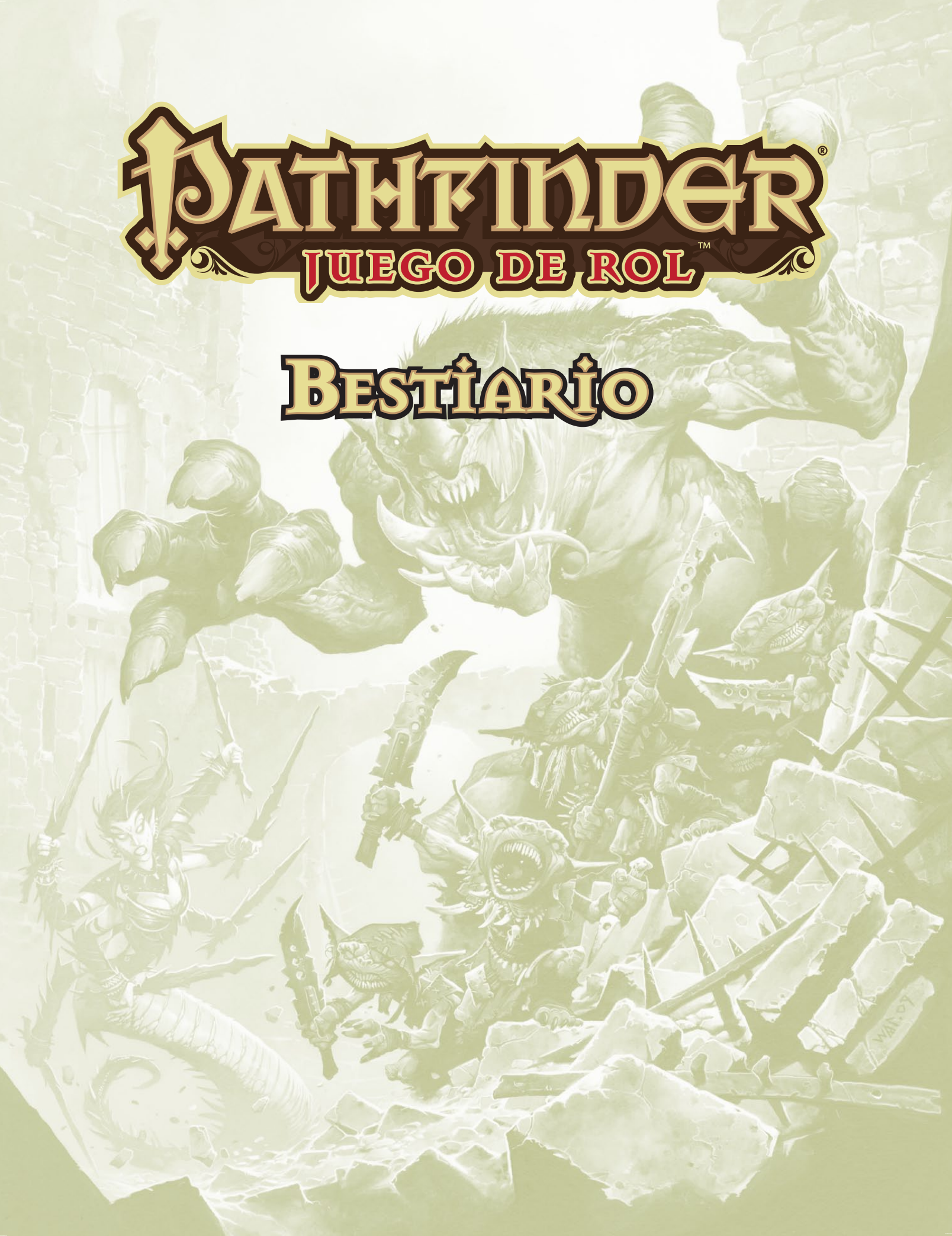
Pathfinder®
Juego de Rol™
Bestiario

Pathfinder®
Juego de Rol™

Bestiario



Pathfinder Juego de Rol

Bestiario

Créditos

Jefatura de diseño: Jason Bulmahn
Diseño: Brian Cortijo, Adam Daigle, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter, y Greg A. Vaughan

Ilustración de portada: Wayne Reynolds
Ilustraciones interiores: Dave Allsop, Bento Box Studios, Peter Bergting, Matt Cavotta, Concept Art House, Matt Dixon, Jesper Ejsing, Jason Engle, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends, Michael Jaecks, Eric Lofgren, Warren Mahy, Christian Pearce, Drew Pocza, Scott Purdy, Alex Shim, Dean Spencer, Francis Tsai, Adam Vehige, Ilker Serdar Yildiz, Eva Widermann, Tyler Walpole, Ben Wootten, Kevin Yan, y Kieran Yanner

Jefatura editorial: James Jacobs
Edición y desarrollo: Jason Bulmahn, Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, y Vic Wertz
Internos editoriales: David A. Eitelbach y Hank Woon
Dirección artística: Sarah E. Robinson
Dirección artística *senior*: James Davis

Edición: Erik Mona
CEO Paizo: Lisa Stevens
Vicepresidencia de operations: Jeffrey Alvarez
Contabilidad corporativa: Dave Erickson
Jefatura de ventas: Pierce Watters
Dirección comercial: Christopher Self
Dirección técnica: Vic Wertz
Dirección de eventos: Joshua J. Frost

Agradecimiento especial: al Servicio de Atención al Cliente y al equipo de Almacén de Paizo, a Ryan Dancey, Clark Peterson, y a los orgullosos participantes del *Open Gaming Movement*.
Este juego está dedicado a Gary Gygax y Dave Arneson.
Basado en las reglas de rol originales diseñadas por Gary Gygax y Dave Arneson, e inspirado en la 3ª edición del juego, diseñada por Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, y Peter Adkison.
Este juego no habría sido posible sin la pasión y la dedicación de los miles de jugadores que ayudaron a probarlo y desarrollarlo.
Gracias a todos por vuestro tiempo y por vuestro esfuerzo

Créditos de la versión española

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción: Sergio Rebollo
Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Coordinación de la línea: Xavier Garriga
Maquetación: Rosa María Arbós y Juan Bascuñana

Un agradecimiento especial al equipo de traductores (porque ésta es una labor de equipo) de *Pathfinder*, compuesto por Joan Julià, Sergio Rebollo, y Antonio Polo y a la Sociedad Pathfinder de Barcelona.
Este texto incorpora la fe de erratas 2.0 (correspondiente a la 3ª reimpresión del original inglés), y por lo tanto es equivalente a la misma.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona; España
devir.es

Identidad de producto: lo siguiente se identifica como Identidad de producto (Product Identity), tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, y no se considera Contenido abierto (Open Content): todas las marcas y marcas registradas, los nombres propios (de personajes, dioses, etc.), los diálogos, las tramas, las líneas argumentales, los lugares, los personajes, las ilustraciones, y el atuendo comercial (queda excluido de esta declaración todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido abierto).
Contenido abierto: excepto el material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este juego de Paizo se considera como Contenido abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(d). No está permitido reproducir parte alguna de este material distinta de lo designado como Contenido abierto sin permiso por escrito.
El Reglamento del juego de rol Pathfinder está editado por Paizo Publishing LLC bajo la Open Game License versión 1.02, © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing LLC, el logo del gólem de Paizo, Pathfinder y Game Mastery son marcas registradas de Paizo Publishing LLC. El juego de rol Pathfinder, la Sociedad Pathfinder, las Crónicas de Pathfinder, y la Guía de Pathfinder son marcas de Paizo Publishing LLC. © 2009 Paizo Publishing.

Depósito Legal: B 5055-2014 PFR002 Impreso en España - *Printed in Spain*

ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN 5

MONSTRUOS DE LA 'A' A LA 'Z' 7

APÉNDICE 1: CREACIÓN DE MONSTRUOS 290

APÉNDICE 2: AVANCE DE LOS MONSTRUOS 294

APÉNDICE 3: GLOSARIO 297

APÉNDICE 4: MONSTRUOS COMO PJs 313

APÉNDICE 5: DOTES DE LOS MONSTRUOS 314

APÉNDICE 6: MONSTRUOS COMO ALLEGADOS 316

APÉNDICE 7: COMPAÑEROS ANIMALES 316

APÉNDICE 8: MONSTRUOS POR TIPO 317

APÉNDICE 9: MONSTRUOS POR VD 318

APÉNDICE 10: MONSTRUOS POR TERRENO 319

APÉNDICE 11: VARIANTES DE MONSTRUOS 321

APÉNDICE 12: ÍNDICE DE APTITUDES 322

APÉNDICE 13: ROLES DE LOS MONSTRUOS 323

APÉNDICE 14: TABLAS DE ENCUENTRO 324

Región	Página	Región	Página
Bosque (templado)	324	Jungla	326
Ciudad en ruinas	324	Océano	326
Colina/montaña	324	Pantano	326
Desierto	325	Sabana (llanura cálida)	326
Dungeon (niveles bajos)	325	Subterráneo	327
Dungeon (niveles medios)	325	Urbano (ciudad peligrosa)	327
Dungeon (niveles altos)	325		

LISTADO ALFABÉTICO DE MONSTRUOS

Aasimar 7
Aboleth 8
Acechador invisible 9
Acechador oscuro 10
Águila 11
Águila gigante 11
Ahogador 12
Anguila eléctrica 18
Ankheg 20
Ankylosaurus (dinosaurio) 89
Araña de fase 21
Araña gigante 22
Arpía 27
Atrapamoscas gigante 28
Avispa gigante 29
Babau (demonio) 62
Babosa gigante 34
Bálor (demonio) 63-64
Barghest 35
Barghest mayor 35
Basidirond 36
Basilisco 37
Bebilith 38
Behir 39
Bisonte (animal de rebaño) 19
Bocón barbotante 40
Boggard 41
Brachiosaurus (dinosaurio) 89
Bralani (azata) 31
Broza movediza 42
Bugbear 43
Búho (familiar) 143
Bulette 44
Caballo 45
Calamar 46
Calamar gigante 46
Campeón esquelético 139
Can del infierno 47
Canarconte 24
Cangrejo gigante 48
Canijo 49
Cauchemar (pesadilla) 235
Centauro 50
Chuul 51
Cíclope 52
Ciempiés gigante 53
Cieno gris 54
Clangarconte 25
Cobra de hierro 55
Cocatriz 56
Cocodrilo 57
Cocodrilo terrible 57
Comadreja (familiar) 143
Couatl 58
Cubo gelatinoso 59
Cuervo (familiar) 143
Deinonychus (dinosaurio) 90
Delfín 60
Demonio de la sombra 65
Derro 75
Deva astral (ángel) 14
Devorador 76
Devorador de intelecto 77
Diablillo (diablo) 83
Diablo astado 79
Diablo barbado 80
Diablo de la sima 81-82
Diablo gélido 85
Diablo óseo 87
Diablo punzante 88
Djinni (genio) 153
Doppelgänger 93
Dracolisco (semidragón) 259
Dragón azul 96-97
Dragón blanco 98-99
Dragón de bronce 106-107
Dragón de cobre 108-109
Dragón de oro 110-111
Dragón de oropel 112-113
Dragón de plata 114-115
Dragón negro 100-101
Dragón rojo 102-103
Dragón verde 104-105
Draña 116
Dretch (demonio) 66
Dríada 117
Drow 118-119
Drow noble 119
Duergar 120
Elasmosaurus (dinosaurio) 90
Elefante 121
Elemental de agua 122-123
Elemental de aire 124-125
Elemental de fuego 126-127
Elemental de tierra 128-129
Enredadera almizcleña amarilla 130
Enredadera asesina 131
Ent 132
Erinia (diablo) 84
Escarabajo astado gigante 133
Escarabajo de fuego 133
Escorpión gigante 134
Esfinge 135
Espectro 136
Esqueleto 137-138
Estirge 140
Ettercap 141
Ettin 142
Fantasma 146-147
Fénix 149
Froghemoth 150
Fuego fatuo 151
Gárgola 152
Gato (familiar) 143

Ghaele (azata) 32
Gigante de fuego 158
Gigante de la escarcha 159
Gigante de las colinas 160
Gigante de las nubes 161
Gigante de las tormentas 162
Gigante de piedra 163
Glabrezu (demonio) 67
Glotón 164
Glotón terrible 164
Gnoll 165
Goblin 166
Gólem de arcilla 168
Gólem de carne 169
Gólem de hielo 170
Gólem de hierro 171
Gólem de madera 172
Gólem de piedra 173
Gorgón 174
Gorila (simio) 265
Grifo 175
Guepardo (felino) 148
Guirallón 176
Gul 177
Gusano púrpura 178
Halcón (familiar) 144
Hezrou (demonio) 68
Hidra 179
Hiena 180
Hiena terrible 180
Hobgoblin 181
Hombre lagarto 182
Hombre lobo (licántropo) 197
Hombre rata (licántropo) 198
Homúnculo 183
Hongo violáceo 184
Hormiga gigante 185
Huargo 186
Ifriti (genio) 154
Jabalí 187
Jabalí terrible 187
Jalea ocre 188
Janni (genio) 155
Kiton 189
Kóbold 190
Kraken 191
Lagarto (familiar) 144
Lagarto con chorreras gigante 192
Lagarto electrizante 193
Lagarto gigante 192
Lamia 194
Lamparconte 26
Lémur (diablo) 86
León 195
León terrible 195
Leopardo (felino) 148
Liche 199-200
Lilenda (azata) 33
Linnorm de hielo 201
Linnorm del lago 202
Linnorm del risco 203
Lobo 204
Lobo invernal (huargo) 186
Lobo terrible 204
Mantícora 205
Mantis gigante 206
Manto 207
Mantoscuro 208
Marid (genio) 156
Marilith (demonio) 69
Mastodonte (elefante) 121
Medusa 209
Méfit de agua 210
Méfit de aire 210
Méfit de cieno 210
Méfit de fuego 210
Méfit de hielo 210
Méfit de magma 210
Méfit de polvo 211
Méfit de sal 211
Méfit de tierra 211
Méfit de vapor 211
Mimeto 212
Minotauro 213
Mohrg 214
Momia 215
Monstruo oxidante 216
Mono (familiar) 144
Morena gigante (anguila) 18
Morfópodo 217
Morlock 218
Murciélago (familiar) 145
Murciélago terrible 219
Nabasu (demonio) 70
Naga espiritual 220
Naga guardiana 221
Naga oscura 222
Nalfeshni (demonio) 71
Neotélido 223
Ninfa 224
Objeto animado 225
Ogro 226
Ogro hechicero (oni) 227
Orca (delfín) 60
Orco 228
Oso lechuza 229
Oso pardo 230
Oso terrible 230
Otyugh 231
Pegaso 232
Perro 233
Perro de monta 233
Perro de guerra nessiano (c. del inf.) 47
Perro goblin 234
Pesadilla 235
Pescador de cueva 236
Pigmeo del moho 237
Pixi 238
Plaga de arañas 22
Plaga de avispas 29
Plaga de cangrejos 48
Plaga de ciempiés 53
Plaga de hormigas soldado 185
Plaga de murciélagos 219
Plaga de ratas 245
Plaga de sanguijuelas 256
Planotáreo (ángel) 15
Poni (caballo) 45
Pseudodragón 239
Pteranodon (dinosaurio) 91
Pudin negro 240
Pulpo 241
Pulpo gigante 241
Quásit (demonio) 72
Quimera 242
Rakshasa 243
Rana gigante 244
Rana venenosa 244
Rata (familiar) 145
Rata terrible 245
Recuperador 246
Remorhaz 247
Rinoceronte 248
Rinoceronte lanudo 248
Roc 249
Sabueso yeth 250
Saga cetrina 251
Saga marina 252
Saga nocturna 253
Sahuagin 254
Salamandra 255
Sanguijuela gigante 256
Sapo (familiar) 145
Sátiro 257
Semicelestial (unicornio) 258
Semiinfernal (minotauro) 260
Serpiente constrictora 261
Serpiente marina 262
Serpiente venenosa 261
Shaitan (genio) 157
Shoggoth 263
Sigiloso oscuro 264
Simio terrible 265
Sirénido 266
Skum 267
Solar (ángel) 16-17
Sombra 268
Sombra mayor 268
Stegosaurus (dinosaurio) 91
Súcubo (demonio) 73
Svirfneblin 269
Tarasca 270
Tengu 271
Tiburón 272
Tiburón terrible 272
Tiflin 273
Tigre 274
Tigre terrible 274
Tortuga dragón 275
Triceratops (dinosaurio) 92
Troglodita 276
Troll 277
Tyrannosaurus (dinosaurio) 92
Unicornio 278
Uro (animal de rebaño) 19
Vampiro 279-280
Vargouille 281
Víbora (familiar) 145
Vrock (demonio) 74
Wight 282
Wraith 283
Wyvern 284
Xilo 285
Xorn 286
Yeti 287
Zombi 288-289

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al *Bestiario* de *Pathfinder*! En las páginas de este libro encontrarás una gran variedad de monstruos y criaturas a los que se pueden enfrentar tus jugadores a medida que exploran tu mundo. Las criaturas que se presentan se han obtenido de muchas fuentes, desde leyendas y mitos del mundo real (de donde se han extraído dragones y demonios, basiliscos y yetis), a las tradiciones de la riqueza histórica de los JdR (como la broza movediza, y el monstruo oxidante), y a las invenciones de autores tanto antiguos (como los morlock de H. G. Wells, o los ghast y los shoggoth de H. P. Lovecraft) como nuevos. Para utilizar de forma completa las criaturas del *Bestiario*, necesitas un ejemplar de las *Reglas básicas* del juego. Estos dos libros componen la base de *Pathfinder*.

Aunque cada monstruo es una criatura única, muchos poseen ataques especiales, defensas y cualidades similares. Las aptitudes únicas se describen debajo del bloque de estadísticas del monstruo. Muchas de las aptitudes comunes de los monstruos aparecen en las reglas universales de criaturas en el Apéndice 3. Si una aptitud especial de un monstruo no aparece en su descripción, la encontrarás aquí. Consulta dichas reglas al completo en las páginas 297-313 de este manual.

Los apéndices también contienen gran cantidad de información adicional; encontrarás reglas para modificar las estadísticas de los monstruos (cómo hacerlos más o menos poderosos por medio de plantillas, cómo ajustar su tamaño y Dados de golpe, o incluso cómo asignar a un monstruo niveles de clase), pautas para personajes monstruosos, y más.

Cada descripción de los monstruos de las siguientes páginas se presenta en el mismo formato, dividida en tres áreas diferenciadas: introducción, bloque de estadísticas y descripción.

Introducción

Los monstruos se presentan en orden alfabético. En caso de que un grupo de monstruos comparta rasgos similares (como razas ajenas, y algunos animales y sabandijas), el nombre base del monstruo se muestra primero.

Bloque de estadísticas

Aquí encontrarás toda la información que necesitas para usar un monstruo en un encuentro. El bloque se organiza como se indica a continuación. Ten en cuenta que en los casos en que una línea del bloque no tiene valor, se omite.

Nombre y VD: el nombre del monstruo se presenta en primer lugar, junto a su valor de desafío (VD) y tres iconos que puedes usar para identificar rápidamente el rol de la criatura en el juego. El VD es un índice numérico de lo poderoso que es un monstruo; a mayor número, más mortífera es la criatura. El VD se detalla en la página 397 de las *Reglas básicas* de Pathfinder.

PX: aquí se indica el total de puntos de experiencia que los personajes obtienen por derrotar al monstruo.

Raza, clase y nivel: algunos monstruos no poseen Dados de golpe raciales, y en cambio están definidos por sus niveles de clase. Para estos monstruos, su raza, clase y nivel aparecen aquí. A menos que se indique lo contrario, la primera es la clase predilecta del monstruo.

Alineamiento, tamaño y tipo: mientras que el tamaño y tipo del monstruo no cambian (a menos que se apliquen plantillas u otros modificadores inusuales), el alineamiento varía mucho más. Los alineamientos listados para cada monstruo de este manual representan la norma para él, y pueden variar según tus necesidades en la campaña. Solo en el caso de monstruos relativamente poco inteligentes (las criaturas con Inteligencia 2 o menos casi nunca son más que neutrales) y monstruos planarios (los ajenos con alineamientos diferentes a los indicados son inusuales, y suelen estar marginados por los de su especie), el alineamiento es relativamente inalterable.

Inic y Sentidos: el modificador por iniciativa de la criatura seguida de los sentidos especiales y su modificador a las pruebas de Percepción.

Aura: si la criatura tiene una determinada aura mágica o excepcional, se indica aquí junto al radio y la CD de la salvación para resistir sus efectos, si se aplica.

Iconos de monstruo

Cada monstruo de este manual se presenta con tres pistas visuales que te ayudan a identificar rápidamente su rol y nicho en el juego. El primero de estos iconos indica el tipo de monstruo. El segundo indica el terreno donde la criatura puede encontrarse habitualmente. El tercero muestra el tipo de clima que la criatura prefiere. Hay otras notas más precisas sobre el tipo (y subtipo) de cada monstruo, el terreno preferido y el clima en otras partes del bloque de estadísticas, pero estos tres iconos pueden ayudarte a encontrar de un vistazo esta información básica.

Tipo de criatura

- Aberración
- Ajeno
- Animal
- Bestia mágica
- Cieno
- Constructo
- Dragón
- Hada
- Humanoide
- Humanoide monstruoso
- Muerto viviente
- Planta
- Sabandija

Terreno

- Acuático
- Aéreo
- Bosque/Jungla
- Colina
- Desierto
- Llanura
- Montaña
- Pantano
- Ruinas/Dungeon
- Subterráneo
- Urbano

Clima

- Extraplanario
- Frío
- Templado
- Tropical

CA: la Clase de armadura de la criatura, la Clase de armadura de toque y la Clase de armadura desprevenido. Los modificadores que generan su CA se indican entre paréntesis al final.

pg: los puntos de golpe de la criatura, seguidos de sus Dados de golpe (incluyendo modificadores como la Constitución, los niveles de clase predilecta, los modificadores por tipo de criatura y la dote Dureza). Las criaturas con niveles de clase de personaje obtienen el máximo de puntos de golpe en su primer DG, pero para las demás tiradas de DG se considera la media. A continuación se indican los valores de curación rápida y de regeneración, si los hay.

Salvaciones: las salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de la criatura, seguidos de los posibles modificadores por situación.

Aptitudes defensivas, RD, Inmune, Resiste, RC: todas las aptitudes defensivas inusuales de la criatura. La Reducción de daño, inmunidades, resistencias y Resistencia a conjuros se muestran de forma separada de ser necesario.

Debilidades: aquí se indican todas las debilidades inusuales de la criatura.

Velocidad: la velocidad terrestre de la criatura, y los modos de velocidad adicionales, si es necesario.

Cuerpo a cuerpo: aquí se indican los ataques cuerpo a cuerpo de la criatura, con sus modificadores a la tirada de ataque después del nombre del ataque, seguidos del daño entre paréntesis.

A distancia: como cuerpo a cuerpo, pero para los ataques a distancia.

Espacio/Alcance: el espacio y el alcance de la criatura; si son los estándar (una casilla de 5 pies [*1,5 m*] y alcance de 5 pies [*1,5 m*]) la línea se omite.

Ataques especiales: los ataques especiales de la criatura. Los detalles completos de estos ataques se dan al final del bloque de estadísticas o en la sección de reglas universales de monstruos que comienza en la página 297.

Aptitudes sortílegas: tras listar el nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de la criatura, esta sección indica todas las que posee, ordenadas por el número de veces al día que las puede usar. Las aptitudes sortílegas continuas funcionan siempre pero pueden disiparse. Una criatura puede reactivar una aptitud sortílega continua como una acción rápida.

Conjuros conocidos/preparados: si la criatura puede lanzar conjuros, se indica su nivel de lanzador seguido de los conjuros que conoce o suele preparar. A menos que se indique lo contrario, una criatura lanzadora de conjuros no obtiene ninguna otra aptitud de clase lanzadora de conjuros, como la aptitud de un clérigo de convertir de forma espontánea los conjuros preparados en conjuros de curar o infligir.

Características: aquí se indican las puntuaciones de característica de la criatura. A menos que se indique lo contrario, representan la base de los modificadores raciales aplicados a una puntuación de 10 u 11. Las criaturas con niveles de clase de PNJ tienen el conjunto de características estándar (13, 12, 11, 10, 9, 8), mientras que las criaturas con niveles de clase de PJ poseen el conjunto de élite (15, 14, 13, 12, 10, 8). En ambos casos, los modificadores de las puntuaciones de característica de la criatura se indican al final de la descripción.

Ataque base/BMC/DMC: estos valores indican el ataque base de la criatura, su Bonificador a las maniobras de combate y su Defensa contra las maniobras de combate.

Dotes: aquí se listan las dotes de la criatura. Las dotes adicionales se indican con el superíndice [A].

Habilidades: aquí se listan las habilidades de la criatura. Los modificadores raciales a las habilidades se indican al final.

Idiomas: aquí se indican los idiomas que más suele hablar la criatura. Para criaturas raras, puedes cambiar los idiomas por otras opciones que necesites. Una criatura con una puntuación de Inteligencia más alta de lo normal obtiene el correspondiente número adicional de idiomas.

CE: cualquier cualidad especial que posea la criatura se indica aquí.

Entorno: aquí se indican las regiones y climas en los que suele encontrarse la criatura. Normalmente se presentan zonas más amplias que las de los iconos indicados al principio del bloque de estadísticas. En ese caso, los iconos indican el terreno preferido por la criatura.

Organización: esta entrada indica cómo se organiza la criatura, incluyendo los grupos numéricos si es apropiado.

Tesoro: el valor exacto del tesoro de la criatura depende de si la partida es de ritmo lento, medio o rápido, tal y como se indica en la Tabla 12-5 de la página 399 de las *Reglas básicas*. En los casos en que la criatura tiene asignado equipo mágico específico, se supone que el juego es de ritmo medio (si diriges una partida de ritmo rápido o lento, quizá quieras ajustar el equipo del monstruo). El tesoro 'estándar' indica el valor total del tesoro de la criatura para un VD igual al nivel medio del grupo de personajes, tal y como se indica en la citada Tabla 12-5. Tesoro 'doble' o 'triple' indica que la criatura tiene el doble o el triple de la cantidad normal. 'Casual' indica que la criatura posee la mitad del valor normal, y sólo en su guarida. 'Ninguno' indica que la criatura normalmente no tiene tesoro (típico de una criatura sin inteligencia, que no tiene una guarida definida, aunque a esas criaturas se las suele utilizar para custodiar tesoros de diversa índole). 'Equipo de PNJ' indica que el monstruo tiene el tesoro normal de un PNJ de un nivel igual al VD del monstruo (consulta la página 454 de las *Reglas básicas*).

Aptitudes especiales: por último, aquí se detalla cualquier otra aptitud especial única de la criatura.

Descripción

Aquí encontrarás información sobre cómo incluir el monstruo en la campaña, notas sobre su ecología y sociedad, y otras pinceladas de conocimiento útil, y sobre la esencia de la criatura, que te ayudarán a darle vida cuando tus personajes se crucen con ella. Algunos monstruos tienen secciones adicionales que cubren variantes de la criatura, notas sobre cómo usar los monstruos como personajes, métodos para construir la criatura, etc.

Aasimar

Esta mujer antinaturalmente hermosa parece humana, aunque de ella emana una extraña sensación de calma y benevolencia.

AASIMAR **VD ½**

PX 200

Aasimar clérigo 1

NB ajeno Mediano (nativo)

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (+5 armadura)

pg 11 (1d8+3)

Fort +4, **Ref** +0, **Vol** +5

Resiste ácido 5, electricidad 5, frío 5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*) (20 pies [*6 m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Maza pesada -1 (1d8-1)

A distancia Ballesta ligera +0 (1d8/19-20)

Ataques especiales Canalizar energía positiva (5/día, 1d6, CD 12), Reprender la muerte (1d4+1, 6/día), Toque del bien (6/día)

Aptitudes sortílegas (NL 1º)

1/día — *luz del día*

Conjuros preparados (NL 1º)

1º — *bendecir*, *orden imperiosa* (CD 14), *protección contra el mal*[D]

0 (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *orientación divina*

[D]conjuro de dominio; **Dominios** Bien, Curación

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 17, **Car** 14

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 9

Dotes Expulsar muertos vivientes

Habilidades Curar +7, Diplomacia +8, Saber (religión) +5; **Modificadores raciales** +2 a Diplomacia, +2 a Percepción

Idiomas celestial, común, dracónico

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o equipo (3-6)

Tesoro equipo de PNJ (cota de escamas, maza pesada, ballesta ligera con 10 virotes, otro)

Los aasimar son humanos con una cantidad significativa de sangre celestial (o de otro ajeno bueno) en sus antepasados. No siempre son buenos, pero esa es su tendencia natural, y se inclinan por creencias buenas, u organizaciones asociadas con celestiales. La herencia aasimar puede estar escondida durante generaciones, para aparecer de repente en el hijo de dos progenitores aparentemente humanos, nacimiento que la mayoría de las sociedades interpretan como un buen augurio. Los aasimar parecen casi humanos, excepto por algunos rasgos físicos menores que revelan su ascendencia inusual. Sus rasgos típicos son pelo de brillo metálico, color de ojos o piel inusual, o incluso radiantes halos dorados.

Personajes aasimar

Los aasimar se definen por sus niveles de clase, y no tienen Dados de golpe raciales. Poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Sabiduría, +2 a Carisma: los aasimar son perspicaces, confiados y afables.

Velocidad normal: tienen una velocidad base de 30 pies (*9 m*).

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Hábil: tienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Diplomacia y Percepción.

Aptitud sortílega: pueden usar *luz del día* una vez al día como aptitud sortílega (el nivel de lanzador es igual al nivel de clase del aasimar).

Resistencia celestial: poseen Resiste 5 ácido, Resiste 5 frío y Resiste 5 electricidad.

Idiomas: los aasimar comienzan hablando común y celestial. Si un aasimar posee una puntuación de Inteligencia elevada puede elegir cualquiera de los siguientes idiomas: dracónico, elfo, enano, gnomo, mediano y silvano.

Ilustración de Andrew Hou

Aboleth

Cuatro largos tentáculos surgen retorciéndose de los laterales de esta criatura pisciforme de tres ojos, de cuerpo verde y resplandeciente debido a una mucosidad translúcida y consistente.

ABOLETH **VD 7**

PX 3.200

LM aberración Enorme (acuático)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

Aura Nube de mucosa (5 pies [*1,5 m*])

DEFENSA

CA 20, toque 9, desprevenido 19 (+1 Des, +11 natural, -2 tamaño)

pg 84 (8d8+48)

Fort +8, **Ref** +5, **Vol** +11

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo 4 Tentáculos +10 (1d6+5 más Transformación legamosa)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

A voluntad — *espejismo arcano* (CD 18), *imagen persistente* (CD 18), *imagen programada* (CD 19), *muro ilusorio* (CD 17), *pauta hipnótica* (CD 15), *proyectar imagen* (CD 20), *velo* (CD 19)

3/día — *dominar monstruo* (CD 22)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 12, **Con** 22, **Int** 15, **Sab** 17, **Car** 17

Ataque base +6; **BMC** +13; **DMC** 24 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (tentáculo), Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +13, Engañar +11, Intimidar +14, Nadar +24, Percepción +14, Saber (uno cualquiera) +13

Idiomas aboleth, acuano, aklo, infracomún

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera acuático

Organización solitario, pareja, nidada (3-6) o bajío (7-19)

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Nube de mucosa (Ex): bajo el agua, un aboleth exuda una nube de mucosa transparente. Todas las criaturas adyacentes a él deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 cada asalto o pierden la capacidad de respirar aire (pero obtienen la capacidad de respirar agua) durante 3 horas. Volver a entrar en contacto con la nube de mucosa de un aboleth y fallar otra salvación prolonga el efecto 3 horas más. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Transformación legamosa (Ex): una criatura golpeada por el tentáculo de un aboleth debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20, o su carne y su piel se transforman en una membrana mucosa y transparente en los siguientes 1d4 asaltos. La nueva 'carne' de la criatura es blanda y delicada, por lo que ve reducida su puntuación de Constitución en 4 mientras dura el efecto. Si la carne de la criatura no se mantiene húmeda, se seca rápidamente y la víctima sufre 1d12 pg de daño cada 10 minutos. *Quitar enfermedad* y efectos similares pueden devolver a la criatura afligida a su forma normal, pero la inmunidad contra la enfermedad no ofrece protección contra este ataque. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Como bien indica su apariencia horrorosa y primitiva, los hermafroditas aboleth se cuentan entre las formas de vida más antiguas del mundo. Antiguos incluso cuando los dioses se interesaron por primera vez por el plano Material, los aboleth siempre han vivido aislados de otras formas de vida mortales, extraños y fríos, siempre intrigantes. En una ocasión dominaron el mundo con vastos imperios, y aún hoy en día ven a otras formas de vida como alimento o como esclavos (y en ocasiones ambos). Desprecian a los dioses, y se ven a sí mismos como los verdaderos amos de la creación. Un aboleth mide 25 pies (*7,5 m*) de longitud y pesa 6.500 libras (*unas 3 TM*).

En los límites más recónditos del océano, los aboleth todavía moran en grotescas ciudades construidas de forma mareante y ciclópea. Allí les sirven numerosos esclavos capturados en todos los lugares, tanto los que respiran agua como aire, aunque los que respiran aire están atados tanto por la magia como por la necesidad constante de renovar su capacidad de respirar agua por medio de las secreciones de sus amos aboleth. Los aboleth solitarios a menudo son exploradores de avanzadilla de estas ciudades ocultas, buscando nuevos esclavos.

Ilustración de Ben Wootten

Acechador invisible

Su verdadera forma es indetectable, pero es innegable una sensación de fuerza y de gran malignidad en presencia de esta criatura.

ACECHADOR INVISIBLE VD 7

PX 3.200

N ajeno Mediano (aire, elemental, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +12

DEFENSA

CA 20, toque 14, desprevenido 16 (+4 Des, +6 natural)

pg 80 (7d10+42)

Fort +11, **Ref** +11, **Vol** +4

Aptitudes defensivas invisibilidad natural; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 30 pies (*9 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +12 (2d6+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 19, **Con** 22, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 11

Ataque base +7; **BMC** +11; **DMC** 25

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo)

Habilidades Acrobacias +14, Averiguar intenciones +12, Engañar +10, Percepción +12, Saber (los Planos) +12, Sigilo +14, Supervivencia +12, Volar +22

Idiomas aurano, común

CE rastreo mejorado

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Aire)

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Invisibilidad natural (Ex): esta aptitud es constante; un acechador invisible permanece invisible en todo momento, incluso cuando ataca. Debido a que esta aptitud es inherente, no le afecta el conjuro *purgar invisibilidad*. Contra los enemigos que no pueden localizarle obtiene un bonificador +20 a las pruebas de Sigilo al moverse, o +40 cuando está quieto (estos bonificadores no se incluyen en las estadísticas de la criatura).

Rastreo mejorado (Ex): un acechador invisible no sufre penalizadores a las pruebas de Supervivencia al rastrear moviéndose a cualquier velocidad.

Muy poco se conoce sobre estas enigmáticas y misteriosas criaturas, ya que su naturaleza hace difícil discernir los detalles de su verdadera forma. Llegadas a este mundo desde el plano del Aire, estas criaturas cumplen tareas para quienes las convocan, actuando como guardianes, asesinos y rastreadores, ocupaciones en las que sobresalen. Su invisibilidad natural y sigilo les permiten seguir a su presa sin ser detectadas y les dan ventaja cuando acuden a exterminar a un objetivo.

A muchos acechadores invisibles esto les ofende, y ven estas insignificantes tareas como poco más que molestas tareas dictadas por los mortales. Cuando se le confía una tarea particularmente compleja o irritante, un acechador invisible procura encontrar una laguna en una instrucción mal redactada. Por ejemplo, los magos que le solicitan un servicio con las instrucciones 'protégeme del peligro', podrían acabar escoltados a un lugar escondido y remoto, o incluso ser llevados al plano del Aire.

Debido a que son convocados constantemente, muchos acechadores invisibles sienten hostilidad por los habitantes del plano Material. Los acechadores invisibles que llegan por primera vez al mundo mortal sólo conocen historias de sus parientes, y suelen tener una mente abierta acerca de las intenciones de quienes los convocan. Con el paso del tiempo, o al servicio de un amo particularmente maligno, los acechadores invisibles acaban teniendo opiniones negativas de estas criaturas de carne y hueso, guiados por su tendencia a pervertir sus instrucciones, y causar daño a sus amos. Para los más antiguos y experimentados, lo único que protege a los que los convocan es la magia que los vincula. Estas criaturas intentan automáticamente usar inconsistencias en la redacción de sus tareas, y se las toman al pie de la letra con la intención de encontrar un modo de incomodar, dañar, o incluso matar al sacerdote o arcanista que les haya llevado al plano.

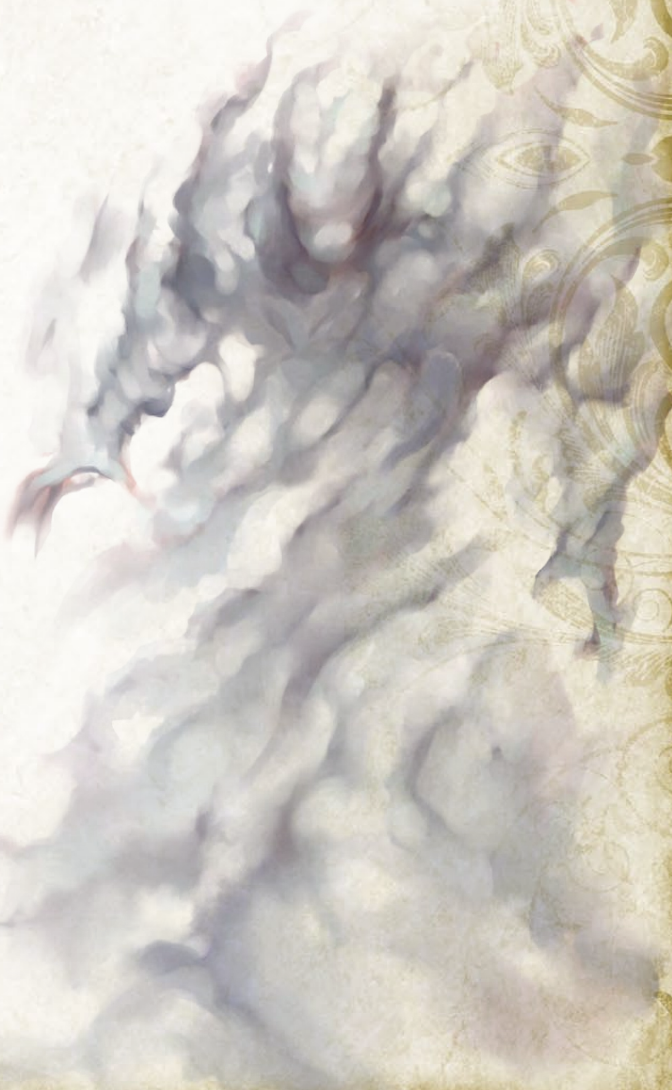


Ilustración de Tyler Walpole

Acechador oscuro

Unos ojos fríos y negros y una frente pálida es todo lo que puede verse de este alto humanoide, bajo el negro fular que envuelve su cara.

ACECHADOR OSCURO **VD 4**

PX 1.200

CN humanoide Mediano (pueblos oscuros)

Inic +4; **Sentidos** ver en la oscuridad; Percepción +8

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+2 armadura, +4 Des, +2 natural)

pg 39 (6d8+12)

Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +2

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Espadas cortas +6/+6 (1d6+2 más Veneno/19-20)

Ataques especiales Ataque furtivo (+3d6), Muerte agónica

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

A voluntad — *detectar magia*, *nube brumosa*, *oscuridad profunda*

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 9, **Sab** 11, **Car** 13

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 20

Dotes Combate con dos armas, Doble tajo, Sutileza con las armas

Habilidades Juego de manos +5, Percepción +8, Sigilo +8, Trepar +10; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo, +4 a Trepar

Idiomas infracomún, pueblos oscuros

CE uso de venenos

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, banda (1 acechador oscuro y 2-5 sigilosos oscuros) o clan (20-80 sigilosos oscuros más 1 acechador oscuro por cada 20 sigilosos oscuros)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, espadas cortas [2], mancha negra [6], otro)

APTITUDES ESPECIALES

Muerte agónica (Sb): cuando un acechador oscuro muere, su cuerpo entra en combustión formando una explosión de llamas candentes. Funciona como una *bola de fuego* que causa 3d6 pg de daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 *m*) de radio. Una salvación de Reflejos CD 15 reduce el daño a la mitad. El equipo y el tesoro del acechador oscuro no se ven afectados por esta explosión. Esta salvación se basa en la Constitución.

Uso de venenos (Ex): los acechadores oscuros son hábiles en el uso de venenos, y nunca corren riesgo de envenenarse a sí mismos por accidente. Al igual que sus parientes más pequeños, los sigilosos oscuros, prefieren usar veneno de mancha negra en sus armas y suelen llevar seis dosis.

Mancha negra-herida; *salvación* Fort CD 15; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Ver en la oscuridad (Sb): un acechador oscuro puede ver perfectamente en la oscuridad de cualquier tipo, incluso la creada por *oscuridad profunda*.

Ilustración de Eric Lofgren

Los extraños y misteriosos acechadores oscuros son los líderes indiscutibles de la sociedad de los pueblos oscuros. A mucha profundidad bajo la superficie, estas criaturas habitan en extraños poblados (algunos rumores sugieren ciudades enteras) construidos a base de piedra y hongos en cavernas remotas, donde les sirven y adoran sus parientes más rechonchos y pequeños, los sigilosos oscuros. Los acechadores oscuros van a la superficie pocas veces, pero cuando lo hacen es para llevar a cabo una misión, y con tantas criaturas que nunca hay un buen final para aquellos a los que buscan para robarles o atormentarles.

Los acechadores oscuros son humanoides altos y frágiles con una piel increíblemente pálida. Siempre visten con muchas capas de ropa oscura, y una armadura de cuero negra que, a diferencia de sus parientes menores, siempre está limpia e inmaculada. Cada acechador oscuro porta un par de espadas cortas (prefieren estas armas a las demás). Tienen 6 pies (1,8 *m*) de altura y pesan 100 libras (45 *kg*).

En combate, los acechadores oscuros no tienen reparos en sacrificar a criaturas menores, incluso a sigilosos oscuros, para asegurar el éxito o para cubrir su retirada si las cosas se ponen feas. Odian las áreas bien iluminadas, y siempre prefieren luchar bajo la cobertura de *oscuridad profunda*. Es raro que luchen hasta la muerte si pueden evitarlo, y prefieren escabullirse si las cosas comienzan a ponerse en contra.

Los orígenes de los acechadores y de los sigilosos oscuros están envueltos en el misterio, lo cual es más difícil de descifrar por el hecho de que no dejan registros escritos de su historia. Muchos eruditos creen que, al igual que los drow descienden de los elfos, los pueblos oscuros también deben descender de la humanidad, obteniendo inquietantes poderes y aptitudes sortílegas como resultado de generación tras generación de devoción a alguna magia profana y siniestra. Desgraciadamente, la verdad sobre la historia de la raza puede que no llegue a conocerse nunca.

Águila

Esta magnífica ave de presa tiene plumas negras salvo en la cabeza, donde son de un blanco puro.

ÁGUILA **VD ½**

PX 200

N animal Pequeño

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 14, toque 13, desprevenido 12 (+2 Des, +1 natural, +1 tamaño)

pg 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 *m*), volar 80 pies (24 *m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +3 (1d4), Picotazo +3 (1d4)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 7

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 11

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Volar +8, Percepción +10; **Modificador racial** +8 a Percepción

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Se las considera como las rapaces más majestuosas, estas aves depredadoras atrapan peces en arroyos y lagos, caen en picado sobre roedores y pequeños mamíferos en prados montañosos, e incluso se sabe que empujan hasta caer a cabras montesas jóvenes desde la seguridad relativa de sus acantilados.

Estas criaturas, como todas las aves de presa, tienen poderosas garras y picos afilados y ganchudos, perfectos para desgarrar la carne. Su vista mejorada les permite avistar presas desde grandes distancias, y suelen cazar en grandes círculos muy por encima del suelo.

Las águilas suelen construir sus enormes nidos en lo alto de grandes árboles, o entre los peñascos rocosos de precipicios escarpados. Durante la temporada de cría un águila pone dos huevos, aunque no suele sobrevivir más que un polluelo, ya que el más fuerte de los dos normalmente mata y se come al más débil.

Las águilas generalmente pesan entre 8 y 15 libras (3,6 -6,8 *kg*), y tienen una envergadura de hasta 7 pies (2,1 *m*), dependiendo de la especie.

Águila gigante

Las plumas de esta enorme águila son de color marrón dorado, y brillan con la luz. Su afilado pico sus y garras curvas son de color amarillo oscuro.

ÁGUILA GIGANTE **VD 3**

PX 800

NB bestia mágica Grande

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +15

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 26 (4d10+4)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +3

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 *m*), volar 80 pies (24 *m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +7 (1d8+4), Picotazo +7 (1d6+4)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 11

Ataque base +4; **BMC** +9; **DMC** 22

Dotes Alerta, Ataque en vuelo

Habilidades Averiguar intenciones +4, Percepción +15, Volar +8; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idioma aurano (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas

Organización solitario, pareja o aguilera (3-12)

Tesoro ninguno

Un águila gigante típica mide unos 15 pies (4,5 *m*) de alto y una envergadura de hasta 30 pies (9 *m*). Se parece a sus primas más pequeñas en casi todo excepto su tamaño, y pesa 500 libras (227 *kg*).

Ilustración de Dean Spencer

Las águilas gigantes son más que simples animales: poseen un intelecto sobrenatural, y se ven a sí mismas como guardianas y protectoras de sus territorios montañosos. Crean una amistad duradera con quienes las respetan a ellas y a sus dominios en las cumbres.

Ahogador

Esta desdichada y arqueada criatura posee brazos largos y flexibles, como tentáculos, rematados por cinco grandes garras llenas de espinas.

AHOGADOR **VD 2**

PX 600

CM aberración Pequeña

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +1

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 15 (+2 Des, +4 natural, +1 tamaño)

pg 16 (3d8+3)

Fort +2, **Ref** +3, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Tentáculos +6 (1d4+3 más Agarrón)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Agarrón (Grande), Constreñir (1d4+3), Estrangular

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 7

Ataque base +2; **BMC** +4 (+8 en presa); **DMC** 16

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Sigilo +13, Trepar +16

Idioma infracomún

CE rapidez

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o nidada (3-8)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Estrangular (Ex): los ahogadores tienen un talento infalible para agarrar a sus víctimas por el cuello. Una criatura apresada por un ahogador no puede hablar ni lanzar conjuros con componentes verbales.

Rapidez (Sb): un ahogador es sobrenaturalmente rápido. Puede llevar a cabo una acción de movimiento adicional durante su turno en cada asalto.

Depredadores subterráneos que a menudo habitan en los límites de las ruinas bajo tierra o en las profundas sombras de cavernas perdidas sin nombre, los ahogadores acechan en la oscuridad y arremeten con sus largos y elásticos brazos para agarrar a las presas según pasan. Pocas veces atacan a varios enemigos a la vez, acechando hasta que pueden aislar a una víctima débil de su grupo.

Los ahogadores caminan con un perturbador y casi cómico balanceo debido a sus piernas extremadamente flexibles. Pesando sólo 35 libras (*15,9 kg*) y poco más altos que un mediano, no tienen problemas para escabullirse por las paredes y los techos, alojándose a menudo en esquinas oscuras, intersecciones de túneles, paredes, o escaleras. Un ahogador intenta atrapar criaturas de casi cualquier tamaño, pero prefiere las presas solitarias de su tamaño o más pequeñas.

Los ahogadores parecen tener poca cultura propia, reuniéndose sólo brevemente para aparearse antes de que el espíritu viajero y el hambre les espoleen de nuevo a una existencia solitaria. Su inteligencia poco superior a la animal les confiere una fascinación por los adornos de la sociedad a pesar de que no los comprenden. Como consecuencia, la mugrienta guarida de un ahogador (a menudo situada en un rincón o grieta de difícil acceso) suele contener objetos de valor como anillos, broches, cierres de capa, y monedas perdidas obtenidas de las víctimas devoradas.

Esta fascinación ocasionalmente lleva al ahogador a abandonar su hogar subterráneo para estudiar de cerca muchas civilizaciones del mundo iluminado por el sol. Estos ahogadores se sienten como en casa en los oscuros y angostos callejones de las ciudades humanas, apretándose en alcantarillas, nichos olvidados, barriles, y espacios estrechos e ignorados de ese estilo. Los ahogadores prefieren mantenerse ocultos durante la luz del día, emergiendo de sus escondites al amparo de la oscuridad para cazar, tanto para alimentarse, como por placer cruel. Sus tácticas favoritas incluyen usar sus largos brazos para hacerse con sus presas de la calle desde la seguridad de un tejado cercano, atacar familias que están durmiendo metiéndose por la chimenea, o golpear una ventana para llamar la atención de su siguiente víctima y atraerla a la distancia apropiada para agarrarla.

Ilustración de Peter Bergting

Ángel

Los ángeles son una raza de celestiales, seres que viven en los planos Exteriores, y de naturaleza benigna.

Los ángeles pueden ser de cualquier alineamiento bueno. Los legales provienen del Paraíso, los neutrales del Nirvana y los caóticos del Elíseo, aunque la mayoría sirve a algún dios bueno y establece su hogar en el reino de su patrón. Muchos mortales suponen que los ángeles nunca mienten, engañan o roban, que son impecablemente honorables en todos sus asuntos, y que son los más diplomáticos y en los que más se puede confiar de todos los celestiales; aunque esto normalmente es verdad, existen excepciones, especialmente cuando algunos sirven a dioses buenos pero embaucadores, y a otros seres caóticos.

Los ángeles originales y más poderosos son anteriores a las razas mortales. Se cuentan entre las primeras creaciones de los dioses del bien, y los que sobrevivieron a aquellos días son algunos de los seres no divinos más poderosos del multiverso. Aunque los dioses aún crean nuevos ángeles periódicamente, la mayoría de los actuales fueron en algún momento mortales, almas transformadas en algo superior al alcanzar su destino en los Planos. A menudo, la verdadera forma de un ángel es una reminiscencia de su yo mortal, sólo que más alta, más brillante y más poderosa. La relación entre un alma mortal buena y un ángel es de sobra conocida, y muchas religiones mortales adoptan que todos los miembros de la fe bien considerados se convierten en ángeles de algún tipo en la otra vida. Otros confunden este hecho mezclando mortales famosos (como santos y mártires) con ángeles preexistentes que poseen nombres parecidos, o sugiriendo que los ángeles adoptan forma humana para llevar a cabo grandes actos como mortales, y retornar a los cielos cuando terminan su labor.

Todos los ángeles son bendecidos con una belleza extraordinaria, aunque su apariencia real varía enormemente. Su capacidad natural de cambiar de forma implica que pueden aparecerse a los mortales como varones o mujeres, dependiendo de sus preferencias personales o de la voluntad de sus dioses. Debido a que son criaturas espirituales a las que se les ha concedido una forma física, en lugar de criaturas de carne y hueso nacidas a partir de otras criaturas, su género es variable; algunos ángeles siempre usan la forma de varón, otros estrictamente la de mujer, y otros usan una u otra, o prefieren una forma andrógina o carente de sexo.

Técnicamente, la palabra 'ángel' se refiere a varios tipos de ángeles humanoides (solares, planotáreos y devas, de los cuales la deva astral es la más común, pero existen otros tipos), aunque muchos mortales usan el término libremente y lo aplican a cualquier celestial, sea un ángel, un arconte guardián, un azata (similares a las hadas), uno de los bestiales agathion, o cualquier otra criatura de los planos benignos. Los ángeles no se lo toman como un insulto, ya que tienen cosas más importantes de las que preocuparse que la nomenclatura de los mortales.

Los ángeles hablan celestial, dracónico e infernal, aunque pueden comunicarse con casi cualquier criatura gracias a su capacidad de habla verdadera. Todos poseen varios rasgos similares, como se detalla en la página 310 de este libro. La mayor parte también posee además poderes adicionales, en función del rol que les asigna su dios. Por ejemplo, un ángel guardián de los volcanes podría tener el subtipo de fuego, o el protector de una ciudad bajo el agua podría ser acuático, anfibio y capaz de utilizar sus alas para nadar.

Ángeles caídos

Muchas religiones incluyen historias de ángeles que se rebelan contra su creador, o se vuelven corruptos y malignos. Desafortunadamente, esto es realmente posible aunque por suerte poco habitual, y sólo los ángeles más arrogantes o débiles de voluntad sucumben a este destino. Los ángeles caídos son exiliados de los reinos benignos, perseguidos por sus antiguos camaradas, y objetivos fáciles también para los malignos. Los caídos pierden parte de la gracia y la luz de sus iguales inmaculados, aunque se dice que muchos permanecen trágicamente hermosos. Los más raros son aquellos lo suficientemente fuertes y astutos como para unirse a las legiones del Infierno, y a menudo son transformados en algún tipo de diablo, o los que se convierten en demonios del Abismo haciéndose con un sitio en ese horrible reino, o pasan a servir a un demonio mayor.

Coros angelicales

Mientras que existen contrapartidas malignas y crueles para todas las demás razas buenas, las legiones de infernales no poseen un análogo claro en la raza de los ángeles. Muchos estudiosos han debatido las razones de esta extraña carencia de simetría entre los ajenos benignos y malignos, y mientras la mayoría cree que es simplemente un ejemplo de la predisposición inherente del bien para alzarse por encima de los alineamientos para el beneficio de todos, la razón exacta podría no conocerse nunca.

Ya que los ángeles pueden tener cualquier alineamiento bueno, representan las necesidades y deseos de las tres principales razas de ajenos buenos. Mientras que algunos ángeles consagran su vida a los tres por igual, muchos prefieren a una de las razas que concuerda con su alineamiento concreto. Aunque sus verdaderas formas nunca varían entre alineamientos, los ángeles a menudo utilizan su capacidad de cambio de forma para asemejarse más a un arconte, un agathion o un azata, en función de la situación y de su personalidad.

Los ángeles están a su vez subdivididos en su propia jerarquía específica conocida como la Tríada de los Coros. El grueso de la raza de los ángeles está formado por las devas (son la mayor parte de los ángeles comunes, y existen muchas especialidades diferentes, presentando aquí la deva astral sólo por ser la mejor conocida) y conforman el tercer coro, teniendo sólo dos alas. El segundo coro está formado tan sólo por los planotáreos, de cuatro alas, mientras que los dirigentes de la raza angelical son los solares, de seis alas. Estos son los más impresionantes de todos los ángeles, y los más poderosos de entre ellos pueden enfrentarse directamente incluso a la voluntad de un semidiós si la situación lo requiere.

Ángel, deva astral

Esta criatura alta, y de apariencia humana, posee largas alas emplumadas y un ligero brillo interior que hace difícil mirarla directamente.

DEVA ASTRAL **VD 14**

PX 38.400

NB ajeno Mediano (ángel, bueno, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +26

Aura aura protectora

DEFENSA

CA 29, toque 14, desprevenido 25 (+4 Des, +15 natural; +4 de desvío contra el mal)

pg 172 (15d10+90)

Fort +16, **Ref** +13, **Vol** +11; +4 contra veneno, +4 de resistencia contra el mal

Aptitudes defensivas esquiva sombrosa; **RD** 10/maligna; **Inmune** ácido, frío, petrificación; **Resiste** electricidad 10, fuego 10; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 100 pies (*30 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Martillo de guerra +2 disruptor* +26/+21/+16 (1d8+14/x3 más Aturdimiento) o Golpetazo +23 (1d8+12)

Aptitudes sortílegas (NL 13°)

A voluntad — *aura sagrada* (CD 24), *auxilio divino*, *castigo divino* (CD 20), *desplazamiento de plano* (CD 23), *detectar el mal*, *discernir mentiras* (CD 20), *disipar el mal* (CD 21), *disipar magia*, *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *llama continua*, *palabra sagrada* (CD 23), *quitar el miedo*, *quitar enfermedad*, *quitar maldición*

7/día — *curar heridas leves*, *ver lo invisible*

1/día — *barrera de cuchillas* (CD 22), *sanar*

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 19, **Con** 21, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 23

Ataque base +15; **BMC** +23; **DMC** 37

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Dureza, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (martillo de guerra), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +22, Artesanía (una cualquiera) +22, Averiguar intenciones +26, Diplomacia +24, Intimidar +24, Percepción +26, Saber (los Planos) +22, Saber (religión) +19, Sigilo +22, Volar +26

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE cambiar de forma (*alterar el propio aspecto*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquier plano de alineamiento bueno

Organización solitario, pareja o sección (3-6)

Tesoro doble (*martillo de guerra +2 disruptor*)

APTITUDES ESPECIALES

Aturdimiento (Sb): si una deva astral golpea a un oponente dos veces en el mismo asalto con su martillo de guerra, la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o queda aturdida durante 1d6 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Esquiva asombrosa (Ex): esta aptitud funciona igual que la aptitud de pícaro. Si una deva obtiene la esquiva asombrosa de un nivel de clase, en su lugar obtiene esquiva sombrosa mejorada.

Las devas astrales son los mensajeros de los dioses del bien. Cuidan de los que viajan entre planos, y ayudan a los mortales poderosos, dirigiéndoles hacia las causas buenas. La típica deva astral se parece a una humana excepto por sus alas, aunque algunas se parecen a otras razas humanoides, y pocas son las que adoptan formas más inusuales. Una deva astral mide 7,5 pies (*2,25 m*) de altura y pesa 250 libras (*113 kg*).

Las devas astrales suelen ser creadas por los dioses a partir de almas de mortales buenos, aunque algunas se transforman en devas astrales de forma espontánea sin la intervención divina. Sus habilidades y aptitudes las hacen excelentes exploradoras y agentes de élite de los ejércitos celestiales. A menudo portan largos pergaminos ondeantes donde llevan escritos mensajes y juicios de los dioses. Los pergaminos de una deva astral suelen contener indicios de profecías y grandes acontecimientos que están por venir, y como tales las devas son feroces protectoras de los contenidos de estos pergaminos que nunca permiten examinar, ni siquiera a otras devas astrales.

Ilustraciones de Alex Shim

Ángel, planotáreo

Musculosa, calva y alta, esta criatura humanoide posee una piel de color esmeralda, y dos pares de relucientes alas de plumas blancas.

PLANOTÁREO **VD 16**

PX 76.800

NB ajeno Grande (ángel, bueno, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** *detectar el mal*, *detectar trampas y fosos*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, *visión verdadera*; Percepción +27

Aura aura protectora

DEFENSA

CA 32, toque 13, desprevenido 28 (+4 Des, +19 natural, -1 tamaño; +4 de desvío contra el mal)

pg 229 (17d10+136) ; regeneración 10 (armas y efectos malignos)

Fort +19, **Ref** +11, **Vol** +19; +4 contra veneno, +4 de resistencia contra el mal

RD 10/maligna; **Inmune** ácido, frío, petrificación; **Resiste** electricidad 10, fuego 10; **RC** 27

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 90 pies (*27 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Mandoble +3 sagrado* +27/+22/+17/+12 (3d6+15/19-20) o Golpetazo +24 (2d8+12)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

Constantes — *detectar el mal*, *detectar trampas y fosos*, *discernir mentiras* (CD 20), *visión verdadera*

A voluntad — *castigo divino* (CD 21), *disipar magia*, *hablar con los muertos* (CD 20), *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *llama continua*, *quitar el miedo*, *quitar enfermedad*, *quitar maldición*, *restablecimiento menor*

3/día — *barrera de cuchillas* (CD 21), *descarga flamígera* (CD 22), *olas de fatiga*, *palabra de poder aturdidor*, *revivir a los muertos*

1/día - *hechizar monstruo en grupo* (CD 25), *olas de agotamiento*, *restablecimiento mayor*, *terremoto* (CD 25)

Conjuros preparados (NL 16º)

8º — *terremoto* (CD 25), *tormenta de fuego* (CD 25)

7º — *palabra sagrada* (CD 24), *regenerar* (2)

6º — *curar heridas moderadas en grupo* (CD 23), *destierro* (CD 23), *disipación mayor*, *sanar*

5º — *desplazamiento de plano* (CD 22), *disipar el mal* (2, CD 22), *poder de la justicia*, *romper encantamiento*

4º — *convocar monstruo IV*, *custodia contra la muerte*, *exorcismo* (CD 21), *neutralizar veneno* (CD 21)

3º — *convocar monstruo III*, *curar heridas graves* (2), *luz del día*, *muro de viento*, *purgar invisibilidad*

2º — *alinear arma*, *curar heridas moderadas* (2), *esplendor de águila*, *resistencia de oso* (2)

1º — *bendecir* (2), *curar heridas leves* (3), *escudo de la fe*

o (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *purificar comida y agua*, *virtud*

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 19, **Con** 24, **Int** 22, **Sab** 25, **Car** 24

Ataque base +17; **BMC** +26; **DMC** 40

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +24, Artesanía (una cualquiera) +26, Averiguar intenciones +27, Curar +24, Diplomacia +27, Intimidar +27, Percepción +27, Saber (historia) +23, Saber (los Planos) +26, Saber (religión) +26, Sigilo +20, Volar +26

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE cambiar de forma (*alterar el propio aspecto*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquier plano de alineamiento bueno

Organización solitario o pareja

Tesoro doble (*mandoble +3 sagrado*)

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: los planotáreos lanzan conjuros divinos como si fueran clérigos de nivel 16. No tienen acceso a dominios ni otras aptitudes de clérigo.

Los planotáreos son los generales de los ejércitos celestiales. Un planotáreo típico alcanza los 9 pies (*2,70 m*) de altura y las 500 libras (*222,5 kg*) de peso. Se concentran en combatir y destruir el mal; aunque comprenden lo que es la diplomacia, un planotáreo encabezará una carga contra un ejército de infernales antes que negociar la paz.

Ángel, solar

Esta destacada criatura humanoide posee brillantes ojos color topacio, piel metálica, y tres pares de alas blancas.

SOLAR **VD 23**

PX 819.200

NB ajeno Grande (ángel, bueno, extraplanario)

Inic +9; **Sentidos** *detectar el mal*, *detectar trampas y fosos*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, *visión verdadera*; Percepción +33

Aura aura protectora

DEFENSA

CA 44, toque 11, desprevenido 42 (+14 armadura, +1 Des, +1 esquiva, +19 natural, -1 tamaño; +4 de desvío contra el mal)

pg 363 (22d10+242); regeneración 15 (artefactos, efectos y conjuros malignos)

Fort +25, **Ref** +14, **Vol** +23; +4 contra veneno, +4 de resistencia contra el mal

RD 15/épica y maligna; **Inmune** ácido, frío, petrificación; **Resiste** electricidad 10, fuego 10; **RC** 34

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 150 pies (*45 m*) (buena); 35 pies (*10,5 m*), volar 100 pies (*30 m*) (perfecta) con armadura

Cuerpo a cuerpo *Mandoble +3 danzante* +35/+30/+25/+20 (3d6+18/19-20) o Golpetazo +30 (2d8+13)

A distancia *Arco largo compuesto +5* +31/+26/+21/+16 (2d6+14/x3 más *flecha asesina*)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 20°)

Constantes — *detectar el mal*, *detectar trampas y fosos*, *discernir mentiras* (CD 21), *visión verdadera*

A voluntad — *ancla dimensional*, *animar los objetos*, *auxilio divino*, *castigo divino* (CD 21), *cautiverio* (CD 26), *comunión*, *convocar monstruo VII*, *disipar magia mayor*, *hablar con los muertos* (CD 20), *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *llama continua*, *olas de fatiga*, *quitar el miedo*, *quitar enfermedad*, *quitar maldición*, *resistir energía*, *restablecimiento menor*

3/día — *barrera de cuchillas* (CD 23), *hechizar monstruo en grupo* (CD 25), *olas de agotamiento*, *permanencia*, *resurrección*, *sanar*, *terremoto* (CD 25)

1/día — *deseo*, *palabra de poder aturdidor*, *palabra de poder cegador*, *palabra de poder mortal*, *restablecimiento mayor* (CD 24), *rociada prismática* (CD 24)

Conjuros preparados (NL 20°)

9° — *etereidad*, *milagro*, *sanar en grupo*, *tormenta de venganza* (CD 27)

8° — *aura sagrada* (2, CD 26), *curar heridas críticas en grupo* (2), *tormenta de fuego* (CD 26)

7° — *destrucción* (CD 25), *excursión etérea*, *máxima* (CD 25), *palabra sagrada* (CD 25), *regenerar*

6° — *curar heridas moderadas en grupo*, *destierro* (CD 24), *festín de los héroes*, *matar muertos vivientes* (CD 24), *palabra de regreso*

5° — *aliento de vida*, *desplazamiento de plano* (CD 23), *disipar el mal* (CD 23), *poder de la justicia*, *romper encantamiento*, *símbolo de dormir* (CD 23)

4° — *curar heridas críticas* (2), *custodia contra la muerte*, *exorcismo* (CD 22), *neutralizar veneno* (2, CD 22)

3° — *círculo mágico contra el mal*, *curar heridas graves*, *luz del día*, *muro de viento*, *plegaria*, *protección contra la energía*, *purgar invisibilidad*

2° — *alinear arma*, *consagrar*, *curar heridas moderadas*, *esplendor de águila*, *fuerza de toro*, *resistencia de oso*

1° — *bendecir*, *curar heridas leves* (2), *escudo de entropía*, *escudo de la fe*, *favor divino*

0 (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *purificar comida y agua*, *virtud*

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 20, **Con** 30, **Int** 23, **Sab** 27, **Car** 25

Ataque base +22; **BMC** +32; **DMC** 48

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Esquiva, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Puntería mortal, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +31, Averiguar intenciones +33, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +32, Percepción +33, Saber (historia) +31, Saber (los Planos) +31, Saber (Naturaleza) +31, Saber (religión) +31, Sigilo +21, Supervivencia +31, Volar +32

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE cambiar de forma (*alterar el propio aspecto*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquier plano de alineamiento bueno

Organización solitario o pareja

Tesoro doble (*armadura completa +5*, *mandoble +3 danzante*, *arco largo compuesto +5* [Fue +9])

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: los solares lanzan conjuros divinos como si fueran clérigos de nivel 20. No tienen acceso a dominios, ni a otras aptitudes de clérigo.

Flecha asesina (Sb): el arco de un solar no necesita munición, y crea automáticamente una *flecha asesina* a elección del solar cuando dispara.

Los solares son los más grandes de todos los ángeles, sirviendo normalmente como mano derecha de algún dios, o como defensores de una causa que beneficia a todo el mundo o al plano. Un solar típico se muestra vagamente humano, aunque algunos se parecen físicamente a otras razas humanoides, e incluso los más raros se parecen a otras formas más inusuales. Un solar mide unos 9 pies (*2,70 m*) de altura, pesa unas 500 libras (*222,5 kg*), y posee una poderosa voz autoritaria que es imposible ignorar. Muchos tienen piel plateada o dorada.

Bendecidos con poderes mágicos y con la aptitud de lanzar conjuros de los clérigos más poderosos, los solares son oponentes poderosos, capaces de eliminar seres malignos y peligrosos sin ayuda. Son los mejores rastreadores de todos los celestiales, los más expertos, de los que se dice que son capaces de rastrear la estela de un diablo de la sima que hubiera atravesado el plano Astral días antes. Otros se hacen cazadores de monstruos, y persiguen a poderosos infernales y muertos vivientes como devoradores, sagas nocturnas y diablos de la sima, incluso haciendo incursiones en los planos malignos y el plano de Energía negativa para destruir de raíz a estas criaturas antes de que puedan causar daño a los mortales. Algunos solares muy antiguos han tenido éxito en dicha tarea, y ostentan apodos de cazadores de criaturas extinguidas por ellos.

Los solares aceptan papeles como guardianes, normalmente de conceptos sobrenaturales esenciales, u objetos o criaturas de gran importancia. En un mundo, un grupo de solares vigila los conductos de energía del sol, alerta ante cualquier intento de razas malvadas

Ilustración de Andrew Hou

como los drow de eliminar la luz y traer la oscuridad eterna. Por otro lado, siete solares cuidan de otras tantas ligaduras místicas que mantienen atados a dioses malignos dentro de un semiplano a modo de prisión. Otro solar de espada llameante vigila el paraíso original de los mortales para que no pueda entrar ninguna criatura.

En mundos donde los dioses no adoptan forma física, envían a los solares para que sean sus profetas y guías espirituales (a menudo simulando ser mortales), creando los cimientos para que los cultos crezcan hasta convertirse en grandes religiones. Asimismo, en mundos oprimidos por el mal, los solares son los sacerdotes secretos que llevan esperanza a los desamparados, o a veces permiten ser martirizados de forma que su esencia sagrada se expanda por la tierra y llene los corazones de los grandes héroes del futuro.

Aunque no son dioses, el poder de los solares se aproxima al de los semidioses, y a menudo adoptan el papel de asesores de los dioses más jóvenes o recién ascendidos. En algunas religiones politeístas, los mortales adoran a uno o más solares como aspectos o sirvientes de los verdaderos dioses (nunca sin la aprobación de estos) o consideran a los solares destacados como su prole, consortes, amantes o cónyuges (lo cual puede ser cierto, dependiendo del dios).

A diferencia de otros ángeles, la mayoría de los solares son creados a partir de una mezcla de almas buenas y pura energía divina, para servir directamente a los dioses, aunque cada vez más de estos poderosos ángeles han sido 'promocionados' a su existencia como solares a partir de criaturas menores como planotáreos o devas. Unas pocas almas buenas, raras pero poderosas, ascienden directamente a este estatus. Los solares más antiguos son anteriores a los mortales y se cuentan entre las primeras creaciones de los dioses. Estos extraños solares son un ejemplo para sus iguales, y tienen poca interacción directa con los mortales, centrándose en la protección o la destrucción de conceptos abstractos como la gravedad, la materia oscura, la entropía, y el mal primigenio.

Los solares que pasan mucho tiempo en el plano material, especialmente los que guían a los mortales, a veces son el origen de los linajes de los semicelestiales y los aasimar, bien por devaneos románticos, o simplemente por la proximidad de los mortales a la energía celestial. Los verdaderos hijos son raros, y cuando ocurre, siempre es una madre mortal la que da a luz al bebé (aunque los solares pueden aparecer con ambos sexos, los dioses no les han concedido el don de la maternidad). En cambio, esta verdad fundamental es lo que a menudo lleva a un solar a buscar un amante mortal. Ya que tener un hijo con una mortal está mal visto por otros solares, un padre no suele interactuar directamente con el destino de su amante o su descendiente, evitando así que la deshonra afecte a sus responsabilidades y a él mismo. Sin embargo, estos solares vigilan a su progenie desde lejos, y en momentos de peligro podrían incluso interceder y ayudar a uno de sus hijos, aunque de maneras sutiles y misteriosas.

Todos los ángeles respetan el poder y la sabiduría de los solares, y aunque los más poderosos de ellos suelen trabajar solos, a veces comandan ejércitos compuestos por planotáreos, actuando como grandes mariscales de campo en incursiones a gran escala contra las legiones del Infierno o las hordas del Abismo.

Anguila eléctrica

Este pez, de aspecto serpentino y de casi dos metros de longitud, se mueve despacio, emitiendo ocasionalmente un sonido de chasquidos y de burbujeo.

ANGUILA ELÉCTRICA **VD 2**

PX 600

N animal Pequeño

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +4

DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 13 (+2 Des, +2 natural, +1 tamaño)

pg 17 (2d8+8)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +0

Resiste electricidad 10

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+1) y Coletazo toque -2 (1d6 electricidad)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 14, **Con** 19, **Int** 1, **Sab** 10, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 13 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada

Habilidades Escapismo +10, Nadar +9, Percepción +4, Sigilo +10; **Modificador racial** +8 a Escapismo

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno agua dulce cálida

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Electricidad (Ex): una anguila eléctrica puede producir una poderosa descarga eléctrica con su cola, liberándola si tiene éxito en un ataque de toque. Si es un golpe crítico, la criatura a la que impacta debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 para no quedar aturdida durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

La anguila eléctrica es un pez curioso que respira aire en lugar de agua, aunque en realidad la característica más inusual es su capacidad para generar poderosas descargas de electricidad. Tiene 6 pies (*1,8 m*) de longitud y pesa 45 libras (*20 kg*).

Compañero animal anguila eléctrica

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 5 pies (*1,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*); **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 12, Des 14, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 6; **Cualidades especiales** anfibio, Resiste electricidad 5, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **CA** +2 a la armadura natural; **Puntuaciones de característica** Des +2, Con +2; **Cualidades especiales** Electricidad (1d6), Resiste electricidad 10.

Anguila, morena gigante

Esta anguila de casi 10 pies (3 m) de longitud serpentea por el agua con una gracia asombrosa, mostrando con la boca abierta sus grandes dientes, y un segundo juego de mandíbulas.

MORENA GIGANTE **VD 5**

PX 1.600

N animal Grande (acuático)

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 19, toque 11, desprevenido 17 (+2 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 52 (7d8+21)

Fort +8, **Ref** +9, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +11 (2d6+9 y Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Roer

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 8

Ataque base +5; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 24 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Escapismo +10, Nadar +14, Percepción +7, Sigilo +8; **Modificador racial** +8 a Escapismo

ECOLOGÍA

Entorno océanos cálidos

Organización solitario, pareja o nido (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Roer (Ex): si una morena gigante comienza el asalto apresando a un enemigo, inflige automáticamente el daño por mordisco (2d6+9 pg de daño). Esta anguila posee un segundo juego de mandíbulas en su garganta que le ayuda a engullir: puede llevar a cabo un segundo ataque de mordisco (ataque +11, 1d6+3) contra un enemigo que ya se encuentra apresado.

La morena es un depredador feroz, capaz de atrapar a sus presas con sus mandíbulas principales, y masticar los bocados con el juego de mandíbulas secundario del interior de su garganta.

Compañero animal morena

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** nadar 30 pies (*9 m*); **CA** +5 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 16, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 8; **Cualidades especiales** Agarrón, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Roer.

Ilustración de Dean Spencer

Animal de rebaño, bisonte

Esta criatura posee pequeños cuernos que apuntan hacia arriba, un pelaje desgreñado, y una gran joroba sobre sus hombros.

BISONTE **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d8+20)

Fort +8, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +10 (2d6+12)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Estampida (consulta el uro), Pisotear (2d6+12, CD 20)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 4

Ataque base +3; **BMC** +12; **DMC** 22 (26 contra derribo)

Dotes Aguante, Ataque poderoso, Embestida mejorada

Habilidades Percepción +8

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas o frías

Organización solitario, pareja o rebaño (3-30)

Tesoro ninguno

Los bisontes son animales de rebaño grandes. Pueden crecer hasta los 12 pies (3,6 *m*) de longitud y unos 7 pies (2,1 *m*) de altura hasta la cruz. El bisonte medio pesa 2.200 libras (*casi 1 TM*). Las estadísticas del bisonte se pueden usar para casi cualquier animal de rebaño más grande, como el búfalo.

Los bisontes se asustan con menos facilidad que sus primos domesticados, y son mucho más agresivos cuando protegen al rebaño o sus crías. Los machos adultos son extremadamente beligerantes en época de apareamiento, enincluso llegan a matarse entre sí persiguiendo a una hembra en particular. Tras aparearse, los rebaños de bisontes tienden a separarse en grupos más pequeños, preparándose para la llegada de nuevos terneros.

Los compañeros bisontes son idénticos a los compañeros animales uros.

Animal de rebaño, uro

Este gran toro, de cuernos grandes y afilados, tiene el pelaje negro descolorido, y un temperamento agresivo.

URO **VD 2**

PX 600

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 natural, -1 tamaño)

pg 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +7 (1d8+9)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Estampida, Pisotear (2d6+9, CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 4

Ataque base +2; **BMC** +9; **DMC** 19 (23 contra derribo)

Dotes Aguante, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +9

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-30)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Estampida (Ex): una estampida tiene lugar si 3 o más criaturas con esta aptitud llevan a cabo un ataque de Pisotear permaneciendo adyacentes entre sí. Con la estampida, las criaturas pueden pisotear a enemigos de su mismo tamaño o más pequeños, y la CD de salvación de Pisotear se incrementa en +2.

Los uros son grandes animales de rebaño similares a reses domésticas.

Compañero uro

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies (12 *m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 12, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Estampida, Pisotear.

Ilustración de Kevin Yan

Ankheg

Este monstruo excavador e insectoide camina sobre 6 patas, mientras un icor verde nocivo gotea de sus repiqueteantes mandíbulas.

ANKHEG **VD 3**

PX 800

N bestia mágica Grande

Inic +0; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, -1 tamaño)

pg 28 (3d10+12)

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (2d6+4 más 1d4 de ácido y Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Escupir ácido

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 17 (25 contra derribo)

Dotes Dureza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +8, Trepar +8

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas o templadas

Organización solitario, pareja o nido (3-6)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Escupir ácido (Ex): una vez cada 6 horas, un ankheg puede escupir una línea de ácido de 30 pies (*9 m*) de longitud. Las criaturas alcanzadas por este ataque sufren 4d4 pg de daño por ácido (salvación de Reflejos CD 14 para mitad de daño). Una vez que un ankheg utiliza este ataque, debe esperar 6 horas antes de usarlo de nuevo. Además, durante este periodo, su ataque de mordisco no inflige daño adicional por ácido. Como consecuencia, un ankheg no usa esta aptitud a menos que esté desesperado o frustrado, normalmente cuando sus pg se ven reducidos a menos de la mitad del total, o cuando no puede agarrar con éxito a un oponente. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los ankheg son una de las plagas más comunes de las zonas rurales del mundo. Estos monstruos excavadores del tamaño de un caballo normalmente evitan las áreas habitadas, como las ciudades, pero su predilección por el ganado y la carne de humanoide hace que no se limiten a las tierras inhóspitas. Sus hábitats preferidos son las tierras de labranza rurales, ya que la tierra suelta de esas regiones les permite excavar fácilmente. Los cuentos hablan de ankheg más grandes que habitan en desiertos remotos; tales criaturas probablemente se alimenten sobre todo de escorpiones gigantes y camellos, y pocas veces entran en contacto con la civilización debido a su localización remota (un ankheg del desierto es un ankheg avanzado Enorme).

En combate, un ankheg prefiere atacar con su mordisco. Cuando se enfrenta a varios enemigos suele agarrar a uno e intenta regresar a lugar seguro, excavando en el suelo. Una criatura llevada bajo tierra puede respirar con dificultad (después de todo, el ankheg también necesita respirar, por lo que sus túneles son relativamente porosos), pero a menudo se la come viva antes de que sus aliados puedan salvarla.

Los ankheg excavan con sus patas y mandíbulas, moviéndose con inquietante velocidad a través de la tierra suelta, la arena, la gravilla, etc. (no pueden excavar a través de una pared sólida). Pueden construir túneles haciendo pausas frecuentes para apuntalar las paredes con una fina secreción cáustica a partir de sus mandíbulas. Si un ankheg decide crear un túnel permanente al excavar, se mueve a la mitad de su velocidad. Un túnel de ankheg típico mide 10 pies (*3 m*) de altura y de anchura, de sección circular y de 60 a 150 pies (*18-45 m*) de longitud ([1d10+5] x 10). Los grupos de ankheg a menudo comparten el mismo territorio y crean intrincadas y sinuosas redes de túneles bajo las granjas, provocando a veces sumideros donde excavan demasiados a la vez.

Aunque los ankheg parecen inmensas sabandijas, de hecho son mucho más inteligentes que los arácnidos típicos y, con un poco de tiempo y alguien con talento, pueden incluso entrenarse para servir como monturas o bestias de carga. El hecho de que hasta los ankheg 'domesticados' sean propensos a rociar ácido cuando tienen miedo o son sorprendidos, los hace como poco peligrosos en las regiones más pobladas, pero para las razas más salvajes como los hobgoblin, los trogloditas, y particularmente los orcos, los ankheg se prodigan como guardianes e incluso como mascotas.

Ilustración de Matt Cavotta

Araña de Fase

Este gran monstruo arácnido posee una escalofriante cara humanoide, rodeada de una maraña de pelaje.

ARAÑA DE FASE **VD 5**

PX 1.600

N bestia mágica Grande

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 17, toque 12, desprevenido 14 (+3 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 51 (6d10+18)

Fort +8, **Ref** +8, **Vol** +3

Aptitudes defensivas excursión etérea

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (2d6+7 más Agarrón y Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Emboscada etérea

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 7, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 25 (37 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (veneno), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Percepción +6, Sigilo +7, Trepar +18

Idioma aklo

ECOLOGÍA

Entorno colinas cálidas

Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Emboscada etérea (Ex): una araña de fase que ataca a enemigo en el plano Material durante el asalto de sorpresa puede llevar a cabo un asalto completo de acciones si comienza el combate cambiando de fase al plano Material desde el plano Etéreo.

Excursión etérea (Sb): una araña de fase puede cambiar del plano Etéreo al plano Material como acción gratuita, y volver de nuevo como acción de movimiento (o como parte de una acción de movimiento). La aptitud es por lo demás idéntica a *excursión etérea* (NL 15º).

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 18; *frecuencia* 1/asalto durante 8 asaltos; *efecto* 1d2 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Las arañas de fase son voraces depredadoras del plano Etéreo que cazan en el plano Material. Cuando localiza una presa, la araña cambia al plano Etéreo para preparar una emboscada. Si es una víctima solitaria, la araña cambia al plano Material, la muerde y después regresa al plano Etéreo para esperar a que el veneno surta efecto. Si son varios enemigos, sigue esta misma táctica, y en cada asalto en que uno de ellos siga a su alcance al comienzo de su turno, repite esta operación. Si no hay ninguno al alcance, se mueve todavía en forma etérea para preparar un ataque a un objetivo disponible, pero a menos que sienta que es seguro pasar un asalto entero en el plano Material, no cambiará de fase de nuevo para atacar si no dispone de una acción de movimiento para escapar.

La araña de fase es el enemigo natural de otro morador del plano Etéreo: el xilo. Las dos razas llevan librado desde hace tiempo una sangrienta guerra sin expectativas reales de resolverse a corto plazo. Debido a que las arañas de fase son menos horripilantes y extrañas en apariencia, podrían encontrar en otras razas a los aliados que necesitan para derrotar a los siniestros xilo, pero sus formas monstruosas y su, a menudo incontenible, apetito dificultan las negociaciones.

En el plano Etéreo, las arañas de fase pueden manipular el neblinoso éter en estado puro, de manera similar al modo en que las arañas manipulan las telarañas. Hay vastos y complejos nidos de éter semisólido flotando en las corrientes del plano Etéreo, que sustentan a muchas arañas de fase cada uno. Las criaturas disfrutan de la compañía de las demás, pero no poseen un concepto real de familia (una araña de fase recién nacida es completamente capaz de valerse por sí misma, y sus progenitores o hermanos no la tratan de forma diferente a ninguna otra).

La araña de fase típica mide 8 pies (*2,4 m*) de longitud y pesa cerca de las 700 libras (*318 kg*).

Ilustración de Andrew Hou

Araña gigante

Una araña del tamaño de un hombre trepa silenciosamente desde las profundidades de su telaraña en forma de embudo.

ARAÑA GIGANTE **VD 1**

PX 400

N sabandija Mediana

Inic +3; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 14, toque 13, desprevenido 11 (+3 Des, +1 natural)

pg 16 (3d8+3)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +1

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d6 más Veneno)

Ataques especiales Telaraña (+5 a distancia, CD 12, pg 3)

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 17, **Con** 12, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 15 (27 contra derribo)

Habilidades Percepción +4 (+8 en telarañas), Sigilo +7 (+11 en telarañas), Trepar +16; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo (+8 en telarañas), +16 a Trepar

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o colonia (3-8)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 14; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +2 racial.

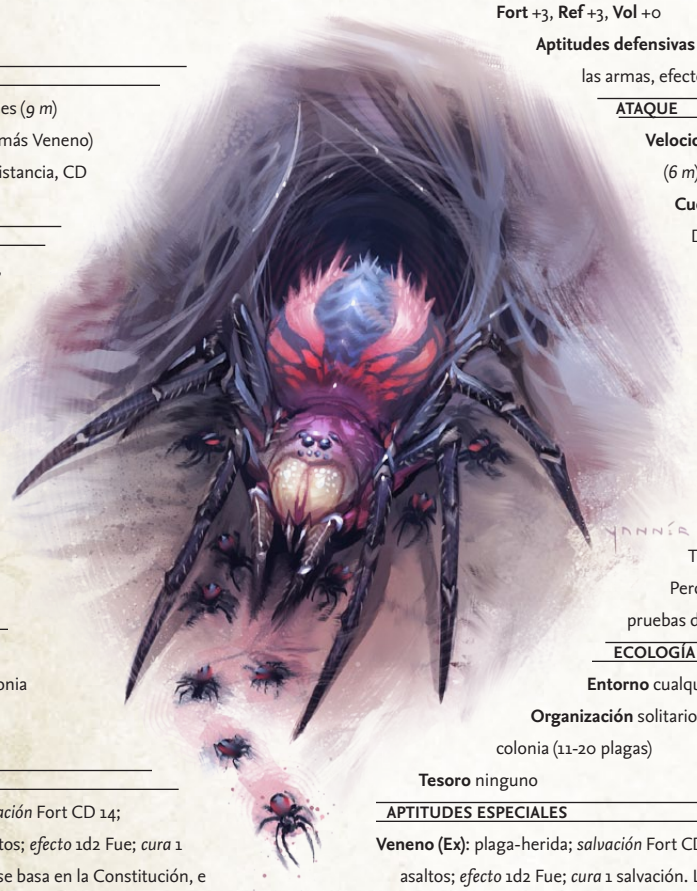


Ilustración de Kieran Yanner

Las estadísticas anteriores son las de una araña tejedora de telarañas. Las arañas cazadoras pierden la aptitud de telaraña pero obtienen un modificador +8 racial a sus pruebas de Acrobacias.

Hay otros tipos de arañas gigantes, como se detalla a continuación.

Especies	VD	Tamaño	DG
Araña escarlata	¼	Menudo	1d8
Araña cangrejo gigante	½	Pequeño	2d8
Viuda negra gigante	3	Grande	5d8
Araña ogro	5	Enorme	7d8
Tarántula gigante	8	Gargantuesco	10d8
Araña goliat	11	Colosal	14d8

Plaga de arañas

Una horrorosa masa de patas y mandíbulas corretea y se pierde en la oscuridad.

PLAGA DE ARAÑAS **VD 1**

PX 400

N sabandija Diminuta (plaga)

Inic +3; **Sentidos** sentido de la vibración 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 17, desprevenido 14 (+3 Des, +4 tamaño)

pg 9 (2d8)

Fort +3, **Ref** +3, **Vol** +0

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Plaga (1d6 más Distracción y Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 17, **Con** 10, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +1; **BMC** -; **DMC** -

Habilidades Percepción +4, Trepar +11; **Modificador racial** +4 a Percepción; utiliza la Destreza para las pruebas de Trepar

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, maraña (3-6 plagas) o colonia (11-20 plagas)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): plaga-herida; *salvación* Fort CD 11; *frecuencia* 1/asalto durante 2 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

La visión de una alfombra de arañas formando una plaga es realmente inquietante, sobre todo cuando la plaga está formada por arañas del tamaño de una moneda de oro cada una, que poseen mandíbulas como cuchillas capaces de lacerar la carne con escalofriante facilidad. Una plaga de arañas es una masa colonial de arácnidos que confía en avasallar a presas mucho más grandes por pura superación numérica en lugar de conformarse con pequeños aperitivos. Aunque las plagas de arañas tejen telarañas, son incapaces de albergar presas grandes, y suelen servir más como guarida que como método de capturar la cena.

Arconte

Los arcontes son una raza de ajenos del Paraíso, criaturas de principios legales y buenos, encargados de la protección tanto de ese plano como de los inocentes y carentes de maldad. Son los enemigos naturales de los diablos, los daimonion y los demonios, y muchos son veteranos en ataques contra su hogar por parte de los ajenos de los planos Inferiores.

Los nativos de Paraíso surgen de entre la tierra y las nubes de este reino divino, inspirados en la creación por los procesos metafísicos de la montaña sagrada, la fe de los mortales bondadosos y la transformación de espíritus virtuosos. Cada arconte comienza siendo un lamparconte o un espíritu sirviente menor, obteniendo poder y prestigio al ayudar a la causa del bien. Vigilado por benevolentes mentores y capitanes de las órdenes divinas, se anima y ayuda a cada espíritu a satisfacer sus deseos más básicos para que vea la paz, honestidad y justicia que moran en todas las tierras, especialmente a lo largo y ancho del plano Material. A este fin, los arcontes de todos los tipos a menudo adoptan el rol de caballeros andantes, viajando por mundos y reinos disparatados, colaborando en buenas obras y promoviendo actos de valor. Estos ajenos virtuosos prefieren motivar a los mortales a actuar con honor e integridad en lugar de corregir sus errores, en la creencia de que sirven mejor a la causa de la justicia las criaturas a las que se les enseña a elegir justamente, y a deshacerse de los grilletes de su propia maldad. Esto hace más fácil resistir las futuras tentaciones, y planta la semilla de la liberación espiritual. Así, muchos arcontes actúan con sutileza en sus interacciones con los mortales, disfrutando especialmente cuando llevan consuelo y salvación a aquellos desconocedores de su presencia.

Los esfuerzos del Paraíso resultan mucho menos sutiles cuando se trata de combatir a las hordas de los planos Inferiores. Las tropas de arcontes se oponen a ultranza a las ofensas del Infierno, Abaddon y el Abismo, enfrentándose a ellos tanto en campos de batalla extraplanarios como en el propio plano Material. Estos encuentros podrían tener lugar en forma de vastos ejércitos colisionando en extraños espacios planarios, o de arcontes solitarios revelándose a los mundos mortales para repeler las maquinaciones de invasores infernales. En esos casos, los arcontes suelen preferir enfrentarse a sus enemigos de cara si es prudente, pero si se ven superados en número, hacen lo que pueden para igualar la contienda (normalmente empleando tácticas de guerrilla, o aguantando la posición y atrayendo a un enemigo con magia antes de entrar en cuerpo a cuerpo). Debido a que pueden teletransportarse a voluntad, les resulta fácil desvanecerse para reaparecer después, a menudo con refuerzos, cuando sus enemigos no están preparados. Estos guerreros de la ley actúan con honor, incluso con sus enemigos, pero no son bobos ni carecen de pasión, y pocos en el multiverso osan enfrentarse a la ira del Paraíso.

Aunque los arcontes son campeones del bien, tienen poca paciencia con quienes no siguen las tradiciones estrictas y los patrones de bondad. Aunque una dictadura cruel podría ser un enemigo legítimo de los arcontes, la rebelión y los disturbios no son la forma apropiada de abordar tal injusticia. La justicia y la ley no se deben abandonar en la lucha por la paz y el bien, ya que las acciones anárquicas suelen provocar más daño y caos, aunque sea involuntariamente. Las leyes del Paraíso existen para minimizar el daño colateral y el dolor no deseado, y aunque adherirse a estas leyes suele complicarles las cosas, los arcontes señalan que así sus victorias son duraderas. Debido a esta fuerte adhesión a la tradición y la ley, los arcontes acaban viéndose a menudo, y muy a su pesar, como enemigos de criaturas de alineamiento caótico bueno, particularmente los azata. Para un arconte, la Naturaleza de un azata parece caprichosa e impaciente; al golpear velozmente a un enemigo sin molestarse en pensar en las implicaciones de sus repentinos actos, es posible causar más daño que hacer algo bueno. Aún así, cuando oponerse al caos de un azata es algo necesario, el arconte no se alegra de ello, y hace lo posible para minimizar la duración del conflicto. Desafortunadamente, los caprichosos y emocionales azata son legendarios entre los arcontes por su rencor, por lo que para muchos la mejor política cuando se interactúa con los azata es ser breve, conciso y firme.

Los arcontes hablan celestial, dracónico e infernal, pero pueden hablar con casi cualquier criatura debido a su aptitud de habla verdadera. La lista completa de los rasgos de los arcontes se presenta en la página 310. Muchos arcontes poseen aptitudes adicionales, como corresponde a su particular papel en el ejército del Paraíso.

Señores Empíreos arcontes

Muchos arcontes poderosos se cuentan entre los Señores Empíreos, benevolentes héroes del bien y dirigentes de los reinos sagrados. Habiendo trascendido las formas específicas de sus parientes, estos arcontes únicos extienden la armonía de la rectitud y el orden, tanto mediante actos sutiles, como al frente de hordas divinas, y pelean contra todo aquel que corrompa lo que es justo. La siguiente no es más que una selección de algunos de los Señores Empíreos arcontes más venerados.

Asteria, De la Orden infinita
Cocidius, Guardián de los Halcones
Duellona, la Doncella Guerrera
Erlang Shen, La que Todo Lo Ve
Hors, el Sol Congelado
Inanna, la Princesa de los Cielos
Lugus, El de las Tres Caras
Ogoun, El de Fuego y Hierro
Oro, la Llama de los Cielos
Radigost, el Portador de Dádivas
Sheave, el Señor Huérfano
Svarozic, el Rostro de la Llama
Tanit, el Guardián de la Vida
Tahmineh, La Madre Herida

Arconte, canarconte

La acicalada apariencia y el refinado mandoble de este humanoide de cabeza canina le revelan como algo más que una simple bestia.

CANARCONTE **VD 4**

PX 1.200

LB ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal)

Inic +4; **Sentidos** *detectar el mal*, olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

Aura aura amenazadora (CD 16), *círculo mágico contra el mal*

DEFENSA

CA 19, toque 10, desprevenido 19 (+9 natural; +2 de desvío contra el mal)

pg 39 (6d10+6)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +5; +4 contra veneno, +2 de resistencia contra el mal

RD 10/maligna; **Inmune** electricidad, petrificación; **RC** 15

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d8+3), Golpetazo +8 (1d4+1) o Mandoble de gran calidad +9/+4 (2d6+3/19-20), Mordisco +3 (1d8+2)

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

Constantes — *círculo mágico contra el mal, detectar el mal*

A voluntad — *auxilio divino, cuchichear mensaje, llama continua, teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +6; **BMC** +8; **DMC** 18

Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +9, Averiguar intenciones +10, Intimidar +10, Percepción +10, Sigilo +13, Supervivencia +14; **Modificadores raciales** +4 a Sigilo, +4 a Supervivencia

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE cambiar de forma (*forma de bestia II*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Paraíso)

Organización solitario, pareja o sección (3-5)

Tesoro estándar (mandoble de gran calidad, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Cambiar de forma (Sb): un canarconte puede adoptar cualquier forma canina desde tamaño Pequeño hasta Grande, como si usase *forma de bestia II*. Mientras está en forma canina, el canarconte pierde sus ataques de Mordisco, Golpetazo y mandoble pero obtiene el ataque de Mordisco de la forma que elige. A efectos de esta aptitud, canino incluye cualquier criatura del tipo animal similar al perro o al lobo.

Los canarcontes se asemejan a humanos musculados con cabezas caninas, asemejándose normalmente a lobos o perros de aspecto noble. Bien entrenados, prefieren utilizar sus mandobles en batalla, aunque son igual de hábiles con sus armas naturales. Los canarcontes detestan matar mortales, y prefieren desarmar o incapacitar incluso a los malignos cuando les es posible. Sin embargo, contra los ajenos y los corruptos sin posibilidad de redención no muestran piedad.

Los canarcontes son soldados y centinelas disciplinados. A veces los dioses bondadosos los envían para vigilar lugares e individuos específicos que les interesan especialmente. Con la apariencia de seres solitarios, modestos pero amigables, estos defensores secretos podrían continuar su custodia durante años.

En las tropas del Paraíso, los paladines canarcontes más destacados lideran a sus seguidores en combate, adoptando el papel de capitanes y caballeros. Van al frente de las incursiones contra los asentamientos infernales, bien impliquen golpear fortalezas de los daimonion, bien para liberar prisioneros de sagas nocturnas recolectoras de almas. Estas misiones quizá hacen de los canarcontes los celestiales que más probablemente pueda encontrarse uno en los planos Inferiores, y a veces grupos veloces de lobos resultan ser bienvenidos salvadores para los que se han perdido en esos reinos. Independientemente de sus órdenes, todos los canarcontes exhiben un odio en particular por los infernales caninos, dejando a un lado la piedad y haciendo lo posible por acabar con los males de los barghest, glabrezu, sabuesos yeth, y ajenos depravados de ese tipo.

Ilustración de Michael Jaecks

Arconte, clangarconte

Este ser, ágil y bello, de piel del color del mármol, planea gracias a poderosas alas blancas, e irradia una sensación de serenidad.

CLANGARCONTE **VD 14**

PX 38.400

LB ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +22

Aura aura amenazadora (CD 22), *círculo mágico contra el mal*

DEFENSA

CA 27, toque 13, desprevenido 24 (+3 Des, +14 natural; +2 de desvío contra el mal)

pg 175 (14d10+98)

Fort +16, **Ref** +9, **Vol** +14; +4 contra veneno, +2 de resistencia contra el mal

RD 10/maligna; **Inmune** electricidad, petrificación; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 90 pies (*27 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Mandoble* +4 +23/+18/+13 (2d6+11/19-20)

Ataques especiales Trompeta

Aptitudes sortílegas (NL 14º)

Constantes — *círculo mágico contra el mal*

A voluntad — *auxilio divino, cuchichear mensaje, detectar el mal, llama continua, teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

Conjuros preparados (NL 14º)

7º — *curar heridas graves en grupo* (2)

6º — *destierro* (CD 21), *sanar* (2)

5º — *curar heridas leves en grupo, desplazamiento de plano* (CD 20), *disipar el mal* (CD 20), *revivir a los muertos*

4º — *exorcismo* (CD 19), *inmunidad a conjuros, neutralizar veneno* (CD 19), *poder divino*

3º — *curar heridas graves, luz del día, protección contra la energía, purgar invisibilidad, vestidura mágica*

2º — *consagrar, curar heridas moderadas, fuerza de toro, restablecimiento menor, sabiduría de búho*

1º — *bendecir, curar heridas leves* (2), *escudo de la fe, favor divino, santuario* (CD 16)

0 (a voluntad) — *detectar magia, estabilizar, purificar comida y agua, virtud*

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 17, **Con** 25, **Int** 16, **Sab** 20, **Car** 17

Ataque base +14; **BMC** +19; **DMC** 32

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Persuasivo, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Averiguar intenciones +24, Diplomacia +24, Escapismo +17, Interpretar (instrumentos de viento) +20, Percepción +22, Saber (religión) +20, Sigilo +20, Trato con animales +20, Volar +24

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Paraíso)

Organización solitario, pareja o sección (3-5)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: los clangarcontes lanzan conjuros divinos como si fueran clérigos de nivel 14. No tienen acceso a dominios u otras aptitudes de clérigo.

Trompeta (Sb): todas las criaturas (excepto los arcontes) que se encuentran en un radio de 100 pies (*30 m*) del estallido de la trompeta deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar paralizadas durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en el Carisma. El arconte también puede ordenar a su trompeta que se convierta en un *mandoble +4* como acción gratuita. Si no lo empuña el arconte, sólo es un trozo de metal inservible.

Mensajeros de los dioses buenos y los poderosos celestiales, los clangarcontes son la vanguardia de los ejércitos divinos, y reúnen a las legiones del Paraíso para la guerra. Cuando los dioses legales buenos necesitan comunicarse con un grupo de mortales, a menudo envían a los clangarcontes para que actúen de intermediarios. Hablan con voz clara y musical, y sus sobrenaturales ojos son blancos y sin pupilas.

Todos portan una trompeta o cuerno mágicos y resplandeciente con el que crean música maravillosa, un sonido para llamar a otros arcontes, paralizar enemigos o defender a los virtuosos. Suelen decorar sus trompetas con los estandartes de sus señores.

Ilustración de Alex Shim

Arconte, lamparconte

Emitiendo una radiación cálida y tranquilizadora, este orbe de luz se mueve con un silencio sobrenatural y una gracia mística.

LAMPARCONTE VD 2

PX 600

LB ajeno Pequeño (arconte, bueno, extraplanario, legal)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +4

Aura aura amenazadora (CD 13)

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 15 (+4 natural, +1 tamaño; +2 de desvío contra el mal)

pg 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +0; +4 contra veneno, +2 de resistencia contra el mal

RD 10/maligna; **Inmune** electricidad, petrificación

ATAQUE

Velocidad volar 60 pies (*18 m*) (perfecta)

A distancia 2 Rayos de luz toque +3 (1d6)

Aptitudes sortílegas (NL 3°)

A voluntad — *auxilio divino*, *llama continua*, *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 11, **Con** 12, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 10

Ataque base +2; **BMC** -4; **DMC** 6

Dotes Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +5, Diplomacia +5, Percepción +4, Saber (los Planos) +3, Volar +14

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE *gestalt*

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Paraíso)

Organización solitario, pareja o sección (3-6)

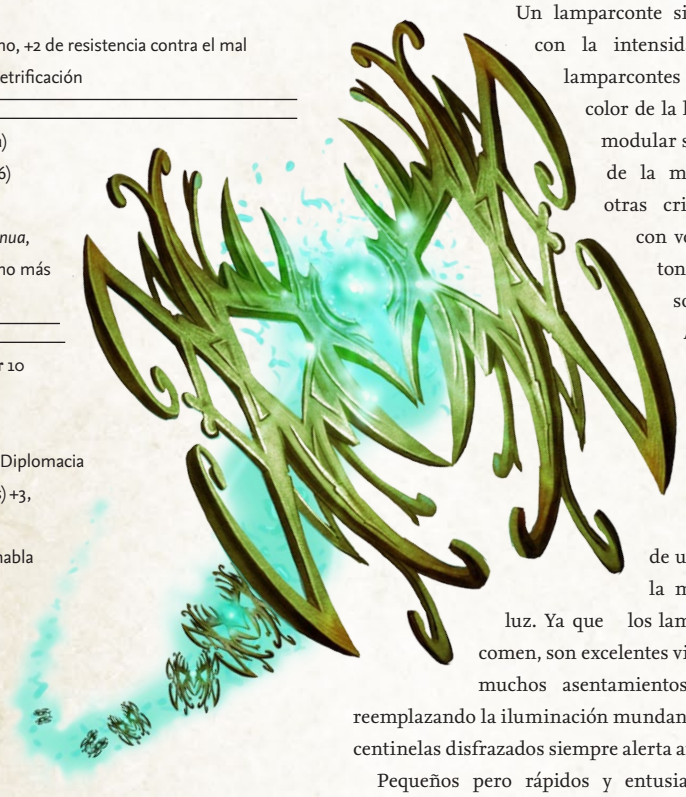
Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

***Gestalt* (Sb)**: nueve lamparcontes pueden fusionarse como acción de asalto completo, convirtiéndose en una única entidad Grande más poderosa que los arcontes que lo conforman por separado. Asemejándose a un torbellino de luces danzantes de luciérnaga, el *gestalt* posee todos los poderes y aptitudes de un elemental Grande de aire además de los siguientes: subtipos arconte, bueno y legal; rasgos de arconte (aura amenazadora CD 16); 2 rayos de luz (2d6), RD 5/mágica y maligna. Los arcontes pueden permanecer en esta forma durante 2d4 asaltos. Cuando el *gestalt* se separa de nuevo en lamparcontes individuales, sus pg restantes se dividen entre ellos a partes iguales; si tiene menos de 9 pg, algunos de los arcontes mueren cuando finaliza.

Rayo de luz (Ex): un lamparconte puede disparar haces de luz para dañar a sus enemigos. Estos rayos de luz tienen un alcance máximo de 30 pies (*9 m*) y superan cualquier tipo de reducción de daño.

Seres amistosos y curiosos, los lamparcontes conversan ansiosamente con otras criaturas y las ayudan. Sin embargo, sus cuerpos son meros globos de pureza espiritual y luz pálida, y aunque podrían interactuar con su entorno mediante pura fuerza de voluntad, dicha interacción sería demasiado débil para ayudar en la mayoría de las tareas físicas. Su naturaleza esquiva los hace excelentes explorando (al menos en áreas donde las luces extrañas no sean inusuales), transmitiendo mensajes y abrumando a sus enemigos con tácticas de sorpresa y de grupo. Aunque parecen frágiles, sus formas les protegen contra casi todos los ataques profanos.



Un lamparconte siempre brilla, normalmente con la intensidad de una antorcha. Los lamparcontes poseen control total sobre el color de la luz que emiten, y les encanta modular sus colores y brillo al compás de la música, o para entretener a otras criaturas. Casi todos hablan con voces etéreas y resonantes, de tonos que van desde susurros sombríos a trinos apurados. A menudo, su color fluctúa junto a sus palabras o tonos, enfatizando su habla con chispas de luz o pulsos suaves. Como acción rápida, un lamparconte puede disminuir su luz a la de una vela durante 1 asalto. Solo la muerte puede extinguir esta luz. Ya que los lamparcontes nunca duermen o comen, son excelentes vigías y guardianes. Alumbran muchos asentamientos en los reinos celestiales reemplazando la iluminación mundana o mágica, y sirviendo como centinelas disfrazados siempre alerta ante el mal que se aproxime.

Pequeños pero rápidos y entusiastas, los lamparcontes son excelentes tropas de apoyo para los ejércitos celestiales, lanzándose en enjambre sobre oponentes débiles, o teletransportándose en masa a posiciones en los flancos para cortar rutas de refuerzo o de escape. Estos arcontes en miniatura trabajan bien juntos y saben que hay poder en el número, fusionándose en momentos de necesidad y desesperación en formas superiores con mayor control de su entorno. Los lamparcontes especialmente valientes podrían ser ascendidos ocasionalmente a algún tipo más poderoso de arconte, pero casi todos están conformes con su posición.

Ilustración de Michael Jaecks

Arpía

Salvo por las alas raídas y los pies en forma de garra, esta criatura parece una mujer salvaje de aspecto enloquecido.

ARPÍA **VD 4**

PX 1.200

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+2 armadura, +2 Des, +1 esquiva, +1 natural)

pg 38 (7d10)

Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Maza de armas +8/+3 (1d8+1), 2 Garras +3 (1d6)

Ataques especiales Canción cautivadora

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 7, **Sab** 12, **Car** 17

Ataque base +7; **BMC** +8; **DMC** 21

Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Engañar)

Habilidades Engañar +7, Interpretar (canción) +5, Intimidar +7, Percepción +7, Volar +12

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario, pareja o escuadrilla (3-12)

Tesoro estándar (armadura de cuero, maza de armas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Canción cautivadora (Sb): la canción de una arpía tiene el poder de corromper las mentes de los que la oyen, llamándolos a su lado. Cuando una arpía canta, todas las criaturas (excepto las demás arpías) que se encuentran en una expansión de 300 pies (*90 m*) deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 16 para no quedar cautivadas. A una criatura que tiene éxito no puede afectarle la canción de la misma arpía durante 24 horas. La víctima bajo los efectos de la canción cautivadora se mueve hacia la arpía usando la manera más directa posible. Si el camino le dirige a un área peligrosa, como atravesar un fuego o el borde de un acantilado, obtiene una segunda salvación para finalizar el efecto antes de contactar con el peligro. Las criaturas cautivadas no pueden llevar a cabo ninguna acción salvo defenderse. Una víctima que se encuentre a 5 pies (*1,5 m*) de la arpía simplemente se queda de pie y no ofrece resistencia a los ataques de ésta. Este efecto continúa durante tanto tiempo como la arpía canta y 1 asalto después de que termina. Este es un efecto de hechizo, sónico y enajenador. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Vistas a menudo como despiadadas y corruptas, las arpías conocen los hábitos de las criaturas. Este conocimiento les otorga una ventaja cuando van en busca de su comida favorita. Aunque las criaturas salvajes caen fácilmente víctimas de sus canciones cautivadoras, estas viles mujeres-pájaro prefieren que su comida esté aderezada con complejos y confusos pensamientos. Las presas fáciles son una comida aburrida.

A pesar de su salvajismo y falta de remordimientos por sus acciones, muchas arpías viven cerca de sociedades humanoides, y se divierten aterrorizando a las criaturas que perciben como presas potenciales.

Las arpías suelen ponerse baratijas y adornos robados a sus víctimas, ya que les gusta permitirse el lujo de llevar las joyas brillantes de la humanidad. De cerca, estas criaturas apestan con el olor de las víctimas ingeridas, y pocas veces dejan acercarse a las criaturas no cautivadas, por temor a que huelan la sangre y la podredumbre de sus plumas. Por eso muchas arpías se echan perfumes y aceites aromáticos.

Las arpías varían mucho de aspecto según el lugar. Algunas parecen una mezcla de buitre y mujer, mientras que otras llevan la majestuosa marca del águila o el halcón en sus plumas. Algunas nidadas de arpías de partes del mundo aisladas y tropicales incluso tienen plumas coloridas como las de los loros.

Ilustración de Tyler Walpole

Atrapamoscas gigante

Esta enorme planta es una masa de zarcillos y púas, de la que surgen varios tallos tremendamente móviles, que culminan en grupos de mandíbulas dentadas y verdes.

ATRAPAMOSCAS GIGANTE VD 10

PX 9.600

N planta Enorme

Inic +8; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenido 18 (+4 Des, +10 natural, -2 tamaño)

pg 149 (13d8+91)

Fort +17, **Ref** +8, **Vol** +5

Inmune aturdimiento, dormir, efectos enajenadores, parálisis, polimorfar, veneno; **Resiste** ácido 20

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo 4 Mordiscos +15 (1d8+7 más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Envolver

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 18, **Con** 25, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +9; **BMC** +18 (+22 presa); **DMC** 32 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Golpe vital, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Percepción +10, Sigilo +9 (+17 en maleza); **Modificador racial** +8 a Sigilo en maleza

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario, pareja o arboleda (3-6)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Envolver (Ex): si un atrapamoscas gigante comienza su turno apresando con la boca a un oponente de al menos dos categorías de tamaño más pequeño, puede cerrar sus mandíbulas completamente sobre él llevando a cabo una nueva prueba de maniobras de combate (como si intentase sujetarle). Si tiene éxito, envuelve a la presa e inflige 1d8+7 pg de daño y 2d6 pg de daño por ácido al inundarse la cavidad con enzimas digestivas. El sellado es hermético por lo que la criatura envuelta corre el riesgo de asfixia. Envolver es una forma especial de sujeción, y una criatura envuelta puede escapar de la misma manera que si estuviese sujeta, pero debido a que está atrapada completamente dentro de las mandíbulas de la planta, no puede ser el objetivo de efectos o ataques que requieran línea de visión o de efecto. Un atrapamoscas gigante que está apresando o sujetando a un enemigo no puede atacar a otros con ese mordisco, pero no resulta impedido de otra manera.

Ilustración de Michael Jaecks

Este peligroso depredador, una planta resistente que crece en áreas de suelo poco fértil pero abundante en vida animal, es una versión inmensa de su más común (y más pequeño) pariente. Mientras que los atrapamoscas más pequeños complementan su crecimiento atrapando insectos, el atrapamoscas gigante hace lo propio con animales, humanoides y cualquier cosa lo suficientemente estúpida para acercarse demasiado. Las leyendas locales se refieren a esta planta por el nombre de 'atrapahombres', 'planta de mandíbula crujiente', 'planta de hoja dragón', 'mordedora de vacas' y 'pelícano verde', pero los aventureros la conocen simplemente como atrapamoscas gigante. Debido a que las presas del atrapamoscas gigante son generalmente más listas que los insectos, esta enorme planta ha evolucionado hasta convertirse en un cazador mucho más agresivo que su contrapartida más pequeña. Puede moverse lentamente por el suelo, utilizando sus retorcidas raíces como tentáculos para reubicarse en zonas de caza más pobladas, y es muy capaz de mezclarse con el follaje que le rodea. Sus mandíbulas y tallos son rápidos: se estiran y se cierran sobre los transeúntes a la velocidad del rayo. La misma planta incluso tiene algo de inteligencia y es capaz de hacer elecciones tácticas limitadas, como saber cuándo dejar de atacar a un enemigo poderoso.

Aunque la mayoría de los atrapamoscas gigantes tiene cuatro mandíbulas, algunos pueden tener una, ocho o más. Como regla general, puedes incrementar los DG de un atrapamoscas gigante en 2 y su armadura natural en +1 por cada ataque de mordisco adicional que le concedas, incrementando su VD en +1 cada vez que incrementes sus ataques y sus DG de esta forma. Si aumentas la planta con más de 3 o 4 mordiscos, (y por tanto más de 6 u 8 DG), consulta la tabla 1-1 de la página 291 para asegurarte de que el VD de la planta es el apropiado.

Los tallos de un atrapamoscas gigante tienen 20 pies (*6 m*) de longitud, pero generalmente se extienden relativamente cerca de la masa central (un grupo de mandíbulas de un atrapamoscas adulto mide 7 pies [*2,1 m*] de diámetro). Un atrapamoscas gigante pesa 9.000 libras (unas *4 TM*).

Avispa gigante

Esta avispa del tamaño de un caballo está cubierta de franjas verticales amarillas y negras, y de su aguijón, del tamaño de una espada, gotea veneno.

AVISPA GIGANTE **VD 3**

PX 800

N sabandija Grande

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 13; (+1 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 34 (4d8+16)

Fort +8, **Ref** +2, **Vol** +2

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Aguijón +6 (1d8+6 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 12, **Con** 18, **Int** -, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +3; **BMC** +8; **DMC** 19

Habilidades Percepción +9, Volar +3; **Modificador racial** +8 a Percepción

ECOLOGÍA

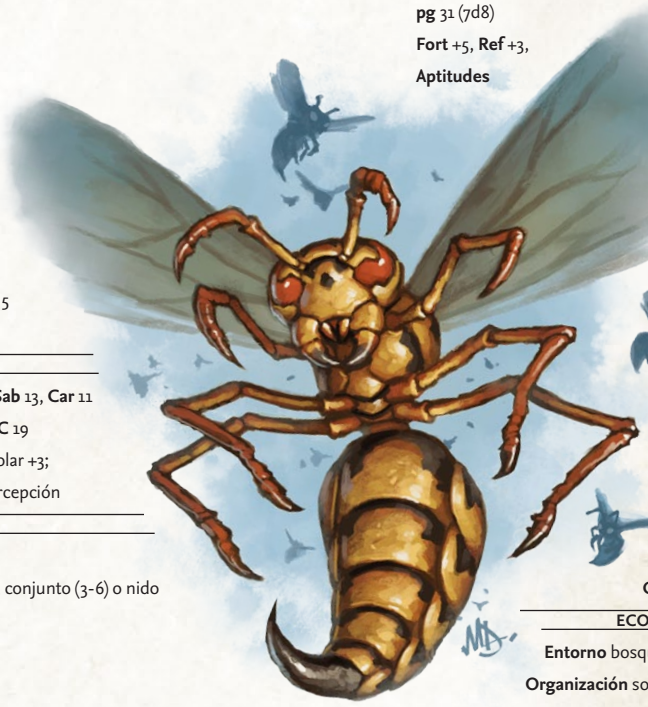
Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja, conjunto (3-6) o nido (7-19)

Tesoro ninguno

Aptitudes especiales

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 18; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Des; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +2 racial.



Las avispas gigantes casi siempre forman nidos, aunque no como los de sus primas más pequeñas. Cada nido funciona con un líder (la reina), unas pocas obreras y varias avispas soldado. Las obreras y la reina crean la prole mientras que las avispas soldado protegen el nido y cazan. Los nidos de avispas gigantes suelen encontrarse en cuevas, casas abandonadas, o cualquier complejo lo suficientemente grande para acoger a una docena de insectos de 10 pies (*3 m*) de alto.

Las avispas gigantes atacan cuando tienen hambre o se sienten amenazadas, aguijoneando a su presa hasta la muerte. Se llevan a los oponentes muertos o incapacitados a su guarida como comida para las crías que todavía no han eclosionado (la experiencia de caer en un nido de avispas, paralizado mientras las larvas se alimentan, es uno de los inventos más crueles de la Naturaleza). Incluso cuando forman parte de un nido, las avispas gigantes tienden a cazar en solitario, y es raro ver a más de una al mismo tiempo.

Plaga de avispas

Un zumbido bajo y siniestro anuncia la llegada de una masa de muchos miles de avispas enfadadas y con el aguijón preparado.

PLAGA DE AVISPAS **VD 3**

PX 800

N sabandija Diminuta (plaga)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 14; (+1 Des, +4 tamaño)

pg 31 (7d8)

Fort +5, **Ref** +3, **Vol** +3

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Plaga (2d6 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 13), Veneno

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 13, **Con** 10, **Int** -, **Sab** 12, **Car** 9

Ataque base +5; **BMC** -; **DMC** -

Habilidades Percepción +9, Volar +11; **Modificador racial** +8 a Percepción

CE rasgos de plaga, rasgos de sabandija

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja, furia (3-6 plagas), torbellino (7-12 plagas)

Tesoro ninguno

Aptitudes especiales

Veneno (Ex): plaga-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1 Des; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Una plaga de avispas es una masa voladora de miles de avispas carnívoras. Siendo tan numerosas, se convierten en voraces cazadoras, capaces de abatir grandes criaturas con sus aguijones venenosos. Aunque una plaga de avispas es capaz de infligir cientos de picaduras, su verdadero peligro radica en su insaciable apetito por la carne.

Las plagas de avispas rodean y atacan a cualquier presa viva con la que se cruzan, y no tardan en ir a por otra cuando su enfado va en aumento. Una plaga de avispas enfurecida suele olvidarse de su enjambre o de la fuente original de su ira, y teniendo constantemente nuevos objetivos que avasallar, una plaga puede continuar su devastación sin fin hasta que es destruida o dispersada.

Ilustración de Matt Dixon

Azata

Los azata pertenecen a una raza de celestiales nativos del plano del Elíseo, donde perseguir la libertad y la bondad es primordial. Son campeones de estos conceptos, grandes bardos, caballeros y exploradores que recorren los planos en busca de los bondadosos que necesitan ayuda. Descritos a menudo como los celestiales más parecidos a elfos o hadas, sin embargo los azata poseen a menudo formas extrañas e inhumanas, o adoptan formas elementales o sobrenaturales. La mayoría posee un título caballeresco o cortesano (como duque, condesa, o príncipe) aparentemente hereditario, quizá de una monarquía celestial abandonada y olvidada hace tiempo. Los azata no explotan estos títulos para ejercer influencia sobre los demás, sino que los usan para identificarse, o un poco por prepotencia. Son mortíferos y decididos enemigos del mal, intrépidos, y astutos en batalla.

No sorprende que los tres tipos más conocidos de azata puedan volar, ya que es raro que permanezcan en un lugar mucho tiempo, y prefieren la emoción del movimiento y el descubrimiento a las comodidades. Muchos 'asentamientos' de azata son poco más que un grupo de tiendas alrededor de un lugar señalado, reuniéndose a lo largo del día para compartir noticias, historias y quizá duelos amistosos, para volver a marchar pocos días después. Estos asentamientos temporales son coloridos y poseen una atmósfera festiva, ya que los azata no dudan en dar la bienvenida a cualquiera de los suyos como si fueran viejos amigos. Aunque algunos pueden predecir cuándo y dónde podría alzarse una comunidad azata, algunos grupos o generaciones de azata se reúnen periódicamente para celebrar reuniones y festivales tradicionales. Estas reuniones suelen tener lugar en tiempos de importancia mística, como en el ocaso del equinoccio lunar, o durante momentos menos predecibles, como las nupcias de dos videntes, y siempre en un lugar de belleza natural inmaculado o imponente. Todos los azata conocen fundamentalmente cuándo y dónde podría ocurrir la próxima reunión de su gente y, aunque no se precisa ni espera que ninguno acuda, todos son bienvenidos. Sin embargo, estas reuniones no excluyen la posesión de hogares y comunidades, y las cumbres del Elíseo resuenan continuamente con las canciones de los coros de los azata.

Mientras que los arraigados y estoicos arcontes llaman caprichosos a sus primos, los azata se guían por una naturaleza de cruzados, y se aburren cuando se les obliga a permanecer en un lugar demasiado tiempo. Esta tendencia también implica que les desagrada aceptar servir a los mortales por un largo periodo de tiempo, por lo que prefieren llegar, hacer el trabajo e irse a otra misión o desafío. Al igual que buscan extender la causa de la libertad y el deleite, los azata creen que no pueden forzar dichas virtudes por todo el multiverso. Sin la oscuridad no puede existir la luz, y sin lucha no hay victoria. Comprendiéndolo, estos celestiales permanecen apartados de la mayoría de los conflictos mortales, y prefieren actuar como asesores más que como campeones, concediendo a los mortales bondadosos sus propios triunfos. Sin embargo, en los casos en que las fuerzas del mal campan a sus anchas y se entrometen en los mundos mortales, los azata acuden rápidamente a defenderlos, y a ayudar a quienes no pueden hacerlo por sí mismos.

Los azata suelen trabajar juntos, pero su fuerte personalidad y su gran sentido de la libertad individual a menudo resultan en desacuerdos en el mejor modo de abordar una situación concreta. Aunque en el fondo ambos grupos esgrimen el bien superior, estos argumentos pueden enconarse y llegar a resentimientos duraderos. En las ocasiones en que un azata está convencido de que su modo es el correcto, podría incluso autoimponerse una especie de exilio, abandonando el respaldo de sus parientes para así poder lanzar una cruzada personal contra la crueldad del multiverso. Muchos azata se originan a partir de la indomable belleza del Elíseo, creados y alimentados por el influjo de bondadosas almas mortales. Al igual que muchos otros ajenos, no pueden reproducirse entre sí como lo hacen los mortales, y a menudo tienen aventuras con mortales espléndidos y de espíritu bueno. Los azata coquetean frecuentemente con sus parientes, seres que buscan rápidamente los sentimientos del amor, el júbilo y la compañía, pero es raro que se sientan unidos o exclusivos de un sólo amante, independientemente de su raza.

Los azata hablan celestial, dracónico e infernal, pero pueden hablar casi con cualquier criatura debido a su aptitud especial de habla verdadera. Consulta la página 311 para obtener detalles de esta aptitud y otros rasgos compartidos por los azata.

Señores Empíreos azata

Entre las filas de los Señores Empíreos, los campeones divinos de los planos Superiores, existen varios miembros únicos y poderosos de la raza de los azata. Mientras que estos celestiales únicos ejercen influencia sobre vastos reinos y legiones de seguidores, otros son nómadas solitarios y héroes cruzados, que sólo buscan utilizar su astucia, sabiduría, y pericia para extender el júbilo y la libertad. La siguiente lista nombra varios de los Señores Empíreos azata más famosos, conocidos, y reverenciados por incontables planos y mundos.

- Atonga, el De los Mares y las Canciones
- Aizen Myo-o, la Sabiduría Roja
- Cernunnos, el Señor de los Venados
- Connla, el Hijo del Perro Lobo
- El Olvidado, Libre Incluso de la Memoria
- Itzamna, el que Vigila desde las Nubes
- Lada, la Dama de la Danza
- Maahes, la Bestia Guardiana
- Muyingwa, el Lanzador de Semillas
- Ibeji, los Gemelos
- Ogma, el Campeón
- Tsukuyomi, el Príncipe de la Luna
- Qetesh, el Amante Sagrado
- Vikramaditya, el Rey Sabio y Valeroso

Azata, bralani

El cabello blanco plateado, del color del relámpago, de este sereno arquero de aspecto élfico se mece con el viento, y sus ojos resplandecen con vibrantes colores.

BRALANI **VD 6**

PX 2.400

CB ajeno Mediano (azata, bueno, cambiaformas, caótico, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 14, desprevenido 16 (+4 Des, +6 natural)

pg 66 (7d10+28)

Fort +9, **Ref** +9, **Vol** +6

RD 10/hierro frío o maligna; **Inmune** electricidad, petrificación; **Resiste** frío 10, fuego 10; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo *Cimitarra* +1 +13/+8 (1d6+8/18-20) o Golpetazo +12 (1d6+7)

A distancia *Arco largo compuesto* +1 +12/+7 (1d8+6/x3)

Ataques especiales Torbellino explosivo

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

A voluntad — *contorno borroso, hechizar persona* (CD 13), *imagen múltiple, muro de viento, ráfaga de viento* (CD 14)

2/día — *curar heridas graves, rayo relampagueante* (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 18, **Con** 19, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 15

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 26

Dotes Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +12, Engañar +12, Montar +14, Percepción +15, Sigilo +14, Trato con animales +12, Volar +22

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE forma de viento

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Elíseo)

Organización solitario, pareja o sección (3-6)

Tesoro doble (*cimitarra +1, arco largo compuesto +1* [Fue +5])

APTITUDES ESPECIALES

Forma de viento (Sb): un bralani puede cambiar entre su cuerpo humanoide y otro formado por viento y bruma como acción estándar. En forma humanoide, no puede volar ni usar su torbellino explosivo. La forma de viento funciona como si estuviese bajo los efectos de un conjuro de *caminar con el viento*. Puede hacer ataques de Golpetazo y utilizar aptitudes sortílegas en cualquiera de las formas. Además, puede permanecer en una de ellas hasta que decida adoptar la otra. El cambio de forma no puede disiparse y el bralani no retorna a ninguna forma en particular cuando muere (ambas son formas verdaderas). Un conjuro de *visión verdadera* revela ambas formas a la vez.

Torbellino explosivo (Sb): cuando está convertido en la forma de viento, un bralani puede atacar con una explosión arrasadora de viento, que causa 3d6 pg de daño en una línea de 20 pies (*6 m*) (salvación de Reflejos CD 17 para mitad de daño). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los bralani se cuentan entre los más fieros y salvajes de los azata, viviendo el momento y siempre alerta a oportunidades de poner a prueba sus habilidades en batalla. Además de sus formas de aspecto élfico, pueden adoptar forma de torbellinos de polvo, nieve o arena. En el reino mortal, a menudo se les confunde con los djinn. Se deleitan con climas violentos, no por sus cualidades destructivas, sino por su intensidad y energía, y muchas historias describen a los bralani como espíritus que se divierten cuando navegan entre las tormentas más violentas.

Los bralani no necesitan comer, pero disfrutan haciéndolo. Muchos prefieren la comida élfica, los intensos platos humanos, y el vino especiado. Debido a sus similitudes con los elementales y las hadas, a veces actúan como intermediarios entre los mortales y ellos, aunque prefieren organizar treguas temporales que permitan a las partes interesadas dirigir sus propias negociaciones en terreno neutral. Cuando adoptan el papel de mediadores (o siempre que se les presenta la oportunidad) rápidamente sugieren competiciones o juegos amistosos para zanjar las disputas, y se divierten creando desafíos o complicados concursos para poner a prueba tanto la pericia física como mental de los mortales.

Ilustración de Alex Shim

Azata, ghaele

Este guardián elegantemente blindado está alerta, irradiando luz divina de sus ojos, y con su noble espada crepitando de poder.

GHAELE **VD 13**

PX 25.600

CB ajeno Mediano (azata, bueno, cambiaformas, caótico, extraplanario)

Inic +5; **Sentidos** *detectar el mal*, *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +20

Aura *aura sagrada*

DEFENSA

CA 28, toque 16, desprevenido 26 (+4 desvío, +1 Des, +1 esquiva, +12 natural)

pg 136 (13d10+65)

Fort +17, **Ref** +11, **Vol** +16

RD 10/hierro frío y maligna; **Inmune** electricidad, petrificación; **Resiste** frío 10, fuego 10; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 150 pies (*45 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo *Mandoble +2 sagrado* +22/+17/+12 (2d6+12)

A distancia 2 Rayos de luz toque +14 (2d12)

Ataques especiales Mirada

Aptitudes sortílegas (NL 13º)

Constantes — *aura sagrada* (CD 21), *detectar el mal*, *ver lo invisible*

A voluntad — *auxilio divino*, *curar heridas leves*, *detectar pensamientos* (CD 15), *disfrazarse*, *disipar magia*, *hechizar monstruo* (CD 17), *imagen mayor* (CD 16), *imagen múltiple*, *inmovilizar monstruo* (CD 18), *invisibilidad mayor* (sólo a sí mismo), *llama continua*, *luces danzantes*, *muro de viento*, *ráfaga de viento* (CD 14), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *globo de invulnerabilidad*

1/día — *relámpago zigzagueante* (CD 19), *muro de fuerza*, *rociada prismática* (CD 20)

Conjuros preparados (NL 13º)

7º — *palabra sagrada* (CD 21)

6º — *destierro* (CD 20), *sanar* (CD 20)

5º — *descarga flamígera* (CD 19), *revivir a los muertos*, *visión verdadera*

4º — *custodia contra la muerte*, *exorcismo* (2) (CD 18), *poder divino*, *restablecimiento*

3º — *curar heridas graves* (3), *luz abrasadora* (2)

2º — *alinear arma*, *auxilio divino*, *resistencia de oso*, *restablecimiento menor* (2)

1º — *bendecir*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *niebla de obscurecimiento*, *orden imperiosa* (CD 15)

0 (a voluntad) — *detectar magia*, *estabilizar*, *purificar comida y agua*, *virtud*

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 20, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 17

Ataque base +13; **BMC** +20; **DMC** 36

Dotes Conjurar en combate, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Esquiva, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Reflejos rápidos

Habilidades Averiguar intenciones +20, Diplomacia +19, Escapismo +17, Percepción +20, Saber (los Planos) +19, Saber (Naturaleza) +16, Sigilo +17, Trato con animales +19, Volar +25

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

CE forma de luz

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Elíseo)

Organización solitario, pareja o sección (3-6)

Tesoro triple (*mandoble +2 sagrado*)

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: los ghaele lanzan conjuros divinos como si fueran clérigos de nivel 13. No tienen acceso a dominios ni otras aptitudes de clérigo.

Forma de luz (Sb): un ghaele puede alternar entre su cuerpo sólido y uno formado por luz como acción estándar. En forma sólida, no puede volar ni usar sus rayos de luz. En forma de luz, puede volar y obtiene la cualidad incorporal (puede llevar a cabo sus ataques de rayo de luz o utilizar aptitudes sortílegas en esta forma, pero no puede llevar a cabo ataques físicos ni lanzar conjuros). Esta aptitud por lo demás funciona de manera similar a la forma de viento de los bralani.

Mirada (Sb): en forma humanoide, el ataque de mirada de un ghaele mata a las criaturas malignas de 5 DG o menos (alcance 60 pies [*18 m*], salvación de Voluntad CD 18 niega, quedan estremecidas durante 2d10 asaltos si tienen éxito en la salvación). Las criaturas no malignas, y las malignas con más de 5 DG, deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 18 o quedan estremecidas durante 2d10 asaltos. Una criatura que tenga éxito contra la mirada de un ghaele es inmune a la mirada de ese ghaele durante 24 horas. Este es un efecto enajenador de miedo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Rayo de luz (Ex): los rayos de luz de un ghaele tienen un alcance de 300 pies (*90 m*). Este ataque supera cualquier reducción de daño.

Los ghaele son los más caballerescos de los azata, y cazan ajenos, dragones y muertos vivientes con igual ímpetu. Muchos aparecen como humanos o elfos idealizados y sonríen con facilidad (y son igual de rápidos golpeando a los que perciben como malignos).

Ilustración de Alex Shim

Azata, lilenda

Esta criatura posee el cuerpo de una seductora elfa alada de cintura para arriba, y el de una serpiente de cintura para abajo.

LILENDA **VD 7**

PX 3.200

CB ajeno Grande (azata, bueno, caótico, extraplanario)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +13

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (+3 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 73 (7d10+35)

Fort +7, **Ref** +10, **Vol** +10

Inmune electricidad, petrificación, veneno; **Resiste** frío 10, fuego 10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 70 pies (*21 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo *Espada larga* +1 +12/+7 (2d6+8/19-20), Coletazo +6 (2d6+2 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir (2d6+5), Interpretación de bardo (20 asaltos/día)

Aptitudes sortílegas (NL 7º)

3/día — *apertura*, *luz*, *oscuridad*, *terreno alucinatorio* (CD 18)

1/día — *hablar con las plantas*, *hablar con los animales*, *hechizar persona* (CD 15)

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (2/día) — *curar heridas graves*, *hechizar monstruo* (CD 17)

2º (4/día) — *explosión de sonido* (CD 16), *inmovilizar persona* (CD 16), *invisibilidad*, *sugestión* (CD 16)

1º (5/día) — *curar heridas leves*, *dormir* (CD 15), *hechizar persona* (CD 15), *hipnotismo* (CD 15), *identificar*

0 (a voluntad) — *atontar* (CD 14), *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *nana* (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 17, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 19

Ataque base +7; **BMC** +13; **DMC** 26 (no puede ser derribado)

Dotes Conjurar en combate, Flotar, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +13, Diplomacia +14, Engañar +14, Interpretar (instrumentos de cuerda) +16, Percepción +13, Saber (Naturaleza) +9, Supervivencia +14, Volar +11; **Modificador racial** +4 a Supervivencia

Idiomas celestial, dracónico, infernal; habla verdadera

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Elíseo)

Organización solitario, pareja o coro (3-6)

Tesoro estándar (*espada larga* +1, arpa de gran calidad)

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: una lilenda lanza conjuros como un bardo de nivel 7. Prefiere los conjuros de hechizo y de curación.

Interpretación de bardo: una lilenda tiene la aptitud de Interpretación de bardo de un bardo de nivel 7, concediéndole acceso a los aspectos contraoda, fascinar, infundir gran aptitud, infundir valor y *sugestión* de la aptitud.

Entre los azata, las lilendas son las narradoras de cuentos y cronistas, reuniendo el conocimiento y registrando historias en forma de poemas y canciones épicos. Normalmente son pacíficas, aunque actúan con presteza si creen que una pieza rara de arte o un artista con talento están amenazados. La parte inferior de una lilenda mide unos 20 pies (*6 m*) de longitud y la lilenda típica pesa unas 3.800 libras (*unas 1,7 TM*).

Aunque no tienen la necesidad de alimentarse que tienen los mortales, se cuenta que las lilendas cenan deleitándose con música, arte y representaciones. También aman la Naturaleza inmaculada, y buscan lugares en el reino mortal que les recuerden a la belleza de su plano nativo. La sabiduría popular de muchas razas habla sobre estas musas, en particular de las que han mostrado cierto interés en la instrucción de un único prodigio con talento, o en la creación de alguna hermosa obra de arte. Estas leyendas a veces han demostrado ser ciertas, ya que todas las lilendas tienen sus artículos, creaciones y artistas preferidos, y a menudo visitan el plano Material para gozar de su esplendor, y asegurarse de que están a salvo. En defensa de esta belleza, las lilendas son enemigos apasionados, invocando el poder de aliados cercanos, o destrozando a los incultos con sus impresionantes y mortales colas.

Ilustración de Alex Shim

Babosa gigante

Esta enorme babosa marrón grisácea deja un rastro viscoso de limo tras de sí, al mismo tiempo que una lengua larga y áspera sondea el aire en busca de presas.

BABOSA GIGANTE **VD 8**

PX 4.800

N sabandija Enorme

Inic -4; **Sentidos** vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 20, toque 4, desprevenido 20 (-4 Des, +16 natural, -2 tamaño)

pg 102 (12d8+48)

Fort +12, **Ref** +0, **Vol** +4

RD 10/cortante o perforante **Inmune** ácido, efectos enajenadores

Debilidades susceptible a la sal

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Lengua +15 (2d10+12 más 2d8 ácido)

A distancia Escupir ácido toque +3 (10d6 ácido)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 2, **Con** 18, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 1

Ataque base +9; **BMC** +19; **DMC** 25 (no puede ser derribado)

CE maleable

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y subterráneos templados y cálidos

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Escupir ácido (Ex): una babosa gigante puede escupir ácido a un oponente que esté a 60 pies (*18 m*) o menos (sin incrementos de alcance). Si tiene éxito en un ataque de toque a distancia, el objetivo sufre 10d6 pg de daño por ácido (sin salvación).

Maleable (Ex): el cuerpo de una babosa gigante es muy maleable, permitiéndole entrar en áreas estrechas con facilidad. Una babosa gigante no sufre penalizadores a su velocidad o a las pruebas que lleva a cabo mientras se escurre en un área de una categoría de tamaño más pequeña que su tamaño real (10 pies [*3 m*] de ancho para la mayoría). Una babosa gigante puede escurrirse sin problemas a través de un área dos categorías de tamaño más pequeña que su tamaño real (5 pies [*1,5 m*] de ancho para la mayoría de ellas).

Susceptible a la sal (Ex): un puñado de sal quema a una babosa gigante como si fuera un frasco de ácido, causándole 1d6 pg de daño por cada uso.

Las babosas gigantes no son simples plagas de jardín; plantean una seria amenaza para quienes se cruzan en su camino. La gente que habita cerca de pantanos y otras regiones donde hay babosas gigantes se arriesga a perder su ganado e incluso su hogar debido a estas enormes bestias, que vagan constantemente en busca de comida, prefiriendo la carne, que cortan en pequeños trozos fáciles de tragar con sus rugosas lenguas.

Se desconoce cuál es la extraña influencia que pueda haber provocado que las primeras babosas gigantes crecieran hasta tan monstruosas proporciones, pero hoy en día se reproducen y paren su desproporcionada prole tras un ritual de apareamiento retorcido y carnoso. Tras aparearse, una babosa gigante hembra pone más de 100 huevos, cada uno de 1 pie (*30 cm*) de diámetro aproximadamente. La babosa madre custodia esta puesta ferozmente, y ataca con agresividad a cualquier criatura que se acerque demasiado. Las babosas gigantes que habitan en pantanos de la superficie se aparean una vez al año, y quienes que viven en el área son lo suficientemente sensatos como para no internarse en los pantanos durante ese mes.

En lo profundo del subsuelo, algunas razas subterráneas utilizan babosas gigantes como monturas o guardianes. Criaturas como los canijos, que poseen una extraña empatía con las sabandijas, consiguen mantener dóciles a las babosas gigantes, pero en la mayoría de los casos, quienes las usan deben hacerlo con mucho cuidado, manteniéndolas bien alimentadas hasta que las necesitan en batalla. Hay susurros temerosos que informan de ejércitos de trogloditas que usan babosas gigantes como monturas de asedio. Una historia particularmente inquietante menciona una vasta caverna subterránea habitada por decenas de skum y babosas gigantes acuáticas controladas por aboleth, que poseen extrañas aptitudes impregnadas en su saliva ácida, y paralizan la mente.

Ilustración de Matt Dixon

Barghest

Esta rugiente bestia canina avanza a cuatro patas, con sus delgadas extremidades delanteras más parecidas a manos que a garras de lobo.

BARGHEST VD 4

PX 1.200

LM ajeno Mediano (cambiaformas, extraplanario, legal, maligno)

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 12, desprevenido 15 (+2 Des, +5 natural)

pg 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +7

RD 5/mágica

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (1d6+4), 2 Garras +10 (1d4+4)

Ataques especiales Devorar

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

A voluntad — *desorientar, intermitencia, levitar*

1/día — *desesperación aplastante* (CD 16), *hechizar monstruo* (CD 16), *puerta dimensional*

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 14

Ataque base +6; **BMC** +10; **DMC** 22 (24 contra derribo)

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Habilidades Acrobacias +11, Averiguar intenciones +11, Diplomacia +11, Engañar +11, Intimidar +11, Percepción +11, Sigilo +11, Supervivencia +11

Idiomas común, goblin, infernal

CE cambiar de forma (goblin o lobo, *polimorfar*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o culto (1 más tribu de goblin)

Tesoro estándar

Aptitudes especiales

Devorar (Sb): una vez al mes, un barghest puede devorar el cadáver de un humanoide no maligno como acción de asalto completo para obtener un punto de crecimiento. Obtiene un bonificador igual a su total de puntos de crecimiento a las tiradas de ataque, tiradas de BMC, salvaciones y pruebas de habilidad. Sus pg máximos se incrementan en 5 por cada punto de crecimiento que obtenga. Por cada 2 puntos, el nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas y el VD de un barghest se incrementan en +1. Cuando alcanza 4 puntos de crecimiento, muda la piel y se convierte en un barghest mayor, perdiendo así todos sus puntos de crecimiento (y los bonificadores) pero obtienendo sus estadísticas.

Definidos como las contrapartidas infernales de todas las razas goblin, los odiosos barghest vienen al plano Material a devorar. A medida que consumen cuerpos de inocentes, crecen increíblemente en poder. En un momento dado, un barghest muda su piel para transformarse en un barghest mayor, momento en que a menudo buscan una tribu de goblin u otras criaturas a las que gobernar.

BARGHEST MAYOR VD 7

PX 3.200

LM ajeno Grande (cambiaformas, extraplanario, legal, maligno)

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 20, toque 11, desprevenido 18 (+2 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 85 (9d10+36)

Fort +9, **Ref** +10, **Vol** +10

RD 10/mágica

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +14 (1d8+6), 2 Garras +14 (1d6+6)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad - *desorientar, esfera de invisibilidad, intermitencia, levitar*

1/día - *agrandar persona en grupo, desesperación aplastante* (CD 18), *fuerza de toro en grupo, hechizar monstruo* (CD 18), *puerta dimensional*

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 18

Ataque base +9; **BMC** +16; **DMC** 28 (32 contra derribo)

Dotes Conjurar en combate, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +14, Averiguar intenciones +16, Diplomacia +16, Engañar +16, Intimidar +16, Nadar +15, Percepción +16, Sigilo +10, Supervivencia +16, Trepar +15

Idiomas común, goblin, infernal

CE cambiar de forma (goblin o lobo, *polimorfar*)

Ilustración de Andrew Hou

Basidirond

Esta extraña planta consiste en cuatro delgados tallos, largos zarcillos verdosos, y un sombrero invertido con forma de campana lleno de esporas.

BASIDIROND **VD 5**

PX 1.600

N planta Mediana

Inic +1; **Sentidos** sentido de la vibración 20 pies (6 *m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 18, toque 11, desprevenido 17 (+1 Des, +7 natural)

pg 52 (7d8+21)

Fort +8, **Ref** +3, **Vol** +2

Inmune frío, rasgos de planta

Debilidades letargo frío

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +10 (1d8+7 más Esporas)

Ataques especiales Esporas, Nube de alucinación

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 13, **Con** 16, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +5; **BMC** +10; **DMC** 21 (25 contra derribo)

ECOLOGÍA

Entorno cualquier subterráneo no frío

Organización solitario, pareja o colonia (3-8)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Esporas (Ex): cualquier criatura golpeada por el ataque de Golpetazo de un basidirond queda cubierta de esporas. La criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 o dichas esporas penetran su carne, particularmente en los pulmones. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Esporas de basidirond: enfermedad - inhalación; *salvación* Fortaleza CD 16; *periodo de incubación* inmediato; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Con; *cura* 1 salvación.

Letargo frío (Ex): aunque un basidirond es inmune al daño por frío, cualquier efecto de frío al que se exponga le lentifica durante 1d4 asaltos. Mientras tanto, no puede utilizar su nube de alucinación ni sus esporas.

Nube de alucinación (Ex): como acción estándar una vez por minuto, un basidirond puede liberar una nube de esporas invisibles en un radio de 20 pies (6 *m*). Todas las criaturas en el interior del área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 o verse afectados por potentes alucinaciones mientras permanezcan en la nube, más 1d4 asaltos después de abandonarla. Una criatura debe hacer una nueva salvación cada asalto que se encuentre dentro del área afectada. Una nube de alucinación dura 5 asaltos antes de dispersarse (un viento fuerte la dispersa inmediatamente). La CD de la salvación se basa en la Constitución. Para determinar la alucinación que sufres cada asalto, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla.

d6	Alucinación
1	¡Te estás hundiendo en arenas movedizas! Quedas tumbado y durante 1 asalto agitas los brazos y las piernas como si intentaras nadar.
2	¡Estás siendo atacado por una plaga de arañas! Dedicas una acción de asalto completo a atacar el suelo cercano con tu arma.
3	¡Uno de los objetos que sostienes se ha convertido en una víbora! Déjalo caer y huye del objeto al máximo de velocidad durante 1 asalto.
4	¡Te estás asfixiando! Quédate quieto, contén la respiración y agárrate la garganta durante 1 asalto.
5	¡Has encogido a la décima parte de tu tamaño! No actúes durante 1 asalto y los monstruos no te verán.
6	¡Te estás fundiendo! Agárrate a ti mismo para intentar que no te descompongas, y no actúes durante 1 asalto.

El extraño hongo basidirond es una planta mortífera que se alimenta en humedales ricos en minerales, ya provengan de las paredes de una cueva, o de sangre fresca. Asegurando un constante flujo de humedad nutritiva, los moradores de los subterráneos que sean astutos pueden utilizarlos como guardianes de sus guaridas, aunque deben tener cuidado de evitar las rutas de caza de la planta para no convertirse en sus siguientes víctimas.

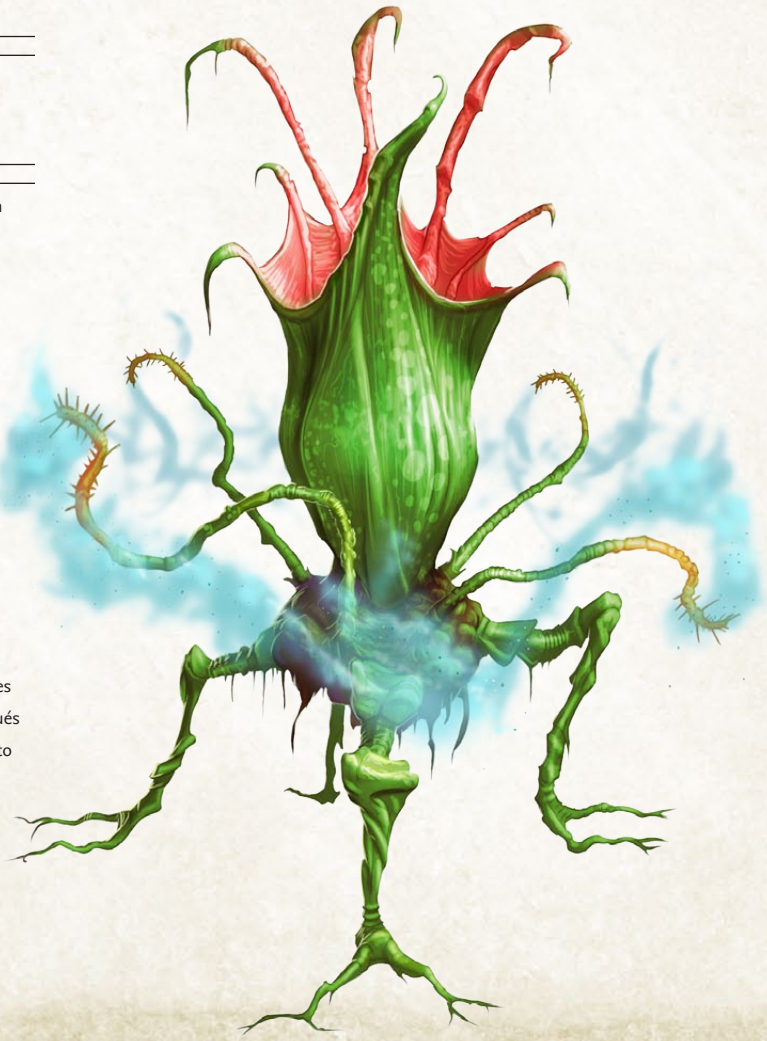


Ilustración de Michael Jaecks

Basilisco

Este achaparrado monstruo reptiliano posee ocho patas, espinas óseas en el lomo dispuestas en fila, y unos ojos que brillan con un fuego verde pálido.

BASILISCO **VD 5**

PX 1.600

N bestia mágica Mediana

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (-1 Des, +8 natural)

pg 52 (7d10+14)

Fort +9, **Ref** +4, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (1d8+4)

Ataques especiales Mirada

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +7; **BMC** +10; **DMC** 19 (31 contra derribo)

Dotes Gran fortaleza, Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +10, Sigilo +10; **Modificador racial** +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o colonia (3-6)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Mirada (Ex): convertir en piedra permanentemente (como *de la carne a la piedra*), alcance 30 pies (*9 m*), salvación de Fortaleza CD 15 niega. Una criatura petrificada de esta manera que sea cubierta (no sólo salpicada) con sangre fresca de basilisco (tomada de uno que no lleve muerto más de 1 hora) retorna instantáneamente a la carne. Un sólo basilisco contiene suficiente sangre para cubrir a 1d3 criaturas Medianas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

El basilisco, denominado muchas veces 'Rey de las serpientes', de hecho no es una serpiente, sino un reptil de ocho patas con una repugnante tendencia y capacidad de convertir a las criaturas en piedra con su mirada. El folclore mantiene que, muy similar a la cocatriz, los primeros basiliscos surgieron de huevos puestos por serpientes e incubados por gallos, pero su fisiología se presta poco a darle crédito.

Los basiliscos viven en casi cualquier ambiente terrestre, desde el bosque hasta el desierto, y sus escondites tienden a coincidir y reflejar su entorno (un basilisco que viva en el desierto podría ser de color canela o marrón, mientras que otro que viva en el bosque sería verde brillante). Se inclinan por establecer sus guaridas en cuevas, madrigueras excavadas, u otras áreas protegidas, a menudo marcadas por estatuas de gente y animales en poses vívidas (los restos petrificados de los desafortunados que se tropezaron con esta criatura).

Los basiliscos tienen la capacidad de consumir a las criaturas que petrifican, disolviéndolas con los ácidos de su estómago, y extrayendo nutrientes de la piedra, pero el proceso es lento e ineficiente, haciéndolos vagos y perezosos. Por tanto, los basiliscos raramente acechan a las presas o persiguen a los que evitan sus miradas, confiando en su sigilo y el factor sorpresa para mantenerse a salvo y alimentados. Cuando no están tumbados a la espera de los pequeños mamíferos, pájaros y reptiles que suelen formar sus dietas, los basiliscos pasan el tiempo durmiendo en sus guaridas, y los suficientemente valientes para capturarlos o para esconder tesoros cerca de ellos se dan cuenta de que son guardianes naturales.

Un basilisco adulto mide 13 pies (*3,3 m*) de longitud, la mitad ocupada por su larga cola, y pesa 300 libras (*135 kg*). Algunas variedades poseen pequeños cuernos curvados en el hocico, o pequeñas crestas de crecimientos óseos coronando su cabeza. Aunque normalmente son criaturas solitarias, que se reunen sólo para aparearse y poner huevos, en zonas particularmente peligrosas pueden juntarse en pequeños grupos en busca de protección, y atacar a los intrusos en masa.

Por razones desconocidas, las comadrejas y los hurones son inmunes a la mirada del basilisco, y a veces se adentran en sus guaridas mientras los progenitores están cazando, para comerse a sus crías. Algunas leyendas sugieren que la sangre de un basilisco puede transmutar piedra en otros materiales, pero probablemente sea el caso de un testigo malinterpretando el restablecimiento mágico de criaturas o partes del cuerpo petrificadas anteriormente.

Ilustración de Andrew Hou

Bebilith

Este arácnido azul oscuro, del tamaño de un elefante, se alza sobre sus seis patas traseras, mostrando sus garras delanteras con forma de púa, y cortantes como navajas.

BEBILITH **VD 10**

PX 9.600

CM ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno)

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 22, toque 9, desprevenido 21 (+1 Des, +13 natural, -2 tamaño)

pg 150 (12d10+84)

Fort +15, **Ref** +11, **Vol** +7

RD 10/buena

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +19 (2d6+9 más Podredumbre) y 2 Garras +19 (2d4+9/19-20)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Desmantelar armadura, Golpe perforante, Telaraña (+11 a distancia, CD 23, 12 pg)

Aptitudes sortílegas (NL 12°)

A voluntad — *desplazamiento de plano* (sólo a sí mismo)

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 12, **Con** 24, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 13

Ataque base +12; **BMC** +23; **DMC** 34 (46 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (Garras), Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +16, Averiguar intenciones +16, Percepción +16, Sigilo +16, Supervivencia +16, Trepar +32; **Modificador racial** +8 a Sigilo

Idioma abisal (entiende pero no puede hablar); telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (el Abismo)

Organización solitario o partida (2-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Desmantelar armadura (Ex): si un bebilith impacta a un enemigo con ambos ataques de Garra, puede intentar desprender la armadura y el escudo de su objetivo como acción gratuita llevando a cabo una prueba de BMC. Si tiene éxito, la armadura y el escudo se separan del cuerpo de su objetivo y quedan desmanteladas, cayendo al suelo. Una armadura que sufre este ataque pierde la mitad de sus pg y pasa al estado 'roto' si el objetivo falla una salvación de Reflejos CD 25. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Golpe perforante (Sb): las armas naturales de un bebilith se consideran caóticas y mágicas a efectos de penetrar la reducción de daño. Contra criaturas del tipo demonio, sus armas naturales también se consideran como buenas y de hierro frío.

Podredumbre (Sb): el Mordisco de un bebilith causa un horrible marchitamiento y debilitamiento de la carne, provocando una espantosa fusión y un nauseabundo efecto de podredumbre. Este catastrófico marchitamiento comienza en el asalto en el que la criatura es mordida, y continúa durante otros 4 asaltos más, para un total de 5. Cada asalto en que la podredumbre tiene efecto, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 23 o sufre 2 puntos de daño a la Constitución. Si el objetivo tiene éxito en dos salvaciones consecutivas, el efecto se cura. El conjuro *sanar* también puede detenerlo. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

El Abismo es un lugar terrible, pero incluso en este espeluznante reino existen depredadores y bestias salvajes que cazan a la horda demoníaca (el bebilith es el más notorio, una criatura evolucionada para cazar y matar demonios).

Quizá sea una bendición que el bebilith, mucho más inteligente de lo que su forma de sabandija puede sugerir, sea un cazador de demonios tan especializado y devoto, ya que si estos peligrosos ajenos tuvieran una mentalidad de conquista y expansión de imperios, su aptitud de *desplazamiento de plano* los convertiría en una amenaza. Aunque como ajeno el bebilith no tiene necesidad biológica de comer, disfruta con la sensación de masticar la carne demoníaca.

Ilustración de Tyler Walpole

Behir

Este reptil azul, serpenteante y con muchas patas, posee una imponente cabeza coronada por dos grandes cuernos enroscados.

BEHIR **VD 8**

PX 4.800

N bestia mágica Enorme

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

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

pg 105 (10d10+50)

Fort +12, **Ref** +8, **Vol** +5

Inmune electricidad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +15 (2d6+9 más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Arma de aliento (línea de 20 pies [*6 m*], 7d6 de daño por electricidad, salvación de Reflejos CD 20 para mitad de daño, disponible cada 1d4 asaltos), Constreñir (2d6+9), Desgarramiento (6 Garras +14, 1d4+6), Engullir (2d8+9 de daño contundente, CA 16, 10 pg)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 7, **Sab** 14, **Car** 12

Ataque base +10; **BMC** +18 (+22 presa); **DMC** 29 (no puede ser derribado)

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (Mordisco)

Habilidades Percepción +8, Sigilo +5, Trepar +14

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno Colinas y desiertos cálidos

Organización solitario o pareja

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Agarrón (Ex): el ataque de Agarrón de un behir funciona contra criaturas de cualquier categoría de tamaño, y puede Constreñir en el mismo asalto en que establece una presa. En cualquier asalto en que mantiene su presa, el behir puede escoger entre desgarrar al objetivo o engullirlo.

Temperamental y avaro, el behir pasa gran parte de su tiempo deslizándose por las colinas arenosas y los riscos del desierto de su territorio, cazando a todas las criaturas que osan entrar en su terreno de caza. Los seis pares de poderosas patas terminadas en garras de la criatura permanecen replegadas a los costados la mayor parte del tiempo, extendiéndolas sólo en combate para apresar a sus enemigos, o lanzarse en una aterradora galopada, o cuando escala los escarpados riscos donde habitualmente fija su guarida.

El behir medio mide 40 pies (*12 m*) de longitud y pesa 4.000 libras (*1,8 TM*). Además de los dos cuernos prominentes de su cabeza, muchos poseen espinas adicionales decorativas a intervalos regulares, a lo largo de crestas centrales en su lomo.

Aunque territorial y bestial cuando se enfurece, el behir no es ni bobo ni necesariamente maligno, aunque sí egoísta, y con tendencia a reclamar todo lo que alcanza la vista desde su guarida en las alturas, llevándole a frecuentes conflictos con otras razas. Por tanto, a menudo los bravos que desean acercarse lo suficiente para formular sus ofertas pueden negociar con un behir, o sobornarlo. En estos casos, la tendencia de un behir a atacar primero y preguntar después (o no, después de todo) significa que cualquiera que busque un acuerdo deberá presentar buenos incentivos e impresionar al behir inmediatamente con dicha oferta.

Suele especularse con que los behir están relacionados de alguna manera con los dragones azules, pero la naturaleza exacta de esta conexión sigue siendo desconocida. Muchos dragones niegan tal asociación, y menosprecian a los behir por su relativa falta de inteligencia (lo cual enfurece a los ya impacientes behir). Debido a esto, muchos tienen un profundo rencor hacia los dragones, y atacan sin pensárselo a cualquiera con el que se crucen en su territorio.

Ilustración de Jason Engle

Bocón barbotante

Esta horrible masa de ojos, bocas, y carne informe mira fijamente hacia todos lados, mientras sus incontables fauces chillan sin cesar.

BOCÓN BARBOTANTE **VD 5**

PX 1.600

N aberración Mediana

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión periférica total; Percepción +12

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

pg 46 (4d8+28)

Fort +8, **Ref** +4, **Vol** +5

Aptitudes defensivas amorfo; **RD** 5/contundente; **Inmune** daño de precisión, golpes críticos

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 6 Mordiscos +7 (1d4 más Agarrón)

Ataques especiales Absorción de sangre, Barbotar, Control del suelo, Envolver (6d4 de daño más 2 Con, CA 13, pg 4), Escupitajo (+6 toque a distancia)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 17, **Con** 24, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +3; **BMC** +3 (+7 presa); **DMC** 16 (no puede ser derribado)

Dotes Soltura con un arma (mordisco), Sutileza con las armas

Habilidades Nadar +8, Percepción +12; **Modificador racial** +4 a Percepción

Language aklo

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Absorción de sangre (Ex): tras llevar a cabo una presa, una nueva prueba con éxito permite que varias de las bocas de la criatura se adhieran al objetivo. Cada asalto que la mantiene, sus bocas causan automáticamente 1d4 pg de daño de mordisco y 1 punto de daño a la Constitución al absorber la sangre de su víctima.

Amorfo (Ex): el cuerpo de un bocón barbotante es maleable e informe. Es inmune al daño de precisión (como los ataques furtivos) y a los golpes críticos, y puede moverse por un área de hasta la cuarta parte de su espacio sin tener que escurrirse, o una octava parte escurriéndose.

Barbotar (Sb): como acción gratuita, un bocón barbotante puede emitir una cacofonía irritante. Todas las criaturas que no sean bocones barbotantes en un radio de 60 pies (*18 m*) deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 13 o quedan confusas durante 1 asalto. Este es un efecto enajenador, de compulsión, y de demencia. Una criatura que ha tenido éxito no puede ser afectada por el barboteo del mismo bocón durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Control del suelo (Sb): un bocón barbotante, a voluntad y como acción estándar, puede hacer que la piedra y la tierra bajo su cuerpo se vuelvan blandos y cenagosos, permaneciendo así durante 1 minuto después de que el bocón cambie de sitio. Un bocón barbotante puede moverse a través de estas áreas con facilidad, pero para las demás criaturas se consideran terreno difícil.

Envolver (Ex): esta aptitud funciona como la de Engullir, excepto por los cambios siguientes. Una criatura envuelta está atrapada en el cuerpo del bocón barbotante, donde varias bocas continúan alimentándose y absorbiendo la sangre. Un bocón barbotante sólo puede envolver a la vez a un enemigo de su tamaño o más pequeño. Si una criatura envuelta se libera a golpes (la reducción de daño del bocón también se aplica por el interior), el bocón simplemente fluye junto a ella y aún puede utilizar su ataque de envolver.

Escupitajo (Ex): cada asalto y como acción gratuita, un bocón barbotante puede lanzar un chorro de ácido a un objetivo que se encuentre a 30 pies (*9 m*). Si tiene éxito en el ataque, el objetivo queda cegado durante 1d4 asaltos a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 19. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Visión periférica total (Ex): un bocón barbotante ve en todas las direcciones a la vez. No puede ser flanqueado.

Repugnante, asqueroso y hambriento: estas son las únicas palabras que describen adecuadamente al bocón barbotante. Bestias nauseabundas que acechan en las cuevas subterráneas, las cloacas y las pesadillas, los bocones no tienen más importancia social, ecológica o religiosa que su habilidad para volver locos a quienes les escuchan. Algunos entendidos creen que los bocones barbotantes son una variante menor del shoggoth, que es mucho más peligroso, mientras que otros tienen la teoría de que son un castigo infligido por algún ser poderoso o algún dios a quienes les han ofendido.

Ilustración de Matt Dixon

Boggard

Unos bulbosos ojos te miran desde lo alto de la cabeza de esta criatura con aspecto de sapo, y multitud de verrugas y protuberancias adornan su piel verdosa.

BOGGARD **VD 2**

PX 600

CM humanoide Mediano (boggard)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +4

DEFENSA

CA 14, toque 9, desprevenido 14 (+2 armadura, -1 Des, +3 natural)

pg 22 (3d8+9)

Fort +5, **Ref** +0, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Maza de armas +5 (1d8+3), Lengua toque -1 (Lengua pegajosa)

Ataques especiales Croar aterrador

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 10

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 13

Dotes Dureza, Soltura con un arma (maza de armas)

Habilidades Acrobacias +2 (+14 a saltar), Nadar +10, Sigilo -1 (+7 en pantanos); **Modificadores raciales** +16 a Acrobacias al saltar, +4 a Percepción, +8 a Sigilo en pantanos

Idioma boggard

CE contener la respiración, zancada pantanosa

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario, pareja o ejército (3-12)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, maza de armas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Contener la respiración (Ex): un boggard puede contener la respiración durante un número de asaltos igual a cuatro veces su puntuación de Constitución antes de correr el riesgo de ahogarse o asfixiarse.

Croar aterrador (Sb): una vez por hora, un boggard puede, como acción estándar, croar de forma chillona y espeluznante. Cualquier criatura que no sea un boggard en un radio de 30 pies (*9 m*) del boggard debe llevar a cabo una salvación de Voluntad, o queda estremecida durante 1d4 asaltos. Las criaturas que tienen éxito no pueden volver a ser afectadas por el croar del mismo boggard hasta pasadas 24 horas. Las criaturas que ya se encuentran estremecidas pasan a estar asustadas durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en el Carisma e incluye un bonificador +2 racial.

Lengua pegajosa (Ex): una criatura impactada por el ataque de lengua del boggard no puede moverse más allá de 10 pies (*3 m*) de él y sufre un penalizador -2 a la CA mientras tenga la lengua pegada (este penalizador no se apila si se pegan varias lenguas). La lengua puede despegarse llevando a cabo una prueba de Fuerza enfrentada como acción estándar, o causándole a la lengua 2 pg de daño cortante (CA 11, el daño no disminuye los pg reales del boggard). El boggard no puede moverse más allá de 10 pies (*3 m*) del objetivo, pero puede liberar su lengua como acción gratuita. A diferencia del sapo gigante, un boggard no puede atraer a los objetivos con su lengua.

Zancada pantanosa (Ex): un boggard puede moverse por cualquier tipo de terreno natural difícil a su velocidad normal mientras está en un pantano. Los terrenos alterados mágicamente le afectan normalmente.

Los boggard parecen ranas o sapos antropomórficos, con manos y pies palmeados, grandes ojos, y bocas excesivamente anchas. Estas criaturas tienen su hogar cerca de grandes ríos, o en lo profundo de los marjales, donde crean pequeñas villas compuestas de montículos de lodo en las orillas. Los boggard comienzan su vida como renacuajos en estanques de reproducción, creciendo poco a poco hasta una longitud de 3 pies (*90 cm*) antes de crecerles brazos y piernas, y de volverse capaces de hacer vida terrestre. La aceptación en el clan depende entonces del éxito de los jóvenes boggard en la caza y muerte de un humanoide inteligente. Los que fracasan son exiliados del clan. A medida que se hacen mayores, continúan creciendo y perdiendo su coloración. Los boggard excepcionalmente viejos lucen una piel completamente blanca, cubierta por enormes corpúsculos. Algunos de ellos engrosan las filas de la casta de reyes sacerdotes, y disfrutan de una vida de placeres grotescos dirigiendo sus clanes.

Aunque suelen ir encorvados, los boggard miden 5 pies (*1,5 m*) de altura y pesan cerca de las 200 libras (*90 kg*). Estas criaturas viven hasta los 50 años, aunque los duros pantanos y las luchas internas suelen abreviar ese tiempo.

Ilustración de Serdar Yildiz

Broza movediza

Una masa enmarañada de enredaderas y limo empapado se alza sobre dos troncos a modo de patas, apestando a putrefacción, y a tierra recientemente removida.

BROZA MOVEDIZA **VD 6**

PX 2.400

N planta Grande

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 19, toque 9, desprevenido 19 (+10 natural, -1 tamaño)

pg 67 (9d8+27)

Fort +9, **Ref** +5, **Vol** +5

Inmune electricidad, rasgos de planta; **Resiste** fuego 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +11 (2d6+5 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir (2d6+7)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 9

Ataque base +6; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 22

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +13, Percepción +11, Sigilo +8 (+16 en pantanos o bosques); **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo (+12 en pantanos o bosques)

Idiomas común, silvano (entiende pero no puede hablar)

CE fortaleza eléctrica

ECOLOGÍA

Entorno bosques o pantanos templados

Organización solitario

Tesoro estándar

Aptitudes especiales

Fortaleza eléctrica (Ex): las brozas movedizas no sufren daño por electricidad. En lugar de eso, cualquier ataque eléctrico incrementa temporalmente su puntuación de Constitución en 1d4 puntos. La broza pierde estos puntos temporales al ritmo de 1 por hora.

Las brozas movedizas, también llamadas masas bamboleantes, aparentan ser montones de vegetación en fase de putrefacción, pero en realidad son plantas inteligentes y carnívoras con debilidad por la carne élfica. Lo que sirve como cerebro y órganos sensoriales de una broza se localiza en la parte superior del cuerpo. Las brozas movedizas suelen tener una circunferencia de 8 pies (*2,4 m*) y entre 6 y 9 pies (*1,8-2,7 m*) de altura. Pesan unas 3.800 libras (*1,7 TM*).

Las brozas movedizas son criaturas extrañas, más semejantes a marañas animadas de enredaderas trepadoras parasitarias, que a plantas de una sola raíz. Son omnívoras, capaces de obtener su sustento a partir de casi todo, envolviendo sus enredaderas en árboles vivos para extraer energía de su savia, introduciendo pequeñas raíces en la tierra para absorber nutrientes, o consumiendo la carne y los huesos de las presas abatidas.

Las brozas son terriblemente sigilosas en sus entornos naturales. Mezclándose con el terreno circundante, pueden quedarse quietas esperando pacientemente durante días a que aparezcan presas potenciales. Una broza podría estar casi en cualquier sitio en cualquier momento, atacando sin previo aviso, y sin preocuparle si deja supervivientes, siempre que obtenga su siguiente comida.

Las brozas movedizas normalmente llevan vidas solitarias y nómadas en los bosques profundos y los pantanos fétidos, aunque también pueden encontrarse bajo tierra viviendo entre húmedos grupos de hongos. Existen rumores inquietantes, sin embargo, acerca de brozas que se reúnen en extrañas congregaciones alrededor de grandes montículos de barro en las profundidades de los pantanos y las junglas, a menudo durante el apogeo de violentas tormentas eléctricas. Las razones son desconocidas, y muchos eruditos se han preguntado si existirá algún oscuro y extraño propósito en ello.

Ilustración de Dave Allsop

Bugbear

Esta criatura de piel oscura empuña una maza de armas con púas, y sus diminutos ojos blancos como la leche brillan por la emoción de la inminente muerte.

BUGBEAR **VD 2**

PX 600

CM humanoide Mediano (goblin)

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +8

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+2 armadura, +1 Des, +3 natural, +1 escudo)

pg 16 (3d8+3)

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Maza de armas +5 (1d8+3)

A distancia Jabalina +3 (1d6+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 13, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 9

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Dotes Poderío intimidante, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Intimidar +7, Percepción +8, Sigilo +10; **Modificadores raciales** +4 a Intimidar, +4 a Sigilo

CE acechador

Idiomas común, goblin

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o partida de guerra (7-12 más 2 combatientes de 1er nivel y 1 líder de 3er a 5º nivel)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, escudo ligero de madera, maza de armas, 3 jabalinas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Acechador (Ex): Percepción y Sigilo siempre son habilidades de clase para los bugbear.

El bugbear es el más grande de entre las razas goblin, un bruto torpe que se alza al menos una cabeza más que la mayoría de los humanos. Son solitarios, prefiriendo vivir y matar por su cuenta en lugar de formar tribus con sus parientes, aunque no es raro encontrar pequeñas bandas de bugbear trabajando juntos, o habitando en tribus de goblin o hobgoblin donde ejercen de guardias de élite o verdugos. Los bugbear no forman grandes madrigueras como los goblin, o naciones como los hobgoblin; prefieren las algaradas a pequeña escala que les permiten mantener sus hábitos favoritos (matar y torturar) a un nivel más personal. Los humanos son las presas preferidas de los bugbear, y muchos tienen la carne humana entre su dieta principal. Los horripilantes trofeos de orejas o dedos son decoraciones comunes entre ellos.

Los bugbear, cuando abrazan una religión, prefieren los dioses del asesinato y la violencia, prefiriendo a varios Señores Demoníacos.

Un bugbear típico se alza 7 pies (*2,10 m*) de altura y pesa 400 libras (*180 kg*).

La naturaleza del mal de la raza goblin

Los goblin, hobgoblin y bugbear, a pesar de tener similitudes superficiales, representan cada uno una cara diferente del mal. Los hobgoblin son ordenados y metódicos, formando vastos ejércitos, partidas de guerra, y naciones déspotas. Los goblin son el mal primigenio, buscando sólo la crueldad y el abuso siempre que pueden, ya sea entre los suyos o contra sus vecinos. Pero el mal personificado por los bugbear puede ser el más aterrador, ya que buscan activamente infligir dolor y sufrimiento de la forma más destructiva posible. Cuando un hobgoblin mata, es por tradición y orden. Cuando un goblin mata, es por diversión. Pero cuando un bugbear empuña su espada, sólo mata cuando puede asegurarse de que ese asesinato causará el mayor dolor y sufrimiento a los que el arma no toca; para un bugbear, el fin verdadero del asesinato no es acabar con la víctima, sino causar dolor a sus seres queridos.

Ilustración de Andrew Hou

Bulette

Las fauces dentadas de esta criatura acorazada se abren a medida que una placa dorsal similar a una aleta se alza entre sus hombros.

BULETTE **VD 7**

PX 3.200

N bestia mágica Enorme

Inic +6; **Sentidos** olfato, sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 22, toque 10, desprevenido 20 (+2 Des, +12 natural, -2 tamaño)

pg 84 (8d10+40)

Fort +11, **Ref** +8, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (2d8+9/19-20) y 2 Garras +12 (2d6+6)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Mordisco salvaje, Salto

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +8; **BMC** +16; **DMC** 28 (32 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Soltura con un arma (Mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +9 (+17 a saltar), Percepción +11; **Modificador racial** +4 a Acrobacias para saltar

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Mordisco salvaje (Ex): el Mordisco de un bulette es particularmente peligroso. Aplica 1,5 veces su modificador por Fuerza al daño infligido por su ataque de Mordisco y amenaza un golpe crítico con 19-20.

Salto (Ex): un bulette puede llevar a cabo un tipo especial de ataque de abalanzarse saltando en combate. Cuando un bulette carga, puede llevar a cabo una prueba de Acrobacias CD 20 para saltar en el aire y aterrizar cerca de sus enemigos. Si tiene éxito en la prueba, puede acompañarla de cuatro ataques de Garra contra los enemigos a su alcance, pero no puede hacer su ataque de Mordisco.

Creado por algún arcanista desconocido durante los milenios pasados, el bulette ha evolucionado hasta convertirse en uno de los depredadores más fieros de las colinas. Excavando rápidamente la tierra justo bajo la superficie, dejando a veces una característica estela con su aleta acorazada, el bulette se alza de la piedra y la tierra para rasgar a sus presas sin remordimientos, ganándose el apelativo común de 'tiburón terrestre'.

Los bulette tienen muy mal humor, y atacan a criaturas mucho más grandes sin importarles su seguridad personal. Bestias solitarias excepto para aparearse ocasionalmente, pasan la mayor parte del tiempo patrullando su territorio, que puede abarcar hasta las 30 millas cuadradas (*7.800 ha*), cazando y castigando a los intrusos con una furia que hace temblar el suelo.

Los bulette son perfectas máquinas de comer, consumiendo huesos, armaduras, e incluso objetos mágicos con sus poderosas mandíbulas y sus jugos gástricos. Si no tiene otra cosa, el bulette podría roer objetos inanimados, aunque se desconocen las razones por las que un bulette no come voluntariamente carne élfica (un pecado menor que muchos apuntarían como evidencia de que hubo magia élfica involucrada en su creación). Tampoco suelen comer enanos, aunque un bulette sí masacra a los miembros de esta raza en cuanto los ve. Los medianos, por el contrario, se encuentran entre los platos preferidos de la bestia, y ningún mediano con dos dedos de frente se aventura despreocupado en la zona de un bulette.

El bulette es un luchador listo, sorprendiendo a sus enemigos con su impresionante agilidad. Una de sus tácticas favoritas es cargar y lanzarse al aire para caer sobre su presa con sus cuatro garras afiladas extendidas. Según el saber popular, la carne tras la cresta dorsal de la bestia es particularmente tierna, y los que lo desean y son capaces de esperar hasta que la aleta se alza con la excitación del combate o del apareamiento, pueden alcanzarla con un golpe mortal (aunque muchos de los que se han enfrentado a un tiburón terrestre están de acuerdo en que la mejor forma de ganar una lucha con un bulette es evitarla por completo).

Ilustración de Ben Wootten

Caballo

Este orgulloso caballo cruza la llanura cubierta de hierba con enorme gracia, con el viento sacudiendo su holgada barda.

CABALLO **VD 1**

PX 400

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 11, toque 11, desprevenido 9 (+2 Des, -1 tamaño)

pg 15 (2d8+6)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Pezuñas -2 (1d4+1)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7

Ataque base +1; **BMC** +5; **DMC** 17 (21 contra derribo)

Dotes Aguante, Correr[A]

Habilidades Percepción +6

CE dócil

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-30)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Dócil (Ex): a menos que sea entrenado específicamente para el combate (consulta la habilidad Trato con animales de la página 105 de las *Reglas básicas*), las pezuñas se consideran ataques secundarios.

Los caballos se alzan de 5 a 6 pies (*1,5-1,8 m*) de altura hasta la cruz y pesan entre 1.000 y 1.500 libras (*450-675 kg*).

Las estadísticas anteriores son las de un caballo de monta típico, denominados por algunos 'caballos ligeros'. Algunos caballos son más grandes y robustos, criados para labores como tirar de arados o carruajes. Estos se denominan 'caballos pesados' *(NdC: también 'caballos de tiro')* y obtienen los siguientes ajustes a las estadísticas base detalladas aquí.

Caballo pesado: un caballo pesado obtiene la plantilla simple avanzada. Además, también obtiene un ataque de Mordisco que inflige 1d4 pg de daño, y su daño de Pezuña aumenta a 1d6. Al igual que el caballo ligero, un caballo pesado puede entrenarse específicamente para el combate con la habilidad Trato con animales.

Poni (caballo)

Este pequeño equino, de ojos grandes y curiosos, avanza a paso lento, acercándose y extendiendo su hocico a la espera de un premio.

PONI **VD ½**

PX 200

N animal Mediano

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 11, toque 11, desprevenido 10 (+1 Des)

pg 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +4, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Pezuñas -3 (1d3)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 4

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 13 (17 contra derribo)

Dotes Aguante, Correr[A]

Habilidades Percepción +5

CE dócil (consulta el caballo)

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-30)

Tesoro ninguno

Ilustración de Ben Wootten

Los ponis son variedades más pequeñas de los caballos, que se adaptan mejor a ser montados por medianos, gnomos y enanos, pero que también se encuentran como mascotas de humanos. Tienen de 3 a 4 pies (*90 cm-1,2 m*) de altura y pesan alrededor de 600 libras (*270 kg*). La carga ligera de un poni es hasta 100 libras (*45 kg*), la carga intermedia es 101-200 libras (*45-90 kg*) y la carga pesada es 201-300 libras (*90-135 kg*). Un poni puede arrastrar 1.500 libras (*675 kg*).

Las estadísticas presentadas antes son las de un poni típico. Existen ponis más resistentes con la plantilla avanzada pero no son muy comunes y, a diferencia de los caballos, a estas criaturas no se las suele llamar 'ponis pesados'. Al igual que los caballos, los ponis pueden ser entrenados para el combate con la habilidad Trato con animales, y dichas monturas suelen servir como corceles en combate a medianos, gnomos y otras razas pequeñas.

Calamar

Este delgado calamar rojo atraviesa como un rayo el agua, clavando la mirada con sus dos grandes ojos que surgen por encima de sus tentáculos.

CALAMAR **VD 1**

PX 400

N animal Mediano (acuático)

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

pg 13 (3d8)

Fort +3, **Ref** +7, **Vol** +2

Aptitudes defensivas nube de tinta (radio de 5 pies [*1,5 m*])

ATAQUE

Velocidad nadar 60 pies (*18 m*), propulsión 240 pies (*72 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d3+2), Tentáculos +2 (1d4+1 más Agarrón)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 2

Ataque base +2; **BMC** +4 (+8 presa); **DMC** 16

Dotes Ataque múltiple[A], Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Habilidades Nadar +10, Percepción +7

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera oceánico

Organización solitario, pareja o banco (3-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Nube de tinta (Ex): un calamar puede emitir una nube de tinta de 5 pies (*1,5 m*) de radio, una vez por minuto como acción gratuita, estando bajo el agua. Esta nube proporciona ocultación total, y persiste durante 1 minuto.

Propulsión (Ex): un calamar puede propulsarse en línea recta como acción de asalto completo. No provoca ataques de oportunidad al hacerlo.

Los calamares son depredadores agresivos que no temen a casi nada, y son muy dados a atacar a presas más grandes que ellos mismos.

Compañero calamar

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** nadar 60 pies (*18 m*), propulsión 240 pies (*72 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Tentáculos (1d4 más Agarrón), Mordisco (1d3); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 15, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 2; **Cualidades especiales** nube de tinta, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2.

Calamar gigante

De tamaño inmenso y ojos grandes como escudos, los tentáculos de este gran calamar se retuercen y se proyectan a una velocidad de vértigo.

CALAMAR GIGANTE **VD 9**

PX 6.400

N animal Enorme (acuático)

Inic +7; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +22

DEFENSA

CA 20, toque 11, desprevenido 17 (+3 Des, +9 natural, -2 tamaño)

pg 102 (12d8+48)

Fort +14, **Ref** +13, **Vol** +5

Aptitudes defensivas nube de tinta (radio de 20 pies [*6 m*])

ATAQUE

Velocidad nadar 60 pies (*18 m*), propulsión 260 pies (*78 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +14 (2d6+7), 2 Brazos +14 (1d6+7), Tentáculos +12 (4d6+3/19-20 más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (30 pies [*9 m*] con los brazos y los tentáculos)

Ataques especiales Constreñir (4d6+10)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 17, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 2

Ataque base +9; **BMC** +18 (+22 presa); **DMC** 31

Dotes Ataque múltiple[A], Crítico mejorado (tentáculo), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Nadar +15, Percepción +22

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera oceánico

Organización solitario

Tesoro ninguno

El calamar gigante es una bestia legendaria capaz de alimentarse de humanos con facilidad. Se sabe que es el hambre lo que conduce a estas criaturas, que normalmente moran en las profundidades, a la superficie del océano donde cualquier cosa con la que se topen es una presa potencial. Un calamar gigante mide 45 pies (*13,5 m*) y pesa 1.500 libras (*675 kg*).

Ilustración de Tyler Walpole

Can del infierno

Esta criatura parece un lobo flaco de pelaje pardo rojizo, con garras negras, y unos intensos ojos rojos llameantes.

CAN DEL INFIERNO VD 3

PX 800

LM ajeno Mediano (extraplanario, fuego, legal, maligno)

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

pg 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +1

Inmune fuego

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d8+1 más 1d6 fuego)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 10 pies [*3 m*], una vez cada 2d4 asaltos, 2d6 fuego, Reflejos CD 14 mitad)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 13, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 6

Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 16 (20 contra derribo)

Dotes Correr, Iniciativa mejorada

Habilidades Acrobacias +8, Percepción +7, Sigilo +13, Supervivencia +7; **Modificador racial** +5 a Sigilo

Idioma infernal (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o jauría (3-12)

Tesoro casual

Un can del infierno típico mide 4-5 pies (*1,2-1,5 m*) de altura hasta la cruz y pesa 120 libras (*54 kg*). Cazadores eficaces, una de las tácticas de grupo favoritas es rodear a la presa sigilosamente y atacar con uno o dos miembros para dirigirla hacia el resto con su aliento ardiente. Si la presa no corre, el grupo se cierra sobre ella. Los canes del infierno persiguen implacablemente a las criaturas que huyen.

Los canes del infierno son particularmente apreciados por los gigantes de fuego, ya que estas criaturas son inmunes al fuego, y comparten su sentido de la crueldad hacia los intrusos. Estas alianzas sólo comienzan a flaquear cuando un gigante de fuego va demasiado lejos tratando como una mascota a un can del infierno relativamente inteligente.

Perro de guerra nessiano

Esta criatura, parecida a un lobo de rasgos poderosos y del tamaño de un gran caballo de tiro, posee un pelaje color ébano, y unos intensos ojos rojos llameantes.

PERRO DE GUERRA NESSIANO VD 9

PX 6.400

LM ajeno Grande (extraplanario, fuego, legal, maligno)

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +12

DEFENSA

CA 24, toque 11, desprevenido 22 (+6 armadura, +2 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 126 (12d10+60)

Fort +13, **Ref** +10, **Vol** +5

Inmune fuego

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +20 (2d6+12/19-20 más 2d6 fuego)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 30 pies [*9 m*], una vez cada 1d4 asaltos, 10d6 fuego, Reflejos CD 21 mitad)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 15, **Con** 21, **Int** 4, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +12; **BMC** +21; **DMC** 33 (37 contra derribo)

Dotes Alerta, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Sigilo, Supervivencia)

Habilidades Acrobacias +16, Percepción +12, Sigilo +21, Supervivencia +18; **Modificador racial** +5 a Sigilo

Idioma infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o jauría (3-6)

Tesoro estándar (*barda de camisote de mallas +2*)

Asmodeo, el Príncipe de la Oscuridad, mantiene vastas perreras de estos brutales perros de guerra bajo su palacio en Nessus. Todos ellos van enfundados en bardas chamuscadas, y las leales bestias obedecen a la perfección a su amo.

Los perros de guerra nessianos son cazadores incansables e implacables: persiguen a los enemigos de Asmodeo por todos los rincones del Infierno, y más allá. Una vez que Asmodeo les encomienda una tarea, no la abandonan hasta que está completada o están muertos. Son aterradores y gruñen en batalla.

Ilustración de Kieran Yanner

Cangrejo gigante

Este torpe cangrejo de duro caparazón se alza hasta la altura de un enano, con sus enormes pinzas ondeando amenazadoramente.

CANGREJO GIGANTE **VD 2**

PX 600

N sabandija Mediana (acuática)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

pg 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +1

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +4 (1d4+2 más Agarrón)

Ataques especiales Constreñir (1d4+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 13, **Con** 14, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +2; **BMC** +4 (+8 presa); **DMC** 15 (27 contra derribo)

Habilidades Percepción +4, Nadar +10; **Modificador racial** +4 a Percepción

CE dependencia del agua

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera acuático

Organización solitario o grupo (2-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Dependencia del agua (Ex): los cangrejos gigantes pueden sobrevivir fuera del agua durante 1 hora por punto de Constitución. A partir de este límite, corren el riesgo de asfixia, como si fuese por ahogamiento.

Los cangrejos gigantes se comportan de forma muy similar a sus primos pequeños, alimentándose tanto de plantas (algas y hongos) como de materia animal (pescado, aves marinas e incluso humanoides imprudentes). La coloración del duro exoesqueleto de un cangrejo gigante varía mucho según la especie, e incluso cambia con el tiempo en función de su dieta.

También existen otras especies de cangrejos gigantes, algunos más pequeños pero la mayoría bastante más grandes. Puedes ajustar las estadísticas aquí dadas cambiando los DG y el tamaño (modificando Fuerza, Destreza y Constitución según sea necesario) para representar el amplio rango de especies. La siguiente tabla ofrece una lista de las variedades más comunes.

Especies	VD	Tamaño	DG
Cangrejo real	¼	Menudo	1d8
C. de los cocoteros	½	Pequeño	1d8
C. de las rocas	4	Grande	5d8
C. devorador de tiburones	7	Enorme	8d8
Gran c. de los arrecifes	10	Gargantuesco	11d8
C. del naufragio	13	Colosal	14d8

Plaga de cangrejos

Una ondulante masa de caparazones que repiquetean y pinzas que chasquean, surge en avalancha de las olas, con las patas similares a las de una araña moviéndose rápidamente por la arena.

PLAGA DE CANGREJOS **VD 4**

PX 1.200

N sabandija diminuta (acuática, plaga)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 18, toque 16, desprevenido 16 (+2 Des, +2 natural, +4 tamaño)

pg 38 (7d8+7)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +2

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Plaga (2d6)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 14, **Con** 13, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +5; **BMC** -; **DMC** -

Habilidades Nadar +10; **Modificador racial** utiliza la Destreza como modificador a Nadar

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera acuático

Organización solitario, pareja u oleada (3-8 plagas)

Tesoro ninguno

Las plagas de cangrejos contienen más de 1.000 cangrejos de tamaño normal que se precipitan sobre sus víctimas, arrancando la carne con el pellizco de miles de garras. Algunos pescadores aseguran que las mareas y las fases lunares son la causa de las plagas de estas criaturas.

Ilustración de Dean Spencer

Canijo

Este achaparrado humanoide parece no tener más que cabeza, una desafortunada circunstancia considerando lo fea que es su azul e hinchada cara.

CANIJO **VD ¼**

PX 100

LM hada Pequeña

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 12, toque 12, desprevenido 11 (+1 Des, +1 tamaño)

pg 3 (1d6)

Fort +0, **Ref** +3, **Vol** +3

RD 2/hierro frío

Debilidades sensibilidad a la luz

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Daga +0 (1d3-1/19-20)

A distancia Dardo +2 (1d3-1)

Ataques especiales Odio

Aptitudes sortílegas (NL 1º)

A voluntad — *prestidigitación*

1/día — *fatalidad* (CD 10)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 13, **Con** 11, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +0; **BMC** -2; **DMC** 9

Dotes Disparo a bocajarro

Habilidades Juego de manos +9, Montar +2, Percepción +5, Sigilo +13, Trato con animales +0, Trepar +7; **Modificadores raciales** +4 a Juego de manos, +4 a Sigilo

Idioma infracomún

CE empatía con las sabandijas +4

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, partida (2-8) o tribu (9-20 más 1 jefe de 2º a 4º nivel y 2-6 sabandijas gigantes)

Tesoro estándar (daga, 6 dardos, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Empatía con las sabandijas (Ex): esta aptitud funciona como la empatía salvaje de un druida, salvo que un canijo sólo puede utilizarla con las sabandijas. Además obtiene un bonificador +4 racial en esta prueba. Las sabandijas no suelen tener mente, pero esta comunicación empática les inculca un ápice de inteligencia implantada, permitiendo a los canijos entrenar a sabandijas Medianas y usarlas como monturas. La empatía con las sabandijas trata a las plagas como si fueran una criatura con una sola mente: un canijo puede utilizar esta aptitud para influenciar y dirigir las acciones de las plagas con relativa facilidad.

Odio (Ex): los canijos obtienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra criaturas humanoides del subtipo enano o gnomo debido a su especial entrenamiento contra estos enemigos tan odiados.

Descendientes de hadas incluso más pequeñas, los canijos se cuentan entre los habitantes más patéticos y cobardes de la oscuridad. Horriblemente feos, se sabe que incluso los goblin se mofan de ellos por su fea apariencia, burla que se toman muy a pecho y que rumian durante semanas, meses o incluso años en sus diminutos hogares, hasta que finalmente su angustia e indignación superan a su cobardía y les incitan a cortos episodios de sangrienta venganza desde la dudosa seguridad de la espalda de una araña.

Los canijos, cercanos en su día al extraño reino de las hadas, han crecido y se han vuelto más fornidos tras incontables generaciones pasadas en el plano Material. Pero su estatura les sitúa todavía en el escalón más bajo de la cadena trófica de las peligrosas cavernas en las que viven. Sus enemigos tradicionales son los enanos y los gnomos, particularmente los svirfneblin de las profundas cuevas subterráneas. Lo único que les concede una significativa ventaja en la lucha con un enemigo es su capacidad natural de empatizar con las sabandijas normales; los canijos son aficionados principalmente a las arañas, los ciempiés y los pescadores de cueva, y una colonia suele tener a mano unos pocos de estos monstruos mucho más peligrosos para defender al grupo.

Aunque hayan perdido la aptitud sobrenatural de juguetear con los objetos mágicos, amuletos, u objetos mecánicos poseídos por sus más siniestros y peligrosos parientes gremlin, los canijos conservan la aptitud de realizar trucos mágicos menores con *prestidigitación*, y los usan a menudo para incordiar a sus enemigos. Cuando se enfrenta a enemigos poderosos, un canijo utiliza su aptitud de fatalidad para embrujarle (los ojos de un canijo sobresalen horriblemente abiertos cuando utiliza esta aptitud sortílega).

Un canijo mide 3 pies (*90 cm*) de altura y pesa 40 libras (*18 kg*).

Ilustración de Dave Allsop

Centauro

Esta criatura posee el tronco superior bronceado de un guerrero veterano, y la parte inferior del cuerpo de un elegante caballo de guerra.

CENTAURO **VD 3**

PX 800

N humanoide monstruoso Grande

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 20, toque 11, desprevenido 18 (+6 armadura, +2 Des, +1 natural, +2 escudo, -1 tamaño)

pg 30 (4d10+8)

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*) (35 pies [*10,5 m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Espada larga +5 (1d8+2/19-20), 2 Pezuñas +0 (1d6+1)

A distancia Lanza +5 (1d8+2/x3)

Espacio 10 pies (*3 m*), **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 11, **Sab** 14, **Car** 12

Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contra derribo)

Dotes Correr, Iniciativa mejorada

Habilidades Diplomacia +5, Intimidar +6, Percepción +7, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +9

Idiomas común, elfo, silvano

CE armas de menor tamaño

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras templadas

Organización solitario, pareja, banda (3-10) o tribu (11-30 más 3 cazadores de 3er nivel y 1 líder de 6º nivel)

Tesoro estándar (coraza, escudo pesado de acero, espada larga, lanza, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Armas de menor tamaño (Ex): aunque un centauro es Grande, su torso es del mismo tamaño que el de un humanoide Mediano. Por tanto, utiliza armas como si fuera de una categoría de tamaño menor que su tamaño real (Mediano para la mayoría de los centauros).

Legendarios cazadores y guerreros habilidosos, los centauros son en parte hombre y en parte caballo. Encontrado normalmente en los límites de la civilización, este pueblo estoico varía mucho de apariencia: su tono de piel suele aparecer muy curtido pero similar a la de los humanos de las regiones cercanas, mientras que su cuerpo inferior toma prestado los colores de los equinos locales. El pelo y los ojos del centauro tienden a los colores oscuros, y sus rasgos a ser fornidos, mientras que el cuerpo en general está influenciado por el tamaño de los caballos a los que se parecen sus cuartos inferiores. Por tanto, aunque el centauro medio se alza 7 pies (*2,1 m*) y pesa hasta 2.000 libras (*900 kg*), hay enormes variaciones regionales (desde esbeltos corredores de praderas a corpulentos cazadores de montaña). Los centauros suelen vivir hasta los 60 años más o menos.

Distantes de las demás razas y en desacuerdo incluso con sus propios congéneres, los centauros forman parte de una raza antigua, que acepta muy lentamente el mundo moderno. Mientras que la mayoría vive aún en tribus que recorren vastas llanuras, o en los límites de bosques sobrenaturales, muchos han abandonado los métodos aislacionistas de sus antepasados para caminar por las ciudades más cosmopolitas del mundo. A menudo estos centauros de espíritu libre son considerados parias y rechazados por su propia tribu, haciendo que la decisión de abandonarlas sea dura. En algunos casos excepcionales, sin embargo, tribus enteras dirigidas por líderes progresistas comercian o crean alianzas con otras comunidades de humanoides (normalmente elfos, pero algunas veces gnomos, y muy rara vez humanos o enanos). A pesar de todo, muchas razas desconfían de los centauros, sobre todo debido a las leyendas de hombres-bestia territoriales, y a los constantes encuentros violentos que tienen con tercos colonos y naciones expansionistas.

Ilustración de Peter Bergting

Chuul

Esta criatura, similar a una langosta, posee una gruesa cáscara blindada, y un par de ojos minúsculos y brillantes situados encima de una boca llena de retorcidos tentáculos.

CHUUL **VD 7**

PX 3.200

CM aberración Grande (acuática)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenido 19 (+3 Des, +10 natural, -1 tamaño)

pg 85 (10d8+40)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +9

Inmune veneno

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +14 (2d6+7 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Constreñir (2d6+7), Tentáculos paralizantes

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 5

Ataque base +7; **BMC** +15 (+19 presa); **DMC** 28 (32 contra derribo)

Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Soltura con un arma (Garra)

Habilidades Averiguar intenciones +9, Nadar +28, Percepción +19, Saber (Naturaleza) +8, Sigilo +9

Idioma común (a veces infracomún en las variantes subterráneas)

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario, pareja o manada (3-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Tentáculos paralizantes (Ex): un chuul puede transferir una criatura apresada de una garra a sus tentáculos como acción de movimiento. Los tentáculos hacen presa con la misma fuerza que la garra pero no causan daño, sino que exudan una secreción paralizante. Cualquiera que sea agarrado por los tentáculos debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 19 cada asalto en el turno del chuul o queda paralizado durante 6 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución. Mientras está sujeta por los tentáculos, paralizada o no, una víctima sufre automáticamente 1d8+7 pg de daño cada asalto por parte de las mandíbulas de la criatura.

Los chuul son depredadores blindados, similares a crustáceos, que acechan bajo la superficie de estanques y ciénagas poco profundas, confiando en la ocultación para dar un manotazo a las presas con sus pinzas quitinosas, y paralizarlas con sus tentáculos antes de comérselas vivas.

Los chuul son excelentes nadadores pero prefieren atacar a las criaturas terrestres, o a aquellas que se bañan en aguas poco profundas. Una vez aferran a sus víctimas, a menudo las arrastran a aguas profundas para ahogarlas. Los hombres lagarto son de largo sus presas favoritas, aunque las variedades pálidas de chuul que viven bajo la superficie prefieren morlock, duergar, drow incautos, y otros desafortunados que pasan demasiado cerca de las corrientes subterráneas (con la excepción de los trogloditas, cuyo olor encuentran particularmente ofensivo).

Los chuul son sorprendentemente inteligentes, y muchos especulan infructuosamente sobre su origen y motivaciones. Hablan un borboteante dialecto del común, pero pocos se deciden a hacerlo con los que no son como ellos, y si existe una sociedad chuul más allá de su frenética temporada de apareamiento, los humanoides todavía no lo han registrado. En cambio, el intelecto de los chuul parece dedicado por completo a la búsqueda de lugares de emboscada perfectos para atacar a otras criaturas inteligentes, y decorar sus elaboradas guaridas con trofeos de sus cadáveres. Aunque no parece que tengan interés en utilizar herramientas de ningún tipo, poseen una casi compulsiva necesidad de recolectar recuerdos de sus víctimas.

Un chuul típico mide 8 pies (*2,4 m*) de altura y pesa 650 libras (*293 kg*).

Ilustración de Peter Bergting

Cíclope

Un único y enorme ojo mira fijamente desde la frente de este gigante de casi 10 pies (3 m) de altura, bajo el cual una boca incluso más grande se abre como una cueva.

CÍCLOPE **VD 5**

PX 1.600

NM humanoide Grande (gigante)

Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 19, toque 8, desprevenido 19 (+4 armadura, -1 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 65 (10d8+20)

Fort +9, **Ref** +2, **Vol** +4

Aptitudes defensivas ferocidad

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*) (40 pies [12 *m*] de base)

Cuerpo a cuerpo Gran hacha +11/+6 (3d6+7/x3)

A distancia Ballesta pesada +5 (2d8/19-20)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +7; **BMC** +13; **DMC** 22

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura

Habilidades Averiguar intenciones +5, Intimidar +9, Percepción +11, Profesión (adivino) +10, Supervivencia +6; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas cíclope, común, gigante

CE destello de percepción

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado o tropical

Organización solitario, cónclave (2-6) o tribu (7-18)

Tesoro estándar (armadura de pieles, gran hacha Grande, ballesta pesada Grande, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Destello de clarividencia (Sb): una vez al día como acción inmediata, un cíclope puede acceder a un espectro visual oculto de posibles futuros, obteniendo una clarividencia que le permite seleccionar el resultado exacto de una tirada de dados antes de que se lleve a cabo dicha tirada. Este efecto sólo puede alterar una acción llevada a cabo por el cíclope, y no puede aplicarlo a las tiradas de otros.

Hace miles de años, los solemnes cíclopes dirigieron vastos reinos, glorias ya olvidadas hoy en día. Por ello, los pocos cíclopes que sobreviven no suelen aspirar a más que a proteger sus guaridas y a buscar su siguiente comida. Esta última tarea les ocupa una gran parte de su esfuerzo, ya que el monstruoso y vacío apetito de los cíclopes controla el destino de la raza y les podría haber llevado a la perdición inicial mucho tiempo atrás.

El cíclope medio mide 9 pies (2,7 *m*) de altura y pesa 600 libras (270 *kg*). Tanto los varones como las mujeres son casi calvos, con parches de pelo negro colgando ocasionalmente por encima de las orejas. Una poblada y expresiva ceja va a juego del enorme ojo, lo cual hace fácilmente reconocible la actitud de la criatura.

La historia de los cíclopes es algo difusa, inscrita en derruidas paredes de ciudades perdidas y ocultas por las enredaderas, que cayeron mucho antes incluso de la aparición de los elfos, cuando los dragones y los gigantes dominaban un paisaje puro, sin el daño de las insignificantes y efímeras razas que gobiernan hoy en día. Debido a que todo cayó hace mucho tiempo, es menos probable que un cíclope en concreto conozca los casi míticos triunfos de eras pasadas, que un humano algo instruido.

Los archivos antiguos, las tradiciones orales de otras razas de gigantes, y los informes diseminados de tribus nativas de las junglas del sur hablan de 'grandes cíclopes' mucho más grandes y primitivos, impresionantes titanes de piernas peludas, y con un enorme cuerno encima del inquisitivo ojo. Se piensa que estas criaturas fueron o los líderes o las bestias de guerra de una antigua raza, y los cíclopes actuales les reverencian como dioses vivientes esquivos y destructivos.

Ilustración de Ben Wootten

Ciempiés gigante

Este horror alargado y segmentado se retuerce y enrolla, haciendo vibrar sus mandíbulas venenosas en busca de presas.

CIEMPIÉS GIGANTE **VD ½**

PX 200

N sabandija Mediana

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

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

pg 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +0

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d6-1 más Veneno)

Ataques especiales Veneno

ESTADÍSTICAS

Fue 9, **Des** 15, **Con** 12, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 11 (no puede ser derribado)

Dotes Sutileza con las armas[A]

Habilidades Percepción +4, Sigilo +10, Trepar +10; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +8 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno bosques o subterráneos templados o cálidos

Organización solitario, pareja o colonia (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d3 Des; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Los ciempiés gigantes atacan casi a cualquier criatura viva con sus venenosas mandíbulas. Estas criaturas se adaptan a muchos entornos, y se alimentan vorazmente de la fauna local, incluyendo humanoides. Su colorido no sólo es el de los ciempiés normales sino que expande el espectro, yendo desde tonalidades suaves a rojos brillantes y naranjas fuego.

También existen otras especies de ciempiés gigantes, algunas más pequeñas pero muchas bastante más grandes. Puedes ajustar las estadísticas aquí dadas cambiando los DG y el tamaño (modificando Fuerza, Destreza y Constitución según sea necesario) para representar el amplio rango de especies. La siguiente tabla ofrece una lista de las variedades más comunes.

Especies	VD	Tamaño	DG
Ciempiés casero	⅛	Menudo	1d8
Ciempiés de las cloacas	¼	Pequeño	1d8
Ciempiés siseador	1	Grande	2d8
Ciempiés látigo gigante	2	Enorme	4d8
Gran ciempiés del bosque	6	Gargantuesco	7d8
Ciempiés titán	9	Colosal	10d8

Plaga de ciempiés

Una retorcida masa de patas y pinzas venenosas se arrastra por el suelo en una oleada mortal.

PLAGA DE CIEMPIÉS **VD 4**

PX 1.200

N sabandija Diminuta (plaga)

Inic +4; **Sentidos** sentido de la vibración 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+4 Des, +4 tamaño)

pg 31 (9d8-9)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +3

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Plaga (2d6 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 13), Veneno

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 19, **Con** 8, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +6; **BMC** -; **DMC** -

Dotes Sutileza con las armas[A]

Habilidades Percepción +4, Trepar +12; **Modificador racial** +4 a Percepción

ECOLOGÍA

Entorno bosques o subterráneos templados o cálidos

Organización solitario, pareja o maraña (3-6 plagas)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Des; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Ilustración de Ben Wootten

Cieno gris

Algo que aparentemente podría ser un charco normal, un parche de piedra húmeda o roca pulida, se revela de repente como un pseudópodo terrible dando latigazos.

CIENO GRIS **VD 4**

PX 1.200

N cieno Mediano

Inic -5; **Sentidos** vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción -5

DEFENSA

CA 5, toque 5, desprevenido 5 (-5 Des)

pg 50 (4d8+32)

Fort +9, **Ref** -4, **Vol** -4

Aptitudes defensivas rasgos de cieno; **Inmune** frío, fuego

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +6 (1d6+4 más 1d6 ácido y Agarrón)

Ataques especiales Ácido, Constreñir (1d6+1 más 1d6 ácido)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 1, **Con** 26, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

Ataque base +3; **BMC** +6 (+10 presa); **DMC** 11 (no puede ser derribado)

CE transparente

ECOLOGÍA

Entorno pantanos fríos y subterráneo

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Ácido (Ex): los ácidos digestivos que cubren a un cieno gris disuelven los metales y la materia orgánica, pero no la piedra. Cada Golpetazo y ataque de Constreñir causa 1d6 pg de daño por ácido adicionales. La armadura o la ropa que viste una criatura apresada por el cieno gris sufre la misma cantidad de daño por ácido a menos que el portador tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 20. Un arma de madera o metal que golpea a un cieno gris sufre 1d6 de daño por ácido a menos que el que la esgrime tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 20. El toque del cieno causa 12 pg de daño por ácido por asalto a los objetos de madera o de metal, pero el cieno debe permanecer en contacto con el material durante 1 asalto completo para causarlo. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Transparente (Ex): debido a su falta de color vívido, un cieno gris es difícil de discernir de lo que le rodea en muchos entornos. Se necesita una prueba de Percepción CD 15 para percibirlo. Cualquier criatura que no lo perciba y entre en su interior caminando sufre automáticamente el daño como si fuera víctima de su ataque de Golpetazo, e inmediatamente el cieno intenta agarrarle.

Escabulléndose a través de los fríos pantanos y las brumosas marismas, o a veces incluso en dungeons y cavernas, los cienos grises consumen cualquier material orgánico que encuentran. A pesar de su falta de inteligencia, el cieno gris es una criatura más problemática debido a su transparencia. Aunque no puede trepar fácilmente por las paredes o nadar, su costumbre de acechar en el grueso lodo que bordea los bancos de las ciénagas, o de reposar en charcas aparentemente inofensivas del suelo de dungeons de colores apagados, lo convierte en algo peligrosamente fácil de pasar por alto y pisar.

Algunos eruditos creen que el cieno gris es el resultado de un experimento alquímico fallido, mientras que otros postulan que los primeros cienos grises se alzaron espontáneamente a partir de una fosa de detritos mágicos. Por supuesto, estas teorías de que los cienos grises no son organismos vivos, sino más bien el resultado alquímico de una desafortunada mezcla de raros fluidos cáusticos y residuos mágicos, son ridiculizadas por muchos de los que habitan en áreas plagadas de estas criaturas pero que no tienen antecedentes de contaminación mágica.

Variantes de cienos grises

El cieno gris se adapta fácil y rápidamente a los cambios del entorno, y esto es así debido a la estructura simple de su forma primaria, y al uso de la fisión como método de reproducción. A continuación se indican dos de las variantes que los aventureros podrían encontrarse.

Cieno de cristal (VD 4): el cieno de cristal es una variante acuática que habita en las aguas profundas que suelen encontrarse en los pantanos apreciados por el cieno gris. Un cieno de cristal tiene el subtipo acuático y una velocidad de natación de 30 pies (*9 m*). Carece de la aptitud de Constreñir del cieno gris, pero secreta una toxina paralizante que hace que aquellos a los que golpea queden paralizados durante 3d6 asaltos si fallan una salvación de Fortaleza (la CD de la salvación se basa en la Constitución).

Cieno del Ello (VD 6): quizás la variante más extraña de los cienos grises es la que ha desarrollado una inteligencia rudimentaria, incluyendo la capacidad de comunicarse telepáticamente con otros cienos, o incluso de bombardear a los enemigos con pulsos de puro poder mental. Los cienos del Ello son cienos grises avanzados con una puntuación de Inteligencia de 2, y por tanto obtienen rangos de habilidades y dotes (normalmente 4 rangos en Sigilo, Dureza e Iniciativa mejorada), pueden comunicar telepáticamente información empática básica a otros cienos del Ello en un radio de 100 pies (*30 m*), y pueden utilizar *confusión menor* como aptitud sortílega a voluntad (NL igual a los DG del cieno del Ello).

Ilustración de Matt Dixon

Cobra de hierro

Esta criatura, similar a una pequeña cobra metálica, posee un cuerpo hecho de láminas de hierro superpuestas, y unos puntitos de luz roja a modo de ojos.

COBRA DE HIERRO **VD 3**

PX 600

N constructo Pequeño

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 18 (+2 Des, +7 natural, +1 tamaño)

pg 15 (1d10+10)

Fort +0, **Ref** +2, **Vol** +0

RD 5/-; **Inmune** rasgos de constructo; **RC** 13

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+1 más Veneno)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 15, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 13 (no puede ser derribado)

Habilidades Sigilo +12; **Modificador racial** +6 a Sigilo

CE encontrar objetivo

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o nido (3-10)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Encontrar objetivo (Sb): una vez al día, el creador de una cobra de hierro puede ordenarle que encuentre y mate a una criatura específica que se encuentre en un radio de 1 milla (*1,6 km*), lo cual lleva a cabo como guiada por *discernir ubicación*. El creador debe haber visto o haber sujetado un objeto de la criatura indicada para que esta orden funcione.

Veneno (Ex): el mordisco de una cobra de hierro inyecta veneno desde un depósito oculto dentro de su cuerpo. Debido a que es un constructo, la cobra no produce este veneno de forma natural, y su creador debe rellenar la reserva manualmente. El depósito contiene suficiente veneno para 3 ataques de mordisco con éxito, tras los cuales la criatura simplemente causa daño de mordisco. Se tarda en rellenar 5 asaltos y hacerlo provoca ataques de oportunidad. El creador puede llenar el depósito con cualquier veneno de herida (normalmente veneno de víbora negra), aunque también puede usarse ácido, sustancias alquímicas e incluso otros líquidos. *Veneno de víbora negra*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 11; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Con; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

La cobra de hierro es un constructo sencillo que se parece a una cobra de anteojos de metal. Se usa habitualmente como guardaespaldas o como guardián de tesoros, aunque su aptitud mágica para localizar criaturas de forma infalible hace que también se use como asesina. Debido a que su depósito puede contener varios tipos de veneno, el uso específico del constructo puede personalizarse modificando dicho veneno. Algunos lanzadores de conjuros incluso llenan estos depósitos con pociones, de forma que cuando la cobra muerde, inyecta la poción a su objetivo. Este es un método un tanto peligroso de obtener los efectos de la poción, pero libera al dueño de la cobra para poder hacer otras cosas en un asalto de combate que no sea beber pociones.

El hierro es el material más común de estas creaciones, pero algunos artesanos prefieren materiales más exóticos al crear estos constructos serpentinos.

Cobra de adamantita (VD +1): esta cobra está construida con más solidez que las demás. Su bonificador por armadura natural se incrementa a +12, gana +5 pg por cada DG y obtiene RD 10/-.

Cobra de hierro frío (VD +0): los ataques naturales de esta cobra se consideran de hierro frío a efectos de sobrepasar la RD.

Cobra de maderaoscura (VD +0): esta cobra tiene más movilidad; obtiene una velocidad de nadar de 30 pies (*9 m*) y una velocidad de trepar de 20 pies (*6 m*).

Cobra de mithril (VD +1): esta cobra es mucho más rápida. Su Destreza se incrementa en +4 y su velocidad a 70 pies (*21 m*), y puede llevar a cabo 2 ataques de mordisco por asalto como acción de asalto completo.

Construcción

El cuerpo de una cobra de hierro se construye a partir de 100 libras (*45 kg*) de materiales tratados mágicamente (normalmente hierro).

COBRA DE HIERRO

NL 7°; **Precio** 4.000 po (hierro); 20.000 po (adamantita), 8.000 po (hierro frío), 5.000 po (maderaoscura), 10.000 po (mithril)

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *animar los objetos*, *discernir ubicación*, *geas/empeño*, el creador debe ser de nivel 7; **Habilidad** Artesanía (armería), Artesanía (carpintería, sólo para las cobras de maderaoscura), Artesanía (fabricación de armaduras) o Artesanía (herrería) CD 15; **Coste** 2.000 po (hierro), 10.000 po (adamantita), 4.000 po (hierro frío), 2.500 po (maderaoscura), 5.000 po (mithril)

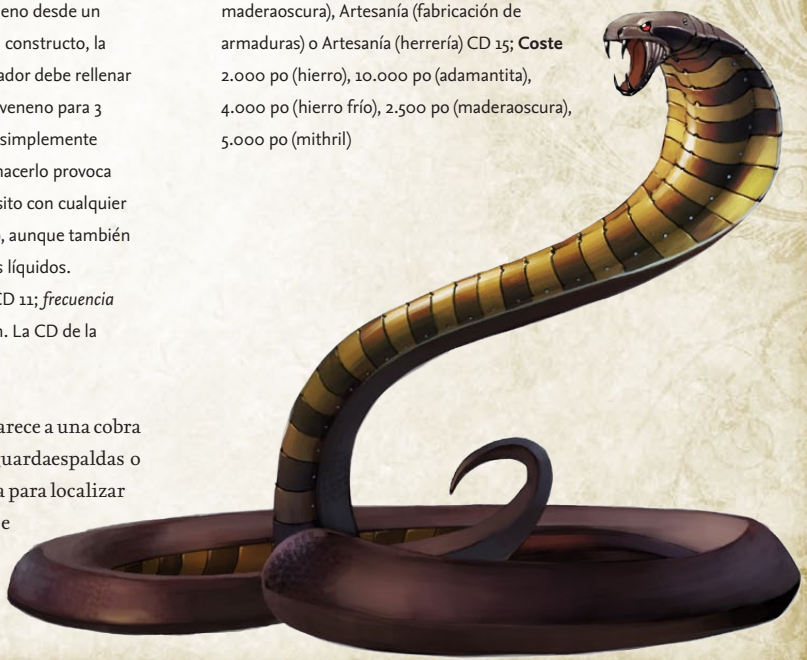


Ilustración de Francis Tsai

Cocatriz

Esta macilenta criatura aviar posee el cuerpo de un gallo esquelético, las alas de un murciélago, y una cola larga y escamosa.

COCATRIZ **VD 3**

PX 800

N bestia mágica Pequeña

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 11 (+3 Des, +1 esquiva, +1 tamaño)

pg 27 (5d10)

Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*) (pobre)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +9 (1d4-2 más Petrificación)

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +5; **BMC** +2; **DMC** 16

Dotes Esquiva, Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +10, Volar +6

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas

Organización solitario, pareja, escuadrilla (3-5) o bandada (6-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Petrificación (Sb): el mordisco de una cocatriz hace que la carne se calcifique y endurezca (varios mordiscos pueden hacer que una criatura viva se fosilice en piedra). Cada vez que una criatura sufre daño por el ataque de Mordisco de una cocatriz, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o sufre 1d4 puntos de daño a la Destreza cuando su carne y sus huesos se ponen rígidos y se endurecen (esta petrificación lenta no altera la armadura natural de la criatura mordida). Quien queda reducido a Destreza 0 por los mordiscos se convierte inmediatamente en piedra, como si fuera afectado por el conjuro *de la carne a la piedra*. Una vez al día, una criatura petrificada de esta forma por una cocatriz puede intentar una nueva salvación de Fortaleza CD 12 para recuperarse, momento en que la víctima vuelve a ser de carne con Destreza 1 (y a partir de ahí puede restaurar toda su Destreza por curación natural o mágica, de la forma habitual), pero si una criatura petrificada falla tres veces seguidas esta salvación, dicho estado se vuelve permanente. Una criatura que vuelve a ser de carne por medios mágicos recupera todo el daño a la Destreza causado por la cocatriz, pero no el daño debido a otros motivos. Una cocatriz es inmune a su propia aptitud de petrificación y a la de otras cocatrices, pero los demás ataques de petrificación le afectan de forma normal. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Bobas, violentas y repulsivas, las cocatrices son evitadas por las demás criaturas debido a su capacidad mágica de transformar la carne en piedra. Las leyendas afirman que la primera cocatriz surgió de un huevo puesto por un gallo joven e incubado por un sapo. Sea cierta o no la historia, las cocatrices de hoy en día se crían en terribles y asquerosas guaridas excavadas al azar por una docena más o menos de estas criaturas. Los machos superan en mucho en número a las hembras en estas bandadas, y sólo se distinguen por sus crestas y carúnculas. La típica cocatriz mide 2 pies (*60 cm*) de alto y pesa 5 libras (*2,25 kg*).

Aunque su dieta consiste principalmente en semillas e insectos petrificados (que convenientemente se dividen en la molleja de la criatura en gastrolitos y nutrientes a medida que se trituran), las cocatrices defienden ferozmente sus territorios ante cualquier cosa que consideren una amenaza, y las andanzas de los machos en busca de nuevas localizaciones para crear refugios a veces les ponen en contacto fortuito con humanoides, con resultados devastadores.

La extraña capacidad de las cocatrices de convertir a otras criaturas en piedra es su mayor defensa, y la guarida de una cocatriz está constantemente llena de basura con restos petrificados de sus enemigos. En un irónico giro del destino, sin embargo, las comadrejas y los hurones (las criaturas que probablemente más se cuelan en los nidos de las cocatrices y más consumen sus huevos) parecen ser completamente inmunes al efecto. Por razones desconocidas, a las cocatrices les aterrorizan y enfurecen los gallos normales, y es igual de probable que salgan huyendo o que ataquen cuando se enfrentan a uno.

Ilustración de Eric Lofgren

Cocodrilo

Este reptil arremete desde las plácidas aguas a una velocidad de vértigo, abriendo su mandíbula con un rugido, y dando latigazos con su poderosa cola.

COCODRILO **VD 2**

PX 600

N animal Grande

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 13 (+1 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*); esprintar

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d8+4 más Agarrón) y Coletazo +0 (1d12+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Giro mortal (1d8+6 más Derribo)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

Ataque base +2; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 18 (22 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo)

Habilidades Nadar +12, Percepción +8, Sigilo +5 (+13 en agua); **Modificador racial** +8 a Sigilo en agua

CE contener la respiración

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y ríos cálidos

Organización solitario, pareja o colonia (3-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Contener la respiración (Ex): un cocodrilo puede aguantar la respiración durante tantos asaltos como 4 veces su puntuación de Constitución antes de empezar a ahogarse.

Esprintar (Ex): una vez por minuto un cocodrilo puede esprintar, incrementando su velocidad terrestre a 40 pies (*12 m*) durante 1 asalto.

Giro mortal (Ex): cuando hace presa a un enemigo de su tamaño o más pequeño, un cocodrilo puede hacer un giro mortal al tener éxito en una prueba de presa. Cuando se aferra a su víctima, se introduce entre sus piernas y se enrolla rápidamente, girándola y retorciéndola, infligiendo su daño de Mordisco y tumbándola. Si tiene éxito, el cocodrilo mantiene su presa.

Un cocodrilo es un reptil primitivo que habita en los pantanos o en las orillas de los ríos, un hábitat que a menudo le pone en contacto violento con presas inesperadas que van a la orilla a beber.

Un cocodrilo típico mide 14 pies (*unos 4,5 m*) de longitud y pesa 1.400 libras (*630 kg*), pero existen especies más grandes. Puedes utilizar estas estadísticas para criaturas similares, como los caimanes.

Cocodrilo terrible

Esta bestia reptiliana, un cocodrilo de proporciones monstruosas, es lo suficientemente grande como para tragarse un caballo de un tremendo bocado.

COCODRILO TERRIBLE **VD 9**

PX 6.400

N animal Gargantuesco

Inic +4; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 6, desprevenido 21 (+15 natural, -4 tamaño)

pg 138 (12d8+84)

Fort +15, **Ref** +8, **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*); esprintar

Cuerpo a cuerpo Mordisco +18 (3d6+13/19-20 más Agarrón) y Coletazo +13 (4d8+6)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Giro mortal (3d6+19 más Derribo), Engullir (3d6+13, CA 16, 13 hp)

ESTADÍSTICAS

Fue 37, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 1, **Sab** 14, **Car** 2

Ataque base +9; **BMC** +26 (+30 presa); **DMC** 36 (40 contra derribo)

Dotes Correr, Crítico mejorado (Mordisco), Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +21, Percepción +14, Sigilo +0 (+8 en agua); **Modificador racial** +8 a Sigilo en agua

CE contener la respiración

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y ríos cálidos

Organización solitario, pareja o colonia (3-6)

Tesoro ninguno

Este inmenso sarcosuchus, o cocodrilo terrible, es un depredador enorme capaz de atrapar y comerse una presa tan grande como el mayor de los dinosaurios.

Ilustración de Michael Jaecks

Couatl

Esta gran serpiente posee alas multicolores, y ojos que brillan con gran inteligencia.

COUATL **VD 10**

PX 9.600

LB ajeno Grande (nativo)

Inic +7; **Sentidos** *detectar el bien/caos/ley/mal*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +23

DEFENSA

CA 22, toque 13, desprevenido 18 (+3 Des, +1 esquiva, +9 natural, -1 tamaño)

pg 126 (12d10+60)

Fort +9, **Ref** +13, **Vol** +14

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +16 (1d8+7 más Agarrón y Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Constreñir (1d8+7)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

Constantes — *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal, detectar la ley*

A voluntad — *desplazamiento de plano* (CD 20), *detectar pensamiento* (CD 15), *excursión etérea* (NL 16º), *invisibilidad*

Conjuros conocidos (NL 9º)

4º (4/día) — *hechizar monstruo* (CD 17), *libertad de movimiento*

3º (7/día) — *círculo mágico contra el mal, convocar monstruo III, forma gaseosa*

2º (7/día) — *curar heridas moderadas, esplendor del águila, rayo abrasador, silencio* (CD 15)

1º (7/día) — *armadura de mago, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento, protección contra el caos, soportar los elementos*

0 (a voluntad) — *atontar* (CD 13), *estabilizar, leer magia, luz, perturbar muertos vivientes, rayo de escarcha, resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 16, **Con** 20, **Int** 17, **Sab** 19, **Car** 17

Ataque base +12; **BMC** +18 (+22 presa); **DMC** 32 (no puede ser derribado)

Dotes Abstención de materiales^A^, Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Potenciar conjuro, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +18, Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +18, Engañar +9, Percepción +23, Saber (arcano) +9, Saber (religión) +12, Supervivencia +16, Usar objeto mágico +18, Volar +20

Idiomas celestial, común, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno bosques cálidos

Organización solitario, pareja o escuadrilla (3-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: un couatl lanza conjuros como si fuera un hechicero de nivel 9, y puede lanzar conjuros de la lista de clérigo además de los disponibles de hechicero. Para un couatl los conjuros de clérigo se consideran arcanos, lo que significa que la criatura no necesita foco divino para lanzarlos.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 21; *frecuencia* 1/minuto durante 10 minutos; *efecto* 1d4 Fue; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los couatl son sirvientes de los dioses legales y buenos, aunque algunos actúan independientemente de cualquier ser superior. Respetados y admirados por su sabiduría y belleza, intentan guiar a los mortales a la senda del bien, y utilizan sus poderes para luchar contra el mal, particularmente contra quienes se sabe que cruzan los planos. Algunas sociedades aisladas los ven como dioses benévolos, y aunque muchos couatl se avergüenzan ante la idea de fingir ser dioses, permiten tal confusión para continuar, ya que les permite guiar y convencer a estas sociedades de la senda de la paz y la cooperación con sus vecinos. Un couatl mide unos 12 pies (*3,6 m*) de longitud, una envergadura de unos 15 pies (*4,5 m*) y un peso de 1.800 libras (*810 kg*).

Como ajenos nativos, los couatl deben comer. Prefieren la misma comida que las serpientes de verdad, como mamíferos y aves, aunque se sabe que han comido humanoides malignos.

Aunque preferirían dedicar su tiempo a promover sus planes en lugar de a cazar, los couatl aprecian las ofrendas de comida, en particular los jabalíes pequeños, y las aves de caza mayor.

Un couatl puede mostrar su favor hacia un aventurero o grupo que le ha hecho un servicio concediéndole 1d4 de sus plumas de colores brillantes. Esta pluma dada libremente, si es usada como componente material adicional, permite a un lanzador de conjuros convocar mediante un *aliado de los planos* a ese couatl específico sin llevar a cabo el pago habitual en oro u otros tesoros (siempre y cuando el couatl apruebe el servicio solicitado por el lanzador).

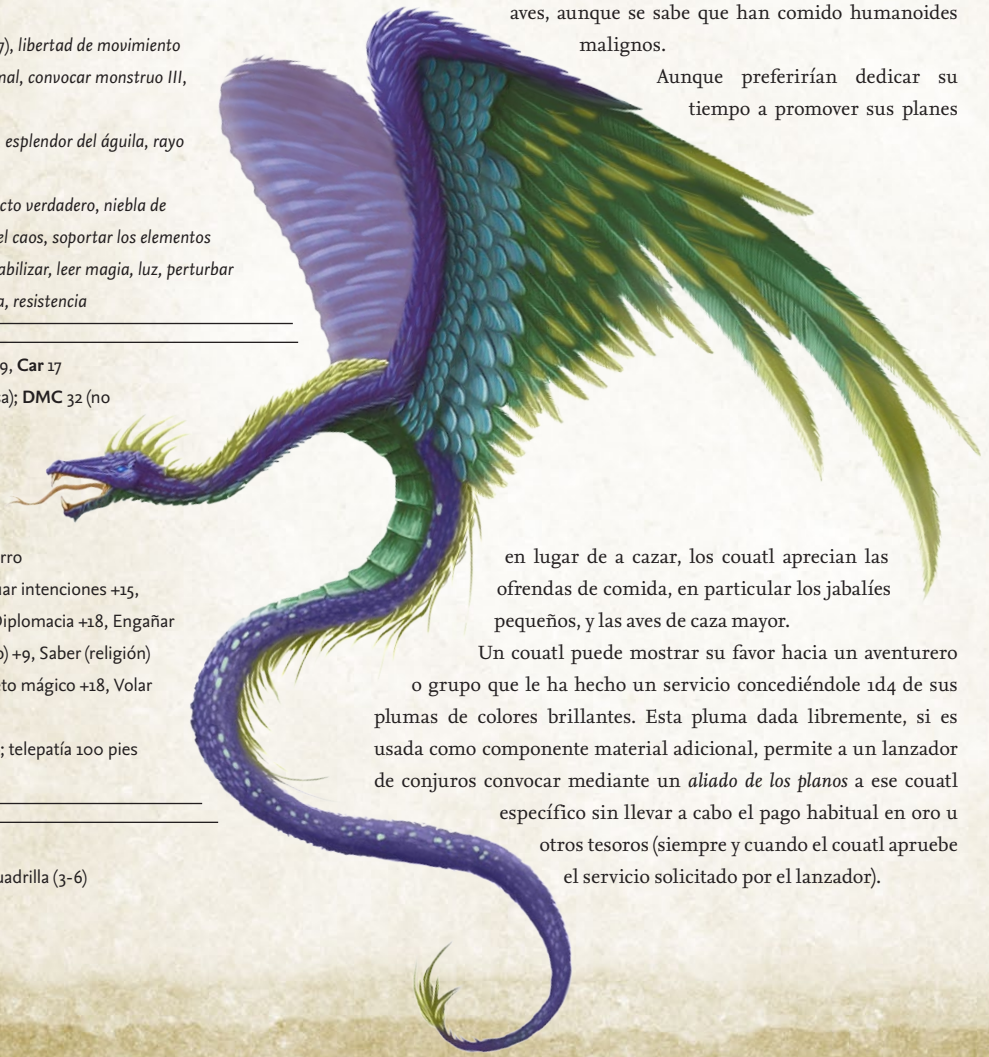


Ilustración de Michael Jaecks

Cubo gelatinoso

Pedazos de armas rotas, monedas, y un esqueleto parcialmente digerido, son visibles dentro de este tembloroso cubo de limo.

CUBO GELATINOSO **VD 3**

PX 800

N cieno Grande

Inic -5; **Sentidos** vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción -5

DEFENSA

CA 4, toque 4, desprevenido 4 (-5 Des, -1 tamaño)

pg 50 (4d8+32)

Fort +9, **Ref** -4, **Vol** -4

Inmune electricidad, rasgos de cieno

ATAQUE

Velocidad 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +2 (1d6 más 1d6 ácido)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Envolver, Parálisis

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 1, **Con** 26, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 9 (no puede ser derribado)

CE transparente

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Ácido (Ex): el ácido de un cubo gelatinoso no daña el metal ni la piedra.

Envolver (Ex): aunque se mueve despacio, un cubo gelatinoso puede simplemente envolver a criaturas Grandes o más pequeñas según avanza como acción estándar. No puede llevar a cabo ataques de golpetazo durante el asalto en el que envuelve, y sólo tiene que moverse sobre los oponentes, afectando a tantos como pueda cubrir. Los oponentes pueden llevar a cabo ataques de oportunidad contra el cubo, pero si lo hacen no tienen derecho a salvación. Los que no intentan llevar a cabo ataques de oportunidad pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 12 para evitar ser envueltos; si tienen éxito, son empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del oponente) mientras el cubo avanza. Las criaturas envueltas resultan afectadas por la parálisis y el ácido del cubo, obtienen el estado sujeto, corren peligro de asfixia, y se encuentran atrapadas en el cubo hasta que dejan de estar sujetas. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Parálisis (Ex): un cubo gelatinoso segrega un limo anestesiante. El objetivo de un impacto de un ataque cuerpo a cuerpo o de envolver por parte del cubo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 para no quedar paralizado durante 3d6 asaltos. El cubo puede envolver automáticamente a un oponente paralizado. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Transparente (Ex): debido a su falta de color, un cubo gelatinoso es difícil de discernir. Se necesita una prueba de Percepción CD 15 para notar la presencia de un cubo gelatinoso que está quieto. Cualquier criatura que no lo perciba y entre en su interior caminando, quedará envuelta automáticamente.

Los cubos gelatinosos, que se cuentan entre los depredadores más inusuales y especializados de los dungeon, pasan su existencia errando por los corredores y las cavernas oscuras, y asimilando la materia orgánica como plantas, desechos, carroña, e incluso criaturas vivas. Los materiales que el cubo no puede digerir, como el metal y la piedra, pueden agregarse a la masa de la criatura junto a esos detritos, y a veces pueden excretar parte de ese material fuera de su cuerpo. A menudo el tesoro y las posesiones de víctimas anteriores permanecen dentro del cubo, dando la impresión ilusoria de que dichas víctimas siguen ahí.

Los eruditos creen que estas criaturas se desarrollaron como un avance especializado del cieno gris. Algunos seres utilizan cubos gelatinosos como defensores de sus dungeon y fortificaciones subterráneas, atrapando a las inmensas criaturas en enormes contenedores metálicos y transportándolos mediante esclavos o magia a sus puestos de vigilancia finales. También son mecanismos de eliminación de residuos particularmente eficientes: una tribu que pueda atrapar un cubo gelatinoso en un foso u otra área de la que no pueda salir puede usarlo como estercolero, o incluso como trampa mortal, en función del ingenio de las criaturas que lo atraparon.

Los cubos gelatinosos generalmente tienen 10 pies (*3 m*) de lado y pesan hasta 15.000 libras (*6,7 TM*), aunque los exploradores subterráneos informan sobre especímenes más grandes arrastrándose por las cuevas y corredores más profundos. En lugares con fuentes de sustento abundantes, los cubos gelatinosos pueden existir durante cientos de años, si no miles. Sin embargo, si carecen de materia orgánica durante más de 6 meses, comienzan a encoger. Finalmente, esto destensa sus paredes y las criaturas se filtran rápidamente en un líquido limoso y vaporoso hasta que sus cuerpos se colapsan y desaparecen completamente.

Ilustración de Dave Allsop

Delfín

Este hidrodinámico mamífero pisciforme posee unos ojos centelleantes, situados encima de una boca sonriente llena de centenares de dientes.

DELFÍN **VD ½**

PX 200

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra, vista ciega 120 pies (36 *m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

pg 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad nadar 80 pies (24 *m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +3 (1d4+1)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 14

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Nadar +13, Percepción +9; **Modificador racial** +4 a Percepción

CE contener la respiración

ECOLOGÍA

Entorno cualquier océano

Organización solitario, pareja o grupo (3-18)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Contener la respiración (Ex): un delfín puede contener la respiración durante un número de minutos igual a 6 veces su puntuación de Constitución antes de correr el riesgo de ahogarse.

Los delfines son depredadores sociables, que cazan en mares y ríos poco profundos en grandes grupos familiares llamados manadas. Los marineros les tienen cariño y suelen contar historias de delfines salvando pescadores o matando tiburones a base de golpes con sus poderosos hocicos.

Compañero delfín

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** nadar 80 pies (24 *m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Golpetazo (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 12, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** contener la respiración, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Des +2, Con +2; **Cualidades especiales** vista ciega 120 pies (36 *m*).

Orca (delfín)

Este elegante cetáceo negro posee una característica mancha blanca cerca de cada ojo, y una boca llena de dientes afilados.

ORCA **VD 5**

PX 1.600

N animal Enorme

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra, vista ciega 120 pies (36 *m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 16, toque 10, desprevenido 14 (+2 Des, +6 natural, -2 tamaño)

pg 67 (9d8+27)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad nadar 80 pies (24 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (2d6+12)

Espacio 15 pies (4,5 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 6

Ataque base +6; **BMC** +16; **DMC** 28

Dotes Aguante, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco), Soltura con una habilidad (Nadar, Percepción)

Habilidades Nadar +28, Percepción +19; **Modificador racial** +8 a Percepción

CE contener la respiración (como el delfín)

ECOLOGÍA

Entorno océanos fríos

Organización solitario, pareja o grupo (3-20)

Tesoro ninguno

La orca, o 'ballena asesina', es en realidad la especie más grande de los delfines. Las orcas adultas suelen medir 15-25 pies (4,5-7,5 *m*) de longitud y pesar 8.000-12.000 libras (3,5-5,4 *TM*).

Compañera orca

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** nadar 80 pies (24 *m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 11, Des 19, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6; **Cualidades especiales** contener la respiración, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** vista ciega 120 pies (36 *m*).

Ilustración de Dean Spencer

Demonio

Los demonios existen con un objetivo: destruir. Donde sus contrapartidas legales, los diablos del Infierno, buscan retorcer las mentes y valores mortales para rehacerlos y reconstruirlos en reflejos de su propio mal, los demonios sólo buscan mutilar, dañar y alimentarse. Solo reclutan vidas mortales si éstas aceleran la destrucción final de la esperanza y la bondad. La muerte es, de alguna manera, su enemigo ya que un mortal que muere suele poder escapar de las garras de un demonio y huir hacia su recompensa en el más allá. Son la prolongación del dolor y el sufrimiento de los mortales lo que aviva la lujuria y el deseo de un demonio, ya que en parte el pecado mortal y la crueldad es para lo que nacieron estos infernales monstruosos.

Los demonios son la más profilica de las razas infernales, están entre las más destructivas, y pese a lo que algunos predican, no se contaban entre las primeras formas de vida que se alzaron de los malolientes fosos de ruina y crueldad conocidos en todo el multiverso como el Abismo. Antes de que el primer dios novato pusiera sus ojos sobre la realidad, antes de que la vida mortal respirase, antes incluso de que el propio plano Material fuese creado del todo, el Abismo ya estaba infestado de vida.

Conocidos por muchos eruditos como 'proto-demonios', estos seres despreciables y mortíferos fueron los qlippoth. Hoy, debido a la influencia de almas mortales pecaminosas en el Abismo, sumadas a alteraciones profanas a manos de guardianes daimonion de Abaddon, y los crueles caprichos del destino y la evolución, el reinado de los qlippoth ha menguado. Los proto-demonios habitan ahora en los rincones nocivos y olvidados del Abismo, y los mucho más fecundos y prolíficos demonios gobiernan ahora en su lugar. Con cada alma mortal maligna que se dirige al Abismo, las filas de las hordas demoníacas aumentan (una sola alma puede alimentar la manifestación de docenas o incluso cientos de demonios, guiando las formas y roles de los nuevos infernales creados mediante la naturaleza exacta de los pecados llevados por las almas).

El Abismo es un vasto reino (según algunos, infinito) mucho más grande que cualquier otro plano, salvo posiblemente el caos primigenio del mismísimo Maelstrom. Como corresponde a tan vasto y variado reino, la hueste demoníaca es igualmente diversa. Algunos poseen formas humanoides, mientras que otros son bestias retorcidas. Algunos caminan por el suelo, y otros surcan el aire o el mar. Algunos son calculadores y manipuladores de las emociones y la política, mientras que otros son máquinas de destrucción. Sin embargo, todos los demonios trabajan con el mismo objetivo: el dolor y el sufrimiento para la vida mortal en todas sus formas.

A pesar de ello, los mortales han deseado la ayuda demoníaca desde los comienzos. Sea por una atracción instintiva por la autodestrucción, o por un erróneo deseo de poder, los conjuradores de hoy día siguen convocando demonios mediante magia prohibida. Algunos conjuran demonios en busca de conocimiento, mientras que otros los llaman para que les sirvan como asesinos o guardias. Los demonios ven estas convocaciones con una mezcla de odio y gratitud, ya que muchos carecen de la capacidad de viajar por sí mismos al plano Material a sembrar el caos. Dependen de los locos para que los llamen desde el Abismo, y mientras rechinan sus colmillos y claman contra las órdenes y las restricciones impuestas, muchos encuentran maneras de distorsionar las demandas de sus convocadores de forma que incluso el esclavo demoníaco mejor controlado deja un rastro de devastación y desesperación tras de sí. La mayoría de las veces un lanzador de conjuros descuidado comete un error fatal en la conjuración y lo paga con sangre, liberando sin querer una terrible desgracia en el mundo cuando pierde el control sobre lo que ha hecho.

Los que están locos de verdad llaman a los demonios para ofrecérseles ellos mismos, en cuerpo y alma, en la errónea creencia de que esa alianza con los demonios puede comprar la salvación y su protección cuando por fin llegue el apocalipsis demoníaco. Son bien conocidas las historias de reyes desesperados que buscaron contratar demonios para servir como generales de sus ejércitos, o de lunáticos que buscan progenitores demoníacos para ofrecerles chiquillos dantescos, y aún peores son aquellos mortales que adoran como dioses a los demonios más poderosos, y quienes entregan su vida al servicio de lo que traería la destrucción más absoluta.

Señores Demoníacos

Los Señores Demoníacos son los más poderosos de su especie (y como la propia horda demoníaca, son innumerables y variados). Aunque son poderosos y hasta dioses en algunos casos, ningún Señor Demoníaco puede reclamar el gobierno del Abismo por completo; lo mejor que pueden conseguir es gobernar un puñado de reinos del Abismo, y la mayoría apenas puede mantener su influencia sobre una de sus capas. Existe otra categoría de demonios únicos entre la poderosa raza de los bálor y los Señores Demoníacos; son Señores Demoníacos nacientes, poderosos seres que con el tiempo podrían reunir el suficiente poder como para que el Abismo se percatara de su presencia y los elevara al estatus de Señores Demoníacos verdaderos.

La siguiente lista de Señores Demoníacos no está completa, pero enumera muchos cuya influencia puede sentirse en numerosos mundos.

Abraxas, el Maestro del Encantamiento Final
Bafomet, el Señor de los Minotauros
Dagon, la Sombra del Océano
Demogorgón, las Fauces de la Locura
Flauros, las Fauces Llameantes
Haagenti, los Susurros Interiores
Jubilex, el Señor Sin Rostro
Kostchtchie, la Escarcha Inmortal
Lamashtu, la Reina Demoníaca
Noctícula, Nuestra Señora de las Sombras
Orcus, el Príncipe de la Muerte en Vida
Pazuzu, el Rey de los Demonios del Viento
Shax, el Marqués Sangriento
Socothbenoth, el Pecado de Seda

Demonio, babau

Esta esquelética figura parece un esqueleto humano, cubierto por una piel de cuero viscoso pegada al hueso, y con un cuerno en la cabeza.

BABAU **VD 6**

PX 2.400

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +5; **Sentidos** *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +8 natural)

pg 73 (7d10+35)

Fort +10, **Ref** +6, **Vol** +5

Aptitudes defensivas limo protector; **RD** 10/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +12 (1d6+5), Mordisco +12 (1d6+5) o Lanza larga +12/+7 (1d8+7/x3), Mordisco +7 (1d6+2)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con la lanza larga)

Ataques especiales Ataque furtivo +2d6

Aptitudes sortílegas (NL 7°)

Constantes — *ver lo invisible*

A voluntad — *disipar magia, oscuridad, teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

1/día — convocar (nivel 3, 1 babau al 40%)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 13, **Con** 20, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 16

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 23

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +11, Averiguar intenciones +11, Escapismo +11, Inutilizar mecanismo +11, Juego de manos +11, Percepción +19, Sigilo +22, Trepar +12; **Modificadores raciales** +8 a Percepción, +8 a Sigilo

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario, pareja o banda (3-8)

Tesoro estándar (lanza larga, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Limo protector (Sb): una capa de limo corrosivo cubre la piel del babau. Cualquier criatura que le golpea con un ataque natural o un impacto sin arma sufre 1d8 pg de daño por ácido a causa de este limo si fracasa en una salvación de Reflejos CD 18. Una criatura que golpea a un babau con un arma cuerpo a cuerpo debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 18 o el arma sufre 1d8 pg de daño por ácido; si este daño penetra la dureza del arma, ésta pasa al estado 'roto'. La munición que acierta al babau es destruida automáticamente tras infligir el daño.

Un babau es un asesino y un sádico (desde luego, algo que no es inusual en los demonios), pero la afición del babau por el sigilo y la sorpresa le diferencian de sus congéneres menos sutiles. Sin necesidad de comer (aunque muchos se deleitan con el sabor de la carne mortal en sus delgadas y ásperas lenguas), un babau puede esperar en una emboscada durante años o décadas; su paciencia inhumana para anticiparse a una muerte bien orquestada también los diferencia de otros moradores del Abismo. Los babau se obsesionan con el acto de matar, y se enorgullecen de su macabro arte, dejando a menudo alguna forma de marca sombría o firma oscura, sea un *modus operandi*, una prueba inquietante, u otra evidencia profana inconfundible.

Un babau porta normalmente una lanza larga u otra arma con la que puede golpear a sus enemigos a mayor alcance, pero si tiene la oportunidad, prefiere luchar con sus dientes o garras. El repugnante y cáustico lodo que brota constantemente de su carne le impide llevar armadura a menos que sea tratada específicamente o sea resistente al ácido.

Los babau miden 6 pies (*1,8 m*) de altura y sólo pesan 140 libras (*63 kg*). Se crean a partir de almas mortales de asesinos solitarios, quienes en vida obtenían placer de las muertes más íntimas y personales. Si vaga por el plano Material, un babau suele adoptar siempre el mismo rol, cazando en los sombríos rincones del mundo como un despiadado asesino.

Ilustración de Concept Art House

Demonio, bálor

La cabeza cornuda y el rostro lleno de colmillos de este infernal alado muestran la perfección de la forma demoníaca, con el añadido del fuego que surge de su cuerpo.

BÁLOR **VD 20**

PX 307.200

CM ajeno Grande (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, *visión verdadera*; Percepción +38

Aura *aura sacrílega* (CD 26), llamas corporales

DEFENSA

CA 36, toque 20, desprevenido 29 (+4 desvío, +7 Des, +16 natural, -1 tamaño)

pg 370 (20d10+260)

Fort +29, **Ref** +17, **Vol** +25

RD 15/buena y hierro frío; **Inmune** electricidad, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 31

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 90 pies (*27 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Espada larga +1 vorpalina sacrílega* +31/+26/+21/+16 (2d6+13), *Látigo +1 vorpalino flamígero* +30/+25/+20 (1d4+7 más 1d6 de fuego y Enmarañar) o 2 Golpetazos +31 (1d10+12)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (20 pies [*6 m*] con el látigo)

Aptitudes sortílegas (NL 20º)

Constantes — *aura sacrílega* (CD 26), *visión verdadera*

A voluntad — *disipar magia mayor, dominar monstruo* (CD 27), *palabra de poder aturdidor, telecinesis* (CD 23), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *telecinesis* acelerado (CD 23)

1/día — *blasfemia* (CD 25), convocar (nivel 9, 1 demonio cualquiera de VD 19 o menor al 100%), *implosión* (CD 27), *tormenta de fuego* (CD 26)

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 25, **Con** 36, **Int** 24, **Sab** 24, **Car** 27

Ataque base +20; **BMC** +33; **DMC** 54

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*telecinesis*), Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (espada larga), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +27, Averiguar intenciones +30, Diplomacia +31, Engañar +31, Intimidar +31, Percepción +38, Saber (historia) +27, Saber (los Planos) +30, Saber (nobleza) +27, Saber (religión) +27, Sigilo +26, Usar objeto mágico +31, Volar +32; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE Golpe vorpalino, Maestría con el látigo, Muerte agónica

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario o partida de guerra (1 bálor y 2-5 glabrezu)

Tesoro estándar (*espada larga +1 sacrílega, látigo +1 flamígero,* otro)

APTITUDES ESPECIALES

Enmarañar (Ex): si un bálor golpea a un enemigo Mediano o más pequeño con su látigo, puede intentar inmediatamente una prueba de presa sin provocar ataques de oportunidad. Si tiene éxito, atrae a su enemigo a una casilla adyacente y éste pasa al estado apresado, no así el bálor.

Golpe vorpalino (Sb): cualquier arma cortante que esgrima un bálor (incluyendo su espada larga y su látigo estándar) obtiene la cualidad de arma vorpalina. Las armas conservan esta cualidad durante una hora después de que el bálor suelte el arma, momento en que revierte a sus cualidades mágicas normales, si las tiene.

Llamas corporales (Sb): el cuerpo de un bálor está cubierto de llamas agitadas. Cualquiera que golpee a uno con un arma natural o un impacto sin armas sufre 1d6 pg de daño por fuego. Una criatura que apresa a un bálor o es apresado por uno, sufre 6d6 pg de daño por fuego cada asalto que la presa continúa.

Maestría con el látigo (Ex): un bálor trata su látigo como un arma ligera a efectos de combatir con dos armas, y puede infligir daño letal a un enemigo independientemente de su armadura.

Muerte agónica (Sb): cuando cae muerto, un bálor explota en un destello cegador de fuego que causa 100 pg de daño (mitad de fuego, mitad sacrílego) a cualquier cosa que se encuentre en un radio de 100 pies (*30 m*) (salvación de Reflejos CD 33 para mitad de daño). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Cuando la gente susurra historias aterradoras sobre demonios, lo que la mayoría imagina es una figura gigantesca de fuego y carne, una pesadilla cornuda y armada con un látigo y una espada llameantes volando en la noche en busca de su próxima víctima. El demonio que teme esta gente es el bálor, y ese miedo es fundado, ya que pocos demonios pueden igualar al poderoso bálor en fuerza o brutalidad.

En el Abismo, la mayor parte de los bálor sirven a los Señores Demoníacos como generales o capitanes (aquellos bálor aún más poderosos, conocidos como Señores de los bálor; consulta más adelante). Un bálor suele comandar vastas legiones de demonios, y aunque a menudo deja a estos babeantes y ansiosos subordinados luchar sus batallas, no es ni mucho menos un cobarde. Si se les presenta una oportunidad de unirse a la lucha, pocos bálor se resisten.

En combate, un bálor confía en sus aptitudes sortílegas para enfrentarse a sus enemigos, y es lo bastante sabio para evitar el cuerpo a cuerpo, prefiriendo poderes destructivos como *tormenta de fuego* o *implosión,* y reservando *dominar monstruo* para usarlo contra algún extraño enemigo que pudiera preferir capturar vivo. Suele utilizar *telecinesis* para desarmar a los que poseen armas a distancia o para atraerlos al cuerpo a cuerpo (con el uso de un *telecinesis* apresurado, un bálor puede usar esta táctica e infligir un ataque de asalto completo a su desafortunado enemigo). Un bálor que vea reducidos sus pg a menos de 50 casi siempre buscará huir mediante teletransporte, pero si tanto eso como volar es imposible, buscará colocarse de manera que, si le matan, su muerte agónica sea lo más devastadora posible para la horda de enemigos.

Un bálor mide 14 pies (*4,2 m*) de altura y pesa 4.500 libras (*unas 2 TM*). Solo las más crueles almas mortales pueden provocar la creación de un bálor; a diferencia de la mayoría de los demás demonios, a menudo se necesitan varias almas de villanos poderosos para desencadenar el nacimiento de un nuevo bálor.

Señores de los bálor

Incluso más terribles que los típicos bálor son quienes no reconocen como amo a un Señor Demoníaco, sino que ellos mismos son los amos. Un Señor de los bálor suele gobernar una región no mayor que la mitad del reino donde reside (ya que sólo los verdaderos Señores Demoníacos pueden dirigir un reino abisal entero), y aunque muchos Señores de los bálor gobiernan regiones mucho más pequeñas (normalmente áreas comparables en tamaño a un continente), su poder en cambio es enorme.

Un Señor de los bálor es un monstruo de VD 21 a VD 25 (un rango compartido con varios de los Señores Demoníacos nacientes y únicos, con un rango de VD 26 o más reservado para los propios Señores Demoníacos) y como tal sirve muy bien como villano final en una campaña larga. La mayoría de los Señores de los bálor posee varios niveles de bárbaro, guerrero o explorador (aunque los exploradores nunca crean vínculos con animales), pero algunos en cambio poseen niveles de bardo, pícaro, hechicero o mago. Los Señores de los bálor clérigos son desconocidos, ya que se ven a sí mismos como objetos de adoración, no al contrario, aunque hay rumores sobre poderosos bálor clérigos que sirven directamente a algunos Señores Demoníacos, o incluso a dioses malignos.

Además de los beneficios que un Señor de los bálor podría obtener de sus niveles de clase, todos ellos poseen una aptitud única adicional además de los concedidos por su raza y clase. Aquí se listan tres ejemplos de aptitudes de Señores de los bálor, aunque no representan la totalidad de los extraños poderes que uno podría esgrimir.

Absorber vida (Sb): siempre que el Señor de los bálor mate a un enemigo vivo, obtiene los beneficios de un conjuro de *sanar* (NL 20º). Esta aptitud puede activarse sólo una vez por asalto.

Engullir almas (Sb): como acción estándar, el Señor de los bálor puede inhalar el alma de una criatura viva que esté a 30 pies (9 *m*) o menos. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG raciales del Señor de los bálor + su modificador por Carisma) o muere. El cuerpo de una criatura humanoide muerta de esta forma se transforma inmediatamente en un demonio bajo las órdenes del Señor de los bálor (un babau, súcubo o demonio de la sombra, según desee el Señor de los bálor).

Maestro de magia (Sb): el Señor de los bálor posee aptitudes sortílegas adicionales (20 niveles de conjuro de conjuros de niveles 1 a 4 disponibles a voluntad, y 20 niveles de conjuro de conjuros de niveles 5 a 8 disponibles 3 veces al día).

Ilustración de Ben Wootten

Demonio de la sombra

Solo los dientes y las garras de este demonio sombrío con alas de murciélago dan la sensación de ser físicos, el resto se pierde en la oscuridad.

DEMONIO DE LA SOMBRA VD 7

PX 3.200

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, extraplanario, incorporal, maligno)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +20

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+4 Des, +4 desvío)

pg 59 (7d10+21)

Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +7

Aptitudes defensivas incorporal; **RD** 10/buena o hierro frío; **Inmune** frío, electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, fuego 10; **RC** 17

Debilidades impotencia hacia la luz del sol

ATAQUE

Velocidad volar 40 pies (*12 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras toque +11 (1d6 más 1d6 frío), Mordisco toque +11 (1d8 más 1d6 frío)

Ataques especiales Abalanzarse, esprintar, fundirse con las sombras

Aptitudes sortílegas (NL 10°)

A voluntad — *miedo* (CD 18), *oscuridad profunda*, *telecinesis* (CD 19), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo)

3/día — *conjuración sombría* (CD 18), *evocación sombría* (CD 19)

1/día — convocar (nivel 3, 1 demonio de la sombra al 50%), *transmigración* (CD 19)

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 18, **Con** 17, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 19

Ataque base +7; **BMC** +11; **DMC** 25

Dotes Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +14, Averiguar intenciones +12, Engañar +14, Percepción +20, Saber (local) +12, Saber (los Planos) +12, Sigilo +14, Volar +22; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas abisal, común; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario, pareja o partida de caza (3-8)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Esprintar (Ex): una vez por minuto, un demonio de la sombra puede incrementar su velocidad de vuelo a 240 pies (*72 m*) durante 1 asalto.

Fundirse con las sombras (Sb): en cualquier condición que no sea luz brillante, un demonio de la sombra puede desaparecer en las sombras como acción de movimiento, volviéndose invisible. La iluminación artificial o los conjuros de luz de nivel 2 o menor no anulan esta aptitud.

Impotencia hacia la luz del sol (Ex): un demonio de la sombra está completamente indefenso con luz brillante o luz del sol natural, y huye de ella. Uno que se encuentre bajo esa luz no puede atacar y sólo puede llevar a cabo una acción de movimiento o una acción estándar. Un demonio de la sombra que está en posesión de una criatura mediante *transmigración* no es dañado por la luz del sol, pero si se le golpea con un conjuro de *rayo solar* o *explosión solar*, se le expulsa automáticamente de su anfitrión.

Las historias sobre posesión demoníaca son comunes, utilizadas a menudo por los ignorantes para explicar comportamientos extraños o violentos. Aunque la mayoría de esos casos son meras manifestaciones de locura o enajenación mental, las posesiones reales a menudo se deben a la intervención de demonios de la sombra.

A diferencia de otros, los demonios de la sombra son incorporales. Cuando un alma mortal particularmente envidiosa y malvada llega al Abismo, es transformada, separada y combinada con otras almas hasta que lo que surge es poco más que una malevolencia envidiosa sin el impedimento de un cuerpo físico.

Ilustración de Ben Wootten

Demonio, dretch

El cuerpo hinchado de esta criatura tiembla a cada paso y, a pesar de su forma, se mueve con sorprendente rapidez.

DRETCH **VD 2**

PX 600

CM ajeno Pequeño (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 14 (+3 natural, +1 tamaño)

pg 18 (2d10+7)

Fort +5, **Ref** +0, **Vol** +3

RD 5/buena y hierro frío; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +4 (1d4+1), Mordisco +4 (1d4+1)

Aptitudes sortílegas (NL 2°)

1/día — *causar miedo* (CD 11), convocar (nivel 1, 1 dretch al 35%), *nube apestosa* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 5, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 12

Dotes Dureza

Habilidades Escapismo +5, Percepción +5, Sigilo +9

Idioma abisal (entiende pero no puede hablar); telepatía 100 pies (*30 m*) (limitado a objetivos que hablan abisal)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario, pareja, banda (3-5), multitud (6-12) o turba (13+)

Tesoro ninguno

Incluso los demonios menos poderosos del Abismo son peligrosos y están llenos de una necesidad apremiante de propagar la ruina y la desolación. El modesto dretch es tan feo y repugnante como cruel, incluso aunque carece de la fuerza y el poderío para darse cuenta de su necesidad de maltratar a otros en su reino nativo. El dretch dedica gran parte de su existencia a servir a demonios más poderosos como víctimas, y sólo unos pocos afortunados sobreviven lo suficiente para evolucionar.

El dretch es el objetivo favorito de los aficionados a las convocaciones abisales. Relativamente débiles y fáciles de intimidar, a menudo se les puede presionar para que sirvan durante largos periodos de tiempo únicamente con promesas vagas sobre la oportunidad de dar rienda suelta a sus frustraciones y odio sobre enemigos más débiles. Pero el futuro convocador de un dretch haría bien en recordar que estos demonios son tan cobardes y traicioneros como parecen. Un dretch que se enfrente a un enemigo mucho más poderoso estará muy ansioso por contar lo que sabe mientras suplica patéticamente por su vida.

A diferencia de la mayoría de los demonios, la personalidad despreocupada de un dretch y su desdén por las tareas físicas prolongadas tienen éxito pocas veces. Los dretch avanzados son raros, pero los que consiguen por sí mismos ser mejores de lo que eran cuando fueron creados, a menudo se convierten en los pobres reyes del Abismo, crueles y amargos en su dominio sobre las sabandijas, las almas rotas, los muertos vivientes sin mente, y otros dretch. Sus imperios están confinados a tramos abandonados de alcantarillas bajo ciudades apartadas, tramos pantanosos inestables evitados por los más sensatos, y otros rincones indeseables del Abismo que incluso los demonios encuentran incómodos o desagradables. Pero para estos Señores dretch, estos reinos son sus imperios y los defienden con patética tenacidad.

Un dretch se alza 4 pies (*1,2 m*) y pesa 180 libras (*81 kg*). Los dretch se crean típicamente a partir de almas de mortales perezosos y malignos; de hecho, sólo se necesita un pequeño fragmento de un alma para desencadenar este horrible nacimiento. Un alma a menudo puede provocar la manifestación de un pequeño ejército de dretch, y la visión de una horda de estos seres recién creados liberándose de la agitada protomateria del Abismo es ciertamente nauseabunda y terrorífica.

Ilustración de Kevin Yan

Demonio, glabrezu

Cuatro brazos adornan el torso de esta altísima monstruosidad, cuyos ojos brillan con una mezcla de inteligencia y crueldad.

GLABREZU **VD 13**

PX 25.600

CM ajeno Enorme (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), *visión verdadera*; Percepción +26

DEFENSA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamaño)

pg 186 (12d10+120)

Fort +18, **Ref** +4, **Vol** +11

RD 10/buena; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Pinzas +20 (2d8+10/19-20), 2 Garras +20 (1d6+10), Mordisco +20 (1d8+10)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Desgarrar (2 Pinzas, 2d8+15)

Aptitudes sortílegas (NL 14°)

Constantes — *visión verdadera*

A voluntad — *azote sacrílego* (CD 19), *confusión* (CD 19), *disipar magia, imagen múltiple, invertir gravedad* (CD 22), *martillo del caos* (CD 19), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos), *velo* (sólo a sí mismo)

1/día — convocar (nivel 4, 1 glabrezu al 20% o 1d2 vrock al 50%), *palabra de poder aturdidor*

1/mes — *deseo* (sólo concedido a un humanoide mortal)

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 11, **Con** 31, **Int** 16, **Sab** 16, **Car** 20

Ataque base +12; **BMC** +24; **DMC** 34

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (pinza), Golpe vital, Gran hendedura, Hendedura, Persuasivo

Habilidades Averiguar intenciones +18, Diplomacia +22, Engañar +28, Intimidar +22, Percepción +26, Saber (historia) +18, Saber (local) +18, Sigilo +7, Usar objeto mágico +17; **Modificadores raciales** +8 a Engañar, +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario o tropa (1 glabrezu, 1 súcubo y 2-5 vrock)

Tesoro estándar

Mientras que el súcubo es un demonio que lleva a cabo sus artimañas explotando la lujuria y las necesidades físicas de su presa, el glabrezu es un tentador de diferente clase. Feroz y bestial, de hecho es un maestro de los engaños y las mentiras. Gracias a su capacidad para encubrir su verdadera forma con ilusiones agradables, el glabrezu utiliza su magia para conceder deseos a los humanoides mortales, como método de recompensa para los que sucumben a sus artimañas y engaños. Un deseo concedido por un glabrezu siempre cumple las necesidades del que lo pide de la forma más destructiva posible (aunque podría no ser aparente de forma inmediata). Un armero en apuros podría desear fama y pericia en sus creaciones, para encontrarse después con que su mejor cliente es un asesino cruel y sádico, que utiliza las armas para llevar a cabo sus atroces deseos. Un hombre solitario que desea compañía podría verlo cumplido en forma de un amor perdido que vuelve a la 'vida' como un vampiro. El glabrezu es muy creativo al cumplir los deseos de un mortal.

Un glabrezu mide 18 pies (*unos 5,5 m*) de altura y pesa sobre las 6.000 libras (*2,7 TM*). Estos traicioneros demonios son creados a partir de las almas de los traidores, los falsos y los subversivos (almas de mortales que, en vida, dieron falso testimonio o usaron traiciones y mentiras para arruinar la vida de los demás).

Ilustración de Tyler Walpole

Demonio, hezrou

La carne acorazada de este infernal es escamosa y húmeda, y una gran boca dentada se abre bajo un par de hambrientos ojos reptilianos.

HEZROU **VD 11**

PX 12.800

CM ajeno Grande (acuático, caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +23

Aura hedor (CD 24, 10 asaltos)

DEFENSA

CA 25, toque 9, desprevenido 25 (+16 natural, -1 tamaño)

pg 145 (10d10+90)

Fort +16, **Ref** +3, **Vol** +9

RD 10/buena; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 22

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +17 (4d4+8 más Agarrón), 2 Garras +17 (1d8+8 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Náusea

Aptitudes sortílegas (NL 13°)

A voluntad — *azote sacrílego* (CD 18), *martillo del caos* (CD 18), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *forma gaseosa*

1/día — *blasfemia* (CD 21), convocar (nivel 4, 1 hezrou al 35%)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 11, **Con** 29, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 18

Ataque base +10; **BMC** +19 (+23 presa); **DMC** 29

Dotes Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas

Habilidades Conocimiento de conjuros +15, Escapismo +10, Intimidar +14, Nadar +29, Percepción +23, Saber (arcano) +15, Sigilo +9, Trepar +21; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno cualquier pantano (Abismo)

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Náusea (Ex): los vapores nocivos y los fluidos fétidos que constantemente rezuman del cuerpo de un hezrou son particularmente nefastos para las criaturas que apresa. Cada asalto que una criatura está apresada por un hezrou, ésta debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 24 para evitar quedar mareada. Una criatura mareada de esta manera permanece en ese estado hasta que tiene éxito en una salvación de Fortaleza CD 24 o hasta un minuto después de dejar de estar apresada por el hezrou, lo que ocurra antes. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

El hezrou mora en los vastos pantanos, ciénagas y corrientes abisales, y se encuentra como en casa tanto sobre la tierra como en el agua. La presencia de un hezrou tiene un efecto obvio en la flora y el agua de las cercanías, haciendo que la vida vegetal se retuerza y se vuelva nudosa, y volviendo el agua salobre y de olor pestilente (signos mucho más fáciles de descubrir en el plano Material que en el Abismo). Una larga exposición a esta corrupción puede provocar maléficas transformaciones y horribles deformidades. A menudo, comunidades enteras de mutantes deformados deben sus semblantes no tanto al incesto y a la pobre educación sino a la proximidad de un hezrou.

Aunque es muy inteligente, puede decirse con justicia que un hezrou desperdicia su intelecto. Prefiere los placeres sencillos (dormir, la excitación de la tortura, el gozo de un festín a base de presas vivas, o el júbilo de sentir algo tan bello como destrozar y derrumbar a puñetazos). No suele buscar la construcción de imperios o el liderazgo de sectas (aunque pocos hezrou darían la espalda a subordinados potenciales que desearan servirle por su cuenta).

Estas criaturas monstruosas y bestiales son creadas a partir de las almas de mortales malignos que se envenenaron a sí mismos, a sus parientes o a seres de las cercanías, tales como adictos a las drogas, asesinos, y alquimistas que no tuvieron cuidado con el modo en que sus experimentos contaminaban el entorno.

Ilustración de Andrew Hou

Demonio, marilith

Este infernal con cuerpo de serpiente posee el torso de una mujer de seis brazos, orejas puntiagudas, y unos ojos brillantes y sobrenaturales.

MARILITH **VD 17**

PX 102.400

CM ajeno Grande (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), *visión verdadera*; Percepción +31

Aura *aura sacrílega* (CD 25)

DEFENSA

CA 32, toque 17, desprevenido 28 (+4 desvío, +4 Des, +15 natural, -1 tamaño)

pg 264 (16d10+176)

Fort +25, **Ref** +18, **Vol** +13

RD 10/buena y hierro frío; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 28

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo *Espada larga* +1 +24/+19/+14/+9 (2d6+8/17-20), 5 *Espadas largas* +1 +24 (2d6+4/17-20), Coletazo +17 (2d6+3 más Agarrón) o 6 Golpetazos +22 (1d8+7), Coletazo +17 (2d6+3 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir (Coletazo, 2d6+10 más Anillos aplastantes), infundir arma, maestría con múltiples armas

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

Constantes — *aura sacrílega* (CD 25), *visión verdadera*

A voluntad — *proyectar imagen* (CD 24), *telecinesis* (CD 22), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *barrera de cuchillas* (CD 23), *volar*

1/día — convocar (nivel 5, 1 marilith al 20%, 1 nalfeshni al 35% o 1d4 hezrou al 60%)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 19, **Con** 32, **Int** 18, **Sab** 18, **Car** 25

Ataque base +16; **BMC** +24 (+28 presa); **DMC** 42 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Crítico sangrante, Desarme mejorado, Pericia en combate, Reflejos de combate, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (espada larga)

Habilidades Acrobacias +23, Averiguar intenciones +23, Diplomacia +26, Engañar +26, Intimidar +26, Percepción +31, Saber (ingeniería) +20, Sigilo +19, Usar objeto mágico +26, Volar +18; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario, pareja o pelotón (1 marilith, 1-3 glabrezu y 3-14 babau)

Tesoro doble (6 espadas largas de gran calidad, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Anillos aplastantes (Ex): una criatura que sufre daño del ataque de Constreñir de una marilith debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o pierde la consciencia durante 1d8 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Infundir arma (Sb): cualquier arma que una marilith esgrime obtiene un bonificador +1 de mejora al ataque y al daño, y golpea como si fuera un arma de hierro frío caótica y maligna (además de retener sus propias cualidades).

Maestría con múltiples armas (Ex): una marilith nunca sufre penalizadores a sus tiradas de ataque cuando lucha con varias armas.

Líderes de las hordas abisales, y reinas de las naciones del Abismo, las temidas marilith sirven a los Señores Demoníacos como gobernadoras, asesoras e incluso amantes, puesto que su brillantez y sus tácticas las hacen más útiles que como generales y comandantes de los ejércitos. Las marilith más poderosas no sirven a nadie, y en cambio dirigen voraces legiones de infernales.

Una marilith mide de 6 a 9 pies (*de 1,8 a 2,1 m*) de altura, mide 20 pies (*6 m*) de la cabeza a la punta de la cola, y pesa 4.000 libras (*1,8 TM*). Sólo las almas malignas más arrogantes y presuntuosas, normalmente las de reyes crueles, generales sádicos, y señores de la guerra excepcionalmente violentos, pueden desencadenar la manifestación de una marilith.

Ilustración de Eva Widermann

Demonio, nabasu

La boca de este estilizado infernal está llena de colmillos afilados, mientras que unas grandes alas parecidas a las de un murciélago se despliegan de su piel escamosa.

NABASU **VD 8**

PX 4.800

CM ajeno Mediano (caótico, demonio, maligno, nativo)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +23

DEFENSA

CA 22, toque 14, desprevenido 18 (+3 Des, +1 esquiva, +8 natural)

pg 103 (9d10+54)

Fort +9, **Ref** +9, **Vol** +9

RD 10/buena o hierro frío; **Inmune** efectos de muerte, electricidad, parálisis, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 19

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 60 pies (*18 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +15 (1d6+6), Mordisco +15 (1d8+6)

Ataques especiales Ataque furtivo +2d6, Consumir vida, Mirada que roba la muerte

Aptitudes sortílegas (NL 8°)

A voluntad — *oscuridad profunda*, *telecinesis* (CD 19), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *enervación*, *silencio* (CD 16), *toque vampírico*

1/día — convocar (nivel 4, 1 nabasu al 30% o 1d4 babau al 30%), *inmovilizar persona en grupo* (CD 21), *regenerar*

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 17, **Con** 22, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 19

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 29

Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Pericia en combate

Habilidades Acrobacias +15, Averiguar intenciones +15, Percepción +23, Saber (arcano) +14, Saber (los Planos) +14, Sigilo +15 (+23 en condiciones sombrías), Supervivencia +15, Volar +15; **Modificadores raciales** +8 a Percepción, +8 a Sigilo en áreas sombrías

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Consumir vida (Sb): cuando un nabasu crea un gul con su ataque de mirada, gana un punto de crecimiento. Obtiene un bonificador, igual a su total de puntos de crecimiento, a las tiradas de ataque, tiradas de BMC, salvaciones, pruebas de nivel de lanzador y pruebas de habilidad. Sus pg máximos se incrementan en 10 por cada punto de crecimiento, y el nivel de lanzador de sus aptitudes sortílegas se incrementa en 1. Por cada 2 puntos, su bonificador por armadura natural, su RC y su VD se incrementan en 1. Cada vez que obtiene un punto de crecimiento, lleva a cabo una prueba de nivel de lanzador CD 30; un éxito indica que madura (obteniendo las plantillas avanzada y gigante) y lleva a cabo un *desplazamiento de plano* al Abismo entre una explosión de humo. Un nabasu sólo puede tener un máximo de 20 puntos de crecimiento (madura automáticamente si no lo ha hecho ya cuando alcanza este límite).

Mirada que roba la muerte (Sb): como acción gratuita, una vez al día por cada punto de crecimiento (mínimo 1/día), un nabasu puede activar su mirada durante un asalto completo. Todas las criaturas vivas en un radio de 30 pies (*9 m*) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o sufren un nivel negativo. Un humanoide muerto de esta manera se transforma inmediatamente en un gul bajo el control del nabasu. La mirada de un nabasu sólo puede crear un gul por asalto (si fallecen varios humanos en el mismo asalto a causa de la mirada, el nabasu elige cuál de ellos se convierte en un gul). La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Los nabasu nacen directamente en el plano Material a partir del Abismo, donde se alimentan de almas inocentes hasta madurar. Sólo cuando finalmente se sacia puede un nabasu volver al Abismo. Los rumores sostienen que incluso entonces el ciclo de vida de los nabasu no cambia, y que les esperan más desarrollos a medida que siguen creciendo. Estos viles demonios son creados a partir de almas de glotones malignos, en particular de caníbales, bebedores de sangre, y quienes prefieren el sabor de la carne muerta.

Ilustración de Tyler Walpole

Demonio, nalfeshni

Este infernal, una bestia corpulenta y muy alta, posee la horrible cabeza de un jabalí, y unos brazos terminados en manos gruesas de cuatro dedos.

NALFESHNI **VD 14**

PX 38.400

CM ajeno Enorme (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), *visión verdadera*; Percepción +31

Aura *aura sacrílega* (CD 23)

DEFENSA

CA 29, toque 13, desprevenido 28 (+4 desvío, +1 Des, +16 natural, -2 tamaño)

pg 203 (14d10+126)

Fort +22, **Ref** +9, **Vol** +21

RD 10/buena; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 40 pies (*12 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +23 (3d8+11/19-20), 2 Garras +23 (2d6+11)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Nimbo sacrílego

Aptitudes sortílegas (NL 12º)

Constantes — *aura sacrílega* (CD 23), *visión verdadera*

A voluntad — *debilidad mental* (CD 20), *disipar magia mayor, llamar al relámpago* (CD 18), *Lentificar* (CD 18), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

1/día — convocar (nivel 5, 1 nalfeshni al 20%, 1d4 hezrou al 40% o 1d4 vrock al 60%)

ESTADÍSTICAS

Fue 32, **Des** 13, **Con** 29, **Int** 23, **Sab** 22, **Car** 20

Ataque base +14; **BMC** +27; **DMC** 42

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +23, Conocimiento de conjuros +23, Diplomacia +22, Engañar +22, Intimidar +19, Percepción +31, Saber (arcano) +23, Saber (los Planos) +23, Saber (otro cualquiera) +20, Sigilo +10, Usar objeto mágico +22, Volar +10; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario o partida de guerra (1 nalfeshni, 1 hezrou y 2-5 vrock)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Nimbo sacrílego (Sb): 3 veces/día como acción gratuita, un nalfeshni puede crear un nimbo de luz sacrílega, irradiando alrededor de su cuerpo haces nauseabundos de colores brillantes. Un asalto después, la luz se expande hasta un radio de 60 pies (*18 m*). Cualquier criatura que no sea un demonio dentro de esta área debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 para no quedar atontada durante 1d10 asaltos mientras le asaltan visiones de locura. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Pocos demonios comprenden el funcionamiento interno del Abismo como el nalfeshni, y no es raro ver a uno de ellos sirviendo aparentemente al mismo Abismo en lugar de a un Señor Demoníaco. Algunos afirman administrar los reinos carnosos de los que nacen los nuevos demonios, mientras que otros custodian lugares de particular importancia en zonas secretas de lo más profundo del plano. A menudo, el reino del Abismo de un nalfeshni supera la fuerza y el tamaño del mayor de los reinos mortales, ya que los nalfeshni presumen de un don singular para gestionar y ordenar el caos del Abismo. Los convocadores mortales suelen buscarlos debido a su incomparable pero loco intelecto, teniendo cuidado siempre de escudriñar, mediante negociaciones con estos demonios, en busca de consecuencias ocultas e indeseadas, ya que pocas veces un nalfeshni aceptará hacer algo que no le permita, de alguna manera siniestra, avanzar hacia las necesidades y deseos del Abismo.

Los nalfeshni tienen 20 pies (*6 m*) de altura y pesan 8.000 libras (*3,4 TM*). Son creados a partir de las almas de mortales malignos, codiciosos o avariciosos, particularmente quienes gobernaron imperios de esclavitud, robos, bandidaje, y vicios más violentos.

Ilustración de Tyler Walpole

Demonio, quásit

Dos cuernos de carnero se enroscan hacia atrás desde la perversa cabeza de este menudo y alado demonio, de cuerpo delgado y nervudo.

QUÁSIT **VD 2**

PX 600

CM ajeno Menudo (caótico, demonio, extraplanario, maligno, nativo)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 16, toque 14, desprevenido 14 (+2 Des, +2 natural, +2 tamaño)

pg 16 (3d10); curación rápida 2

Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +4

RD 5/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +7 (1d3-1 más Veneno), Mordisco +7 (1d4-1)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

A voluntad - *detectar el bien, detectar magia, invisibilidad* (sólo a sí mismo)

1/día — *causar miedo* (radio de 30 pies [*9 m*], CD 11)

1/semana — *comunión* (6 preguntas)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 14, **Con** 11, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +3; **BMC** +0; **DMC** 12

Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Habilidades Engañar +6, Intimidar +6, Percepción +7, Saber (los Planos) +6, Sigilo +16, Volar +20

Idiomas abisal, común; telepatía (toque)

CE cambiar de forma (2 de las formas siguientes: murciélago, ciempiés pequeño, sapo o lobo; *polimorfar*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario o bandada (2-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): garra-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +2 racial.

Ilustración de Tyler Walpole

El quásit es quizá el menos poderoso de los demonios, pero no el menos respetado; incluso los quásit se sienten por encima de la horda de dretch, y a tenor de sus naturalezas, los dretch carecen del coraje o la determinación que demuestren que los quásit se equivocan. El principal papel en la vida de un quásit es ser el familiar de un amo lanzador de conjuros, pero aquellos quásit que escapan de tan humillante servidumbre son libres de hacer lo que quieran, y mucho más peligrosos.

Un quásit típico sólo mide 1,5 pies (*45 cm*) de altura, y sólo pesa 8 libras (*3,6 kg*). Son los únicos entre la horda demoníaca que no son creados a partir de las almas muertas de mortales malignos, sino a partir de almas aún vivas: cuando un lanzador de conjuros quiere que un quásit le sirva como familiar, su alma roza el Abismo y éste reacciona, creando un quásit unido al alma del lanzador, y formando un poderoso vínculo entre ambos. Los quásit recién creados nacen directamente en el plano Material, donde se convierten en familiares, y si bien están unidos a la voluntad del amo, le odian y le detestan, ya que pueden sentir el pulso del alma de éste, y saben que podrían haber sido algo más. Un quásit sirve, pero observa y espera errores que podrían costarle la vida a su amo, o incluso mejor, un error que podría permitirle volverse contra él.

Cuando el amo de un quásit muere, éste puede intentar seguir su alma al Gran Más Allá llevando a cabo una salvación de Voluntad CD 15. Esto funciona como un *desplazamiento de plano*, pero sólo afecta al quásit y le transporta al Abismo, el cual entrega el alma de su amo como una agitada larva en lugar de usarla para crear una nueva vida demoníaca. De esta manera, un quásit puede utilizar la nueva alma capturada para negociar con habitantes más poderosos de los planos Inferiores, y quizá asegurarse en el proceso una 'promoción' que le transforme en una forma de vida más poderosa.

Es raro que un quásit elija ignorar la muerte de su amo y permanecer en el plano Material para buscar otras formas de entretenerse, normalmente asentándose en una área urbana que esté llena de gente que atormentar.

Demonio, súcubo

Los pequeños cuernos, las alas de murciélago, y la cola sinuosa delatan la naturaleza demoníaca de esta seductora mujer.

SÚCUBO **VD 7**

PX 3.200

CM ajeno mediano (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +3; **Sentidos** *detectar el bien*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +21

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+3 Des, +7 natural)

pg 84 (8d10+40)

Fort +7, **Ref** +9, **Vol** +10

RD 10/buena o hierro frío; **Inmune** electricidad, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +11 (1d6+1)

Ataques especiales Consunción de energía, don profano

Aptitudes sortílegas (NL 12°)

Constantes — *detectar el bien, don de lenguas*

A voluntad — *detectar pensamientos* (CD 20), *excursión etérea* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos), *hechizar monstruo* (CD 22), *sugestión* (CD 21), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos), *toque vampírico*

1/día — convocar (nivel 3, 1 babau al 50%), *dominar persona* (CD 23)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 17, **Con** 20, **Int** 18, **Sab** 14, **Car** 27

Ataque base +8; **BMC** +11; **DMC** 22

Dotes Maniobras ágiles, Reflejos de combate, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +13, Diplomacia +19, Disfrazarse +19, Engañar +27, Escapismo +11, Intimidar +16, Percepción +21, Saber (local) +15, Sigilo +14, Volar +14; **Modificadores raciales** +8 a Engañar, +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico; *don de lenguas*, telepatía 100 pies (*30 m*)

CE cambiar de forma (humanoide Pequeño o Mediano, *alterar el propio aspecto*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario, pareja o harén (3-12)

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Consunción de energía (Sb): un súcubo consume la energía de un mortal que atrae hacia un acto de pasión, como un beso. Una víctima que se resiste debe ser apresada antes de que el súcubo pueda utilizar su aptitud. El beso del súcubo inflige un nivel negativo, y además tiene el efecto de un conjuro de *sugestión*, instando a la víctima a aceptar otro acto de pasión, la cual debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 para negar dicha sugestión. La salvación de Fortaleza necesaria para eliminar un nivel negativo también tiene CD 22. Las CD de las salvaciones se basan en el Carisma.

Don profano (Sb): una vez al día y como acción de asalto completo, un súcubo puede conceder un don profano tocando a una criatura humanoide dispuesta. El objetivo obtiene un bonificador +2 profano a una puntuación de característica de su elección. Una misma criatura no puede tener más de un don profano del mismo súcubo a la vez. Mientras dura este don, el súcubo puede comunicarse telepáticamente con el objetivo a cualquier distancia (y usar su aptitud sortílega de *sugestión* a través de esa comunicación). Un don profano se elimina mediante *disipar el caos* o *disipar el mal*, aunque el súcubo también puede eliminarlo como acción gratuita (infligiendo 2d6 puntos de daño de Carisma a la víctima, sin salvación).

Entre las hordas demoníacas, un súcubo a menudo puede llegar a increíbles cotas de poder mediante manipulaciones y hechizos sensuales, y muchas guerras demoníacas han estallado debido a sutiles maquinaciones de estas criaturas. Un súcubo se crea a partir de almas de mortales malignos particularmente lujuriosos y rapaces.

Ilustración de Tyler Walpole

Demonio, vrock

Una nube de esporas y un rastro de plumas rodean a este perverso cruce entre un hombre y un gigantesco buitre.

VROCK **VD 9**

PX 6.400

CM ajeno Grande (caótico, demonio, extraplanario, maligno)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +23

DEFENSA

CA 22, toque 11, desprevenido 20 (+2 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 112 (9d10+63)

Fort +13, **Ref** +10, **Vol** +6

RD 10/buena; **Inmune** electricidad, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 20

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +13 (2d6+5), Mordisco +13 (1d8+5), 2 Garras +13 (1d6+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Chillido aturdidor, Danza de la ruina, Esporas

Aptitudes sortílegas (NL 12°)

A voluntad — *telecinesis* (CD 18), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

1/día — convocar (nivel 3, 1 vrock al 35%), *heroísmo*, *imagen múltiple*

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 15, **Con** 25, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 16

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 27

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +14, Intimidar +15, Percepción +23, Saber (los Planos) +14, Sigilo +10, Supervivencia +15, Volar +12; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas abisal, celestial, común; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario, pareja o banda (3-10)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Chillido aturdidor (Sb): una vez por hora, un vrock puede emitir un chillido agudo. Todas las criaturas, excepto los demonios, que se encuentren dentro de una expansión de 30 pies (*9 m*) de radio deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 21 para no quedar aturdidas durante 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Danza de la ruina (Sb): un vrock puede danzar y entonar un cántico como acción de asalto completo; al final de 3 asaltos haciéndolo, una onda crepitante de energía explota a partir de él, causando 5d6 pg de daño por electricidad a todas las criaturas que se encuentran en un radio de 100 pies (*30 m*). Una salvación de Reflejos CD 17 con éxito reduce el daño a la mitad. Por cada vrock adicional que se une a la danza, el daño se incrementa en 5d6 y la CD para evitar el efecto se incrementa en +1, hasta un máximo de 20d6 con cuatro o más vrock danzando (la CD continúa incrementándose con los vrock adicionales, pero el daño no). La danza finaliza inmediatamente y debe reiniciarse si cualquiera de los vrock que participan muere, queda aturdido o se le impide danzar de alguna manera. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Esporas (Ex): un vrock puede liberar una nube de esporas de su cuerpo una vez/3 asaltos como acción gratuita. Las criaturas adyacentes sufren 1d8 pg de daño debido a las esporas, más 1d4 pg de daño/asalto (durante 10 asaltos) a medida que las esporas crecen hasta convertirse en gruesas enredaderas verdes. Aunque desagradables, las enredaderas son inofensivas y se marchitan en 1d4 días si no se cortan antes. Las esporas pueden destruirse lanzando *bendición* a las criaturas afectadas, o rociándolas con agua bendita. Este ataque también puede detenerse mediante efectos que eliminan o proporcionan inmunidad contra las enfermedades.

Los vrock, campeones profanos del Abismo, encarnan toda la rabia, odio y violencia de este vil reino. Tan famélicos y grotescamente oportunistas como los carroñeros a los que se parecen, se deleitan con las matanzas, disfrutando con los sonidos y las sensaciones de desgarrar las entrañas palpitantes de presas vivas.

Un vrock típico mide 8 pies (*2,4 m*) de altura y pesa 400 libras (*180 kg*). Generalmente son creados a partir de almas malignas de mortales llenos de odio y coléricos, en particular quienes fueron criminales, mercenarios, o asesinos.

Ilustración de Ben Wootten

Derro

Este humanoide azul pálido posee ojos saltones y blancos, pelo alborotado, manos con cuatro dedos, y una gran clava con un garfio.

DERRO **VD 3**

PX 800

CM humanoide Pequeño (derro)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 15 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural, +1 tamaño)

pg 25 (3d8+12)

Fort +5, **Ref** +3, **Vol** +6

RC 14

Debilidades vulnerabilidad a la luz del sol

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +5 (1d4) o Aklys +5 (1d6)

A distancia Ballesta ligera de repetición +5 (1d6/19-20 más Veneno) o aklys +5 (1d6)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6

Aptitudes sortílegas (NL 3°)

A voluntad — *oscuridad, sonido fantasma* (CD 13)

1/día — *atontar* (CD 13), *explosión de sonido* (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 5, **Car** 16

Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 13

Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +0, Sigilo +9

Idiomas aklo, infracomún

CE locura, uso de venenos

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, equipo (2-4), sección (5-8 más 1 hechicero de 3er a 5° nivel) o banda (11-20 más 30% de no combatientes más 3 hechiceros de 3er a 8° nivel)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, espada corta o aklys, ballesta ligera de repetición con 10 virotes envenenados, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Locura (Ex): los derro utilizan su modificador por Carisma en lugar de su modificador por Sabiduría en las salvaciones de Voluntad, y son inmunes a los efectos de demencia y confusión. Solo *milagro* o *deseo* pueden eliminar la locura de un derro. Si eso ocurre, éste obtiene 6 puntos de Sabiduría y pierde 6 puntos de Carisma.

Uso de venenos (Ex): los derro no corren el riesgo de envenenarse a sí mismos cuando manejan venenos. Utilizan veneno de araña Mediana para envenenar sus virotes de ballesta, y normalmente portan 10 de ellos ya envenenados en todo momento.

Vulnerabilidad a la luz del sol (Ex): un derro sufre 1 punto de daño a la Constitución por cada hora que está expuesto a la luz del sol.

Aunque los derro habitan en las profundidades bajo la mayoría de las ciudades del mundo, muy pocos conocen la existencia de estas sádicas criaturas. Descendientes de misteriosas hadas que una vez poblaron las profundidades del mundo, los derro desean las comodidades de la superficie, a pesar de que la luz del sol les provoca ampollas, quemaduras, y la muerte. A menudo secuestran habitantes de la superficie para llevar a cabo horribles experimentos con ellos en su interminable búsqueda de descubrir lo que protege de la muerte abrasadora a los que moran arriba, aunque la locura intrínseca que acompaña a todos los derro siempre condena al fracaso todos los experimentos. Al final, las víctimas traumatizadas son devueltas a sus hogares, sin borrar completamente la memoria de sus duras experiencias, para sufrir el resto de sus vidas un confuso miedo de una pesadilla que no pueden recordar bien.

Ilustración de Jon Hodgson

Un derro típico lucha con una espada corta o una ballesta ligera de repetición, con bastantes virotes envenenados. Algunos también llevan un aklys: una clava arrojadiza con un garfio unida a un cordón de 20 pies (*6 m*) de longitud. Este cordón limita el alcance de la clava, pero permite al derro recuperarla con una acción de movimiento tras lanzarla.

Los líderes de los derro suelen ser hechiceros de al menos 3er nivel, aunque también son excelentes pícaros. Muchos derro esgrimen extrañas e inusuales armas como armas de asta con garfios, inquietantes aklys silbantes, largas lanzas huecas que pueden llenar de toxinas, o cucharillas cristalinas y arrojadizas que estallan al impactar creando terribles heridas sangrantes.

Un derro mide 3 pies (*90 cm*) de altura y pesa 70 libras (*28 kg*).

Devorador

La caja torácica de este cadáver reseco y flotante es una prisión de costillas aserradas, dentro de la que está atrapada una pequeña forma fantasmal atormentada.

DEVORADOR **VD 11**

PX 12.800

NM muerto viviente Grande (extraplanario)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +20

DEFENSA

CA 25, toque 12, desprevenido 22 (+3 Des, +13 natural, -1 tamaño)

pg 133 (14d8+70)

Fort +9, **Ref** +7, **Vol** +12

Aptitudes defensivas desvío de conjuros, rasgos de muerto viviente; **RC** 22

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 20 pies (*6 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +18 (1d8+9 más Consunción de energía)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Consunción de energía (1 nivel, CD 22), Devorar alma

Aptitudes sortílegas (NL 18°)

A voluntad — *aliado menor de los planos* N4, *campanas fúnebres* N2 (CD 17), *confusión* N4 (CD 19), *controlar muertos vivientes* N7 (CD 22), *infligir heridas graves* N3 (CD 18), *lanzar maldición* N4 (CD 19), *mano espectral* N2, *rayo de debilitamiento* N1, *reanimar a los muertos* N4, *sugestión* N3 (CD 18), *toque de gul* N2 (CD 17), *toque vampírico* N3 (CD 18), *visión verdadera* N6

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 16, **Con** -, **Int** 19, **Sab** 16, **Car** 21

Ataque base +10; **BMC** +20; **DMC** 33

Dotes Ataque poderoso, Conjurar en combate, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Romper arma mejorado

Habilidades Averiguar intenciones +17, Conocimiento de conjuros +21, Diplomacia +14, Engañar +19, Intimidar +19, Percepción +20, Saber (arcano) +21, Saber (los Planos) +18, Sigilo +6, Volar +19

Idiomas abisal, celestial, común, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Desvío de conjuros (Sb): si se lanza al devorador cualquiera de los siguientes conjuros y se supera su resistencia a conjuros, en su lugar afecta al alma devorada: *atrapar el alma*, *cautiverio*, *confusión*, *desesperación aplastante*, *destierro*, *detectar pensamientos*, *disipar el mal*, *dominar persona*, *geas/empeño*, *hipnotismo*, *laberinto*, *martillo del caos*, *miedo*, *palabra sagrada*, *sugestión*, *transmigración* o cualquier forma de hechizo o compulsión. Si ninguno de estos efectos daña al alma, el lanzador lleva a cabo una prueba de nivel de lanzador CD 25 cuando un conjuro es desviado; si tiene éxito significa que el alma atrapada es liberada de su prisión, y la criatura puede ser devuelta a la vida de la forma habitual.

Devorar alma (Sb): mediante un ataque de toque como acción estándar, un devorador puede causar 12d6+18 pg de daño como si usara un conjuro de *rematar a los vivos*. Una salvación de Fortaleza CD 22 reduce este daño a 3d6+18. El alma de una criatura muerta por este ataque queda atrapada dentro de la caja torácica del devorador. La criatura no puede ser resucitada hasta que la destrucción del devorador libera su alma (o con un desvío de conjuros, consulta más arriba). El devorador sólo puede contener un alma a la vez. La esencia atrapada proporciona a un devorador 5 puntos de esencia por cada DG que el alma posee. Un devorador debe gastar puntos de esencia cuando utiliza una aptitud sortílega, a un coste igual al nivel del conjuro (para mayor facilidad de uso, los niveles de los conjuros de las aptitudes sortílegas se incluyen en sus estadísticas). Al comienzo de un encuentro, un devorador suele tener 3d4+3 puntos de esencia disponibles. La esencia atrapada sufre un nivel negativo permanente por cada 5 puntos de esencia consumida, y estos niveles negativos permanecen si la criatura es devuelta a la vida (pero no se apilan con ningún nivel negativo sufrido por ser resucitada). Un alma que sea completamente consumida sólo puede ser devuelta a la vida mediante un *milagro* o un *deseo*. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Ilustración de Kevin Yan

Los devoradores son los restos de infernales y lanzadores de conjuros malignos convertidos en muertos vivientes tras perderse más allá de los lejanos confines del multiverso. Retornando con retorcidos cuerpos, una conciencia extraña, y hambre de vida, los devoradores amenazan a todas las almas con una aniquilación terrorífica y de tormento. Estos cadáveres marchitos miden 10 pies (*3 m*) de altura pero sólo pesan 200 libras (*90 kg*).

Devorador de intelecto

Desprovisto de cabeza, o de cualquier otro rasgo salvo cuatro patas cortas y terminadas en garras, el cuerpo de esta criatura parece un gran cerebro brillante.

DEVORADOR DE INTELECTO VD 8

PX 4.800

CM aberración Pequeña

Inic +10; **Sentidos** *detectar magia*, vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 22, toque 17, desprevenido 16 (+6 Des, +5 natural, +1 tamaño)

pg 84 (8d8+48)

Fort +7, **Ref** +8, **Vol** +8

RD 10/adamantita y mágica; **Inmune** efectos enajenadores, fuego; **Resiste** electricidad 20, frío 20, sónico 20; **RC** 23

Debilidades vulnerabilidad a *protección contra el mal*

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo 4 Garras +13 (1d4+1)

Ataques especiales Ataque furtivo +3d6, Ladrón de cuerpos

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

Constantes — *detectar magia*

A voluntad — *atontar monstruo* (CD 15, sin límite de DG), *confusión* (CD 17, sólo un objetivo), *infligir heridas graves* (CD 16), *invisibilidad*, *reducir tamaño* (como *reducir persona* pero sólo a sí mismo)

3/día — *curar heridas moderadas*, *globo de invulnerabilidad*

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 23, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 10, **Car** 17

Ataque base +6; **BMC** +6; **DMC** 22 (26 contra derribo)

Dotes Dureza, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +8, Disfrazarse +11, Engañar +19, Percepción +19, Saber (local) +14, Sigilo +29, Usar objeto mágico +11; **Modificadores raciales** +8 a Engañar, +8 a Percepción, +8 a Sigilo

Idioma infracomún (entiende pero no puede hablar); telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, nidada (2-6) o tribu (7-16)

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Ladrón de cuerpos (Sb): como acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad, un devorador de intelecto puede reducir su tamaño, reptar hasta la boca de una criatura indefensa o muerta y excavar en el cráneo de la víctima para devorar su cerebro. Esto es un intento de golpe de gracia que inflige 8d4+3d6+8 pg de daño. Si la víctima muere (o ya estaba muerta), el devorador de intelecto usurpa el control del cuerpo y puede usarlo como si fuera suyo, como si controlase al objetivo mediante el conjuro *dominar monstruo*. El devorador de intelecto tiene acceso total a todas las aptitudes defensivas y ofensivas del anfitrión excepto la capacidad de lanzar conjuros y las aptitudes sortílegas (aunque puede utilizar las suyas propias). Un cuerpo anfitrión no puede llevar muerto más de 1 día para que esta aptitud funcione, e incluso los cuerpos ocupados con éxito se descomponen hasta ser inservibles en 7 días (a menos que este tiempo se prolongue mediante *apacible descanso*). Mientras el devorador de intelecto ocupa el cuerpo, conoce (y puede hablar) los idiomas conocidos por la víctima, e información básica acerca de su identidad y personalidad, aunque no posee recuerdos específicos o conocimientos. El daño causado al cuerpo del anfitrión no daña al devorador de intelecto, y si el cuerpo muere, emerge de él y queda atontado durante 1 asalto. *Revivir a los muertos* no puede restablecer a una víctima de esta aptitud, pero *resurrección* o magia más poderosa sí.

Vulnerable a *protección contra el mal* (Ex): un devorador de intelecto se considera una criatura convocada a fin de determinar cómo le afecta el conjuro *protección contra el mal*.

Aunque para algunos son invasores de otra dimensión o planeta, los siniestros devoradores de intelecto son en realidad una de las razas más crueles del mundo. Incapaces de sentir emociones o de deleitarse por sí mismos con los pecados del placer físico, están obligados a robar cuerpos para satisfacer su gula, lujuria y crueldad. Las historias hablan de ciudades enteras de estas criaturas a gran prorfundidad bajo la superficie, donde los cuerpos anfitriones son vestidos como ropa en horribles orgías y malignas fiestas. Los devoradores de intelecto solitarios habitan a menudo en ruinas o cuevas en los límites de regiones civilizadas, de forma que pueden llevar a cabo incursiones periódicas en la ciudad para 'ir de compras' en busca de un nuevo cuerpo que les sea atractivo.

Un devorador de intelecto mide 3 pies (*90 cm*) de longitud y pesa unas 60 libras (*27 kg*).

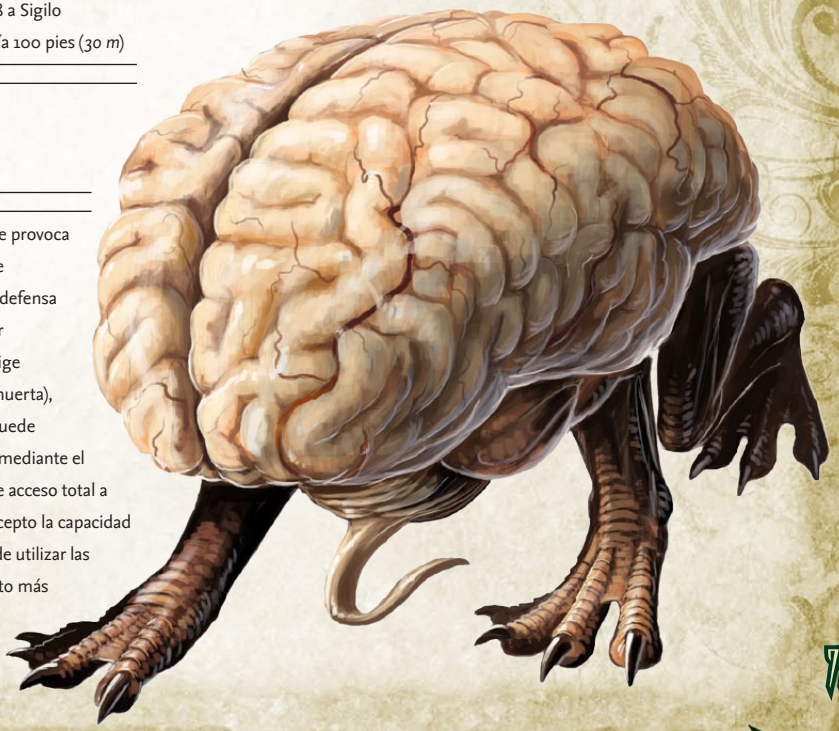


Ilustración de Ben Wootten

Diablo

Maestros de la corrupción y saqueadores de la pureza, los diablos buscan destruir todo lo bueno, y llevarse las almas mortales a las profundidades del Infierno. Poseedores de poderes infernales mortíferos, y unificados bajo las órdenes de Asmodeo, el Príncipe de la Oscuridad, y sus ocho tiranos archidiablos, las legiones del Infierno custodian y atormentan a los espíritus más inválidos del multiverso, pero sin quitar ojo a los mundos del plano Material en busca de nuevas conquistas.

Debido a que son los infernales más numerosos que ocupan el Infierno, las distintas formas de diablos han sido bien catalogadas por los diabolistas. Muchos son conocidos por dos nombres: un título evocador otorgado por la gente común y el folclore, y uno secreto, una denominación antigua utilizada por los sirvientes del Infierno y por quienes buscan tratos con los condenados.

Nacidos a partir de las almas mortales más débiles (con la personalidad y la memoria borradas por milenios de tormento) los aspirantes a diablos se alzan de las masas de almas en pena en forma de lémures, seres repulsivos y sin mente, con gran capacidad para hacer el mal. Solo los siglos de tortura continuada o los edictos de diablos más poderosos hacen posible que los más bajos de la raza de los diablos se alcen para convertirse en infernales más mortíferos, consiguiéndolo mediante una destructiva y dolorosa metamorfosis dictada por sus amos, o por los caprichos infernales de las casi inteligentes capas del Infierno. Así como los señores infernales utilizan la transformación en formas mayores o menores como premio y como castigo, algunos diablos se alzan espontáneamente a partir de almas particularmente malignas, atrapadas mucho tiempo atrás en una capa infernal. Por tanto, aunque las diferentes variedades diabólicas poseen aptitudes reconocibles y mantienen rangos generalizados en la gran jerarquía infernal, el tipo de un diablo no siempre se corresponde a una antigüedad específica de tormento o a un lugar en la cadena de mando infernal. Las legiones de Asmodeo muestran respeto por las aptitudes y la experiencia, y un diablo menor particularmente habilidoso podría supervisar a miembros recién creados de una forma fundamentalmente más poderosa.

Los diablos ocupan las nueve capas del Infierno, aunque determinados infernales son más comunes en unas capas concretas que en otras, ya que sus funciones o lealtades específicas a determinados archidiablos les sitúan mejor en un dominio que en otros. Aunque los distintos tipos de diablos tienden a especializarse en formas únicas de depravación o tentación, las jerarquías del Infierno no carecen de flexibilidad para talentos individuales fuera de lo común. Así, los hamatula particularmente atentos podrían unirse a los rangos de los diablos óseos inquisidores de Phlegethon, mientras que los veteranos barbazu podrían servir entre los diablos de la sima de Nessus.

Más allá de los pozos del Infierno, los diablos a menudo viajan al plano Material cuando son convocados por lanzadores de conjuros malignos. Raudos en negociar, y deseosos de servir a los mortales para garantizar su condenación, los diablos siempre obedecen al pie de la letra sus acuerdos, pero ante todo sirven a los caprichos del Infierno. Por tanto, incluso el menor de los diablos podría llegar al plano Material decidido a corromper almas, escapando claramente de los lazos de su contrato para satisfacer sus propios planes, o para promover las innombrables metas de los archidiablos del Infierno.

Algunos diablos conocidos

En medio de los pozos del Infierno conspiran innumerables señores diabólicos. Aquí se presenta una lista de sólo unas pocas personalidades infernales conocidas por los diabolistas.

Astaroth, el Príncipe de los Acusadores
Belcebú, el Señor de las Moscas
Dispater, el Primer Rey
Glasya-Labolas, el Autor de Matanzas
Moloch, el General del Infierno
Nahemah, la Viuda de las Adivinaciones
Orobas, el Portador de la Verdad
Rubicante, el que Se Enrojece
Xaphan, el que Quema los Cielos
Zagan, el de la Sangre Dorada

Los rangos de la raza de los diablos

Los diabolistas hablan a menudo de los rangos del Infierno, las distinciones creadas entre los diablos, que diferencian a los soldados de a pie de los comandantes de las hordas del Infierno. A pesar de que estas divisiones significan poco para la mayoría de los mortales (un diablo es un enemigo mortal en cualquiera de sus encarnaciones) las jerarquías y matices de la sociedad del Infierno implican diferencias vitales para la supervivencia de quien comulga con diablos. Lo que distingue a una variedad de diablos por encima o por debajo de otras es algo más que la fuerza bruta, ya que varios tipos inteligentes de diablo tienen prioridad sobre otros camaradas más fuertes. Aunque la posición de un diablo no significa que pueda mandar al momento sobre cada uno de los diablos de nivel inferior, sí implica qué infernales podrían servir a sus camaradas, o cuáles tener influencia sobre otros.

A pesar de que el dirigente del Infierno es Asmodeo, sus preocupaciones tienen mucha más envergadura y son más amplias: deja la mayor parte de los asuntos menores del Infierno a sus ocho archidiablos y sus legiones de duques infernales. Bajo ellos están las razas de diablos en sí mismas, desde los señoriales y maléficos diablos de la sima hasta los humildes y deformes lémures.

La jerarquía infernal

Este listado, desde los diablos más débiles hasta los Señores del Infierno, es la jerarquía más básica de los habitantes mejor conocidos del reino infernal.

Diablos más bajos: diablillos, lémures

Diablos menores: diablos barbados (barbazu), erinias, diablos punzantes (hamatula), diablos óseos (osyluth)

Diablos mayores: diablos astados (cornugones), diablos gélidos (gelugones), diablos de la sima

Señores del Infierno: duques del Infierno, archidiablos, Asmodeo

Diablo astado

Erizado de terribles espinas y una corona de mortíferos cuernos, este terror alado de mirada lasciva hace girar una cadena armada.

DIABLO ASTADO (CORNUGÓN) VD 16

PX 76.800

LM ajeno Grande (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +8; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +24

Aura aura de miedo (5 pies [*1,5 m*], CD 23)

DEFENSA

CA 35, toque 17, desprevenido 27 (+8 Des, +18 natural, -1 tamaño)

pg 217 (15d10+135); regeneración 5 (armas buenas, conjuros buenos)

Fort +18, **Ref** +17, **Vol** +13

RD 10/buena y plateada; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 27

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo *Cadena armada +1 sacrílega* +26/+21/+16 (2d6+11 más Aturdimiento), Mordisco +22 (2d8+5), Coletazo +22 (2d6+5 más Herida infernal) o 2 Garras +24 (2d6+10), Mordisco +24 (2d8+10), Coletazo +22 (2d6+5 más Herida infernal)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

A voluntad — *círculo mágico contra el bien, disipar el bien* (CD 21), *disipar el caos* (CD 21), *imagen persistente* (CD 21), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *bola de fuego* (CD 19), *rayo relampagueante* (CD 19)

1/día — convocar (nivel 6, 3 diablos punzantes al 35%)

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 27, **Con** 28, **Int** 14, **Sab** 22, **Car** 23

Ataque base +15; **BMC** +26; **DMC** 44

Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (cadena armada), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +21, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +21, Engañar +24, Intimidar +24, Percepción +24, Saber (los Planos) +20, Sigilo +22, Volar +15

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o ala (3-10)

Tesoro estándar (*cadena armada +1 sacrílega*, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Aturdimiento (Sb): siempre que un diablo astado golpea con su cadena armada, el oponente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 para no quedar aturdido durante 1d4 asaltos. Esta aptitud pertenece al diablo astado, no a la cadena armada. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Herida infernal (Sb): el daño que causa un diablo astado con su Coletazo inflige heridas persistentes que causan 2d6 pg de daño por desangramiento. Este desangramiento es particularmente difícil de contener: una prueba de Curar CD 26 detiene el daño, y cualquier intento de curar a la criatura debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador CD 26 o el conjuro no surte efecto. Tener éxito indica que la curación funciona de forma normal, y detiene todos los efectos de desangramiento de la víctima. Las heridas infernales causadas por un diablo astado son una aptitud sobrenatural del diablo, no del arma.

Entre los más mortíferos de los guerreros de los archidiablos y dirigentes capaces de infernales menores, los diablos astados extienden el gobierno del Infierno allá por donde pisan. Estos diablos mayores son entrenados, forjados y reforjados para estar entre los más letales, despiadados y obedientes guerreros del multiverso. Así como los diablos astados de las tropas son llamados cornugones, los más grandes de su especie son conocidos como *malebranche*, o garras malignas.

Un diablo astado típico se alza hasta unos corpulentos 9 pies (*2,7 m*) de altura, tiene una envergadura de ala de 14 pies (*4,2 m*) y pesa 700 libras (*325 kg*).

Ilustración de Tyler Walpole

Diablo barbado

Este diablo esgrime con habilidad una cruel guja de dientes aserrados, mientras que bajo su mandíbula dentada se agita nerviosamente una horrible barba.

DIABLO BARBADO (BARBAZU) VD 5

PX 1.600

LM ajeno Mediano (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +6; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +10

DEFENSA

CA 19, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +7 natural)

pg 57 (6d10+24)

Fort +9, **Ref** +7, **Vol** +3

RD 5/buena o plateada; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 16

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Guja +11/+6 (1d10+6 más Herida infernal) o 2 Garras +10 (1d6+4)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con la guja)

Ataques especiales Barba

Aptitudes sortílegas (NL 12°)

A voluntad — *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

1/día — convocar (nivel 3, 1 diablo barbado o 6 lémures, al 50%)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +10; **DMC** 22

Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (guja)

Habilidades Averiguar intenciones +6, Intimidar +7, Percepción +10, Sigilo +11, Trepar +13

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja, sección (3-10) o tropa (10-40)

Tesoro estándar (guja, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Barba (Ex): si un diablo barbado golpea a un sólo oponente con ambos ataques de Garra, además le azota con su barba puntiaguda y mugrienta. La víctima sufre 1d8+2 pg de daño y debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 para no contraer la enfermedad escalofríos diabólicos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Escalofríos diabólicos: enfermedad-herida; *salvación* Fort CD 17; *periodo de incubación* 1d4 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d4 Fue; *cura* 3 salvaciones consecutivas.

Herida infernal (Sb): el daño que causa un diablo barbado con su guja inflige heridas persistentes, que causan 2 pg de daño por desangramiento. Este desangramiento es particularmente difícil de contener: una prueba de Curar CD 17 detiene el daño, y cualquier intento de curar a la criatura debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador CD 17 o el conjuro no surte efecto. Tener éxito indica que la curación funciona de forma normal, y detiene todos los efectos de desangramiento de la víctima. Las heridas infernales causadas por un diablo barbado son una aptitud sobrenatural del diablo, no del arma.

Los diablos barbados (o barbazu), guerreros de élite de las legiones del Infierno, luchan salvajemente en nombre de sus señores infernales, y dirigen a la batalla hordas sin mente de condenados. Se agrupan y entrenan con sus gujas infernales en las cámaras de la tercera capa del Infierno, el Erebo, pero inevitablemente vuelven a la primera capa, el Averno, para servir al lado del señor del pavor, Barbatos.

Los barbazu son aficionados a llevar a cabo ataques a la carga con su guja, e intentan mantener un espacio de 10 pies (*3 m*) entre ellos y sus enemigos de forma que puedan usar sus características armas de asta para maximizar su efecto. Contra un enemigo que posee más alcance (o uno capaz de alguna manera de evitar su táctica favorita), dejan caer la guja y recurren a sus Garras y sus terribles barbas.

Estando firmes, los diablos barbados miden 6 pies (*1,8 m*) de altura (aunque su posición de batalla en cuclillas a menudo los hace parecer más bajos) y pesan hasta 200 libras (*90 kg*).

Ilustración de Kevin Yan

Diablo de la sima

Un par de gigantescas alas abrasadas y un par de ojos como ascuas dan a este enorme diablo una apariencia verdaderamente aterradora.

DIABLO DE LA SIMA **VD 20**

PX 307.200

LM ajeno Grande (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +13; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +33

Aura aura de miedo (20 pies [*6 m*], CD 28)

DEFENSA

CA 38, toque 18, desprevenido 29 (+9 Des, +20 natural, -1 tamaño)

pg 350 (20d10+240); regeneración 5 (armas buenas, conjuros buenos)

Fort +24, **Ref** +21, **Vol** +18

RD 15/buena y plateada; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 31

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +32 (2d8+13), 2 Alas +30 (2d6+6), Mordisco +32 (4d6+13 más Enfermedad y Veneno), Coletazo +30 (2d8+6 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*), **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir 2d8+19, moldear diablos

Aptitudes sortílegas (NL 18º)

A voluntad — *atrapar el alma* (CD 26), *aura sacrílega* (CD 26), *blasfemia* (CD 25), *bola de fuego* (CD 21), *círculo mágico contra el bien, crear muertos vivientes, disipar magia mayor, escudriñamiento mayor* (CD 25), *imagen persistente* (CD 23), *inmovilizar monstruo en grupo* (CD 27), *invisibilidad, muro de fuego, palabra de poder aturdidor, rayo abrasador, teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *bola de fuego* apresurado (CD 21)

1/día — convocar (nivel 9, 1 diablo cualquiera de VD 19 o menor al 100%), *tromba de meteoritos*

1/año — *deseo*

ESTADÍSTICAS

Fue 37, **Des** 29, **Con** 35, **Int** 26, **Sab** 30, **Car** 26

Ataque base +20; **BMC** +34 (+38 presa); **DMC** 53

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*bola de fuego*), Ataque múltiple, Ataque poderoso, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +33, Conocimiento de conjuros +31, Diplomacia +31, Disfrazarse +27, Engañar +31, Intimidar +31, Percepción +33, Saber (arcano) +28, Saber (los Planos) +31, Saber (religión) +31, Sigilo +28, Supervivencia +22, Tasación +17, Usar objeto mágico +28, Volar +30

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o concejo (3-9)

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Sb): *escalofríos diabólicos*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 32; *periodo de incubación* inmediato; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d4 Fue; *cura* 3 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Moldear diablos (Sb): 3 veces/día, un diablo de la sima puede dedicar un minuto a transformar a los lémures cercanos en otros diablos menores. Puede transformar un lémur por cada DG que él tenga. Por tanto, puede moldear estos lémures en una cantidad de DG de diablos menores (consulta la página 78) igual al número de lémures afectados. Por ejemplo, un diablo de la sima típico de 20 DG podría transformar 20 lémures en dos diablos óseos (10 DG cada uno), o tres diablos barbados (6 DG cada uno, dejando dos lémures sin moldear) o cualquier otra combinación de diablos menores. Los lémures que son moldeados deben estar en un radio de 50 pies (*15 m*) del diablo de la sima, quedándose quietos e incapaces de moverse una vez comienza la transformación. Cuando pasa un minuto, los lémures se reforman en nuevos diablos menores, listos para seguir las órdenes del diablo de la sima.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 32; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 1d6 Con; *cura* 3 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Gobernantes de los reinos infernales, generales de los ejércitos del Infierno, y asesores de los archidiablos, los diablos de la sima encarnan la imponente y terrible cúspide de la raza de los diablos. Robustos, físicamente indómitos y poseedores de intelectos ingeniosamente malignos, estos tiranos diabólicos tienen gran autonomía tanto al servicio de los archidiablos como en el gobierno de sus vastos feudos infernales, o en el sometimiento de mundos mortales. Poseen gruesos músculos en su gigantesca estructura, acorazada mediante escamas densas y afiladas capaces de desviar los ataques más potentes. Colmillos grandes como dagas llenan sus mandíbulas, rostros bestiales que disfrazan algunas de las mentes más traicioneras del Infierno. Nacidos en las profundidades de Nessus, la novena capa y la más profunda del Infierno, los diablos de la sima sólo son ascendidos desde las filas de cornugones y gelugones por los archidiablos y sus duques. Aunque muchos viajan a capas más altas, y lejos del Infierno para dirigir las legiones infernales, muchos permanecen en Nessus sirviendo en las cortes de la élite del Infierno o en concejos oscuros con propósitos misteriosos. Los diablos de la sima siempre se alzan por encima de los 14 pies (*4,2 m*) de altura, tienen una envergadura de alas de más de 20 pies (*6 m*) de ancho y pesan sobre las 1.000 libras (*450 kg*).

Los diablos de la sima son maestros del fuego y prefieren las tierras bañadas por las llamas. En el Infierno, eso les predispone al Averno, Dis, Malebolgia, Nessus, y Flegetos, las capas que con más probabilidad albergan sus ardientes ciudadelas-templo. Como quiera que los diablos de la sima son unos fanáticos obsesionados con la superioridad diabólica y la obediencia ciega, si se les da rienda suelta ponen en pie ingentes ejércitos, rastreando los pozos del Infierno en busca de los lémures más depravados para transformarlos en verdaderos infernales. Cuando están convencidos de que han formado las legiones perfectas, vuelven a dedicar su atención a los vulnerables semiplanos y mundos mortales, estudiándolos para proceder a su dominación infernal, por la gloria de la conquista. Al servicio de los archidiablos u otros señores de la guerra infernales únicos, los diablos de la sima se contienen por una causa mayor,

obedeciendo la voluntad de la nobleza escogida por Asmodeo, con la esperanza de obtener algún día el favor del Príncipe de la Oscuridad o del mismo Infierno. Aunque obedientes a las jerarquías de los suyos, también son estrictos en su aplicación y si un diablo de la sima se viese subordinado a un amo no apto para gobernar, se vería obligado a derrocar a un señor tan incompetente. Por tanto, bien como amos o como sirvientes, los diablos de la sima encarnan la voluntad de la ley despiadada del Infierno y aseguran que sólo los más fuertes de todos los diablos prosperan (o lo intentan).

Solo los lanzadores de conjuros mortales más poderosos pueden o se atreven a convocar a un diablo de la sima. Las reacciones de estos diablos a la convocación son deliberadas y rápidas, normalmente ejemplificadas por una rabia incontenible ante el hecho de que unos seres tan insignificantes se atrevan a hacerle perder su tiempo inmortal. Quienes no pueden capear el estallido de ira de los diablos son eliminados (sus almas suelen acompañar a los diablos de la sima de vuelta al Infierno). Quienes consiguen mantener el control de estos diablos mayores, sin embargo, les intrigan. Un diablo de la sima podría servir sumisamente a un amo mortal durante siglos, pero su objetivo siempre es el mismo: corromper el alma mortal, asegurar su total condenación y, cuando inevitablemente muera, reclamar su alma y comenzar el proceso de crear un sirviente lémur perfectamente corrupto. Los diablos de la sima saben que son inmortales, y son lo suficientemente inteligentes como para permitirse una paciencia inusitadamente disciplinada. Por tanto, los diablos de la sima más antiguos ven en sus legiones las caras de incontables locos que una vez presumieron de ser amos de un diablo.

Duques infernales

Los más poderosos de los diablos de la sima son señores por derecho propio, miembros de élite de la política y del liderazgo infernal, conocidos como los Duques del Infierno. Aunque no todos los Duques del Infierno son diablos de la sima, la mayor parte sí. En general, un diablo de la sima que sea Duque del Infierno posee varios niveles de una determinada clase de personaje, la plantilla simple avanzada o, en algunos casos, aptitudes sortílegas inusuales o poderes únicos además de los propios de los demás diablos de la sima. Aquí se da una lista de tres ejemplos de aptitudes únicas de duques, pero no significa que no haya más poderes extraños que los duques infernales puedan tener.

Aliento de fuego infernal (Sb): el diablo de la sima obtiene un Arma de aliento devastador que puede utilizar una vez cada 1d4 asaltos. Esta Arma de aliento es un cono de fuego de 60 pies (*18 m*) que causa 10d10 pg de daño por fuego y 10d10 pg de daño sacrílego (como el conjuro *descarga flamígera*). Una salvación de Reflejos con éxito (CD 10 + ½ de los DG raciales del diablo de la sima + su modificador por Constitución) reduce el daño a la mitad.

Maestría con la muerte (Sb): la aptitud de un diablo de la sima para manipular las almas de los condenados va más allá del poder estándar de moldear diablos. Siempre que un diablo de la sima mata a un humanoide, puede intentar transformar su alma en un fantasma bajo su control. Un diablo de la sima puede controlar de esta manera a tantos fantasmas como su modificador por Carisma.

Maestro de magia (Sb): el duque posee aptitudes sortílegas adicionales (20 niveles de conjuro de conjuros de 1er a 4º nivel disponibles a voluntad y 20 niveles de conjuro de conjuros de 5º a 8º nivel disponibles 3 veces al día).

Ilustración de Tyler Walpole

Diablo, diablillo

Unas alas infernales y una cola similar a la de un escorpión dan latigazos tras este diminuto fastidio de piel rojiza.

DIABLILLO **VD 2**

PX 600

LM ajeno Menudo (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +3; **Sentidos** *detectar el bien, detectar magia*, ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 17, toque 16, desprevenido 13 (+3 Des, +1 esquiva, +1 natural, +2 tamaño)

pg 16 (3d10); curación rápida 2

Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +4

RD 5/buena o plateada; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Aguijón +8 (1d4 más Veneno)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

Constantes — *detectar el bien, detectar magia*

A voluntad — *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

1/día — *augurio, sugestión* (CD 15)

1/semana — *comunión* (6 preguntas, NL 12º)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 17, **Con** 10, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +1; **DMC** 15

Dotes Esquiva, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +9, Conocimiento de conjuros +7, Engañar +8, Percepción +7, Saber (arcano) +7, Saber (los Planos) +7, Volar +21

Idiomas común, infernal

CE cambiar de forma (araña gigante, cuervo, jabalí o rata, *forma de bestia I*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o bandada (3-10)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Des; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +2 racial.

Nacidos directamente de los pozos del Infierno, los diablillos están entre los menores de los verdaderos diablos. Estos infernales despiadados y manipuladores, sin embargo, tienen un papel importante en la corrupción de las almas mortales. Liberados de rangos y funciones en los ejércitos diabólicos, los diablillos disfrutan con cualquier oportunidad de viajar al plano Material e incitar sutilmente a los mortales a cometer actos de gran depravación. Sirven por propia voluntad a los lanzadores de conjuros como familiares, interpretando el papel de sirvientes diligentes, concediendo a menudo a sus amos consejos astutos, y conocimientos infernales. Aunque en realidad, un diablillo trabaja para enviar almas al Infierno, asegurándose de que el alma de su amo (y tantas almas colaterales como sea posible) se enfrente a la condenación tras la muerte.

Los diablillos varían mucho en apariencia, con un amplio espectro de rasgos bestiales y formas grotescas, aunque la mayoría adopta la forma de humanoides alados de piel rojiza y rasgos protuberantes. Estos diablillos típicos sólo se alzan 2 pies (*60 cm*), tienen una envergadura de ala de 3 pies (*90 cm*) y pesan 10 libras (*4,5 kg*).

Uno de cada mil diablillos posee la capacidad de comunicarse telepáticamente con criaturas a una distancia de 50 pies (*15 m*), y el poder de cambiar su forma a la de cualquier animal Pequeño o Menudo, como con el conjuro *forma de bestia II*. Estos diablillos consulares están muy valorados por los diablos poderosos, que los envían para servir a sus subordinados favoritos o para corromper mortales de gran futuro. Un diablillo consular puede convocarse por medio de la dote Familiar mejorado, pero sólo puede hacerlo un lanzador de conjuros de 8º nivel o mayor. Los diabolistas hablan de otras variedades de diablillos con aptitudes especializadas similares, pero si realmente existen son sumamente raras.

A diferencia de muchos diablos, los diablillos a menudo se encuentran libres y solos en el plano Material, sobre todo tras haber sido convocados para servir como familiares y sus amos han muerto (muchas veces indirectamente debido a las maquinaciones del propio diablillo). Sin forma de regresar a casa, estos diablillos libres de sus vínculos con amos arcanos, pueden volverse alimañas peligrosas, o incluso líderes de pequeñas tribus de humanoides salvajes como goblin o kóbold.

Ilustración de Adam Vehige

Diablo, erinia

Alguna calamidad le ha sucedido a esta guerrera angelical, cuyas alas manchadas de negro cortan el aire, mientras sus despiadados ojos buscan un objetivo.

ERINIA **VD 8**

PX 4.800

LM ajeno Mediano (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +6; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), *visión verdadera*; Percepción +16

DEFENSA

CA 23, toque 17, desprevenido 16 (+6 Des, +1 esquiva, +6 natural)

pg 94 (9d10+45)

Fort +11, **Ref** +12, **Vol** +7

RD 5/buena; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 19

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Espada larga* +1 +15/+10 (1d8+8/19-20)

A distancia *Arco largo compuesto* +1 *flamígero* +14/+14/+9 (1d8+6/x3 más 1d6 fuego) o Cuerda toque +15 (Enmarañar)

Aptitudes sortílegas (NL 12º)

Constantes — *visión verdadera*

A voluntad — *azote sacrílego* (CD 19), *imagen menor* (CD 17), *miedo* (un sólo objetivo, CD 19), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

1/día — convocar (nivel 3, 2 diablos punzantes al 50%)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 23, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 18, **Car** 21

Ataque base +9; **BMC** +14; **DMC** 31

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva[A], Mobilidad[A], Reflejos de combate

Habilidades Acrobacias +18, Averiguar intenciones +10, Diplomacia +14, Engañar +17, Escapismo +12, Intimidar +17, Percepción +16, Saber (los Planos) +8, Saber (religión) +8, Sigilo +15, Volar +19

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario o trío

Tesoro triple (*espada larga +1, arco largo compuesto +1 flamígero* [Fue +5], cuerda)

Ilustración de Kevin Yan

APTITUDES ESPECIALES

Enmarañar (Sb): cada erinia porta una cuerda de 50 pies (*15 m*) de longitud que enmaraña a oponentes de cualquier tamaño como un conjuro de *animar cuerda* (NL 16º, CD 20). Una erinia puede arrojar su cuerda 30 pies (*9 m*) sin penalizador por distancia. La cuerda de una erinia sólo funciona para la que la creó, y para nadie más. La CD de la salvación se basa en la Destreza.

Conocidas por muchos nombres (las Caídas, las Alas de ceniza y las Furiosas), las diablesas llamadas erinias se burlan de la forma en que las hordas angelicales exigen venganza y justicia sangrienta. Verdugos y no jueces, las erinias descienden sobre los aleros afilados de Dis, la cosmopolita segunda capa del Infierno, siempre atentas a oportunidades de lanzarse a la batalla, sea en defensa del Infierno, debido a los caprichos de amos diabólicos, o por llamadas apasionadas de convocadores mortales a los que han dado calabazas. Todas las erinias ondean cuerdas vivientes mortales de su propio pelo, que utilizan en batalla para alzar a sus enemigos en el aire, burlándose y condenando a sus víctimas por sus transgresiones antes de dejarlas caer desde gran altura.

Las erinias aparecen como bellos ángeles oscuros, aumentando su sensualidad con deliberados moretones y cicatrices. Pero a pesar de su belleza, las erinias no son seductoras: carecen de la sutileza y la paciencia que requieren tales manipulaciones emocionales, y en cambio prefieren infinitamente resolver sus problemas con violencia rápida e intensa. A menudo, una erinia se detiene antes de intentar liquidar a un enemigo, sólo para ver si puede prolongar el sufrimiento de la víctima. La muerte normalmente es la única forma de escapar a las atenciones no demasiado delicadas de una erinia, y las más poderosas de estas diablesas sobresalen en mantener a sus enemigos vivos pero indefensos para extender su tormento (muchas llegan tan lejos que los mantienen vivos mediante magia). Los rumores cuentan que las erinias torturadoras más poderosas poseen la habilidad de seguir atormentando a la víctima incluso después de morir debido a sus atenciones.

La mayoría de las erinias miden casi 6 pies (*1,8 m*) de altura y pesan aproximadamente 140 libras (*63 kg*), con una envergadura de sus alas de plumas negras de hasta 10 pies (*3 m*).

Diablo gélido

Un par de ojos congelados y multifacetados juzgan con frialdad todo lo que tiene delante esta enorme monstruosidad insectoide.

DIABLO GÉLIDO (GELUGÓN)VD 13

PX 25.600

LM ajeno Grande (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +9; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +27

Aura aura de miedo (10 pies [*3 m*], CD 22)

DEFENSA

CA 32, toque 14, desprevenido 27 (+5 Des, +18 natural, -1 tamaño)

pg 161 (14d10+84); regeneración 5 (armas buenas, conjuros buenos)

Fort +15, **Ref** +14, **Vol** +12

RD 10/buena; **Inmune** frío, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo *Lanza +1 congeladora* +21/+16/+11 (2d6+10/x3 más 1d6 frío más Lentificar), Mordisco +14 (2d6+3), Coletazo +14 (3d6+3 más Lentificar)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 13°)

Constantes — *volar*

A voluntad — *cono de frío* (CD 20), *imagen persistente* (DC 20), *muro de hielo* (CD 19), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos), *tormenta de hielo*

1/día — convocar (nivel 4, 2 diablos óseos al 50%)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 21, **Con** 22, **Int** 25, **Sab** 22, **Car** 20

Ataque base +14; **BMC** +21; **DMC** 36

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (lanza), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +22, Averiguar intenciones +27, Conocimiento de conjuros +21, Diplomacia +22, Engañar +22, Intimidar +19, Percepción +27, Saber (los Planos) +24, Saber (otros tres cualquiera) +21, Sigilo +18, Supervivencia +23, Volar +13

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, equipo (2-3), concejo (4-10) o contingente (1-3 diablos gélidos, 2-6 diablos astados y 1-4 diablos óseos)

Tesoro estándar (*lanza +1 congeladora*, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Lentificar (Sb): un golpe de la cola o la lanza de un diablo gélido provoca un entumecimiento por frío. El oponente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 23 o será afectado con un efecto similar al conjuro *lentificar* durante 1d6 asaltos. Este efecto proviene del diablo en el caso de su arma, no es una cualidad de la propia arma. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Estrategas y genios de los ejércitos del Infierno, los insectoides diablos gélidos poseen algunas de las mentes más crueles e ingeniosas de las legiones de Asmodeo. Se dice que cada diablo gélido (se les conoce como gelugones entre los rangos de las razas diabólicas) guarda dentro de su caja torácica un corazón mortal robado y congelado, que le permite tomar decisiones libres de emociones. Nacidos en la capa glacial de Cocito, la séptima capa del Infierno, muchos diablos gélidos migran a Caina, la octava capa, donde trazan maquinaciones para condenar al mundo desde sus cortes de acero congelado. Aunque quizá son los más extraños y monstruosos en apariencia de todos los diablos, pocas variedades imponen más respeto.

En combate, un gelugón prefiere dejar a sus subordinados que entren en cuerpo a cuerpo con sus enemigos de forma que él pueda quedarse atrás y valorar las tácticas, puntos fuertes y debilidades del enemigo. El diablo gélido les ayuda con sus aptitudes sortílegas, siempre con cuidado de evitar impactar a sus subordinados en el área de efecto de sus conjuros (no es por camaradería, tan sólo es una verdad fría y lógica que sus aliados pueden sobrevivir más tiempo en una lucha si no se exponen al fuego cruzado).

Los gelugones miden 12 pies (*3,6 m*) de altura y pesan aproximadamente 700 libras (*315 kg*).

Ilustración de Kevin Yan

Diablo, lémur

Una agitada oleada de carne avanza a borbotones, y en el medio se retuercen unos miembros semiformados, y una cara grasienta y cancerosa.

LÉMUR **VD 1**

PX 400

LM ajeno Mediano (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +0; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

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

pg 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +0

RD 5/buena o plateada; **Inmune** efectos enajenadores, fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +2 (1d4)

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 10, **Con** 12, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 5

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 12

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja, banda (3-5), plaga (6-17) o turba (10-40 o más)

Tesoro ninguno

Los más bajos de entre la raza de los diablos, los lémures *(NdT: el nombre de este diablo no tiene su origen en el primate, sino en el ser mitológico romano)* llegan agitándose desde las filas de almas condenadas al Infierno, masas informes de carne trémula. La chispa de instinto o memoria que permanece dentro de un semiconsciente lémur suele dar forma a sus rasgos para imitar los de sus torturadores o los de las almas torturadas que le rodean. Grotescos e inútiles, los rasgos de un lémur no dan pista alguna sobre lo que un día fue. Muchos muestran múltiples rostros horribles, o no son nada más que pilares agitados de carne cancerosa. Solo sus miembros protuberantes y fláccidos funcionan como deberían, y los usan sólo para destruir cualquier vida no infernal que tengan a mano. Los lémures en movimiento suelen solidificarse en formas de 4 pies (*1,2 m*) de altura y pesan hasta 200 libras (*90 kg*) aunque cuando descansan, estos desagradables infernales parecen a menudo poco más que bultos de carne fundida y rasgos deformes.

Aunque se encuentran entre las criaturas más repugnantes que existen, los lémures juegan un papel vital en la perversa ecología del Infierno. Cuando al final de una vida mortal el alma de una criatura es condenada (bien porque reverenció a fuerzas diabólicas, o porque fracasó en su veneración a otro dios) se une a la masa de almas en pena que llena las planicies del Averno, la primera capa del Infierno. Aquí comienzan los tormentos de un alma cuando los diablos menores la dirigen junto a espíritus similares, a prepararla para un largo y peligroso viaje a una de las capas más profundas del Infierno (normalmente una apropiada a los castigos acordes a los crímenes del alma, o simplemente el dominio de un diablo que necesita esclavos). Tras llegar al reino de su condenación, las almas se enfrentan a incalculables vidas de tormento a manos de los diablos, de otros seres infernales, y de las mortíferas maquinaciones del propio Infierno. A medida que las esencias de los que anteriormente fueran mortales van enloqueciendo poco a poco, olvidan sus vidas anteriores, se vuelven bestiales, y llegado el momento se convierten en poco más que autómatas de miedo y odio. Tras eras de una existencia como esa, los procesos crueles del Infierno consiguen, o bien aniquilar finalmente el alma o, en el caso de los espíritus más profanos, volver a consagrar a esos seres abandonados como lémures, las piezas básicas de construcción de los diablos, ondas sin pensamiento de inmundicia y carne diabólica. Estos seres repulsivos se fusionan en enormes masas, oleadas de putrefacción miles de veces más fuertes. Los diablos mayores pueden detectar a los más corruptos de estos infernales y, o bien mediante torturas misteriosas, o bien gracias a los poderes del propio Infierno, reformarlos en verdaderos diablos, recién creados y preparados para servir obedientemente en las legiones de los condenados.

Ilustración de Tyler Walpole

Diablo óseo

Fusionando los rasgos más escalofriantes de un insecto carroñero y de un debilitado cadáver, este diablo de huesos se mueve dando inquietantes tumbos.

DIABLO ÓSEO (OSYLUTH) VD 9

PX 6.400

LM ajeno Grande (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +9; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

Aura aura de miedo (5 pies [*1,5 m*], CD 19, 1d6 asaltos)

DEFENSA

CA 25, toque 14, desprevenido 20 (+5 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 105 (10d10+50)

Fort +12, **Ref** +12, **Vol** +7

RD 10/buena; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 20

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +14 (1d8+5), 2 Garras +14 (1d6+5), Aguijón +14 (3d4+5 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 12º)

Constantes — *volar*

A voluntad — *ancla dimensional*, *imagen mayor* (CD 17), *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *muro de hielo*, *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

3/día — *invisibilidad* apresurado (sólo a sí mismo)

1/día — convocar (nivel 4, 1 diablo óseo al 35%)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 21, **Con** 20, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 18

Ataque base +10; **BMC** +16; **DMC** 31

Dotes Alerta, Apresurar aptitud sortílega (*invisibilidad*), Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +19, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +17, Engañar +17, Intimidar +17, Percepción +19, Saber (los Planos) +16, Sigilo +14, Volar +21

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o inquisición (3-10)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d3 Fue; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Interrogadores e inquisidores de la raza de los diablos, los diablos óseos se deleitan torturando a los más débiles que ellos: mortales, almas, y otros diablos por igual. Fruto de antiguas herejías, y atrapados en los pantanos alimentados por el rio Estigia de la quinta capa del Infierno que lleva el mismo nombre, los diablos óseos (también conocidos como osyluth) hacen cumplir las órdenes infernales y la voluntad de los archidiablos. Algunos infernales poderosos prefieren a estos sádicos terroríficos debido a su firme devoción hacia las leyes del Infierno y a las órdenes de sus amos, ya que los osyluth informan en seguida de la desobediencia de otros diablos (independientemente de su posición) y llevan a cabo la tortura como artistas macabros. Los diabolistas arriesgan mucho para negociar con ellos, ya que recopilan infinidad de secretos infernales en sus horribles y calcificadas colmenas de tortura. Estos diablos disfrutan especialmente viajando al plano mortal, ya que sus crueles talentos y el servicio a lanzadores de conjuros malignos, a menudo implican obtener información muy valiosa, que pueden guardar en sus memorias perfectas durante siglos antes de informar a sus amos diabólicos.

En batalla, un osyluth utiliza su *invisibilidad* apresurada tras cada ataque para confundir a sus enemigos. Muchos osyluth portan retorcidas e inquietantes armas de hueso, pero son más para torturar e intimidar que para un combate real.

Los osyluth se alzan por encima de los diablos menores a 9 pies (*2,7 m*) de altura (aunque sus colas y sus imponentes pero inútiles alas les hacen parecer más grandes) y pesan hasta 400 libras (*180 kg*)

Ilustración de Tyler Walpole

Diablo punzante

Desde la punta de su cola de látigo a los aserrados rasgos de su rostro lleno de colmillos, este centinela de mirada intensa está lleno de púas erizadas.

DIABLO PUNZANTE (HAMATULA) VD 11

PX 12.800

LM ajeno Mediano (diablo, extraplanario, legal, maligno)

Inic +6; **Sentidos** ver en la oscuridad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +21

DEFENSA

CA 26, toque 16, desprevenido 20 (+6 Des, +10 natural)

pg 138 (12d10+72)

Fort +14, **Ref** +14, **Vol** +8

Aptitudes defensivas Defensa punzante; **RD** 10/buena; **Inmune** fuego, veneno; **Resiste** ácido 10, frío 10; **RC** 22

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +18 (2d8+6/19-20 más Agarrón y Miedo)

Ataques especiales Empalar 3d8+9, Miedo

Aptitudes sortílegas (NL 12º)

A voluntad — *flamear*, *imagen mayor* (CD 17), *inmovilizar persona* (CD 17), *pirotecnia* (CD 16), *rayo abrasador* (sólo 2 rayos), *teletransportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)

1/día — *azote sacrílego* (CD 18), convocar (nivel 4, 1 diablo punzante al 35%), *ira del orden* (CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 23, **Con** 22, **Int** 12, **Sab** 15, **Car** 18

Ataque base +12; **BMC** +18 (+22 presa); **DMC** 34

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Garras), Hendedura, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +15, Averiguar intenciones +21, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +13, Intimidar +19, Percepción +21, Saber (los Planos) +16, Sigilo +13, Supervivencia +14

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja, equipo (3-5) o sección (6-11)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Agarrón (Ex): un diablo punzante puede utilizar su ataque de Agarrón contra un enemigo de hasta tamaño Mediano.

Defensa punzante (Sb): una criatura que golpea a un hamatula con un arma cuerpo a cuerpo, un impacto sin arma, o un arma natural sufre 1d8+6 pg de daño perforante debido a las púas del diablo. Las armas cuerpo a cuerpo con alcance no ponen en peligro al usuario de esta forma.

Empalar (Ex): un diablo punzante causa 3d8+9 pg de daño perforante a un oponente agarrado, si tiene éxito en una prueba de presa.

Miedo (Sb): el ataque de miedo de un diablo punzante afecta a cualquier criatura que dañe con sus Garras. Una salvación de Voluntad CD 20 permite resistir este efecto, sino la víctima queda asustada durante 1d4 asaltos. Este es un efecto enajenador de miedo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Centinelas de las cámaras del Infierno, guardianes de las almas más oscuras, y armas vivientes de las forjas infernales, los diablos punzantes (conocidos como hamatula por los diabolistas) hacen cumplir las restricciones de los condenados, y salvaguardan las viles labores de los diablos mayores. Un hamatula disfruta con la sensación de la sangre caliente en sus espinas, y prefiere saltar al combate cuerpo a cuerpo cuando se le presenta una oportunidad de luchar.

Los hamatula son coleccionistas y organizadores, y son los aliados favoritos de los convocadores codiciosos, ya que a menudo llevan consigo tentadores tesoros de las cámaras del Infierno, o conocen las sendas hacia riquezas enormes. Cuando se les deja a su aire, las guaridas de estos diablos a menudo contienen los trofeos clavados de sus anteriores víctimas, colgando como perversas colecciones de bichos en paredes sangrientas. La mayoría de los diablos punzantes miden hasta 7 pies (*2,1 m*) de altura y pesan 300 libras (*135 kg*), aunque sus esbeltos y musculados cuerpos parecen mucho más grandes debido a las espinas que sobresalen de sus cuerpos afilados, constantemente creciendo y cambiando.

Ilustración de Tyler Walpole

Dinosaurio, ankylosaurus

Gruesas placas óseas protegen el lomo de este dinosaurio cuadrúpedo, que posee una cola de poderosos músculos con una maza ósea en su extremo.

ANKYLOSAURUS **VD 6**

PX 2.400

N animal Enorme

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 22, toque 8, desprevenido 22 (+14 natural, -2 tamaño)

pg 75 (10d8+30)

Fort +12, **Ref** +7, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Coletazo +14 (3d6+12 más Aturdimiento)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +7; **BMC** +17; **DMC** 27 (31 contra derribo)

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Soltura con un arma (Coletazo)

Habilidades Percepción +14

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Aturdimiento (Sb): la cola de un ankylosaurus puede descargar un golpe poderoso y aturdidor. Una criatura golpeada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 23, o queda aturdida durante 1 asalto. Si es un impacto crítico y el objetivo falla su salvación, entonces queda aturdido durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

El ankylosaurus es un dinosaurio poderoso y achaparrado, más que capaz de defenderse de sus enemigos. Su lomo está fuertemente acorazado con gruesas placas y espinas óseas. Un golpe sólido de la cola del ankylosaurus puede dejar aturdidas a la mayoría de las criaturas lo suficiente para que el dinosaurio pueda escapar, aunque cuando estas criaturas se enfrentan a sus enemigos, muchas se enfadan tanto que se niegan a huir. Entonces, se quedan quietas y utilizan su cola con buen resultado. Un ankylosaurus mide 30 pies (*9 m*) de longitud y pesa 6.000 libras (*2,7 TM*).

Compañero ankylosaurus

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (*9 m*); **CA** +9 a la armadura natural; **Ataque** Coletazo (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 14, Con 9, Int 2, Sab 12, Car 8; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Coletazo (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Aturdimiento.

Dinosaurio, brachiosaurus

Una larga cola contrapesa el igualmente largo cuello de este reptil, al final del cual una cabeza relativamente pequeña extrae comida de lo alto de los árboles.

BRACHIOSAURUS **VD 10**

PX 9.600

N animal Gargantuesco

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +28

DEFENSA

CA 18, toque 6, desprevenido 18 (+12 natural, -4 tamaño)

pg 171 (18d8+90)

Fort +18, **Ref** +11, **Vol** +9

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Coletazo +22 (4d6+19)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Pisotear (2d6+19, CD 32)

ESTADÍSTICAS

Fue 37, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +13; **BMC** +30; **DMC** 40 (44 contra derribo)

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (Coletazo), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +28

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

Un brachiosaurus mide 80 pies (*24 m*) de longitud y pesa 32 toneladas.

Compañero brachiosaurus

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (*9 m*); **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Coletazo (2d4); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 14, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 10; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Coletazo (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Pisotear (1d8).

Ilustración de Andrew Hou

Dinosaurio, deinonychus

Este dinosaurio brillantemente coloreado rebosa de una ferocidad peligrosa, y cada una de sus patas está armada con una gran garra en forma de hoz.

DEINONYCHUS **VD 3**

PX 800

N animal Mediano

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

pg 34 (4d8+16)

Fort +8, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +5 (1d8+2), Mordisco +5 (1d6+2), Garras delanteras +0 (1d4+1)

Ataques especiales Abalanzarse

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 17

Dotes Correr, Iniciativa mejorada

Habilidades Acrobacias +10 (+22 a saltar), Percepción +14, Sigilo +15; **Modificadores raciales** +8 a Acrobacias, +8 a Percepción, +8 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno bosques cálidos

Organización solitario, pareja o grupo (3-12)

Tesoro ninguno

Tan rápido y ágil como mortal, el deinonychus es un cazador de grupo, corriendo con varios congéneres para derribar a una presa y destriparla con sus garras.

Puedes aplicar la plantilla simple joven para crear estadísticas para velocirraptores más ágiles y pequeños. Por el contrario, también puedes aumentar el deinonychus a tamaño Grande y sus DG a 8 o simplemente aplicando las plantillas simples gigante y avanzada, para crear un megarraptor formidable.

Dinosaurio, elasmosaurus

De cuello y cola largos, este gran reptil depredador se desliza por el agua mediante cuatro poderosas aletas.

ELASMOSAURUS **VD 7**

PX 3.200

N animal Enorme

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 20, toque 11, desprevenido 17 (+2 Des, +1 esquiva, +9 natural, -2 tamaño)

pg 105 (10d8+60)

Fort +14, **Ref** +9, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (2d8+12)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 9

Ataque base +7; **BMC** +17; **DMC** 30 (34 contra derribo)

Dotes Dureza, Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +16, Percepción +14

ECOLOGÍA

Entorno zonas acuáticas cálidas

Organización solitario, pareja o banco (3-6)

Tesoro ninguno

El elegante elasmosaurus es un reptil acuático de cuello largo. Aunque no es técnicamente un dinosaurio, los de su tipo y ellos a menudo se encuentran cazando en océanos y lagos donde los dinosaurios son comunes. Puedes crear estadísticas para reptiles acuáticos más pequeños y similares (como el plesiosaurus) aplicando la plantilla simple joven a las estadísticas presentadas aquí. Un elasmosaurus mide 45 pies (*13,5 m*) de longitud y pesa 4.000 libras (*1,8 TM*).

Compañero elasmosaurus

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), nadar 50 pies (*15 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 13, Car 9; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Ilustración de Andrew Hou

Dinosaurio, pteranodon

Este reptil volador posee dos enormes alas, y una amplia cresta hacia atrás característica decora su cabeza.

PTERANODON **VD 3**

PX 800

N animal Grande

Inic +8; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 16, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 esquiva, +2 natural, -1 tamaño)

pg 32 (5d8+10)

Fort +6, **Ref** +8, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 *m*), volar 50 pies (15 *m*) (torpe)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (2d6+4)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 12

Ataque base +3; **BMC** +7; **DMC** 22

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +11, Volar -1

ECOLOGÍA

Entorno costa cálida

Organización solitario, pareja o bandada (3-12)

Tesoro ninguno

El pteranodon no es un dinosaurio en sí mismo sino más bien un gran reptil volador, que a menudo se encuentra en las mismas zonas que los dinosaurios. Su vuelo carece de gracia, por lo que aterriza en el suelo para combatir a los enemigos a los que no puede llevarse.

Un pteranodon tiene una envergadura de 30 pies (9 *m*) pero sólo pesa 40 libras (18 *kg*).

Compañero pteranodon

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 10 pies (3 *m*), volar 50 pies (15 *m*) (torpe); **CA** +0 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 8, Des 21, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 12; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Dinosaurio, stegosaurus

Este enorme dinosaurio tiene una cabeza pequeña, dos líneas paralelas de afiladas placas dorsales, y una musculosa cola que termina en varias espinas óseas.

STEGOSAURUS **VD 7**

PX 3.200

N animal Enorme

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +16

DEFENSA

CA 22, toque 10, desprevenido 20 (+2 Des, +12 natural, -2 tamaño)

pg 90 (12d8+36)

Fort +13, **Ref** +10, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Coletazo +16 (4d6+12 más Derribo)

Espacio 15 pies (4,5 *m*); **Alcance** 15 pies (4,5 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +9; **BMC** +19; **DMC** 31 (35 contra derribo)

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Coletazo)

Habilidades Percepción +16

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

El stegosaurus es uno de los dinosaurios más característicos visualmente: sus filas paralelas de placas dorsales y su cola espinosa son suficientes para hacer que los depredadores se lo piensen dos veces antes de atacar. Tiene 30 pies (9 *m*) de longitud, 14 pies (4,2 *m*) de altura y pesa 5.000 libras (2,25 *TM*).

Compañero stegosaurus

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (9 *m*); **CA** +6 a la armadura natural; **Ataque** Coletazo (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 18, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 10; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Coletazo (2d8 más Derribo); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Ilustración de Kevin Yan

Dinosaurio, triceratops

La cabeza acorazada de esta bestia posee tres cuernos afilados que decoran su cara, y una gran cresta circular inclinada hacia atrás sobre su cuello a partir de su cráneo.

TRICERATOPS **VD 8**

PX 4.800

N animal Enorme

Inic -1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +24

DEFENSA

CA 21, toque 7, desprevenido 21 (-1 Des, +14 natural, -2 tamaño)

pg 119 (14d8+56)

Fort +15, **Ref** +8, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +17 (2d10+12/19-20)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada, 4d10+16/19-20), Pisotear (1d8+12, CD 25)

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 9, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

Ataque base +10; **BMC** +20; **DMC** 29 (33 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Correr, Crítico mejorado (cornada), Embestida mejorada, Gran fortaleza, Soltura con un arma (cornada), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +24

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (5-8)

Tesoro ninguno

El triceratops es un herbívoro terco y de poca paciencia.

Un triceratops típico mide 30 pies (9 *m*) de longitud y pesa 20.000 libras (9 *TM*).

Compañero triceratops

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (9 *m*); **CA** +6 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 13, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 7; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Carga poderosa.

Dinosaurio, tyrannosaurus

Los brazos delanteros de este dinosaurio bípedo parecen pequeños en comparación con el resto de su tamaño, pero su enorme cabeza está dominada por sus dientes.

TYRANNOSAURUS **VD 9**

PX 6.400

N animal Gargantuesco

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +37

DEFENSA

CA 21, toque 7, desprevenido 20 (+1 Des, +14 natural, -4 tamaño)

pg 153 (18d8+72)

Fort +15, **Ref** +12, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +20 (4d6+22/19-20 más Agarrón)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Engullir (2d8+11, CA 17, pg 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 32, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 10

Ataque base +13; **BMC** +28 (+32 presa); **DMC** 39

Dotes Aguante, Correr, Crítico mejorado (Mordisco), Crítico sangrante, Duro de pelar, Iniciativa mejorada, Soltura con los críticos, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +37; **Modificador racial** +8 a Percepción

CE Mordisco poderoso

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o manada (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Mordisco poderoso (Ex): un tyrannosaurus aplica dos veces su modificador por Fuerza al daño del Mordisco.

El tyrannosaurus es un depredador consumado que mide 40 pies (12 *m*) de longitud y pesa 14.000 libras (*6,3 TM*).

Compañero tyrannosaurus

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (9 *m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 16, Con 10, Int 2, Sab 15, Car 10; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Agarrón, Mordisco poderoso.

Ilustración de Andrew Hou

Doppelgänger

Esta grisácea criatura humanoide parece inacabada, con una cabeza estrecha, unas extremidades delgadas y una siniestra cara sin nariz.

DOPPELGÄNGER **VD 3**

PX 800

N humanoide monstruoso Mediano (cambiaformas)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+1 Des, +1 esquiva, +4 natural)

pg 26 (4d10+4)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +6

Inmune dormir, hechizo

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +8 (1d8+4)

Aptitudes sortílegas (NL 18°)

A voluntad — *detectar pensamientos* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 13

Ataque base +4; **BMC** +8; **DMC** 20

Dotes Esquiva, Gran fortaleza

Habilidades Averiguar intenciones +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +9 (+29 usando cambiar de forma), Engañar +9 (+13 usando cambiar de forma), Percepción +9, Sigilo +5; **Modificadores raciales** +4 a Disfrazarse, +4 a Engañar

Idioma común

CE cambiar de forma (*alterar el propio aspecto*), copia perfecta, imitación

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o banda (3-6)

Tesoro equipo de PNJ

APTITUDES ESPECIALES

Copia perfecta (Sb): cuando un *doppelgänger* utiliza cambiar de forma, puede adoptar la apariencia de individuos concretos.

Imitación (Ex): un *doppelgänger* es competente con todas las armas, armaduras y escudos. Además, puede utilizar cualquier objeto del tipo de desencadenante de conjuros o de finalización de conjuros como si el conjuro estuviese en su lista. Su nivel de lanzador es igual a sus DG raciales.

Los *doppelgänger* son seres extraños que pueden adoptar la forma de aquellos con los que se encuentran. En su forma natural, la criatura parece más o menos un humanoide pero delgado y frágil, de extremidades larguiruchas y rasgos faciales sin terminar de definir. Su carne es pálida y sin pelo, y sus ojos están vacíos y blancos.

Los *doppelgänger* prefieren infiltrarse en las sociedades donde pueden reunir riqueza e influencia, y tienen poco interés en construir ciudades propias. Los más jóvenes practican sus habilidades en pequeñas tribus de orcos y goblin, para moverse después a sociedades más complicadas como la enana, la élfica y la humana. En lugar de llamar la atención adoptando posiciones de liderazgo, prefieren ser el poder tras el trono, o utilizar varias identidades para manipular a ciudadanos influyentes o gremios enteros.

Los *doppelgänger* hacen muy buen uso de su imitación natural para preparar emboscadas y trampas con cebo, e infiltrarse en la sociedad humana. Aunque no suelen ser malignos, son egocéntricos y relegan a los demás a juguetes para ser manipulados y engañados. Están particularmente interesados en invadir sociedades humanas para satisfacer sus deseos (algunos disfrutan de la compleja danza de la política mientras otros buscan constantes cambios de raza y género tanto en sí mismos como en sus compañeros románticos). Aunque no es lo normal, los más notorios son los *doppelgänger* que utilizan sus dones con propósitos crueles y sádicos, y estos cambiaformas son la principal causa de la siniestra reputación de esta raza. Desde luego, una criatura capaz de cambiar su forma tiene a su alcance evitar ser capturado por sus crímenes, y algunos *doppelgänger* particularmente maliciosos disfrutan rompiendo las relaciones aparentando ser amantes infieles.

Persisten rumores de incluso *doppelgänger* más poderosos capaces no sólo de cambiar su apariencia, sino también sus habilidades, memorias e incluso las aptitudes extraordinarias y sobrenaturales de las criaturas que eligen imitar. La aptitud de cambiar de forma de estos *doppelgänger* funciona como el conjuro *polimorfar* en lugar de *alterar el propio aspecto*.

Ilustración de Matt Cavotta

Dragón

Los dragones verdaderos se dividen en dos amplias categorías: cromáticos y metálicos. Los dragones cromáticos son casi siempre malignos, buscando sólo saciar su infinito deseo de comida, tesoros y derramamiento de sangre. Los dragones metálicos son generalmente buenos y a menudo protegen las tierras bajo su cuidado.

CATEGORÍAS DE EDAD

Muchas de las aptitudes, ataques y otras estadísticas de los dragones verdaderos mejoran a medida que envejecen. Estos incrementos se dividen en 12 categorías de edad; conforme crece un dragón, sus estadísticas base cambian tal y como se indica en la tabla de Categorías de edad de los dragones.

Categoría de edad: el nombre de la categoría de edad.

Edad en años: edad real del dragón.

VD: esta columna modifica el VD base del dragón.

Tamaño: se muestra cuántas categorías de tamaño puede incrementarse el tamaño base del dragón, dependiendo de su edad (de Menudo a Pequeño, Pequeño a Mediano, etc.). Un dragón verdadero no obtiene los incrementos estándar a las puntuaciones de característica cuando alcanza un tamaño mayor; en cambio, obtienen incrementos de acuerdo a su categoría de edad, como se indica en la tabla Puntuaciones de característica de los dragones.

Dados de golpe: se muestra cuántos Dados de golpe adicionales obtiene un dragón respecto a los DG base según crece. Los incrementos en los DG conceden más pg, dotes y rangos de habilidad además de incrementar el ataque base y los bonificadores a las salvaciones base del dragón. Los dragones poseen un número de rangos de habilidad igual a 6 + su modificador por Inteligencia por cada DG. Los incrementos de las puntuaciones de característica de un dragón por obtener DG se incluyen en los incrementos totales de las puntuaciones de característica (consulta la tabla Puntuaciones de característica de los dragones).

Armadura natural: se muestra la cantidad en la que se incrementa el bonificador por armadura natural del dragón por cada categoría de edad.

Arma de aliento: cada dragón posee un Arma de aliento (consulta Combate) que causa una cantidad de daño base. Este multiplicador incrementa el número de dados de daño causado por el Arma de aliento del dragón. Por ejemplo, un dragón adulto maduro con un Arma de aliento base que causa 2d6 pg de daño por ácido causaría 14d6 pg de daño (debido al multiplicador x7).

COMBATE

La tabla Ataques y velocidades de los dragones indica los ataques que puede emplear un dragón y el daño que causa (una raya indica que un dragón de ese tamaño no posee ese ataque natural). Los dragones obtienen otras aptitudes descritas aquí cuando alcanzan una categoría de edad específica.

Velocidad de vuelo: la velocidad de vuelo de un dragón se incrementa como se indica, en función de su tamaño.

Mordisco: este es el ataque principal que causa el daño indicado más 1,5 veces el bonificador por Fuerza del dragón (incluso aunque tenga más de un ataque). Este ataque tiene alcance como si la criatura fuera de una categoría mayor de tamaño (+10 pies [3 *m*] para los dragones Colosales).

Garras: estos ataques principales causan el daño indicado más el bonificador por Fuerza del dragón.

Alas: el dragón puede golpear a los enemigos con sus alas, incluso mientras vuela. Los ataques de ala son ataques secundarios que causan el daño indicado más la mitad del bonificador por Fuerza del dragón.

Coletazo: el dragón puede golpear a un enemigo cada asalto con su cola. El Coletazo es un ataque secundario que causa el daño indicado más 1,5 veces el bonificador por Fuerza del dragón (esta es una excepción a las reglas normales de los ataques secundarios).

Aplastamiento: un dragón de tamaño Enorme o mayor que vuela o salta puede aterrizar sobre los enemigos como acción estándar, utilizando todo su cuerpo para aplastarlos. Los ataques de aplastamiento sólo son efectivos contra oponentes 3 o más categorías de tamaño más pequeñas que el dragón. Este ataque afecta a tantas criaturas como haya en el espacio del dragón. Las criaturas que se encuentran en el área afectada deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD igual a la del Arma de aliento del dragón) o quedan sujetas, sufriendo automáticamente daño contundente durante el siguiente asalto a menos que el dragón se aleje de ellas. Si éste elige mantener la sujeción, debe tener éxito en una prueba de maniobras de combate de la forma normal. Los enemigos sujetos sufren daño por el aplastamiento cada asalto si no escapan. Un ataque de aplastamiento causa el daño indicado más 1,5 veces el bonificador por Fuerza del dragón.

Barrido de cola (Ex): esto permite a un dragón Gargantuesco o mayor barrer con su cola como acción estándar. El barrido afecta a un semicírculo de un radio de 30 pies (9 *m*) (o 40 pies [12 *m*] para un dragón Colosal), extendiéndose desde una intersección en la esquina del espacio del dragón en cualquier dirección. Las criaturas en el área del barrido son afectadas si son 4 o más categorías menores que el dragón. Un barrido de cola causa automáticamente el daño indicado más 1,5 veces el bonificador por Fuerza del dragón (redondeando hacia abajo). Las criaturas afectadas pueden intentar una salvación de Reflejos para mitad de daño (CD igual a la del Arma de aliento del dragón).

Arma de aliento (Sb): usar el Arma de aliento es una acción estándar. Un dragón puede utilizar su arma de aliento una vez cada 1d4 asaltos, incluso si posee más de una. Un arma de aliento siempre comienza en una intersección adyacente al dragón y se extiende en la dirección que el dragón decida. Las armas de aliento pueden ser de dos formas, líneas o conos, y sus áreas varían con el tamaño del dragón. Si un arma de aliento causa daño, los atrapados en el área pueden llevar a cabo una salvación de Reflejos para mitad de daño. La CD de la salvación contra un arma de aliento es 10 + la mitad de los DG del dragón + el modificador por Con del dragón. Las salvaciones contra las diferentes armas de aliento utilizan la misma CD; el tipo de tirada de salvación se indica en las descripciones. Un dragón puede usar su arma de aliento cuando se encuentra en una presa (iniciada o no por él).

Reglas adicionales de los dragones

Sentidos de los dragones (Ex): los dragones poseen visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*) y vista ciega 60 pies (*18 m*). Ven 4 veces mejor que los humanos en condiciones de penumbra y el doble con luz normal.

Categorías de edad de los dragones

Categoría de edad	Edad en años	VD	Tamaño	DG	Armadura natural	Arma de aliento
1 Cría	0-5	Base	Base	Base	Base	Base
2 Muy joven	6-15	Base + 2	Base + 1	Base + 2	Base + 3	Base x 2
3 Joven	16-25	Base + 4	Base + 2	Base + 4	Base + 6	Base x 3
4 Juvenil	26-50	Base + 5	Base + 2	Base + 6	Base + 9	Base x 4
5 Joven adulto	51-100	Base + 7	Base + 3	Base + 8	Base + 12	Base x 5
6 Adulto	101-200	Base + 8	Base + 3	Base + 10	Base + 15	Base x 6
7 Adulto maduro	201-400	Base + 9	Base + 3	Base + 12	Base + 18	Base x 7
8 Viejo	401-600	Base + 11	Base + 4	Base + 14	Base + 21	Base x 8
9 Muy viejo	601-800	Base + 12	Base + 4	Base + 16	Base + 24	Base x 9
10 Venerable	801-1.000	Base + 13	Base + 4	Base + 18	Base + 27	Base x 10
11 Sierpe (*wyrm*)	1.001-1.200	Base + 14	Base + 4	Base + 20	Base + 30	Base x 11
12 Gran sierpe (gran *wyrm*)	≥1.201	Base + 16	Base + 5	Base + 22	Base + 33	Base x 12

Puntuaciones de característica de los dragones

Categoría de edad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
1 Cría	Base	Base	Base	Base	Base	Base
2 Muy joven	Base + 4	Base - 2	Base + 2	Base + 2	Base + 2	Base + 2
3 Joven	Base + 8	Base - 2	Base + 4	Base + 2	Base + 2	Base + 2
4 Juvenil	Base + 10	Base - 2	Base + 6	Base + 4	Base + 4	Base + 4
5 Joven adulto	Base + 12	Base - 4	Base + 6	Base + 4	Base + 4	Base + 4
6 Adulto	Base + 14	Base - 4	Base + 8	Base + 6	Base + 6	Base + 6
7 Adulto maduro	Base + 16	Base - 4	Base + 8	Base + 6	Base + 6	Base + 6
8 Viejo	Base + 18	Base - 6	Base + 10	Base + 8	Base + 8	Base + 8
9 Muy viejo	Base + 20	Base - 6	Base + 10	Base + 8	Base + 8	Base + 8
10 Venerable	Base + 22	Base - 6	Base + 12	Base + 10	Base + 10	Base + 10
11 Sierpe (*wyrm*)	Base + 24	Base - 8	Base + 12	Base + 10	Base + 10	Base + 10
12 Gran sierpe (gran *wyrm*)	Base + 26	Base - 8	Base + 14	Base + 12	Base + 12	Base + 12

Ataques y velocidades de los dragones

Tamaño	Vel. de vuelo (maniobrabilidad)	1 Mord.	2 Garr.	2 Alas	1 Col.	1 Aplast.	1 Barrido	Arma de aliento: Línea	Arma de aliento: Cono
Menudo	100 pies (30 *m*) (regular)	1d4	1d3	—	—	—	—	30 pies (9 *m*)	15 pies (4,5 *m*)
Pequeño	150 pies (45 *m*) (regular)	1d6	1d4	—	—	—	—	40 pies (12 *m*)	20 pies (6 *m*)
Mediano	150 pies (45 *m*) (regular)	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60 pies (18 *m*)	30 pies (9 *m*)
Grande	200 pies (60 *m*) (mala)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80 pies (24 *m*)	40 pies (12 *m*)
Enorme	200 pies (60 *m*) (mala)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100 pies (30 *m*)	50 pies (15 *m*)
Gargantuesco	250 pies (75 *m*) (torpe)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120 pies (36 *m*)	60 pies (18 *m*)
Colosal	250 pies (75 *m*) (torpe)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140 pies (42 *m*)	70 pies (21 *m*)

Presencia temible (Ex): la Presencia temible de un dragón tiene un alcance igual a 30 pies (9 *m*) x la categoría de edad del dragón, pero por lo demás funciona como se detalla en la página 303.

Conjuros: un dragón conoce y lanza conjuros arcanos como un hechicero del nivel indicado en las descripciones específicas. Su nivel de lanzador depende de su edad, como se muestra para cada tipo.

Aptitudes sortílegas: el nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de un dragón es igual a sus DG totales.

Reducción de daño: los dragones obtienen reducción de daño conforme envejecen, como se indica en la entrada específica de cada dragón. Sus armas naturales se consideran armas mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

Inmunidades (Ex): todos los dragones son inmunes a dormir y parálisis. Además, un dragón es inmune a una o dos formas de ataque adicionales sin importar su edad, tal y como se indica en su descripción.

Resistencia a conjuros (Ex): a medida que los dragones envejecen, se vuelven más resistentes a los conjuros y las aptitudes sortílegas, tal y como se indica en las descripciones. La RC de un dragón es igual a 11 + su VD.

Dragón cromático, azul

Este gran dragón serpentino, con escamas del color del cielo despejado, se mueve con una gracia inquietante.

DRAGÓN AZUL

LM dragón (tierra)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 5; **Tamaño** Pequeño; **DG** 6d12

Velocidad 40 pies (12 *m*), excavar 20 pies (6 *m*)

Armadura natural +5; **Arma de aliento** línea, 2d8 electricidad

Fue 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGÍA

Entorno desiertos cálidos

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento tormentoso (Sb): un dragón azul venerable o mayor puede utilizar su Arma de aliento para crear una tormenta eléctrica. Esto funciona como *llamar a la tormenta de relámpagos*, pero el daño es igual al Arma de aliento del dragón. El dragón puede llamar a 1 relámpago por asalto como acción gratuita durante 1d6 asaltos. La CD de la salvación es igual a la del Arma de aliento. Usos adicionales de esta aptitud extienden su duración 1d6 asaltos adicionales.

Aptitudes sortílegas (St): un dragón azul obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al llegar a la categoría de edad indicada. Joven — *sonido fantasma*; Juvenil — *imagen menor*; Adulto — *ventriloquía*; Viejo — *terreno alucinatorio*; Venerable — *velo*; Gran sierpe — *espejismo arcano*.

Aura de electricidad (Sb): un dragón azul adulto está rodeado de un aura de electricidad. Las criaturas a 5 pies (1,5 *m*) sufren 1d6 pg de daño por electricidad al comienzo del turno del dragón. La de un dragón viejo se extiende a 10 pies (3 *m*), y el daño de uno venerable se incrementa a 2d6.

Espejismo (Sb): un dragón azul viejo o mayor puede hacer que parezca que se encuentra en dos lugares a la vez como acción gratuita durante un número de asaltos al día igual a sus DG. Esta aptitud funciona como *proyectar imagen*, pero el dragón puede utilizar su Arma de aliento a través del espejismo.

Imitación de sonidos (Ex): un dragón azul muy joven o mayor puede imitar cualquier voz o sonido que haya oído antes, llevando a cabo una prueba de Engañar con éxito contra una prueba de Averiguar intenciones de quien le escuche.

Sed del desierto (Sb): un dragón azul puede lanzar *crear agua* a voluntad (NL igual a sus DG). Además, puede destruir la misma cantidad de líquido en una explosión de 10 pies (3 *m*) de radio. Los líquidos desatendidos son reducidos a arena instantáneamente. Los objetos mágicos basados en líquidos (como las pociones) y los objetos que posea una criatura deben tener éxito en una salvación de Voluntad o son destruidos. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Tormenta de arena (Sb): como acción estándar, un dragón azul gran sierpe puede crear una tormenta de arena centrada en sí mismo con un radio de 1.200 pies (360 *m*). Las criaturas del interior de la tormenta (excepto el dragón) sufren 2d6 pg de daño por asalto además de las penalizaciones normales de una tormenta de arena (*Reglas básicas*, página 431). Esta tormenta de arena dura hasta 1 hora, pero el dragón puede disiparla como acción gratuita.

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	Sed del des., inm. a la electricidad	—
Muy joven	imitación de sonidos	—
Joven	*sonido fantasma*	—
Juvenil	*imagen menor*, Presencia temible	1º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	3º
Adulto	aura de electricidad, *ventriloquía*	5º
Adulto maduro	RD 10/mágica	7º
Viejo	espejismo, *terreno alucinatorio*	9º
Muy viejo	RD 15/mágica	11º
Venerable	Aliento tormentoso, *velo*	13º
Sierpe	RD 20/mágica	15º
Gran sierpe	*espejismo arcano*, Torm. de arena	17º

DRAGÓN AZUL JOVEN VD 9

PX 6.400

LM dragón Grande (tierra)

Inic +5; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 95 (10d12+30)

Fort +10, **Ref** +8, **Vol** +8

Inmune dormir, electricidad, parálisis

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), excavar 20 pies (6 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +15 (2d6+7), 2 Garras +14 (1d8+5), 2 Alas +12 (1d6+2), Coletazo +12 (1d8+7)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*) (10 pies [3 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (línea de 80 pies [24 *m*], CD 18, 6d8 electricidad), Sed del desierto (CD 16)

Aptitudes sortílegas (NL 10º)

A voluntad — *sonido fantasma* (CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +10; **BMC** +16; **DMC** 27 (31 contra derribo)

Dotes Ataque múltiple, Destrozar defensas, Exhibición deslumbrante, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco)

Habilidades Engañar +14, Intimidar +14, Percepción +14, Saber (local) +14, Sigilo +10, Supervivencia +14, Volar +8

Idiomas común, dracónico

CE imitación de sonido

DRAGÓN AZUL ADULTO VD 13

PX 25.600

LM dragón Enorme (tierra)

Inic +4; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +22

Aura aura de electricidad (5 pies [1,5 *m*], 1d6 electricidad), Presencia temible (180 pies [54 *m*], CD 21)

DEFENSA

Ilustración de Ben Wootten

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamaño)

pg 184 (16d12+80)

Fort +15, **Ref** +10, **Vol** +13

RD 5/mágica; **Inmune** dormir, electricidad, parálisis; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), excavar 20 pies (6 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +23 (2d8+12), 2 Garras +22 (2d6+8), 2 Alas +20 (1d8+4), Coletazo +20 (2d6+12)

Espacio 15 pies (4,5 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*) (15 pies [4,5 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (línea de 100 pies [30 *m*], CD 23, 12d8 electricidad), Aplastamiento, Sed del desierto (CD 21)

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

A voluntad — *imagen menor* (CD 15), *sonido fantasma* (CD 13), *ventriloquía* (CD 14)

Conjuros conocidos (NL 5º)

2º (5/día) — *invisibilidad, resistir energía*

1º (7/día) — *alarma, armadura de mago, escudo, impacto verdadero*

0 (a voluntad) — *detectar magia, leer magia, mano del mago, marca arcana, remendar, resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +16; **BMC** +26; **DMC** 36 (40 contra derribo)

Dotes Ataque múltiple, Conjurar en combate, Destrozar defensas, Exhibición deslumbrante, Flotar, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco)

Habilidades Conocimiento de conjuros +22, Engañar +22, Intimidar +22, Percepción +22, Saber (geografía) +22, Saber (local) +22, Sigilo +11, Supervivencia +22, Volar +11

Idiomas aurano, común, dracónico, gigante

CE imitación de sonido

DRAGÓN AZUL VENERABLE VD 18

PX 153.600

LM dragón Gargantuesco (tierra)

Inic +3; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +32

Aura aura de electricidad (10 pies [3 *m*], 2d6 electricidad), Presencia temible (300 pies [90 *m*], CD 27)

DEFENSA

CA 37, toque 5, desprevenido 37 (-1 Des, +32 natural, -4 tamaño)

pg 324 (24d12+168)

Fort +21, **Ref** +13, **Vol** +19

RD 15/mágica; **Inmune** dormir, electricidad, parálisis; **RC** 29

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), excavar 20 pies (6 *m*), volar 250 pies (75 *m*) (torpe)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +33 (4d6+18/19-20), 2 Garras +32 (2d8+12), 2 Alas +30 (2d6+6), Coletazo +30 (2d8+18)

Espacio 20 pies (6 *m*); **Alcance** 15 pies (4,5 *m*) (20 pies [6 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento tormentoso (CD 29, 20d8 electricidad), Aplastamiento, Arma de aliento (línea de 120 pies [36 *m*], CD 29, 20d8 electricidad), Barrido, Espejismo, Sed del desierto (CD 27)

Aptitudes sortílegas (NL 24º)

A voluntad — *imagen menor* (CD 17), *sonido fantasma* (CD 15), *terreno alucinatorio* (CD 19), *velo, ventriloquia* (CD 16)

Conjuros conocidos (NL 13º)

6º (4/día) — *doble engañoso, mano forzuda*

5º (7/día) — *imagen persistente, inmovilizar monstruo* (CD 20), *mensaje onírico*

4º (7/día) — *enervación, escudo de fuego, piel pétrea, puerta dimensional*

3º (7/día) — *acelerar, desplazamiento, disipar magia, toque vampírico*

2º (7/día) — *estallar, falsa vida, invisibilidad, oscuridad, resistir energía*

1º (7/día) — *alarma, armadura de mago, escudo, impacto verdadero, sirviente invisible*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, marca arcana, remendar, resistencia, sangrar* (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

Ataque base +24; **BMC** +40; **DMC** 49 (53 contra derribo)

Dotes Apresurar conjuro, Ataque múltiple, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Crítico mejorado (Mordisco), Destrozar defensas, Exhibición deslumbrante, Flotar, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Prolongar conjuro, Soltura con un arma (Mordisco)

Habilidades Conocimiento de conjuros +32, Engañar +32, Intimidar +32, Percepción +32, Saber (arcano) +32, Saber (geografía) +32, Saber (historia) +32, Saber (local) +32, Sigilo +14, Supervivencia +32, Volar +10

Idiomas aurano, común, dracónico, gigante, ígnaro, infernal

CE imitación de sonido

Los dragones azules son consumados maquinadores, y están obsesionados con el orden. En combate prefieren sorprender a sus enemigos si les es posible, y no dudan en retirarse si las cosas se ponen feas. Prefieren tener sus guaridas cerca de aquellos a los que controlan, a veces incluso dentro de los límites de una ciudad.

Dragón cromático, blanco

Las escamas de este dragón son de un blanco gélido, y su cabeza está coronada con delgados cuernos entre los que se estira una fina membrana.

DRAGÓN BLANCO

CM dragón (frío)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 2; **Tamaño** Menudo; **DG** 3d12

Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 30 pies (*9 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Armadura natural +2; **Arma de aliento** cono, 2d4 frío

Fue 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 6, **Sab** 9, **Car** 6

ECOLOGÍA

Entorno montañas frías

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aptitudes sortílegas (St): un dragón blanco obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Juvenil — *nube brumosa*; Joven adulto — *ráfaga de viento*; Venerable — *muro de hielo*; Gran sierpe — *controlar el clima*.

Aura de frío (Sb): un dragón blanco adulto irradia un aura de frío. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (*1,5 m*) sufren 1d6 pg de daño por frío al comienzo del turno del dragón. El aura de un dragón viejo se extiende a 10 pies (*3 m*). El daño de un dragón venerable aumenta a 2d6.

Bruma congelante (St): un dragón blanco viejo puede utilizar esta aptitud 3 veces al día. Es similar a un conjuro de *bruma ácida*, pero causa daño por frío en lugar de daño por ácido. Además genera una capa de escarcha resbaladiza en cualquier superficie que toca la niebla, creando el efecto de un conjuro de *grasa*. El dragón es inmune a este efecto de *grasa* debido a su aptitud de caminar por el hielo. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de 6º nivel.

Caminar por el hielo (Ex): esta aptitud funciona como el conjuro *escalada de araña*, pero las superficies que escala el dragón deben estar congeladas. El dragón puede moverse por las superficies de hielo sin penalizadores y no necesita hacer pruebas de Acrobacias para correr o cargar sobre el hielo.

Transformar hielo (Sb): un dragón blanco joven puede transformar el hielo y la nieve a voluntad. Esta aptitud funciona como *transformar piedra*, pero sólo con el hielo y la nieve, no con la piedra. El nivel de lanzador de un dragón blanco para este efecto es igual a sus DG.

Tumba de hielo (St): una gran sierpe puede hacer que una criatura, como acción estándar, se hunda en el hielo. Esto funciona como *cautiverio*, pero sólo si el objetivo está tocando una superficie congelada. Un dragón blanco puede utilizar esta aptitud una vez al día (NL igual a los DG del dragón). Los objetivos atrapados por esta aptitud puede ser liberados lanzando *libertad* o liberándola físicamente del hielo (dureza 0, 360 pg). La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Ventisca (Sb): un dragón blanco venerable puede utilizar su Arma de aliento para crear una ventisca en el área que le rodea como acción estándar. Esto genera condiciones de nevada fuerte en un radio de 50 pies (*15 m*) durante 1 minuto, centrado en el dragón. Esta nieve lentifica el movimiento (4 casillas de movimiento por cada casilla en la que se entra) y limita la visión como la niebla.

Visión en la nieve (Ex): un dragón blanco muy joven aprende a ver perfectamente en condiciones de nevada. No sufre penalizadores a las pruebas de Percepción a causa de la nieve.

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	caminar por el hielo, subtipo de frío	—
Muy joven	visión en la nieve	—
Joven	transformar hielo	—
Juvenil	*nube brumosa*	—
Joven adulto	RD 5/mágica, *ráfaga de viento*, resistencia a conjuros	—
Adulto	aura de frío, Presencia temible	1º
Adulto maduro	RD 10/mágica	3º
Viejo	Bruma congelante	5º
Muy viejo	RD 15/mágica	7º
Venerable	*muro de hielo*, Ventisca	9º
Sierpe	RD 20/mágica	11º
Gran sierpe	*controlar el clima*, Tumba de hielo	13º

DRAGÓN BLANCO JOVEN VD 6

PX 2.400

CM dragón Mediano (frío)

Inic +6; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en la nieve; Percepción +12

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenido 18 (+2 Des, +8 natural)

pg 66 (7d12+21)

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +5

Inmune dormir, frío, parálisis

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 150 pies (*45 m*) (regular), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +11 (1d8+6), 2 Garras +11 (1d6+4), 2 Alas +6 (1d4+2)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 30 pies [*9 m*], CD 16, 6d4 frío)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 8

Ataque base +7; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada

Habilidades Intimidar +9, Nadar +22, Percepción +12, Sigilo +12, Volar +12

Idioma dracónico

CE caminar por el hielo, transformar hielo

DRAGÓN BLANCO ADULTO VD 10

PX 9.600

CM dragón Grande (frío)

Inic +5; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en la nieve; Percepción +22

Aura aura de frío (5 pies [*1,5 m*], 1d6 daño por frío), Presencia temible (180 pies [*54 m*], CD 17)

DEFENSA

CA 27, toque 10, desprevenido 26 (+1 Des, +17 natural, -1 tamaño)

pg 149 (13d12+65)

Fort +13, **Ref** +9, **Vol** +10

Ilustración de Ben Wootten

RD 5/mágica; **Inmune** dormir, frío, parálisis; **RC** 21

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), excavar 30 pies (9 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala), nadar 60 pies (18 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +20 (2d6+10/19-20), 2 Garras +19 (1d8+7), 2 Alas +14 (1d6+3), Coletazo +14 (1d8+10)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*) (10 pies [3 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 40 pies [12 *m*], CD 21, 12d4 frío)

Aptitudes sortílegas (NL 13º)

A voluntad — *nube brumosa, ráfaga de viento*

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *escudo, impacto verdadero*

0 (a voluntad) — *detectar magia, luces danzantes, rayo de escarcha, remendar*

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 15, **Car** 12

Ataque base +13; **BMC** +21; **DMC** 32 (36 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco), Golpe vital, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco)

Habilidades Conocimiento de conjuros +17, Intimidar +17, Nadar +31, Percepción +22, Saber (arcano) +17, Sigilo +13, Volar +11

Idiomas común, dracónico

CE caminar por el hielo, transformar hielo

DRAGÓN BLANCO VENERABLE VD 15

PX 51.200

CM dragón Enorme (frío)

Inic +4; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en la nieve; Percepción +32

Aura aura de frío (10 pies [3 *m*], 2d6 daño por frío), Presencia temible (300 pies [90 *m*], CD 23)

DEFENSA

CA 37, toque 8, desprevenido 37 (+29 natural, -2 tamaño)

pg 283 (21d12+147)

Fort +19, **Ref** +14, **Vol** +16

RD 15/mágica; **Inmune** dormir, frío, parálisis; **RC** 26

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), excavar 30 pies (9 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala), nadar 60 pies (18 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +31 (2d8+16/19-20), 2 Garras +30 (2d6+11), 2 Alas +25 (1d8+5), Coletazo +25 (2d6+16)

Espacio 15 pies (4,5 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*) (15 pies [4,5 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 50 pies [15 *m*], CD 27, 20d4 frío), Bruma congelante (3/día, CD 19), Ventisca

Aptitudes sortílegas (NL 21º)

A voluntad — *nube brumosa, ráfaga de viento, muro de hielo* (CD 17)

Conjuros conocidos (NL 9º)

4º (4/día) — *hechizar monstruo* (CD 17), *puerta dimensional*

3º (7/día) — *desplazamiento, disipar magia, rayo relampagueante* (CD 16)

2º (7/día) — *invisibilidad, nube brumosa, resistir energía, ver lo invisible*

1º (7/día) — *alarma, aura mágica, escudo, grasa* (CD 14), *impacto verdadero*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, mano del mago, rayo de escarcha, remendar, salpicadura de ácido, sonido fantasma*

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 16

Ataque base +21; **BMC** +34; **DMC** 44 (48 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco), Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (Mordisco)

Habilidades Averiguar intenciones +32, Conocimiento de conjuros +27, Intimidar +27, Nadar +43, Percepción +32, Saber (arcano) +27, Saber (historia) +27, Sigilo +16, Volar +16

Idiomas común, dracónico

CE caminar por el hielo, transformar hielo

Aunque muchos lo consideran el más débil y salvaje de los dragones cromáticos, el dragón blanco compensa su carencia de astucia con pura ferocidad. Los dragones blancos habitan en remotas cumbres montañosas congeladas y en tierras bajas árticas, creando su hogar en relucientes cuevas de hielo y nieve. Prefieren que su comida esté completamente congelada.

Dragón cromático, negro

Un siseante ácido verde gotea de la dentada mandíbula de este dragón, de escamas negras y cuernos en la cabeza.

DRAGÓN NEGRO

CM dragón (agua)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 3; **Tamaño** Menudo; **DG** 4d12

Velocidad 60 pies (*18 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Armadura natural +3; **Arma de aliento** línea, 2d6 ácido

Fue 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 8

ECOLOGÍA

Entorno pantanos cálidos

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aptitudes sortílegas (St): un dragón negro obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Juvenil — *oscuridad* (radio de 10 pies [*3 m*] por categoría de edad); Viejo — *crecimiento vegetal*; Venerable — *plaga de insectos*.

Charco de ácido (Sb): un dragón negro venerable o mayor puede utilizar su Arma de aliento para crear un charco de ácido como acción estándar. Este charco de ácido tiene un radio de 5 pies (*1,5 m*) por cada categoría de edad del dragón. Cuando lo crea, cualquiera en el interior del área sufre una cantidad de daño igual a la del Arma de aliento del dragón (Reflejos mitad). Cualquier criatura que comience su turno en contacto con el charco sufre el daño, pero puede llevar a cabo la salvación de Reflejos para dividirlo a la mitad. Cada asalto, los dados totales de daño del charco se dividen a la mitad hasta que sean menos de 1d6. El charco de ácido flota en el agua, y causa daño a cualquier cosa que se encuentre en la superficie.

Corromper agua (St): una vez al día, un dragón negro adulto o mayor puede estancar 10 pies (*3 m*) cúbicos de agua, volviéndola fétida e incapaz de soportar vida acuática. La aptitud arruina los líquidos que contengan agua. Los objetos mágicos basados en líquidos (como las pociones) y los objetos que posea una criatura deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD igual a la de la Presencia temible) o arruinarse. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 1er nivel. Su alcance es igual al de la Presencia temible del dragón.

Encantar reptiles (St): un dragón negro gran sierpe puede utilizar esta aptitud 3 veces/día. Funciona como un conjuro *hechizar monstruo en grupo* que afecta sólo a animales reptilianos. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de 8º nivel.

Hablar con los reptiles (St): un dragón negro joven o mayor obtiene la aptitud sortílega constante de hablar con los reptiles. Esto funciona como *hablar con los animales*, pero sólo con animales reptilianos.

Mordisco ácido (Sb): a la edad de viejo, el Mordisco de un dragón negro causa 2d6 pg de daño por ácido adicionales. El daño de un dragón venerable aumenta a 4d6 y el de una gran sierpe a 6d6.

Respiración acuática (Ex): un dragón negro puede respirar bajo el agua indefinidamente y puede utilizar libremente su Arma de aliento, conjuros y otras aptitudes mientras está sumergido.

Zancada pantanosa (Ex): un dragón negro muy joven o mayor puede moverse a su velocidad normal sin penalizador a través de las ciénagas y las arenas movedizas.

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	inm. al ácido, respiración acuática	—
Muy joven	zancada pantanosa	—
Joven	hablar con los reptiles	—
Juvenil	*oscuridad*	—
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	1º
Adulto	corromper agua, Presencia temible	3º
Adulto maduro	RD 10/mágica	5º
Viejo	*crecimiento vegetal*, Mordisco ácido	7º
Muy viejo	RD 15/mágica	9º
Venerable	Charco de ácido, *plaga de insectos*	11º
Sierpe	RD 20/mágica	13º
Gran sierpe	encantar reptiles	15º

DRAGÓN NEGRO JOVEN — VD 7

PX 3.200

CM dragón Mediano (agua)

Inic +6; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 12, desprevenido 19 (+2 Des, +9 natural)

pg 76 (8d12+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +7

Inmune ácido, dormir, parálisis

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 150 pies (*45 m*) (regular), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (1d8+6), 2 Garras +12 (1d6+4), 2 Alas +7 (1d4+2)

Ataques especiales Arma de aliento (línea de 60 pies [*18 m*], CD 17, 6d6 ácido)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +8; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contra derribo)

Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Intimidar +11, Nadar +23, Percepción +14, Sigilo +16, Trato con animales +8, Volar +13

Idioma dracónico

CE hablar con los reptiles, respiración acuática, zancada pantanosa

DRAGÓN NEGRO ADULTO — VD 11

PX 12.800

CM dragón Grande (agua)

Inic +5; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +24

Aura Presencia temible (180 pies [*54 m*], CD 19)

DEFENSA

CA 28, toque 10, desprevenido 27 (+1 Des, +18 natural, -1 tamaño)

pg 161 (14d12+70)

Fort +14, **Ref** +10, **Vol** +12

RD 5/mágica; **Inmune** ácido, dormir, parálisis; **RC** 22

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +21 (2d6+10), 2 Garras +20 (1d8+7), 2 Alas +15

Ilustración de Ben Wootten

(1d6+3), Coletazo +15 (1d8+10)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (línea de 80 pies [*24 m*], CD 22, 12d6 ácido), Corromper agua

Aptitudes sortílegas (NL 14°)

A voluntad — *oscuridad* (radio de 60 pies [*18 m*])

Conjuros conocidos (NL 3°)

1° (6/día) — *alarma, armadura de mago, niebla de oscurecimiento*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luces danzantes, remendar*

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 14, **Sab** 17, **Car** 14

Ataque base +14; **BMC** +22; **DMC** 33 (37 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Conocimiento de conjuros +19, Intimidar +19, Nadar +32, Percepción +24, Saber (arcano) +19, Sigilo +20, Trato con animales +16, Volar +12

Idiomas común, dracónico, gigante

CE hablar con los reptiles, respiración acuática, zancada pantanosa

DRAGÓN NEGRO VENERABLE VD 16

PX 76.800

CM dragón Enorme (agua)

Inic +4; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +34

Aura Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 25)

DEFENSA

CA 38, toque 8, desprevenido 38 (+30 natural, -2 tamaño)

pg 297 (22d12+154)

Fort +20, **Ref** +13, **Vol** +18

RD 15/mágica; **Inmune** ácido, dormir, parálisis; **RC** 27

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +32 (2d8+16 más 4d6 ácido), 2 Garras +31 (2d6+11), 2 Alas +29 (1d8+5), Coletazo +29 (2d6+16)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aplastamiento, Arma de aliento (línea de 100 pies [*30 m*], CD 28, 20d6 ácido), Charco de ácido (radio de 50 pies [*15 m*]), Corromper agua, Mordisco ácido

Aptitudes sortílegas (NL 22°)

A voluntad — *crecimiento vegetal, oscuridad* (radio de 100 pies [*30 m*]), *plaga de insectos*

Conjuros conocidos (NL 11°)

5° (4/día) — *cono de frío* (CD 19), *muro de fuerza*

4° (7/día) — *ojo arcano, puerta dimensional, tentáculos negros*

3° (7/día) — *disipar magia, heroísmo, inmovilizar persona* (CD 17), *lentificar* (CD 17)

2° (7/día) — *contorno borroso, convocar plaga, invisibilidad, partículas rutilantes* (CD 16), *viento susurrante*

1° (7/día) — *alarma, armadura de mago, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento, proyectil mágico*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, prestidigitación, remendar, resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 18, **Sab** 21, **Car** 18

Ataque base +22; **BMC** +35; **DMC** 45 (49 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con un arma (Mordisco), Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Conocimiento de conjuros +29, Intimidar +29, Nadar +44, Percepción +34, Saber (arcano) +29, Saber (historia) +29, Saber (geografía) +29, Sigilo +23, Trato con animales +26, Volar +17

Idiomas común, dracónico, gigante, goblin, orco

CE hablar con los reptiles, respiración acuática, zancada pantanosa

Gobernando los más oscuros pantanos y ciénagas, los dragones negros son los dueños indiscutibles de sus dominios, que dirigen mediante la crueldad y la intimidación. Quienes habitan cerca de un dragón negro viven con miedo. Los dragones negros tienden a crear sus guaridas en zonas remotas del pantano, preferiblemente en cuevas en lo más hondo de charcos oscuros y fétidos. En el interior, apilan sus ricos tesoros, y duermen entre las raíces y el fango. Prefieren que su comida esté un poco podrida y a menudo la dejan a remojo durante días antes de consumirla, aunque también prefieren los tesoros que ni se pudren ni se deterioran, por lo que sus reservas están llenas de monedas, gemas, joyas y otros objetos de piedra o metal.

Dragón cromático, rojo

Una corona de crueles cuernos rodea la cabeza de este poderoso dragón, al igual que unas gruesas escamas del color de la roca fundida cubren su enorme cuerpo.

DRAGÓN ROJO

CM dragón (fuego)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 6; **Tamaño** Pequeño; **DG** 7d12

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Armadura natural +6; **Arma de aliento** cono, 2d10 fuego

Fue 17, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGÍA

Entorno montañas cálidas

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aptitudes sortílegas (St): un dragón rojo obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Joven — *detectar magia*; Juvenil — *pirotecnia*; Adulto — *sugestión*; Viejo — *muro de fuego*; Venerable — *encontrar la senda*; Gran sierpe — *discernir ubicación*.

Aura de fuego (Sb): un dragón rojo adulto está rodeado de un aura de calor intenso. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (1,5 *m*) sufren 1d6 pg de daño por fuego al comienzo del turno del dragón. El aura de un dragón viejo se extiende a 10 pies (3 *m*). El daño de un dragón venerable aumenta a 2d6.

Fundir la piedra (Sb): un dragón rojo venerable o mayor puede utilizar su Arma de aliento para fundir la roca a un alcance de 100 pies (30 *m*), afectando a un área de 5 pies (1,5 *m*) de radio por cada categoría de edad. El área se convierte en lava hasta una profundidad de 1 pie (30 *cm*). Cualquier criatura en contacto con la lava sufre 20d6 pg de daño por fuego en el primer asalto, 10d6 en el segundo, y después nada más a medida que la lava se endurece y se enfría. Si se usa en una pared o techo, considera esta aptitud como una avalancha que causa daño por fuego.

Incinerar (Sb): un dragón rojo gran sierpe puede incinerar a las criaturas con su aliento de fuego. Una criatura reducida a menos de 0 pg por su Arma de aliento debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza (contra la misma CD que la del Arma de aliento). Un fallo indica que la criatura queda reducida a cenizas. Las criaturas destruidas de esta manera sólo pueden ser revividas mediante *resurrección verdadera* o magia similar.

Manipular las llamas (Sb): un dragón rojo viejo o mayor puede controlar cualquier conjuro de fuego dentro de un radio de 10 pies (3 *m*) por cada categoría de edad del dragón, como acción estándar. Esta aptitud le permite mover cualquier efecto de fuego en el área, como si fuera el lanzador. También le permite recolocar un efecto de fuego estacionario, aunque la nueva localización debe estar permitida por el conjuro. Finalmente, durante 1 asalto tras utilizar esta aptitud, el dragón puede controlar cualquier nuevo conjuro de fuego lanzado dentro del área controlada, como si fuera el lanzador. Puede tomar todas las decisiones permitidas al lanzador, incluyendo cancelar el conjuro si así lo desea.

Visión en el humo (Ex): un dragón rojo muy joven puede ver perfectamente en condiciones de humo (como el creado por *pirotecnia*).

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	subtipo de fuego	—
Muy joven	visión en el humo	—
Joven	*detectar magia*	1º
Juvenil	*pirotecnia*, Presencia temible	3º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	5º
Adulto	aura de fuego, *sugestión*	7º
Adulto maduro	RD 10/mágica	9º
Viejo	Manipular las llamas, *muro de fuego*	11º
Muy viejo	RD 15/mágica	13º
Venerable	*encontrar la senda*, Fundir la piedra	15º
Sierpe	RD 20/mágica	17º
Gran sierpe	*discernir ubicación*, Incinerar	19º

DRAGÓN ROJO JOVEN — VD 10

PX 9.600

CM dragón Grande (fuego)

Inic +5; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en el humo; Percepción +15

DEFENSA

CA 22, toque 10, desprevenido 21 (+1 Des, +12 natural, -1 tamaño)

pg 115 (11d12+44)

Fort +11, **Ref** +8, **Vol** +10

Inmune dormir, fuego, parálisis

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +17 (2d6+10), 2 Garras +17 (1d8+7), 2 Alas +12 (1d6+3), Coletazo +12 (1d8+10)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*) (10 pies [3 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 40 pies [12 *m*], CD 19, 6d10 fuego)

Aptitudes sortílegas (NL 11º)

A voluntad — *detectar magia*

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *escudo, impacto verdadero*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, leer magia, mano del mago, prestidigitación*

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 19, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +11; **BMC** +19; **DMC** 30 (34 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +15, Engañar +15, Intimidar +15, Percepción +15, Sigilo +11, Tasación +15, Volar +9

Idiomas común, dracónico

DRAGÓN ROJO ADULTO — VD 14

PX 38.400

CM dragón Enorme (fuego)

Inic +4; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en el humo; Percepción +23

Aura aura de fuego (5 pies [1,5 *m*], 1d6 fuego), Presencia temible (180 pies [54 *m*], CD 21)

DEFENSA

CA 29, toque 8, desprevenido 29 (+21 natural, -2 tamaño)

Ilustración de Ben Wootten

pg 212 (17d12+102)

Fort +16, **Ref** +10, **Vol** +15

RD 5/mágica; **Inmune** dormir, fuego, parálisis; **RC** 25

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +25 (2d8+15), 2 Garras +25 (2d6+10), 2 Alas +23 (1d8+5), Coletazo +23 (2d6+15)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 50 pies [*15 m*], CD 24, 12d10 fuego)

Aptitudes sortílegas (NL 17º)

A voluntad — *detectar magia, pirotecnia* (CD 15), *sugestión* (CD 16)

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *acelerar, disipar magia*

2º (7/día) — *invisibilidad, resistir energía, ver lo invisible*

1º (7/día) — *alarma, escudo, grasa* (CD 14), *impacto verdadero, proyectil mágico*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, leer magia, luz, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, remendar, resistencia, sonido fantasma*

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 10, **Con** 23, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +17; **BMC** +29; **DMC** 39 (43 contra derribo)

Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +23, Conocimiento de conjuros +23, Engañar +23, Intimidar +23, Percepción +23, Saber (arcano) +23, Sigilo +12, Tasación +23, Volar +12

Idiomas común, dracónico, enano, orco

DRAGÓN ROJO VENERABLE VD 19

PX 204.800

CM dragón Gargantuesco (fuego)

Inic +3; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en el humo; Percepción +33

Aura aura de fuego (10 pies [*3 m*], 2d6 fuego), Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 27)

DEFENSA

CA 38, toque 5, desprevenido 38 (-1 Des, +33 natural, -4 tamaño)

pg 362 (25d12+200)

Fort +22, **Ref** +13, **Vol** +21

RD 15/mágica; **Inmune** dormir, fuego, parálisis; **RC** 30

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 250 pies (*75 m*) (torpe)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +35 (4d6+21/19-20), 2 Garras +35 (2d8+14), 2 Alas +33 (2d6+7), Coletazo +33 (2d8+21)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (20 pies [*6 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 60 pies [*18 m*], CD 30, 20d10 fuego), Barrido, Fundir la piedra, Manipular las llamas

Aptitudes sortílegas (NL 25º)

A voluntad — *detectar magia, encontrar la senda, muro de fuego, pirotecnia* (CD 17), *sugestión* (CD 18)

Conjuros conocidos (NL 15º)

7º (4/día) — *deseo limitado, retorno de conjuros*

6º (6/día) — *campo antimagia, contingencia, disipar magia mayor*

5º (7/día) — *muro de fuerza, polimorfar, telecinesis* (CD 20), *teletransportar*

4º (7/día) — *escudo de fuego, invisibilidad mayor, miedo* (CD 19), *piel pétrea*

3º (7/día) — *acelerar, desplazamiento, disipar magia, don de lenguas*

2º (7/día) — *alterar el propio aspecto, desorientar* (CD 17), *detectar pensamientos* (CD 17), *resistir energía, ver lo invisible*

1º (8/día) — *alarma, escudo, grasa* (CD 16), *impacto verdadero, proyectil mágico*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, cuchichear mensaje, leer magia, luz, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, remendar, sangrar* (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 39, **Des** 8, **Con** 27, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

Ataque base +25; **BMC** +43; **DMC** 52 (56 contra derribo)

Dotes Apresurar conjuro, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (Mordisco), Golpe vital, Golpe vital mayor, Golpe vital mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +33, Conocimiento de conjuros +33, Diplomacia +33, Engañar +33, Intimidar +33, Percepción +33, Saber (arcano) +33, Saber (historia) +33, Sigilo +15, Tasación +33, Volar +11

Idiomas abisal, común, dracónico, enano, gigante, orco

Pocas criaturas son más crueles y temibles que el poderoso dragón rojo. Rey de los cromáticos, esta terrible bestia lleva la ruina y la muerte a las tierras que estén bajo su sombra.

Dragón cromático, verde

Escamas del color de las esmeraldas protegen a este feroz dragón, que posee un único cuerno afilado sobresaliendo del extremo de su hocico dentado.

DRAGÓN VERDE

LM dragón (aire)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 4; **Tamaño** Pequeño; **DG** 5d12

Velocidad 40 pies (12 *m*), nadar 40 pies (12 *m*)

Armadura natural +4; **Arma de aliento** cono, 2d6 ácido

Fue 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aptitudes sortílegas (St): un dragón verde obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Joven — *enmarañar*; Juvenil — *hechizar persona*; Adulto — *sugestión*; Viejo — *crecimiento vegetal*; Venerable — *dominar persona;* Gran sierpe — *comandar plantas.*

Camuflaje (Ex): un dragón verde viejo o mayor puede utilizar Sigilo para esconderse en cualquier tipo de terreno natural, incluso si éste no concede cobertura u ocultamiento.

Despertar ents (Sb): un dragón verde gran sierpe puede llamar al mismo bosque para que le ayude, animando varios árboles para que le sirvan como ents y le protejan. Se puede llamar a los ents a partir de cualquier árbol vivo de tamaño Enorme o mayor. Un dragón verde puede crear un ent como acción estándar, hasta un total de 4 ents al día. Esta aptitud tiene un alcance de toque. Estos ents permanecen animados hasta 1 hora, tras la cual vuelven a ser árboles normales.

Miasma (Sb): un dragón verde venerable o mayor puede usar su Arma de aliento para crear una nube de ácido como acción estándar, que causa daño a cualquier criatura en su interior. La nube se mueve con el dragón y tiene un radio de 20 pies (6 *m*). Cuando es creada, quien se encuentre en el área sufre tanto daño como la mitad del causado por el Arma de aliento del dragón, permitiendo una salvación de Reflejos para dividir el daño a la mitad. El número de dados de daño que se lanzan se divide a la mitad cada asalto hasta que el resultado sea menor de 1d6. Cualquier criatura que comience su turno dentro de la nube sufre daño, pero puede llevar a cabo la salvación de Reflejos para dividirlo a la mitad. Un viento fuerte, como el creado por *ráfaga de viento*, dispersa la nube en 1 asalto.

Pisada sin rastro (Ex): un dragón verde adulto o mayor no deja rastro en entornos naturales y no puede ser rastreado. Un dragón verde puede elegir dejar rastro, si así lo desea.

Respiración acuática (Ex): un dragón verde puede respirar bajo el agua indefinidamente, y utilizar libremente su Arma de aliento, conjuros y otras aptitudes mientras está sumergido.

Zancada forestal (Ex): un dragón verde muy joven o mayor puede moverse a través de cualquier tipo de follaje a su velocidad total sin sufrir daño o impedimentos. Las zonas de follaje que han sido manipuladas mágicamente le afectan de forma normal.

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	inm. al ácido, respiración acuática	—
Muy joven	zancada forestal	—
Joven	*enmarañar*	—
Juvenil	*hechizar persona*, Presencia temible	1º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	3º
Adulto	pisada sin rastro, *sugestión*	5º
Adulto maduro	RD 10/mágica	7º
Viejo	camuflaje, *crecimiento vegetal*	9º
Muy viejo	RD 15/mágica	11º
Venerable	*dominar persona*, Miasma	13º
Sierpe	RD 20/mágica	15º
Gran sierpe	*comandar plantas*, despertar ents	17º

DRAGÓN VERDE JOVEN VD 8

PX 4.800

LM dragón Grande (aire)

Inic +1; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 10, desprevenido 19 (+1 Des, +10 natural, -1 tamaño)

pg 85 (9d12+27)

Fort +9, **Ref** +7, **Vol** +9

Inmune ácido, dormir, parálisis

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), nadar 40 pies (12 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (2d6+7), 2 Garras +13 (1d8+5), 2 Alas +8 (1d6+2), Coletazo +8 (1d8+7)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*) (10 pies [3 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 40 pies [12 *m*], CD 17, 6d6 ácido)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *enmarañar* (CD 12)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 26 (30 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +13, Nadar +25, Percepción +15, Saber (Naturaleza) +13, Sigilo +9, Supervivencia +13, Volar +7

Idiomas común, dracónico

CE respiración acuática, zancada forestal

DRAGÓN VERDE ADULTO VD 12

PX 19.200

LM dragón Enorme (aire)

Inic +0; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +25

Aura Presencia temible (180 pies [54 *m*], CD 20)

DEFENSA

CA 27, toque 8, desprevenido 27 (+19 natural, -2 tamaño)

pg 172 (15d12+75)

Fort +14, **Ref** +9, **Vol** +14

RD 5/mágica; **Inmune** ácido, dormir, parálisis; **RC** 23

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), nadar 40 pies (12 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (mala)

Ilustración de Ben Wootten

Cuerpo a cuerpo Mordisco +21 (2d8+12/19-20), 2 Garras +21 (2d6+8/19-20), 2 Alas +16 (1d8+4), Coletazo +16 (2d6+12)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aplastamiento (criaturas Pequeñas, CD 22, 2d8+12), Arma de aliento (cono de 50 pies [*15 m*], CD 22, 12d6 ácido)

Aptitudes sortílegas (NL 15º)

A voluntad — *hechizar persona* (CD 14), *enmarañar* (CD 14), *sugestión* (CD 16)

Conjuros conocidos (NL 5º)

2º (5/día) — *alterar el propio aspecto, imagen múltiple*

1º (7/día) — *convocar monstruo I, escudo, imagen silenciosa* (CD 14), *ventriloquia* (CD 14)

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma*

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +15; **BMC** +25; **DMC** 35 (39 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra), Gran hendedura, Hendedura, Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +21, Nadar +34, Percepción +25, Saber (arcano) +21, Saber (Naturaleza) +21, Sigilo +10, Supervivencia +21, Usar objeto mágico +21, Volar +10

Idiomas común, dracónico, elfo, silvano

CE pisada sin rastro, respiración acuática, zancada forestal

DRAGÓN VERDE VENERABLE VD 17

PX 102.400

LM dragón Gargantuesco (aire)

Inic -1; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +35

Aura Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 26)

DEFENSA

CA 36, toque 5, desprevenido 36 (-1 Des, +31 natural, -4 tamaño)

pg 310 (23d12+161)

Fort +20, **Ref** +12, **Vol** +20

RD 15/mágica; **Inmune** ácido, dormir, parálisis; **RC** 28

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 250 pies (*75 m*) (torpe)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +31 (4d6+18/19-20), 2 Garras +31 (2d8+12/19-20), 2 Alas +29 (2d6+6), Coletazo +29 (2d8+18)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (20 pies [*6 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aplastamiento (criaturas Medianas, CD 28, 4d6+18), Arma de aliento (cono de 60 pies [*18 m*], CD 28, 20d6 ácido), Barrido, Miasma

Aptitudes sortílegas (NL 23º)

A voluntad — *crecimiento vegetal, dominar persona* (CD 20), *enmarañar* (CD 16), *hechizar persona* (CD 16), *sugestión* (CD 18)

Conjuros conocidos (NL 13º)

6º (4/día) — *desintegrar* (CD 21), *visión verdadera*

5º (7/día) — *convocar monstruo V, polimorfar, teletransportar*

4º (7/día) — *escudriñamiento* (CD 19), *piel pétrea, puerta dimensional, tormenta de hielo*

3º (7/día) — *acelerar, bola de fuego* (CD 18), *desplazamiento, disipar magia*

2º (7/día) — *alterar el propio aspecto, detectar pensamientos* (CD 17), *imagen múltiple, localizar objeto, ver lo invisible*

1º (7/día) — *convocar monstruo I, escudo, imagen silenciosa* (CD 16), *proyectil mágico, ventriloquia* (CD 16)

0 (a voluntad) — *atontar, cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma, toque de fatiga*

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

Ataque base +23; **BMC** +39; **DMC** 48 (52 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra), Crítico sangrante, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +31, Nadar +46, Percepción +35, Saber (arcano) +31, Saber (local) +31, Saber (los Planos) +31, Saber (Naturaleza) +31, Sigilo +13, Supervivencia +31, Usar objeto mágico +31, Volar +9

Idiomas abisal, común, dracónico, elfo, gigante, silvano

CE camuflaje, pisada sin rastro, respiración acuática, zancada forestal

Los dragones verdes habitan en los antiguos bosques del mundo, merodeando bajo gigantescos follajes en busca de presas. De todos los dragones cromáticos, los dragones verdes son quizá los más fáciles de tratar con diplomacia.

Dragón metálico, bronce

Este elegante dragón está cubierto por escamas metálicas sin brillo, que van desde el color del bronce reluciente al azul moteado.

DRAGÓN DE BRONCE

LB dragón (agua)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 5; **Tamaño** Pequeño; **DG** 6d12

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Armadura natural +5; **Arma de aliento** línea, 2d6 electricidad

Fue 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

ECOLOGÍA

Entorno costas templadas

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento de repulsión (Sb): en lugar de una línea de electricidad, puede exhalar un cono de gas de *rechazo*, cuyos objetivos deben salvar contra Voluntad o no hacer nada más que huir del dragón durante 1d6 asaltos más 1 asalto por categoría de edad. Este es un efecto enajenador de compulsión.

Aptitudes sortílegas (St): el dragón obtiene las siguientes aptitudes sortílegas a voluntad a cada categoría de edad indicada. Muy joven — *hablar con los animales*; Juvenil — *crear comida y bebida*; Adulto — *nube brumosa*; Viejo — *detectar pensamientos*; Venerable — *controlar las aguas;* Gran sierpe — *controlar el clima.*

Aura de electricidad (Sb): un dragón de bronce viejo o mayor posee un aura de electricidad. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (*1,5 m*) sufren 1d6 pg de daño por electricidad al comienzo del turno del dragón. El aura de un dragón venerable mide 10 pies (*3 m*) de radio. El daño de una gran sierpe aumenta a 2d6. Un dragón de bronce puede suprimir esta aura a voluntad.

Cambiar de forma (Sb): un dragón de bronce joven o mayor puede adoptar la forma de cualquier animal o humanoide 3 veces al día como con *polimorfar.*

Maestría con las olas (Sb): durante 10 minutos por cada categoría de edad al día, un dragón de bronce juvenil y las criaturas o navíos que estén a 50 pies (*15 m*) de él pueden moverse al doble de la velocidad normal en el agua.

Maremoto (Sb): el dragón puede provocar que el mar se alce y rompa sobre sus enemigos una vez al día como acción estándar. Esto afecta a un área de costa de 120 pies (*36 m*) de longitud y a todas las criaturas hasta 40 pies (*12 m*) tierra adentro; considera que los objetivos son golpeados por una avalancha (*Reglas básicas*, página 428-429), como si estuviesen en la zona de derrumbamiento. La CD de la salvación para mitad de daño es igual a la del Arma de aliento del dragón. Los que fallan sus salvaciones sufren todo el daño y son arrastrados 60 pies (*18 m*) mar adentro, y depositados 20 pies (*6 m*) bajo la superficie en el asalto siguiente al golpe de la ola.

Respiración acuática (Ex): un dragón de bronce respira bajo el agua y puede utilizar su Arma de aliento, conjuros y otras aptitudes sumergido.

Vórtice (Ex): una vez al día, un dragón de bronce venerable o mayor puede crear un vórtice como acción estándar, como un elemental de agua anciano (consulta la página 122). El vórtice posee 60 pies (*18 m*) de altura y un radio de 30 pies (*9 m*) por categoría de edad. Un dragón de bronce puede mantener este vórtice durante 1 asalto por categoría de edad.

Ilustración de Ben Wootten

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	Aliento de repulsión, inmune a la electricidad, respiración acuática	—
Muy joven	*hablar con los animales*	—
Joven	cambiar de forma	1º
Juvenil	*crear comida y bebida*, maestría con las olas	3º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	5º
Adulto	*nube brumosa*, Presencia temible	7º
Adulto maduro	RD 10/mágica	9º
Viejo	aura de electricidad, *detectar pensamientos*	11º
Muy viejo	RD 15/mágica	13º
Venerable	*controlar las aguas*, Vórtice	15º
Sierpe	RD 20/mágica	17º
Gran sierpe	*controlar el clima*, Maremoto	19º

DRAGÓN DE BRONCE JOVEN — VD 9

PX 6.400

LB dragón Grande (agua)

Inic +1; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +20

DEFENSA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 95 (10d12+30)

Fort +10, **Ref** +8, **Vol** +10

Inmune dormir, electricidad, parálisis

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +14 (2d6+7), 2 Garras +14 (1d8+5), 2 Alas +12 (1d6+2), Coletazo +12 (1d8+7)

Ataques especiales Aliento de repulsión, Arma de aliento (línea de 80 pies [*24 m*], CD 18, 6d6 electricidad)

Aptitudes sortílegas (NL 10º)

A voluntad — *hablar con los animales*

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *alarma, niebla de oscurecimiento*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luz, resistencia*

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +10; **BMC** +16; **DMC** 27 (31 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Golpe vital

Habilidades Averiguar intenciones +20, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +16, Intimidar +16, Nadar +26, Percepción +20, Saber (arcano) +16, Sigilo +10, Volar +8

Idiomas acuano, común, dracónico, elfo

CE cambiar de forma, respiración acuática

DRAGÓN DE BRONCE ADULTO — VD 13

PX 25.600

LB dragón Enorme (agua)

Inic +0; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +28

Aura Presencia temible (180 pies [*54 m*], CD 23)

DEFENSA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (+20 natural, -2 tamaño)

pg 184 (16d12+80)

Fort +15, **Ref** +10, **Vol** +15

RD 5/mágica; **Inmune** dormir, electricidad, parálisis; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +22 (2d8+12), 2 Garras +22 (2d6+8), 2 Alas +20 (1d8+4), Coletazo +20 (2d6+12)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento de repulsión, Aplastamiento, Arma de aliento (línea de 100 pies [*30 m*], CD 23, 12d6 electricidad)

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

A voluntad — *crear comida y bebida, hablar con los animales, nube brumosa*

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *disipar magia, Lentificar* (CD 18)

2º (7/día) — *contorno borroso, imagen múltiple, ráfaga de viento*

1º (8/día) — *alarma, armadura de mago, escudo, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luz, resistencia*, 3 más

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

Ataque base +16; **BMC** +26; **DMC** 36 (40 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Hendedura

Habilidades Averiguar intenciones +28, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +24, Intimidar +24, Nadar +35, Percepción +28, Saber (arcano, geografía) +24, Sigilo +11, Trato con animales +21, Volar +11

Idiomas acuano, común, dracónico, elfo, gnomo, 2 más

CE cambiar de forma, maestría con las olas, respiración acuática

DRAGÓN DE BRONCE VENERABLE VD 18

PX 153.600

LB dragón Gargantuesco (agua)

Inic +3; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +38

Aura aura de electricidad, Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 29)

DEFENSA

CA 37, toque 5, desprevenido 37 (-1 Des, +32 natural, -4 tamaño)

pg 324 (24d12+168)

Fort +21, **Ref** +13, **Vol** +21

RD 15/mágica; **Inmune** dormir, electricidad, parálisis; **RC** 29

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 250 pies (*75 m*) (torpe), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +32 (4d6+18/19-20), 2 Garras +32 (2d8+12/19-20), 2 Alas +30 (2d6+6), Coletazo +30 (2d8+18)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (20 pies [*6 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento de repulsión, Aplastamiento, Arma de aliento (línea de 120 pies [*36 m*], CD 29, 20d6 electricidad), Barrido, Vórtice

Aptitudes sortílegas (NL 24º)

A voluntad — *controlar las aguas, crear comida y bebida, detectar pensamientos* (CD 19), *hablar con los animales, nube brumosa*

Conjuros conocidos (NL 15º)

7º (5/día) — *estatua, retorno de conjuros*

6º (7/día) — *disipar magia mayor, doble engañoso, sugestión en grupo* (CD 23)

5º (7/día) — *bruma mental, exorcismo, mano interpuesta, teletransportar*

4º (7/día) — *bruma sólida, piel pétrea, puerta dimensional, tormenta de hielo*

3º (8/día) — *disipar magia, heroísmo, lentificar* (CD 20), *sugestión*

2º (8/día) — *contorno borroso, imagen múltiple, invisibilidad, ráfaga de viento, telaraña*

1º (8/día) — *alarma, armadura de mago, escudo, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luz, resistencia*, 5 más

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 24, **Sab** 25, **Car** 24

Ataque base +24; **BMC** +40; **DMC** 49 (53 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra), Flotar, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +38, Conocimiento de conjuros +34, Curar +34, Diplomacia +34, Intimidar +34, Nadar +47, Percepción +38, Saber (arcano, geografía, historia) +34, Sigilo +14, Trato con animales +31, Volar +10

Idiomas acuano, común, dracónico, elfo, gnomo, 3 más

CE cambiar de forma, maestría con las olas, respiración acuática

Los dragones de bronce son conocidos por aliarse con viajeros y aventureros si la causa y la recompensa son justas y verdaderas.

Dragón metálico, cobre

Brillantes y resplandecientes escamas cobrizas cubren a este dragón de grandes alas, desde la cabeza coronada de cuernos hasta la cola en forma de cresta.

DRAGÓN DE COBRE

CB dragón (tierra)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 4; **Tamaño** Menudo; **DG** 5d12

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Armadura natural +4; **Arma de aliento** línea, 2d6 ácido

Fue 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

ECOLOGÍA

Entorno colinas cálidas

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento lentificante (Sb): en lugar de una línea de ácido, el dragón puede exhalar un cono de gas lentificante. Los que se encuentran en el área deben salvar contra Fortaleza para no quedar *lentificados* (como por el conjuro) durante 1d6 asaltos más 1 asalto por cada categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortílegas (St): un dragón de cobre obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Muy joven — *grasa*; Juvenil — *terribles carcajadas*; Adulto — *transformar piedra*; Viejo — *transmutar roca en barro/barro en roca*; Venerable — *muro de piedra;* Gran sierpe — *remover tierra.*

Aura de lentificar (Sb): un dragón de cobre viejo o mayor está rodeado por un aura de lentitud. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (1,5 *m*) del dragón deben salvar contra Voluntad para no verse afectados por un efecto similar a *lentificar* durante 1 asalto. El aura de un dragón venerable se extiende a 10 pies (3 *m*). Con los dragones de cobre gran sierpe, los oponentes que fallan sus salvaciones quedan ralentizados durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación es igual a la del Arma de aliento del dragón. Un dragón de cobre puede suprimir o activar esta aura a voluntad como acción gratuita.

Carcajadas en grupo (St): un dragón de cobre venerable puede hacer una broma fantástica una vez al día como acción estándar. Todas las criaturas en un radio de 10 pies (3 *m*) por cada categoría de edad deben tener éxito en una salvación de Voluntad o reírse durante 1 asalto por categoría de edad, como si estuvieran afectados por *terribles carcajadas*. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Esto es igual que un conjuro de 6º nivel.

Chiste mortal (St): una vez al día, como acción estándar, el dragón puede contar un chiste mortal. Esto afecta a un objetivo, y funciona como *palabra de poder mortal*. Este es un efecto sónico dependiente del idioma.

Esquiva asombrosa (Ex): un dragón de cobre joven o mayor siempre está vigilando posibles emboscadas, y nunca queda desprevenido. Esta aptitud funciona como la aptitud de pícaro del mismo nombre.

Maestro de las trampas (Ex): el dragón obtiene un bonificador +1 por cada categoría de edad a las pruebas de Artesanía (trampas) y a las de Percepción llevadas a cabo para localizar una trampa. Tras convertirse en adulto maduro, puede usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas como si tuviese el rasgo de clase encontrar trampas del pícaro.

Trepar por la piedra (Ex): un dragón de cobre puede trepar por superficies de piedra como si usase un conjuro de *escalada de araña.*

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	inmunidad al ácido, trepar por la piedra, Aliento lentificante	—
Muy joven	*grasa*	—
Joven	esquiva asombrosa	1º
Juvenil	maestro de las trampas, *terribles carcajadas*	3º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	5º
Adulto	Presencia temible, *transformar piedra*	7º
Adulto maduro	RD 10/mágica	9º
Viejo	aura de lentificar, *transmutar roca/barro*	11º
Muy viejo	RD 15/mágica	13º
Venerable	Carcajadas en grupo, *muro de piedra*	15º
Sierpe	RD 20/mágica	17º
Gran sierpe	Chiste mortal, *remover tierra*	19º

DRAGÓN DE COBRE JOVEN — VD 8

PX 4.800

CB dragón Mediano (tierra)

Inic +6; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +14

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenido 20 (+2 Des, +10 natural)

pg 85 (9d12+27)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +8

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa; **Inmune** ácido, dormir, parálisis

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), volar 150 pies (45 *m*) (regular); trepar por la piedra

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (1d8+6/19-20), 2 Garras +13 (1d6+4), 2 Alas +8 (1d4+2)

Espacio 5 pies (1,5 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*) (10 pies [3 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento lentificante (cono de 30 pies [9 *m*], CD 17, *lentificado* durante 1d6+3 asaltos), Arma de aliento (línea de 60 pies [18 *m*], CD 17, 6d6 ácido)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *grasa* (CD 13)

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *alarma, imagen silenciosa* (CD 13)

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luz, sonido fantasma* (CD 12)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

Ataque base +9; **BMC** +13; **DMC** 25 (29 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco), Derribo mejorado, Iniciativa mejorada, Pericia en combate

Habilidades Artesanía (trampas) +14, Averiguar intenciones +14, Engañar +14, Interpretar (comedia) +11, Percepción +14, Sigilo +14, Usar objeto mágico +14, Volar +14

Idiomas común, dracónico, gnomo

DRAGÓN DE COBRE ADULTO — VD 12

PX 19.200

CB dragón Grande (tierra)

Inic +5; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +22

Aura Presencia temible (180 pies [54 *m*], CD 21)

DEFENSA

Ilustración de Ben Wootten

CA 29, toque 10, desprevenido 28 (+1 Des, +19 natural, -1 tamaño)

pg 172 (15d12+75)

Fort +14, **Ref** +10, **Vol** +13

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa; **RD** 5/mágica; **Inmune** ácido, dormir, parálisis; **RC** 23

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala); trepar por la piedra

Cuerpo a cuerpo Mordisco +21 (2d6+10/19-20), 2 Garras +21 (1d8+7/19-20), 2 Alas +16 (1d6+3), Coletazo +16 (1d8+10)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento lentificante, Arma de aliento (línea de 80 pies [*24 m*], CD 22, 12d6 ácido)

Aptitudes sortílegas (NL 15º)

A voluntad — *grasa* (CD 15), *terribles carcajadas* (CD 16), *transformar piedra*

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *disipar magia, imagen mayor* (CD 17)

2º (7/día) — *invisibilidad, partículas rutilantes* (CD 16), *trampa fantasmal*

1º (7/día) — *alarma, escudo, identificar, imagen silenciosa* (CD 15), *proyectil mágico*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luz, prestidigitación, sonido fantasma* (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 18, **Sab** 19, **Car** 18

Ataque base +15; **BMC** +23; **DMC** 34 (38 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra), Derribo mayor, Derribo mejorado, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Pericia en combate

Habilidades Artesanía (trampas) +28, Averiguar intenciones +22, Conocimiento de conjuros +22, Diplomacia +22, Engañar +22, Interpretar (comedia) +19, Percepción +22, Sigilo +15, Usar objeto mágico +22, Volar +13

Idiomas común, dracónico, elfo, gnomo, mediano

CE maestro de las trampas

DRAGÓN DE COBRE VENERABLE VD 17

PX 102.400

CB dragón Enorme (tierra)

Inic +4; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +32

Aura aura de lentificar, Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 27)

DEFENSA

CA 39, toque 8, desprevenido 39 (+31 natural, -2 tamaño)

pg 310 (23d12+161)

Fort +20, **Ref** +13, **Vol** +19

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa; **RD** 15/mágica; **Inmune** ácido, dormir, parálisis; **RC** 28

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala); trepar por la piedra

Cuerpo a cuerpo Mordisco +32 (2d8+16/19-20), 2 Garras +32 (2d6+11/19-20), 2 Alas +27 (1d8+5), Coletazo +27 (2d6+16)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento lentificante, Aplastamiento, Arma de aliento (línea de 100 pies [*30 m*], CD 28, 20d6 ácido), Carcajadas en grupo

Aptitudes sortílegas (NL 23º)

A voluntad — *grasa* (CD 17), *muro de piedra, terrible carcajadas* (CD 18), *transformar piedra, transmutar barro en roca, transmutar roca en barro*

Conjuros conocidos (NL 15º)

7º (4/día) — *invertir gravedad, teletransportar objeto* (CD 23)

6º (7/día) — *campo antimagia, doble engañoso, imagen programada* (CD 23)

5º (7/día) — *bruma mental* (CD 21), *polimorfar, recado, teletransportar*

4º (7/día) — *confusión, pauta iridiscente, piel pétrea, transformar piedra*

3º (7/día) — *acelerar, disipar magia, don de lenguas, sugestión* (CD 19)

2º (7/día) — *invisibilidad, partículas rutilantes* (CD 18), *pirotecnia, trampa fantasmal, ver lo invisible*

1º (8/día) — *aura mágica, escudo, imagen silenciosa* (CD 18), *niebla de oscurecimiento, retirada expeditiva*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luz, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 22, **Sab** 23, **Car** 22

Ataque base +23; **BMC** +36; **DMC** 46 (50 contra derribo)

Dotes Apresurar conjuro, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra), Derribo mayor, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con los conjuros (ilusión)

Habilidades Artesanía (trampas) +42, Averiguar intenciones +32, Conocimiento de conjuros +32, Diplomacia +32, Engañar +32, Interpretar (comedia) +29, Percepción +32, Saber (geografía) +32, Saber (historia) +32, Sigilo +18, Usar objeto mágico +32, Volar +18

Idiomas común, dracónico, elfo, enano, gigante, gnomo, mediano

CE maestro de las trampas

Este caprichoso dragón dedica la mayor parte de su tiempo en combate a intentar incordiar y frustrar a sus enemigos.

Dragón metálico, oro

Escamas doradas cubren el cuerpo de este majestuoso dragón, y una regia cresta de cuernos se arquea hacia atrás sobre unos ojos sabios y penetrantes.

DRAGÓN DE ORO

LB dragón (fuego)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 7; **Tamaño** Pequeño; **DG** 8d12

Velocidad 60 pies (*18 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Armadura natural +7; **Arma de aliento** cono, 2d10 fuego

Fue 17, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento debilitante (Sb): en lugar de un cono de fuego, un dragón de oro puede exhalar un cono de gas debilitante. Las criaturas del interior del cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufren 1 punto de daño a la Fuerza por cada categoría de edad (salvación de Voluntad para mitad).

Aptitudes sortílegas (St): un dragón de oro obtiene las siguientes aptitudes sortílegas al alcanzar la categoría de edad indicada. Su nivel de lanzador para estos efectos es igual a sus DG, y todas las CD de las salvaciones se basan en el Carisma. Puede usar estas aptitudes a voluntad. Muy joven — *detectar el mal*; Juvenil — *bendecir*; Adulto — *luz del día*; Viejo — *geas/empeño*; Venerable — *explosión solar*; Gran sierpe — *presciencia*.

Aura de fuego (Sb): un dragón de oro viejo o mayor está rodeado de un aura de fuego. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (*1,5 m*) sufren 1d6 pg de daño por fuego al comienzo del turno del dragón. El aura de un dragón venerable se extiende a 10 pies (*3 m*). El daño de una gran sierpe aumenta a 2d6. El dragón puede suprimir o activar esta aura como acción gratuita.

Ayuda divina (St): una vez a la semana, un dragón de oro gran sierpe puede invocar poderes celestiales que le ayuden. Esto funciona como un *milagro*.

Cambiar de forma (Sb): un dragón de oro muy joven o mayor puede adoptar la forma de cualquier animal o humanoide 3 veces/día como si usase *polimorfar*.

Detectar gemas (St): un dragón de oro joven o mayor puede detectar gemas 3 veces/día. Esto funciona como *localizar objeto*, pero sólo puede usarlo para localizar piedras preciosas.

Suerte (St): una vez al día un dragón de oro adulto o mayor puede tocar una gema, normalmente una incrustada en la piel del dragón, y encantarla para que le dé buena suerte. Mientras el dragón lleve la gema, él y todas las criaturas buenas en un radio de 10 pies (*3 m*) por cada categoría de edad obtienen un bonificador +1 por suerte a todas las salvaciones. Si el dragón da una gema encantada a otra criatura, sólo ese portador obtiene el bonificador. El efecto dura 1d3 horas más 3 horas por cada categoría de edad del dragón. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de 2º nivel.

Vuelo rápido (Ex): un dragón de oro joven o mayor se considera de una categoría de tamaño superior al determinar su velocidad de vuelo.

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador*
Cría	Aliento debilitante, subtipo de fuego	—
Muy joven	cambiar de forma, *detectar el mal*	—
Joven	detectar gemas, vuelo rápido	1º
Juvenil	*bendecir*	3º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	5º
Adulto	*luz del día*, Presencia temible, suerte	7º
Adulto maduro	RD 10/mágica	9º
Viejo	aura de fuego, *geas/empeño*	11º
Muy viejo	RD 15/mágica	13º
Venerable	*explosión solar*	15º
Sierpe	RD 20/mágica	17º
Gran sierpe	ayuda divina, *presciencia*	19º

*Un dragón de oro puede lanzar conjuros de clérigo como conjuros arcanos.

DRAGÓN DE ORO JOVEN VD 11

PX 12.800

LB dragón Grande (fuego)

Inic +1; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +22

DEFENSA

CA 23, toque 10, desprevenido 22; (+1 Des, +13 natural, -1 tamaño)

pg 126 (12d12+48)

Fort +12, **Ref** +9, **Vol** +13

Inmune dormir, fuego, parálisis

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +18 (2d6+10), 2 Garras +18 (1d8+7/19-20), 2 Alas +16 (1d6+3), Coletazo +16 (1d8+10)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento debilitante, Arma de aliento (cono de 40 pies [*12 m*], CD 20, 6d10 fuego)

Aptitudes sortílegas (NL 12º)

A voluntad — *detectar el mal*

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *armadura de mago, escudo*

0 (a voluntad) — *detectar magia, estabilizar, luz, remendar*

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 19, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +12; **BMC** +20; **DMC** 31 (35 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Garra), Golpe vital, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +22, Conocimiento de conjuros +18, Curar +18, Diplomacia +18, Nadar +30, Percepción +22, Saber (local, religión) +18, Volar +10

Idiomas común, dracónico, elfo, mediano

CE cambiar de forma, detectar gemas, vuelo rápido

DRAGÓN DE ORO ADULTO VD 15

PX 51.200

LB dragón Enorme (fuego)

Inic +0; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +30

Aura Presencia temible (180 pies [*54 m*], CD 24)

Ilustración de Ben Wootten

DEFENSA

CA 30, toque 8, desprevenido 30 (+22 natural, -2 tamaño)
pg 225 (18d12+108)
Fort +17, **Ref** +11, **Vol** +18
RD 5/mágica; **Inmune** dormir, fuego, parálisis; **RC** 26
Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 250 pies (*75 m*) (mala), nadar 60 pies (*18 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +26 (2d8+15/19-20), 2 Garras +26 (2d6+10/19-20), 2 Alas +24 (1d8+5), Coletazo +24 (2d6+15)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)
Ataques especiales Aliento debilitante, Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 50 pies [*15 m*], CD 25, 12d10 fuego)
Aptitudes sortílegas (NL 18°)
A voluntad — *bendecir, detectar el mal, luz del día*
Conjuros conocidos (NL 7°)
3° (5/día) — *disipar magia, plegaria*
2° (7/día) — *auxilio divino, curar heridas moderadas* (CD 17), *resistir energía*
1° (7/día) — *alarma, armadura de mago, escudo, escudo de la fe, favor divino*
0 (a voluntad) — *detectar magia, estabilizar, luz, remendar*, 3 más

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 10, **Con** 23, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20
Ataque base +18; **BMC** +30; **DMC** 40 (44 contra derribo)
Dotes Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra), Golpe vital, Prolongar conjuro, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro
Habilidades Averiguar intenciones +30, Conocimiento de conjuros +26, Curar +26, Diplomacia +26, Nadar +39, Percepción +30, Saber (arcano, local, nobleza, religión) +26, Volar +13
Idiomas celestial, común, dracónico, 3 más
CE cambiar de forma, detectar gemas, suerte, vuelo rápido

DRAGÓN DE ORO VENERABLE VD 20

PX 307.200

LB dragón Gargantuesco (fuego)
Inic -1; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +40
Aura aura de fuego, Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 30)

DEFENSA

CA 39, toque 5, desprevenido 39 (-1 Des, +34 natural, -4 tamaño)
pg 377 (26d12+208)
Fort +23, **Ref** +14, **Vol** +24
RD 15/mágica; **Inmune** dormir, fuego, parálisis; **RC** 31
Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 250 pies (*75 m*) (torpe), nadar 60 pies (*18 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +36 (4d6+21/19-20), 2 Garras +36 (2d8+14/19-20), 2 Alas +34 (2d6+7/19-20), Coletazo +34 (2d8+21/19-20)
Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (20 pies [*6 m*] con Mordisco)
Ataques especiales Aliento debilitante, Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 60 pies [*18 m*], CD 31, 20d10 fuego), Barrido
Aptitudes sortílegas (NL 26°)
A voluntad — *bendecir, detectar el mal, explosión solar* (CD 25), *geas/empeño, luz del día*
Conjuros conocidos (NL 15°)
7° (5/día) — *resurrección, teletransportar mayor*
6° (7/día) — *campo antimagia, disipar magia mayor, sanar*
5° (7/día) — *desplazamiento de plano, disipar el mal, teletransportar, visión verdadera*
4° (7/día) — *adivinación, inmunidad a conjuros, piel pétrea, restablecimiento*
3° (7/día) — *acelerar, disipar magia, plegaria, purgar invisibilidad*
2° (8/día) — *auxilio divino, curar heridas moderadas, resistir energía, restablecimiento menor, silencio*
1° (8/día) — *alarma, armadura de mago, escudo, escudo de la fe, favor divino*
0 (a voluntad) — *detectar magia, estabilizar, luz, remendar*, 6 más

ESTADÍSTICAS

Fue 39, **Des** 8, **Con** 27, **Int** 24, **Sab** 25, **Car** 24
Ataque base +26; **BMC** +44; **DMC** 53 (57 contra derribo)
Dotes Alerta, Apresurar conjuro, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (Mordisco, Garra, Ala, Coletazo), Golpe vital, Prolongar conjuro, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro
Habilidades Averiguar intenciones +40, Conocimiento de conjuros +36, Curar +36, Diplomacia +36, Nadar +51, Percepción +40, Saber (arcano, historia, local, los Planos, nobleza, religión) +36, Volar +13
Idiomas celestial, común, dracónico, 5 más
CE cambiar de forma, detectar gemas, suerte, vuelo rápido

Los dragones de oro son la personificación de la virtud. Otros dragones metálicos veneran a sus primos dorados como agentes de fuerzas divinas y los parangones de la raza de los dragones, y a menudo los buscan para pedir consejo y ayuda.

Dragón metálico, oropel

Una cresta de cuernos se extiende desde la cabeza de este dragón hacia su largo cuello, y su cuerpo serpentino de oropel.

DRAGÓN DE OROPEL

CB dragón (fuego)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 3; **Tamaño** Menudo; **DG** 4d12

Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 30 pies (*9 m*)

Armadura natural +3; **Arma de aliento** línea, 2d4 fuego

Fue 11, **Des** 16, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

ECOLOGÍA

Entorno desiertos cálidos

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento durmiente (Sb): en lugar de una línea de fuego, un dragón de oropel puede exhalar un cono de gas durmiente. Las criaturas en el interior del cono deben tener éxito en una salvación de Voluntad o caen dormidas durante 1d6 asaltos más 1 asalto por cada categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortílegas (St): un dragón de oropel obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Muy joven — *hablar con los animales*; Juvenil — *soportar los elementos*; Adulto — *sugestión*; Viejo — *controlar los vientos*; Venerable — *controlar el clima*; Gran sierpe — *torbellino*.

Aura de fuego (Sb): el dragón está rodeado de un aura de calor intenso. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (*1,5 m*) sufren 1d6 pg de daño por fuego al comienzo del turno del dragón. El aura de un dragón venerable se extiende a 10 pies (*3 m*). El daño de una gran sierpe aumenta a 2d6. Un dragón de oropel puede suprimir o activar esta aura a voluntad como acción gratuita.

Convocar djinni (St): esta aptitud, disponible una vez al día, funciona como un conjuro de *convocar monstruo*, excepto que convoca un djinni noble. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de 9º nivel.

Remover arena (St): un dragón de oropel joven o mayor puede remover la arena para excavar ruinas o esconder tesoros, y funciona como *remover tierra*, pero sólo afecta a la arena. El dragón utiliza sus DG en lugar de su nivel de lanzador para este efecto, y es equivalente a un conjuro de 5º nivel.

Tormenta de arena (Sb): un dragón de oropel venerable o mayor puede crear una poderosa tormenta de arena una vez al día como acción de asalto completo. Esta tormenta tiene un radio de 1 milla (*1,6 km*) y dura 1 minuto por cada categoría de edad del dragón. Esto funciona como una tormenta de arena (consulta las *Reglas básicas*, página 431), excepto que también va acompañada de vendavales.

Viento del desierto (Sb): un dragón de oropel juvenil o mayor puede llamar al viento del desierto para que le sirva. Esto funciona como *ráfaga de viento*, pero cualquier criatura a su paso debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza o queda cegada por la arena durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación de este efecto es igual a la del Arma de aliento del dragón.

DRAGÓN DE OROPEL JOVEN VD 7

PX 3.200

CB dragón Mediano (fuego)

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador
Cría	Aliento durmiente, subtipo de fuego	—
Muy joven	*hablar con los animales*	—
Joven	remover arena	1º
Juvenil	*soportar los elementos*, Viento del desierto	3º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	5º
Adulto	Presencia temible, *sugestión*	7º
Adulto maduro	RD 10/mágica	9º
Viejo	aura de fuego, *controlar los vientos*	11º
Muy viejo	RD 15/mágica	13º
Venerable	*controlar el clima*, Tormenta de arena	15º
Sierpe	RD 20/mágica	17º
Gran sierpe	convocar djinni, *torbellino*	19º

Inic +6; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (*18 m*), sentidos de los dragones; Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 12, desprevenido 19 (+2 Des, +9 natural)

pg 76 (8d12+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +7

Inmune dormir, fuego, parálisis

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 150 pies (*15 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +12 (1d8+6), 2 Garras +12 (1d6+4), 2 Alas +7 (1d4+2)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento durmiente, Arma de aliento (línea de 60 pies [*18 m*], CD 17, 6d4 fuego)

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

A voluntad — *hablar con los animales*

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *comprensión idiomática, hechizar persona* (CD 13)

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, mano del mago*

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +8; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contra derribo)

Dotes Alerta, Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con los conjuros (encantamiento)

Habilidades Averiguar intenciones +14, Curar +12, Diplomacia +12, Engañar +12, Lingüística +12, Percepción +14, Volar +13

Idiomas común, dracónico, más otros 8 cualesquiera

CE remover arena

DRAGÓN DE OROPEL ADULTO VD 11

PX 12.800

CB dragón Grande (fuego)

Inic +5; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (*18 m*), sentidos de los dragones; Percepción +24

Aura Presencia temible (180 pies [*54 m*], CD 20)

DEFENSA

CA 28, toque 10, desprevenido 27 (+1 Des, +18 natural, -1 tamaño)

Ilustración de Ben Wootten

pg 161 (14d12+70)

Fort +14, **Ref** +10, **Vol** +12

RD 5/mágica; **Inmune** dormir, fuego, parálisis; **RC** 22

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +20 (2d6+10), 2 Garras +20 (1d8+7), 2 Alas +15 (1d6+3), Coletazo +15 (1d8+10)

Ataques especiales Aliento durmiente, Arma de aliento (línea de 80 pies [*24 m*], CD 22, 12d4 fuego), Viento del desierto

Aptitudes sortílegas (NL 14º)

A voluntad — *hablar con los animales, soportar los elementos, sugestión* (CD 18)

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *don de lenguas, inmovilizar persona* (CD 18)

2º (7/día) — *alterar el propio aspecto, detectar pensamientos* (CD 15), *ver lo invisible*

1º (7/día) — *alarma, escudo, hechizar persona* (CD 16), *protección contra el mal, ventriloquia*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +14; **BMC** +22; **DMC** 33 (37 contra derribo)

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura mayor con los conjuros (encantamiento)

Habilidades Averiguar intenciones +24, Conocimiento de conjuros +20, Curar +20, Diplomacia +20, Engañar +20, Lingüística +20, Percepción +24, Supervivencia +20, Volar +12

Idiomas común, dracónico, más otros 14 cualesquiera

CE remover arena

DRAGÓN DE OROPEL VENERABLE VD 16

PX 76.800

CB dragón Enorme (fuego)

Inic +4; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (*18 m*), sentidos de los dragones; Percepción +34

Aura aura de fuego (10 pies [*3 m*], 1d6 fuego), Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 26)

DEFENSA

CA 38, toque 8, desprevenido 38 (+30 natural, -2 tamaño)

pg 297 (22d12+154)

Fort +20, **Ref** +13, **Vol** +18

RD 15/mágica; **Inmune** dormir, fuego, parálisis; **RC** 27

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 200 pies (*60 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +31 (2d8+16), 2 Garras +31 (2d6+11), 2 Alas +29 (1d8+5), Coletazo +29 (2d6+16)

Ataques especiales Aliento durmiente, Aplastamiento, Arma de aliento (línea de 100 pies [*30 m*], CD 28, 20d4 fuego), Tormenta de arena, Viento del desierto

Aptitudes sortílegas (NL 22º)

A voluntad — *controlar el clima, controlar los vientos, hablar con los animales, soportar los elementos, sugestión* (CD 18)

Conjuros conocidos (NL 15º)

7º (4/día) — *palabra de poder cegador, teletransportar mayor*

6º (6/día) — *disipar magia mayor, geas/empeño, mano forzuda*

5º (7/día) — *contactar con otro plano, dominar persona* (CD 22), *espejismo arcano, ojos fisgones*

4º (7/día) — *ancla dimensional, confusión* (CD 21), *hechizar monstruo* (CD 21), *localizar criatura*

3º (7/día) — *desplazamiento, don de lenguas, heroísmo, inmovilizar persona* (CD 20)

2º (7/día) — *alterar el propio aspecto, detectar pensamientos* (CD 17), *localizar objeto, resistir energía, ver lo invisible*

1º (8/día) — *alarma, escudo, hechizar persona* (CD 18), *protección contra el mal, ventriloquia*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, mano del mago, marca arcana, prestidigitación, sonido fantasma* (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 10, **Con** 25, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

Ataque base +22; **BMC** +35; **DMC** 45 (49 contra derribo)

Dotes Alerta, Apresurar conjuro, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura mayor con los conjuros (encantamiento)

Habilidades Averiguar intenciones +34, Conocimiento de conjuros +30, Curar +30, Diplomacia +30, Engañar +30, Lingüística +30, Percepción +34, Saber (historia, local) +30, Supervivencia +30, Volar +17

Idiomas común, dracónico, más otros 22 cualesquiera

CE remover arena

Consumados conversadores, los dragones de oropel prefieren hablar a luchar. Sus guaridas suelen estar cerca de asentamientos humanoides, donde pueden enterarse de la mayoría de las noticias y cotilleos recientes.

Dragón metálico, plata

Las escamas de este alto y elegante dragón brillan como plata pulida, y su cola parece estar emplumada.

DRAGÓN DE PLATA

LB dragón (frío)

ESTADÍSTICAS BASE

VD 6; **Tamaño** Pequeño; **DG** 7d12

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Armadura natural +6; **Arma de aliento** cono, 2d8 frío

Fue 13, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Aliento paralizante (Sb): en lugar de un cono de frío, el dragón de plata puede exhalar un cono de gas paralizante. Las criaturas del interior del cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza para no quedar paralizadas durante 1d6 asaltos más 1 asalto por cada categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortílegas (St): un dragón de plata obtiene las siguientes aptitudes sortílegas, disponibles a voluntad al alcanzar la categoría de edad indicada. Muy joven — *detectar el mal*; Juvenil — *caída de pluma*; Adulto — *nube brumosa*; Viejo — *controlar los vientos*; Venerable — *controlar el clima*; Gran sierpe — *invertir gravedad*.

Aura de frío (Sb): un dragón de plata viejo o mayor está rodeado de un aura de frío. Todas las criaturas en un radio de 5 pies (1,5 *m*) sufren 1d6 pg de daño por frío al comienzo del turno del dragón. El aura de un dragón venerable se extiende a 10 pies (3 *m*). El daño de una gran sierpe aumenta a 2d6. El dragón puede suprimir o activar esta aura a voluntad como acción gratuita.

Cambiar de forma (Sb): un dragón de plata puede adoptar la forma de cualquier animal o humanoide 3 veces/día como si usase *polimorfar*.

Caminar por las nubes (Sb): un dragón de plata muy joven o mayor puede pisar las nubes o la niebla como de si suelo sólido se tratara.

Coraje verdadero (Ex): el dragón puede seguir luchando por encima del dolor y la muerte. Cuando sus pg caen por debajo de 0, permanece consciente, se estabiliza automáticamente y puede continuar actuando (aunque está grogui). Si sufre suficiente daño para matarlo o es el objetivo de un conjuro que cause su muerte, permanece vivo durante 1 asalto y puede actuar de forma normal (no queda grogui durante este asalto final).

Escamas reflectantes (Sb): cualquier conjuro dirigido al dragón que no consiga penetrar su resistencia a conjuros podría ser reflejado. Si la prueba de nivel de lanzador para intentar superar la RC del dragón falla por 5 o más, el conjuro se refleja. Si falla por 4 o menos, el conjuro simplemente se pierde. Por lo demás, esto funciona como *retorno de conjuros*.

Visión en la niebla (Ex): un dragón de plata juvenil o mayor puede ver perfectamente bien en la niebla o las nubes.

Vuelo grácil (Ex): la maniobrabilidad aérea de un dragón de plata joven o mayor es un paso mejor de lo normal.

Categoría de edad	Aptitudes especiales	Nivel de lanzador*
Cría	Aliento paralizante, cambiar de forma, inmune al ácido, subt. de frío	—
Muy joven	cam. por las nubes, *detectar el mal*	—
Joven	vuelo grácil	1º
Juvenil	*caída de pluma*, visión en la niebla	3º
Joven adulto	RD 5/mágica, resistencia a conjuros	5º
Adulto	*nube brumosa*, Presencia temible	7º
Adulto maduro	RD 10/mágica	9º
Viejo	aura de frío, *controlar los vientos*	11º
Muy viejo	RD 15/mágica	13º
Venerable	*controlar el clima*, Escamas reflectantes	15º
Sierpe	RD 20/mágica	17º
Gran sierpe	coraje verdadero, *invertir gravedad*	19º

*Un dragón de plata puede lanzar conjuros de clérigo como conjuros arcanos.

DRAGÓN DE PLATA JOVEN VD 10

PX 9.600

LB dragón Grande (frío)

Inic +5; **Sentidos** sentidos de los dragones; Percepción +17

DEFENSA

CA 22, toque 10, desprevenido 21 (+1 Des, +12 natural, -1 tamaño)

pg 104 (11d12+33)

Fort +10, **Ref** +8, **Vol** +12

Inmune ácido, dormir, frío, parálisis

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), volar 200 pies (60 *m*) (regular); caminar por las nubes, vuelo grácil

Cuerpo a cuerpo Mordisco +16 (2d6+7), 2 Garras +15 (1d8+5), 2 Alas +13 (1d6+2), Coletazo +13 (1d8+7)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*) (10 pies [3 *m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento paralizante, Arma de aliento (cono de 40 pies [12 *m*], CD 18, 6d8 frío)

Aptitudes sortílegas (NL 11º)

A voluntad — *detectar el mal*

Conjuros conocidos (NL 1º)

1º (4/día) — *alarma, impacto verdadero*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, leer magia, luz*

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 16

Ataque base +11; **BMC** +17; **DMC** 28 (32 contra derribo)

Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +12, Averiguar intenciones +17, Conocimiento de conjuros +17, Curar +17, Diplomacia +17, Intimidar +17, Percepción +17, Saber (local) +17, Volar +13

Idiomas aurano, común, dracónico, gigante

CE cambiar de forma

Ilustración de Ben Wootten

DRAGÓN DE PLATA ADULTO VD 14

PX 38.400

LB dragón Enorme (frío)

Inic +4; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en la niebla; Percepción +25

Aura Presencia temible (180 pies [*54 m*], CD 23)

DEFENSA

CA 29, toque 8, desprevenido 29 (+21 natural, -2 tamaño)

pg 195 (17d12+85)

Fort +15, **Ref** +12, **Vol** +17

RD 5/mágica; **Inmune** ácido, dormir, frío, parálisis; **RC** 25

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 200 pies (*60 m*) (regular); caminar por las nubes, vuelo grácil

Cuerpo a cuerpo Mordisco +24 (2d8+12), 2 Garras +23 (2d6+8), 2 Alas +21 (1d8+4), Coletazo +21 (2d6+12)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento paralizante, Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 50 pies [*15 m*], CD 23, 12d8 frío)

Aptitudes sortílegas (NL 17º)

A voluntad — *caída de pluma, detectar el mal, nube brumosa*

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *disipar magia, muro de viento*

2º (7/día) — *augurio, curar heridas moderadas, telaraña* (CD 17)

1º (7/día) — *alarma, bendecir, escudo, favor divino, impacto verdadero*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, estabilizar, leer magia, llamarada, luz, prestidigitación*

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 20, **Sab** 21, **Car** 20

Ataque base +17; **BMC** +27; **DMC** 37 (41 contra derribo)

Dotes Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Flotar, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (Mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +17, Averiguar intenciones +25, Conocimiento de conjuros +25, Curar +25, Diplomacia +25, Intimidar +25, Percepción +25, Saber (arcano, local, nobleza) +25, Volar +16

Idiomas aurano, común, dracónico, enano, gigante, térraro

CE cambiar de forma

DRAGÓN DE PLATA VENERABLE VD 19

PX 204.800

LB dragón Gargantuesco (frío)

Inic +3; **Sentidos** sentidos de los dragones, visión en la niebla; Percepción +35

Aura aura de frío, Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 29)

DEFENSA

CA 38, toque 5, desprevenido 38 (-1 Des, +33 natural, -4 tamaño)

pg 337 (25d12+175)

Fort +21, **Ref** +15, **Vol** +23

Aptitudes defensivas escamas reflectantes; **RD** 15/mágica; **Inmune** ácido, dormir, frío, parálisis; **RC** 30

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 250 pies (*75 m*) (mala); caminar por las nubes, vuelo grácil

Cuerpo a cuerpo Mordisco +34 (4d6+18/19-20), 2 Garras +33 (2d8+12), 2 Alas +31 (2d6+6), Coletazo +31 (2d8+18)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (20 pies [*6 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Aliento paralizante, Aplastamiento, Arma de aliento (cono de 60 pies [*18 m*], CD 29, 20d8 frío), Barrido

Aptitudes sortílegas (NL 25º)

A voluntad — *caída de pluma, controlar el clima, controlar los vientos, detectar el mal, nube brumosa*

Conjuros conocidos (NL 15º)

7º (5/día) — *palabra sagrada* (CD 24), *rechazo* (CD 24)

6º (7/día) — *destierro* (CD 23), *disipar magia mayor, sanar*

5º (7/día) — *descarga flamígera* (CD 22), *desplazamiento de plano, muro de fuerza, romper encantamiento*

4º (7/día) — *bruma sólida, libertad de movimiento, puerta dimensional, restablecimiento*

3º (7/día) — *curar heridas graves, disipar magia, inmovilizar persona* (CD 20), *muro de viento*

2º (8/día) — *augurio, calmar emociones* (CD 19), *curar heridas moderadas, invisibilidad, telaraña*

1º (8/día) — *bendecir, escudo, favor divino, impacto verdadero, protección contra el mal*

0 (a voluntad) — *cuchichear mensaje, detectar magia, estabilizar, leer magia, llamarada* (CD 17), *luz, prestidigitación, resistencia, virtud*

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 8, **Con** 25, **Int** 24, **Sab** 25, **Car** 24

Ataque base +25; **BMC** +41; **DMC** 50 (54 contra derribo)

Dotes Apresurar conjuro, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Mordisco), Flotar, Golpe vital, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (Mordisco), Soltura con una habilidad (Volar), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +24, Averiguar intenciones +35, Conocimiento de conjuros +35, Curar +35, Diplomacia +35, Intimidar +35, Percepción +35, Saber (arcano, historia, local, los Planos, nobleza) +35, Volar +21

Idiomas aurano, común, dracónico, elfo, enano, gigante, mediano, térraro

CE cambiar de forma

De todos los dragones, los de plata son los más valientes, acogiéndose a un código caballeresco para ayudar al más débil, derrotar al mal, y comportarse de una manera honorable.

Draña

El seco raspar de patas arácnidas precede a la aparición de esta horrible monstruosidad, una fusión centáurea y de pesadilla entre un drow y una araña.

DRAÑA **VD 7**

PX 3.200

CM aberración Grande

Inic +2; **Sentidos** *detectar el bien, detectar la ley, detectar magia*, visión en la oscuridad 120 pies (36 *m*); Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +1 esquiva, +8 natural, -1 tamaño)

pg 76 (9d8+36)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +9

Inmune dormir; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), trepar 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Maza pesada de gran calidad +9/+4 (1d8+3), Mordisco +3 (1d4+1 más Veneno)

A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +8/+3 (1d8+2/x3)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Telaraña (+7 a distancia, CD 18, pg 9)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

Constantes — *detectar el bien, detectar la ley, detectar magia*

A voluntad — *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

1/día — *clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, levitar, oscuridad profunda, sugestión* (CD 16)

Conjuros conocidos (NL 6º)

3º (4/día) — *rayo relampagueante* (CD 16)

2º (6/día) — *invisibilidad, telaraña* (CD 15)

1º (7/día) — *armadura de mago, imagen silenciosa* (CD 14), *proyectil mágico, rayo de debilitamiento* (CD 14)

0 (a voluntad) — *atontar* (CD 13), *leer magia, mano del mago, rayo de escarcha, resistencia, sangrar* (CD 13), *sonido fantasma*

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 16

Ataque base +6; **BMC** +9; **DMC** 22 (34 contra derribo)

Dotes Conjurar en combate, Esquiva, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (mordisco, maza)

Habilidades Conocimiento de conjuros +14, Intimidar +15, Percepción +15, Saber (arcano) +14, Sigilo +14, Trepar +22; **Modificador racial** +4 a Sigilo

Idiomas común, elfo, infracomún

CE armas de menor tamaño

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o grupo (3-8)

Tesoro doble (maza pesada de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad [Fue +2] con 20 flechas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Armas de menor tamaño (Ex): aunque una draña es Grande, su torso es del mismo tamaño que el de un humanoide Mediano. Por tanto, utiliza armas como si fuera de una categoría de tamaño menor que su tamaño real (Mediano para la mayoría de las dranas).

Conjuros: una draña lanza conjuros como si fuera un clérigo, un hechicero o un mago de nivel 6, pero no obtiene ninguna otra aptitud de clase.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 18; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Creada a partir del cuerpo de un drow, retorcido y mutado mediante venenos y elixires especiales para poder aceptar las características de una araña gigante, la draña es una criatura peligrosa.

Las dranas son sexualmente dimórficas. El cuerpo inferior arácnido de una draña hembra es elegante y grácil, a menudo similar al cuerpo de una viuda negra, mientras que su torso superior de drow conserva sus sensuales curvas y su bello rostro (con la excepción de los colmillos afilados y venenosos). El cuerpo inferior de una draña macho es voluminoso como el de una tarántula, mientras que su parte superior es hirsuta y tiene una horrible cara más arácnida que de drow, amén de unas mandíbulas llenas de colmillos.

Ilustración de Ben Wootten

Dríada

Esta extraña y bella mujer posee una piel que parece hecha de madera, y un pelo vibrante que se asemeja a hojas y flores.

DRÍADA **VD 3**

PX 800

CB hada Mediana

Inic +4; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenido 13 (+4 Des, +3 natural)

pg 27 (6d6+6)

Fort +5, **Ref** +9, **Vol** +7

RD 5/hierro frío

Debilidades dependencia arbórea

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Daga +7 (1d4)

A distancia Arco largo de gran calidad +8 (1d8)

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

Constantes — *hablar con las plantas*

A voluntad — *enmarañar* (CD 15), *forma de árbol*, *transformar madera* (sólo 1 libra [0,45 *kg*])

3/día — *hechizar persona* (CD 15), *sueño profundo* (CD 17), *zancada arbórea*

1/día — *sugestión* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 19, **Con** 13, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 18

Ataque base +3; **BMC** +3; **DMC** 17

Dotes Gran fortaleza, Sigiloso, Sutileza con las armas

Habilidades Artesanía (esculturas) +11, Escapismo +15, Percepción +11, Saber (Naturaleza) +11, Sigilo +15, Supervivencia +8, Trato con animales +10, Trepar +9; **Modificador racial** +6 a Artesanía (madera)

Idiomas común, elfo, silvano; *hablar con las plantas*

CE artesano de la madera, empatía salvaje, fundirse con un árbol

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja o arboleda (3-8)

Tesoro estándar (daga, arco largo de gran calidad con 20 flechas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Artesano de la madera (Ex): una dríada posee un bonificador +6 racial a las pruebas de Artesanía si interviene la madera, y siempre se considera como si tuviera herramientas de artesano de gran calidad al llevar a cabo dichas pruebas.

Dependencia arbórea (Sb): una dríada está místicamente vinculada a un único y enorme árbol y nunca debe alejarse de él más de 300 yardas (270 *m*). Muchos de los árboles de las dríadas son robles, pero los demás árboles funcionan igual (a menudo con leves influencias en la personalidad y apariencia de una determinada dríada). Una dríada que se aleja más de 300 yardas (270 *m*) de su árbol vinculado queda inmediatamente indispuesta. Cada hora posterior, debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 para no quedar mareada durante una hora. Si se aleja de su árbol vinculado durante 24 horas sufre 1d6 puntos de daño a la Constitución, y otros 1d6 puntos más por cada día posterior (a veces, esta separación mata a la dríada). Puede forjar un nuevo vínculo con otro árbol llevando a cabo un ritual de 24 horas y teniendo éxito en una salvación de Voluntad CD 20.

Empatía salvaje (Sb): esto funciona como el rasgo de clase del druida del mismo nombre, excepto que la dríada tiene un bonificador +6 racial en la prueba. Las dríadas con niveles de druida añaden este bonificador racial a sus pruebas de empatía salvaje.

Fundirse con un árbol (Sb): una dríada puede fundirse con cualquier árbol, de forma similar al conjuro *fundirse con la piedra*. Puede permanecer fundida con un árbol tanto como desee.

Las dríadas son hadas de los árboles, que prefieren arboledas recónditas lejos de los humanoides consumidores de madera. El principal interés de las dríadas es su propia supervivencia y la de sus amados bosques, y se sabe que obligan a los transeúntes a ayudarles en las tareas que no pueden completar. Es más probable que sean amistosas con los druidas y los exploradores no malignos, ya que reconocen un respeto mutuo o empatía con la Naturaleza.

Las dríadas son guardianes benignos de los árboles, y aunque no pueden ejercer mucha violencia directa, pueden crear trampas y desbaratar las amenazas a sus hogares, o convertir a los enemigos en aliados. Algunas mantienen a uno o más humanoides hechizados en su territorio para ahuyentar o redirigir a los atacantes. Los enemigos incapacitados suelen ser llevados a los límites del bosque por los aliados de la dríada y son abandonados allí, pero los malignos o abiertamente hostiles son liquidados en cuanto el combate finaliza.

Ilustración de Kieran Yanner

Drow

Este elfo de piel oscura, pelo plateado y ojos blancos sin pupilas, se encuentra en posición de combate.

DROW **VD 1/3**

PX 135

Drow combatiente 1

CM humanoide Mediano (elfo)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (36 *m*); Percepción +2

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 armadura, +2 Des, +1 escudo)

pg 5 (1d10)

Fort +2, **Ref** +2, **Vol** -1; +2 contra encantamiento

Inmune dormir; **RC** 7

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Espada ropera +3 (1d6/18-20)

A distancia Ballesta de mano +3 (1d4/19-20 más Veneno)

Aptitudes sortílegas (NL 1º)

1/día — *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 10

Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 13

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +2, Sigilo +2; **Modificador racial** +2 a Percepción

Idiomas elfo, infracomún

CE uso de venenos

ECOLOGÍA

Entorno subterráneo

Organización pareja, sección (3-4), patrulla (5-8) o partida de guerra (10-40)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, escudo ligero de acero, espada ropera, ballesta de mano con 20 virotes, veneno drow [2 dosis], 3d6 po, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Uso de venenos (Ex): los drow son hábiles en el uso de venenos y nunca corren riesgo de envenenarse a sí mismos por accidente. Prefieren una toxina traicionera que hace que sus víctimas caigan en la inconsciencia (el veneno permite a los drow capturar esclavos con gran facilidad).

Veneno drow-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/minuto durante 2 minutos; *efecto inicial* inconsciencia durante 1 minuto; *efecto secundario* inconsciencia durante 2d4 horas; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Aunque pariente de los elfos, el drow es a lo sumo un pariente vil y maligno. A veces llamados elfos oscuros, estas astutas criaturas merodean por las cuevas y túneles bajo el mundo, gobernando enormes ciudades subterráneas mediante el miedo y el poder. Adorando a demonios y esclavizando a la mayoría de las razas con las que se topan, los drow se encuentran entre los más temibles y odiados habitantes del inframundo.

Los drow son algo más bajos y delgados que sus parientes de la superficie, pero por lo demás son físicamente similares. Tienen piel oscura, desde el negro a un tono púrpura difuminado. La mayoría tiene pelo blanco o plateado, y ojos blancos o rojos, pero no son insólitos otros colores.

La sociedad drow está regida por la poderosa nobleza, gobernada a su vez por sádicas y peligrosas matriarcas que conspiran y maquinan constantemente contra las casas rivales y los parientes inferiores de sus propias familias. La mayoría de los drow son los soldados comunes y la ciudadanía decadente, que poseen las estadísticas base presentadas aquí (los drow nobles son más poderosos y peligrosos, y se detallan en la siguiente página).

En combate, los drow son completamente implacables, y tienen poco respeto por la imparcialidad o la piedad. Prefieren atacar desde una emboscada, o atraer a los enemigos a situaciones donde ellos tengan ventaja clara. Si las cosas se ponen feas, no dudan en huir, abandonando a los esclavos y los subordinados para cubrir su retirada.

Personajes drow

Los drow se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Todos los drow poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Destreza, -2 a Constitución, +2 a Carisma: los drow son diestros y manipuladores.

Mediano: son criaturas Medianas, y no poseen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.

Velocidad normal: tienen una velocidad base de 30 pies (9 *m*).

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 120 pies (36 *m*).

Inmunidades: son inmunes a los efectos mágicos de dormir y obtienen un bonificador +2 racial a las salvaciones contra los conjuros de encantamiento.

Sentidos agudos: obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Resistencia a conjuros: poseen una resistencia a conjuros igual a 6 más sus niveles de clase.

Aptitudes sortílegas: pueden lanzar *fuego feérico, luces danzantes* y *oscuridad* una vez al día cada uno, utilizando su nivel total de personaje como su nivel de lanzador.

Ceguera ante la luz: la exposición repentina a la luz brillante les ciega durante 1 asalto; en los siguientes asaltos, están deslumbrados si permanecen en el área afectada.

Uso de venenos: consulta las Aptitudes especiales, más arriba.

Familiaridad con armas: son competentes con la ballesta de mano, la espada ropera y la espada corta.

Idiomas: comienzan hablando elfo e infracomún. Los drow con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes: abisal, acuano, aklo, común, dracónico, gnomo, goblin o lenguaje de signos drow.

Nobleza drow

Aproximadamente uno de cada 20 drow obtiene al nacer poderes especiales (la aplastante mayoría de estos drow excepcionales es femenina, y por consiguiente, la sociedad drow tiende a ser matriarcal por naturaleza). Estos nacimientos especiales son maquinados

Ilustración de Warren Mahy

y fomentados entre la casta regente, y es mucho más probable que ocurran cuando la madre es de herencia noble. Extrañamente, el estatus del padre no parece incrementar o disminuir las probabilidades de que un hijo nazca como drow noble. Los niños drow comunes nacidos entre la nobleza suelen ser ejecutados (sacrificados a uno de los muchos dioses demoníacos a los que los drow veneran). Es raro que un drow noble nazca de padres comunes, pero los que lo hacen suelen asesinar a sus progenitores o familiares antes de la mayoría de edad para ocultar la verdad de su humilde origen y facilitar el proceso de unirse a una de las casas nobles de su sociedad. Los drow nobles son más poderosos que la mayoría de sus parientes, y por tanto ascienden rápidamente al poder dentro de sus casas. Normalmente, se consigue avanzar en la jerarquía de una casa noble drow mediante una combinación de asesinatos, seducción y traición, provocando que la mayoría de los drow con poder sean paranoicos en extremo.

Personajes drow nobles

Los drow nobles se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. El valor de desafío de un drow noble es igual a sus niveles de clase. Los drow nobles poseen todos los rasgos raciales indicados arriba para los personajes drow, además de los siguientes:

+4 a Destreza, -2 a Constitución, +2 a Inteligencia, +2 a Sabiduría, +2 a Carisma: los drow nobles son muy ágiles, observadores y regios. Estos modificadores de las puntuaciones de característica reemplazan a los estándares de los drow.

Resistencia a conjuros: poseen una resistencia a conjuros igual a 11 + su nivel de personaje.

Aptitudes sortílegas: pueden lanzar *caída de pluma, fuego feérico, levitar, luces danzantes* y *oscuridad profunda* a voluntad, y poseen *detectar magia* como aptitud sortílega constante. Un drow noble también puede lanzar *favor divino, disipar magia* y *sugestión* una vez al día cada uno. En algunos casos, las aptitudes sortílegas de un drow noble podrían variar, aunque el nivel de una determinada aptitud no. El nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de un drow noble es igual a su nivel de personaje.

DROW NOBLE VD 3

PX 800

Drow noble mujer clérigo 3

CM humanoide Mediano (elfo)

Inic +3; **Sentidos** detectar magia, visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 21, toque 13, desprevenido 18 (+6 armadura, +3 Des, +2 escudo)

pg 20 (3d8+3)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +6; +2 contra encantamiento

Inmune dormir; **RC** 14

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*) (30 pies [*9 m*] de base)

Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +6 (1d6+1/18-20)

A distancia Ballesta de mano +5 (1d4/19-20 más veneno)

Ataques especiales canalizar energía negativa (4/día, 2d6, CD 12), toque del caos (6/día), toque sangrante (6/día)

Aptitudes sortílegas (NL 3º)

Constantes — *detectar magia*

A voluntad — *caída de pluma, fuego feérico, levitar, luces danzantes, oscuridad profunda*

1/día — *disipar magia, favor divino, sugestión* (CD 14)

Conjuros preparados (NL 3º)

2º — *campanas fúnebres*[D] (CD 15), *inmovilizar persona* (CD 15), *silencio* (CD 15)

1º — *bendecir, causar miedo* (CD 14), *curar heridas leves, protección contra la ley*[D]

0 (a voluntad) - *detectar veneno, leer magia, resistencia, sangrar* (CD 13)

[D] conjuro de dominio; **Dominios** Caos, Muerte

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 17, **Car** 12

Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 16

Dotes Canalizar castigo, Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +9, Conocimiento de conjuros +6, Saber (religión) +6; **Modificador racial** +2 a Percepción

Idiomas elfo, infracomún

CE uso de venenos

Equipo coraza de gran calidad, escudo pesado de acero, espada ropera de gran calidad, veneno drow (4), *poción de invisibilidad, pergamino de disipar magia, varita de curar heridas leves* (NL 1º, 20 cargas), 400 po

Duergar

Este enano calvo y de larga barba posee la piel gris mate, las cejas levemente arqueada,s y unos ojos que parecen absorber la luz en lugar de reflejarla.

DUERGAR **VD 1/3**

PX 135

Duergar combatiente 1

LM humanoide Mediano (enano)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*); Percepción +1

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+6 armadura, -1 Des, +2 escudo)

pg 8 (1d10+2)

Fort +4, **Ref** -1, **Vol** +1; +2 contra conjuros

Inmune fantasmagorías, parálisis, veneno

Debilidades sensibilidad a la luz

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Martillo de guerra +3 (1d8+1/x3)

A distancia Ballesta ligera +0 (1d8/19-20)

Aptitudes sortílegas (NL 3º)

1/día — *agrandar persona* (sólo a sí mismo), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 9, **Con** 15, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 4

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 11

Dotes Soltura con un arma (martillo de guerra)

Habilidades Intimidar +1, Sigilo -3; **Modificadores raciales** +2 a Percepción con la mampostería, +4 a Sigilo

Idiomas común, enano, infracomún

CE estabilidad, lento y calmado

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, equipo (2-5), sección (6-12 más 3 sargentos de 3er nivel y 1 líder de 3er a 8º nivel) o clan (13-80 más 25% de niños no combatientes más 1 sargento de 3er nivel por cada 5 adultos, 3-6 lugartenientes de 3er a 6º nivel y 1-4 capitanes de 9º nivel)

Tesoro equipo de PNJ (cota de mallas, escudo pesado de acero, martillo de guerra, ballesta ligera [20 virotes], 3d6 po, otro)

Primos de los enanos, los duergar son criaturas malhumoradas que odian a los intrusos de sus reinos subterráneos (pero ni de lejos tanto como lo hacen sus parientes que viven más cerca de la superficie).

Los duergar habitan en comunidades de zonas muy profundas bajo tierra, y parecen versiones más oscuras y retorcidas de sus parientes más amables. Su piel es de un gris mate, como si se hubiera restregado con polvo o ceniza, pero es un color natural que les permite mezclarse mejor con su entorno subterráneo. Son una raza de esclavistas, pero mientras los prisioneros no enanos suelen ser asignados a trabajos agotadores, los prisioneros enanos suelen ser asesinados inmediatamente.

En combate, los duergar disparan sus ballestas desde la distancia, y tras unos pocos asaltos las cambian por los martillos de guerra. Si se ven superados en número, o se enfrentan a una gran amenaza (y tienen espacio), los duergar usan su aptitud de *agrandar persona* y comienzan a hostigar a sus enemigos.

Personajes duergar

Los duergar se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Todos los duergar poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Constitución, +2 a Sabiduría, -4 a Carisma: los duergar son robustos y observadores, pero también tercos y beligerantes.

Lento y calmado: tienen una velocidad base de 20 pies (*6 m*), que nunca se ve modificada por la armadura ni la impedimenta.

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 120 pies (*36 m*).

Inmunidades: son inmunes a las fantasmagorías, la parálisis y el veneno. Además obtienen un bonificador +2 racial a las salvaciones contra conjuros y aptitudes sortílegas.

Estabilidad: obtienen un bonificador +4 racial a su DMC contra los intentos de embestida y derribo mientras se encuentren en pie.

Aptitudes sortílegas: pueden lanzar *agrandar persona* e *invisibilidad* una vez al día cada uno, utilizando su nivel de personaje como su nivel de lanzador. Ambas aptitudes sólo les afectan a ellos mismos.

Sensibilidad a la luz: quedan deslumbrados mientras permanecen en un área de luz brillante.

Idiomas: comienzan hablando común, enano e infracomún. Los duergar con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes: aklo, dracónico, gigante, goblin, orco o térraro.

Ilustración de Eric Lofgren

Elefante

Estos animales de piel gruesa tienen unos grandes colmillos de marfil a ambos lados de un hocico largo y prensil.

ELEFANTE **VD 7**

PX 3.200

N animal Enorme

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +21

DEFENSA

CA 17, toque 8, desprevenido 17 (+9 natural, -2 tamaño)

pg 93 (11d8+44)

Fort +13, **Ref** +7, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +16 (2d8+10), Golpetazo +16 (2d6+10)

Espacio 15 pies (4,5 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

Ataques especiales Pisotear (2d8+15; CD 25)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7

Ataque base +8; **BMC** +20; **DMC** 30 (34 contra derribo)

Dotes Aguante, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +21

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario o rebaño (6-30)

Tesoro ninguno

Estos grandes animales terrestres vagan majestuosamente por las llanuras en rebaños familiares muy unidos, y son símbolos de sabiduría y fuerza. Tienen varios depredadores naturales, y a veces son cazados por sus colmillos de marfil para convertirlos en joyas, estatuillas y baratijas para los ricos.

Elefante, mastodonte

Esta criatura es más grande que un elefante normal, y tiene unos enormes y amplios colmillos, y un denso pelaje marrón por todo el cuerpo.

MASTODONTE **VD 9**

PX 6.400

N animal Enorme

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +24

DEFENSA

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

pg 133 (14d8+70)

Fort +14, **Ref** +10, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +21 (2d8+12), Golpetazo +20 (2d6+12)

Espacio 15 pies (4,5 *m*); **Alcance** 15 pies (4,5 *m*)

Ataques especiales Pisotear (2d8+18, CD 29)

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7

Ataque base +10; **BMC** +24, **DMC** 35 (39 contra derribo)

Dotes Aguante, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Soltura con un arma (cornada), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada

Habilidades Percepción +24

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras frías o templadas

Organización solitario o rebaño (6-30)

Tesoro ninguno

Los grandes mastodontes son los parientes primitivos de los elefantes. Sus grandes colmillos empequeñecen a los de los elefantes normales, proyectándose hacia fuera para curvarse de nuevo hacia dentro hasta casi tocarse las puntas. Los peludos mamuts lanudos pertenecen a una variante de los mastodontes adaptada a entornos fríos, pero tienen las mismas estadísticas.

Compañero elefante/mastodonte

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies (12 *m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d8), Golpetazo (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 14, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 7; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (2d6), Golpetazo (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Pisotear (2d6).

Ilustración de Dean Spencer

Elemental de agua

La forma de esta criatura translúcida cambia entre una columna giratoria de agua y una ola rompiente.

ELEMENTAL DE AGUA

Idioma acuano

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Agua)

Organización solitario, pareja o banda (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Empapar (Ex): el toque del elemental apaga las llamas no mágicas de tamaño Grande o menor. La criatura puede disipar el fuego mágico que toque como si usase *disipar magia* (nivel de lanzador igual a los DG del elemental).

Maestría del agua (Ex): un elemental de agua obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su oponente están tocando el agua. Si el oponente o el elemental están tocando el suelo, el elemental sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño. Estos modificadores también se aplican a las maniobras de derribo y arrollar, siempre que el elemental inicie o resista este tipo de ataques (estos modificadores no se incluyen en el bloque de estadísticas).

Vórtice (Sb): un elemental de agua puede crear un vórtice como acción estándar, a voluntad. Esta aptitud funciona igual que el ataque especial de Torbellino (consulta la página 305), pero sólo puede crearse bajo el agua y no puede abandonarla.

ELEMENTAL DE AGUA PEQUEÑO VD 1

PX 400

N ajeno Pequeño (agua, elemental, extraplanario)

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 17 (+6 natural, +1 tamaño)

pg 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +0

Inmune rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +5 (1d6+3)

Ataques especiales Empapar, Maestría del agua, Vórtice (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 13

Dotes Ataque poderoso

Habilidades Acrobacias +4, Escapismo +4, Nadar +14, Percepción +4, Saber (los Planos) +1, Sigilo +8

ELEMENTAL DE AGUA MEDIANO VD 3

PX 800

N ajeno Mediano (agua, elemental, extraplanario)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +6 natural)

pg 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +1

Inmune rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +7 (1d8+4)

Ataques especiales Empapar, Maestría del agua, Vórtice (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 18

Dotes Ataque poderoso, Hendedura

Habilidades Acrobacias +6, Escapismo +6, Nadar +16, Percepción +5, Saber (los Planos) +2, Sigilo +6

ELEMENTAL DE AGUA GRANDE VD 5

PX 1.600

N ajeno Grande (agua, elemental, extraplanario)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 18, toque 12, desprevenido 15 (+2 Des, +1 esquiva, +6 natural, -1 tamaño)

pg 68 (8d10+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +2

RD 5/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +12 (1d8+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Empapar, Maestría del agua, Vórtice (CD 19)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 14, **Con** 17, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +8; **BMC** +14; **DMC** 27

Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura

Habilidades Acrobacias +9, Escapismo +11, Nadar +24, Percepción +9, Saber (los Planos) +5, Sigilo +5

ELEMENTAL DE AGUA ENORME VD 7

PX 3.200

N ajeno Enorme (agua, elemental, extraplanario)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 21, toque 13, desprevenido 16 (+4 Des, +1 esquiva, +8 natural, -2 tamaño)

pg 95 (10d10+40)

Fort +11, **Ref** +11, **Vol** +3

RD 5/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +15 (2d6+7)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Empapar, Maestría del agua, Vórtice (CD 22)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 18, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +10; **BMC** +19; **DMC** 34

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura,

Ilustración de Peter Bergting

Hendedura

Habilidades Acrobacias +11, Escapismo +15, Nadar +26, Percepción +13, Saber (los Planos) +7, Sigilo +3

ELEMENTAL DE AGUA MAYOR VD 9

PX 6.400

N ajeno Enorme (agua, elemental, extraplanario)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 23, toque 14, desprevenido 17 (+5 Des, +1 esquiva, +9 natural, -2 tamaño)

pg 123 (13d10+52)

Fort +12, **Ref** +15, **Vol** +4

RD 10/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +20 (2d8+9)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Empapar, Maestría del agua, Vórtice (CD 25)

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 20, **Con** 19, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +13; **BMC** +24; **DMC** 40

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado

Habilidades Acrobacias +18, Escapismo +20, Nadar +30, Percepción +16, Saber (los Planos) +12, Sigilo +10

ELEMENTAL DE AGUA ANCIANO VD 11

PX 12.800

N ajeno Enorme (agua, elemental, extraplanario)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 24, toque 15, desprevenido 17 (+6 Des, +1 esquiva, +9 natural, -2 tamaño)

pg 152 (16d10+64)

Fort +14, **Ref** +18, **Vol** +5

RD 10/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +24 (2d10+10/19-20)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Empapar, Maestría del agua, Vórtice (CD 28)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 22, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +16; **BMC** +28; **DMC** 45

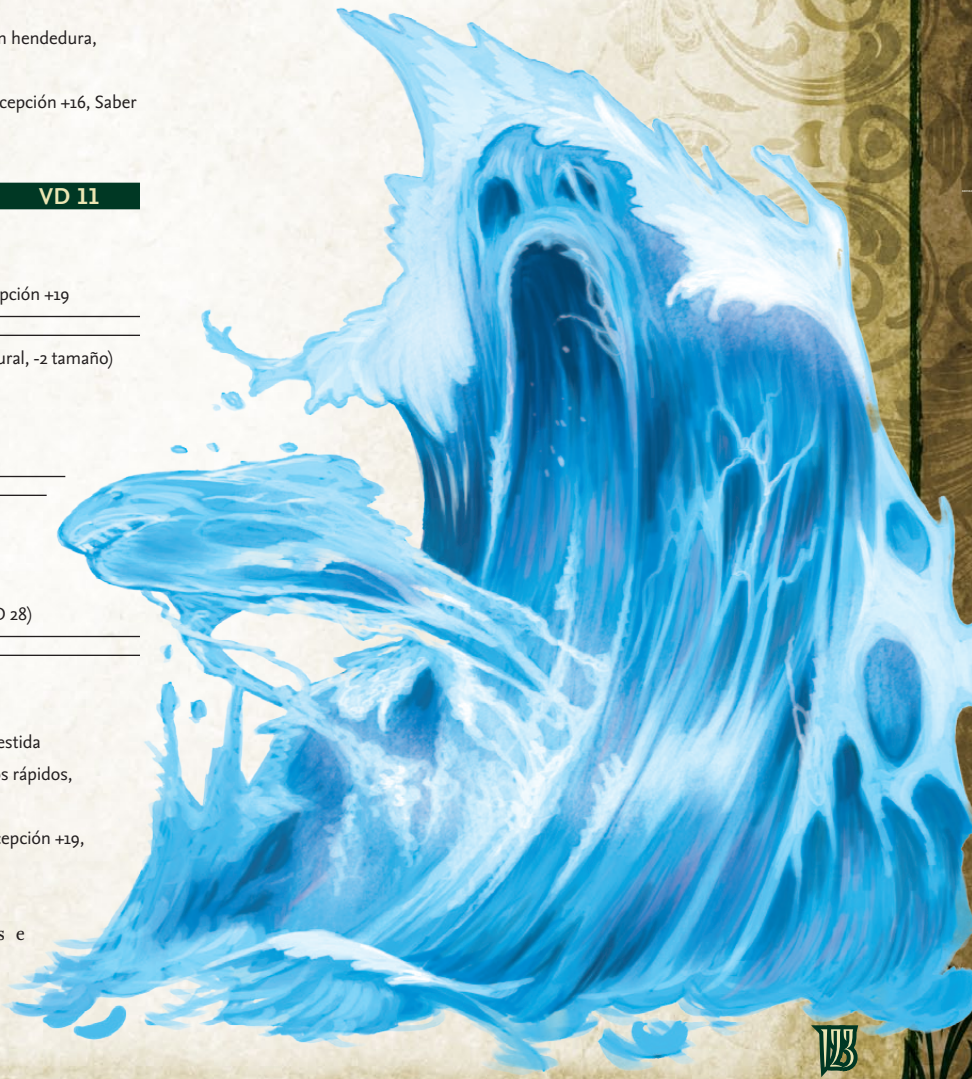
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado

Habilidades Acrobacias +25, Escapismo +25, Nadar +37, Percepción +19, Saber (los Planos) +19, Sigilo +17

Los elementales de agua son criaturas pacientes e implacables hechas de agua dulce o salada viva. Prefieren esconderse o arrastrar al agua a sus oponentes para así tener ventaja.

Como el resto de elementales, todos los de agua tienen sus propias formas y apariencias únicas. Muchos aparecen como criaturas en forma de ola con caras vagamente humanoides y olas más pequeñas a modo de brazos a cada lado. Otra forma común es la de cualquier criatura acuática, como la de un tiburón o un pulpo, pero hechas completamente de agua.

Elemental	Altura	Peso	CD de salv. del vórtice	Altura del vórtice
Pequeño	4 pies (*1,2 m*)	34 libras (*15,3 kg*)	13	10-20 pies (*3-6 m*)
Mediano	8 pies (*2,4 m*)	280 libras (*126 kg*)	15	10-30 pies (*3-9 m*)
Grande	16 pies (*4,8 m*)	2.250 libras (*1,01 TM*)	19	10-40 pies (*3-12 m*)
Enorme	32 pies (*9,5 m*)	18.000 libras (*8 TM*)	22	10-50 pies (*3-15 m*)
Mayor	36 pies (*10,8 m*)	21.000 libras (*9,45 TM*)	25	10-60 pies (*3-18 m*)
Anciano	40 pies (*12 m*)	24.000 libras (*10,8 TM*)	28	10-60 pies (*3-18 m*)



Elemental de aire

Esta criatura parecida a una nube tiene huecos vacíos como reminiscencias de unos ojos y una boca, y un viento huracanado la azota creando formas siniestras.

ELEMENTAL DE AIRE

Idioma aurano

ECOLOGÍA

Entorno plano del Aire

Organización solitario, pareja o banda (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño contra un elemental de aire.

ELEMENTAL DE AIRE PEQUEÑO VD 1

PX 400

N ajeno Pequeño (aire, elemental, extraplanario)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenido 14 (+3 Des, +3 natural, +1 tamaño)

pg 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +0

Aptitudes defensivas maestría del aire; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +6 (1d4+1)

Ataques especiales Torbellino (CD 12)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 15

Dotes Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada[A], Sutileza con las armas[A]

Habilidades Acrobacias +7, Escapismo +7, Percepción +4, Saber (los Planos) +1, Sigilo +11, Volar +17

ELEMENTAL DE AIRE MEDIANO VD 3

PX 800

N ajeno Mediano (aire, elemental, extraplanario)

Inic +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 19, toque 16, desprevenido 13 (+5 Des, +1 esquiva, +3 natural)

pg 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +9, **Vol** +1

Aptitudes defensivas maestría del aire; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +9 (1d6+3)

Ataques especiales Torbellino (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 21, **Con** 14, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 22

Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Sutileza con las armas[A]

Habilidades Acrobacias +11, Escapismo +9, Percepción +7, Saber (los Planos) +1, Sigilo +10, Volar +17

ELEMENTAL DE AIRE GRANDE VD 5

PX 1.600

N ajeno Grande (aire, elemental, extraplanario)

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 21, toque 17, desprevenido 13 (+7 Des, +1 esquiva, +4 natural, -1 tamaño)

pg 68 (8d10+24)

Fort +9, **Ref** +13, **Vol** +2

Aptitudes defensivas maestría del aire; **RD** 5/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +14 (1d8+4)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Torbellino (CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +8, **BMC** +13; **DMC** 31

Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A]

Habilidades Acrobacias +15, Escapismo +15, Percepción +11, Saber (los Planos) +5, Sigilo +11, Volar +21

ELEMENTAL DE AIRE ENORME VD 7

PX 3.200

N ajeno Enorme (aire, elemental, extraplanario)

Inic +13; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 22, toque 18, desprevenido 12 (+9 Des, +1 esquiva, +4 natural, -2 tamaño)

pg 95 (10d10+40)

Fort +11, **Ref** +16, **Vol** +5

Aptitudes defensivas maestría del aire; **RD** 5/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +17 (2d6+6)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Torbellino (CD 21)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 29, **Con** 18, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +10; **BMC** +18; **DMC** 38

Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +18, Escapismo +18, Percepción +13, Saber (los Planos) +7, Sigilo +9, Volar +23

ELEMENTAL DE AIRE MAYOR VD 9

PX 6.400

N ajeno Enorme (aire, elemental, extraplanario)

Inic +14; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 25, toque 19, desprevenido 14 (+10 Des, +1 esquiva, +6 natural, -2 tamaño)

pg 123 (13d10+52)

Fort +12, **Ref** +18, **Vol** +6

Aptitudes defensivas maestría del aire; **RD** 10/-; **Inmune** rasgos de elemental

Ilustración de Peter Bergting

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +21 (2d8+7)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales Torbellino (CD 23)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 31, **Con** 18, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base+13; **BMC** +22; **DMC** 43
Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +25, Escapismo +23, Percepción +16, Saber (los Planos) +12, Sigilo +15, Volar +27

ELEMENTAL DE AIRE ANCIANO VD 11

PX 12.800

N ajeno Enorme (aire, elemental, extraplanario)
Inic +15; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 28, toque 20, desprevenido 16 (+11 Des, +1 esquiva, +8 natural, -2 tamaño)
pg 152 (16d10+64)
Fort +14, **Ref** +21, **Vol** +7
Aptitudes defensivas maestría del aire; **RD** 10/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +25 (2d8+9)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales Torbellino (CD 27)

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 33, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +16; **BMC** +27; **DMC** 49
Dotes Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +30, Escapismo +30, Percepción +19, Saber (los Planos) +19, Sigilo +22, Volar +34

Los elementales de aire son criaturas voladoras y rápidas hechas de aire viviente. Primitivos y territoriales, se ofenden cuando se les convoca o cumplen órdenes de los mortales, y muchos prefieren pasar su tiempo en el plano del Aire, haciendo cabriolas y carreras por los cielos infinitos.

Aunque todos los elementales de aire de tamaño similar poseen idénticas estadísticas, la apariencia exacta puede variar mucho entre individuos. Uno podría ser un vórtice animado de viento y humo, mientras otro podría ser una criatura humeante con forma de ave, ojos brillantes y viento para sus alas.

Un elemental de aire prefiere atacar a objetivos voladores o de algún modo aéreos, no sólo porque su maestría en el vuelo le confiere una pequeña ventaja, sino porque detesta pensar en tocar el suelo. Puede moverse bajo el agua, y aunque es un elemental y no corre el riesgo de ahogarse, no tiene rangos en Nadar y pierde mucha velocidad y movilidad.

Elemental	Altura	Peso	CD de salv. del torbellino	Altura del torbellino
Pequeño	4 pies (*1,2 m*)	1 libra (*0,45 kg*)	12	10-20 pies (*3-6 m*)
Mediano	8 pies (*2,4 m*)	2 libras (*0,9 kg*)	14	10-30 pies (*3-9 m*)
Grande	16 pies (*4,8 m*)	4 libras (*1,8 kg*)	18	10-40 pies (*3-12 m*)
Enorme	32 pies (*9,5 m*)	8 libras (*3,6 kg*)	22	10-50 pies (*3-15 m*)
Mayor	36 pies (*10,8 m*)	10 libras (*4,5 kg*)	23	10-60 pies (*3-18 m*)
Anciano	40 pies (*12 m*)	12 libras (*5,4 kg*)	27	10-60 pies (*3-18 m*)

Elemental de fuego

Esta criatura parece una hoguera viviente en movimiento, con lenguas llameantes estirándose en busca de algo que quemar.

ELEMENTAL DE FUEGO

Idioma ígnaro

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Fuego)

Organización solitario, pareja o banda (3-8)

Tesoro ninguno

ELEMENTAL DE FUEGO PEQUEÑO VD 1

PX 400

N ajeno Pequeño (elemental, extraplanario, fuego)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+1 Des, +1 esquiva, +3 natural, +1 tamaño)

pg 11 (2d10)

Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +0

Inmune fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +4 (1d4 más Quemadura)

Ataques especiales Quemadura (1d4, CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 13, **Con** 10, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 13

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Sutileza con las armas[A]

Habilidades Acrobacias +5, Escapismo +5, Intimidar +4, Percepción +4, Saber (los Planos) +1, Trepar +4

ELEMENTAL DE FUEGO MEDIANO VD 3

PX 800

N ajeno Mediano (elemental, extraplanario, fuego)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenido 13 (+3 Des, +1 esquiva, +3 natural)

pg 30 (4d10+8)

Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +1

Inmune fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +7 (1d6+1 más Quemadura)

Ataques especiales Quemadura (1d6, CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 19

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Sutileza con las armas[A]

Habilidades Acrobacias +8, Escapismo +8, Intimidar +5, Percepción +7, Saber (los Planos) +1, Trepar +5

ELEMENTAL DE FUEGO GRANDE VD 5

PX 1.600

N ajeno Grande (elemental, extraplanario, fuego)

Inic +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 19, toque 15, desprevenido 13 (+5 Des, +1 esquiva, +4 natural, -1 tamaño)

pg 60 (8d10+16)

Fort +8, **Ref** +11, **Vol** +4

RD 5/-; **Inmune** fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +12 (1d8+2 más Quemadura)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Quemadura (1d8, CD 16)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 21, **Con** 14, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +8; **BMC** +11; **DMC** 27

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +14, Escapismo +12, Intimidar +9, Percepción +11, Saber (los Planos) +5, Trepar +9

ELEMENTAL DE FUEGO ENORME VD 7

PX 3.200

N ajeno Enorme (elemental, extraplanario, fuego)

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 21, toque 16, desprevenido 13 (+7 Des, +1 esquiva, +5 natural, -2 tamaño)

pg 85 (10d10+30)

Fort +10, **Ref** +14, **Vol** +5

RD 5/-; **Inmune** fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +15 (2d6+4 más Quemadura)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Quemadura (2d6, CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +10; **BMC** +16; **DMC** 34

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +16, Escapismo +16, Intimidar +9, Percepción +13, Saber (los Planos) +7, Trepar +13

ELEMENTAL DE FUEGO MAYOR VD 9

PX 6.400

N Enorme ajeno (elemental, extraplanario, fuego)

Inic +12; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 23, toque 17, desprevenido 14 (+8 Des, +1 esquiva, +6 natural, -2 tamaño)

pg 123 (13d10+52)

Ilustración de Peter Bergting

Fort +12, **Ref** +16, **Vol** +6

RD 10/–; **Inmune** fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +19 (2d8+7 más Quemadura)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Quemadura (2d8, CD 20)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 27, **Con** 18, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +13; **BMC** +22; **DMC** 41

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Posición del viento, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +23, Escapismo +21, Intimidar +15, Percepción +16, Saber (los Planos) +10, Trepar +20

ELEMENTAL DE FUEGO ANCIANO VD 11

PX 12.800

N ajeno Enorme (elemental, extraplanario, fuego)

Inic +13; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 26, toque 18, desprevenido 16 (+9 Des, +1 esquiva, +8 natural, -2 tamaño)

pg 152 (16d10+64)

Fort +14, **Ref** +19, **Vol** +7

RD 10/–; **Inmune** fuego, rasgos de elemental

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +23 (2d8+8 más Quemadura)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Quemadura (2d10, CD 22)

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 29, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +16; **BMC** +26; **DMC** 46

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Movilidad, Posición del relámpago, Posición del viento, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +28, Escapismo +28, Intimidar +19, Percepción +19, Saber (los Planos) +19, Trepar +27

Los elementales de fuego son criaturas rápidas y crueles de llamas vivas. Disfrutan atemorizando a los seres más débiles que ellos, e aterrorizando a los que pueden prender fuego.

Un elemental de fuego no puede entrar en el agua o cualquier otro líquido no inflamable. Una masa de agua es una barrera infranqueable a menos que el elemental de fuego pueda saltarla o evitarla, o si el agua está cubierta por un material inflamable (como una capa de aceite).

Los elementales de fuego varían de apariencia; normalmente se manifiestan en formas de espirales serpentinas hechas de humo y llamas, pero algunos adoptan formas más parecidas a humanos, demonios u otros monstruos para incrementar el terror de su súbita aparición. Los rasgos del cuerpo de un elemental de fuego están hechos de pequeñas llamas más oscuras o áreas semiestables de humo, ascuas y cenizas.

Elemental	Altura	Peso
Pequeño	4 pies (*1,2 m*)	1 libra (*0,45 kg*)
Mediano	8 pies (*2,4 m*)	2 libras (*0,90 kg*)
Grande	16 pies (*4,8 m*)	4 libras (*1,80 kg*)
Enorme	32 pies (*9,5 m*)	8 libras (*3,60 kg*)
Mayor	36 pies (*10,8 m*)	10 libras (*4,5 kg*)
Anciano	40 pies (*12 m*)	12 libras (*5,4 kg*)

Elemental de tierra

Esta corpulenta y tosca criatura humanoide de barro y piedra, sin cara excepto dos ojos formados por gemas relucientes, surge de la tierra con una explosión.

ELEMENTAL DE TIERRA

Idioma térraro

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano de la Tierra)

Organización solitario, pareja o banda (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Atravesar la tierra (Ex): un elemental de tierra puede atravesar la piedra, el barro o casi cualquier tipo de tierra, excepto el metal, excavando como lo hace un pez nadando en el agua. Si está protegido contra el daño por fuego, puede incluso atravesar la lava. Su movimiento no deja túnel ni agujero, ni crea ninguna ola ni ningún otro signo de su presencia. Un conjuro de *remover tierra* lanzado en el área donde haya un elemental de tierra excavando lo empuja hacia atrás 30 pies (*9 m*), aturdiéndolo durante 1 asalto a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 15.

Maestría de la tierra (Ex): un elemental de tierra obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están tocando el suelo. Si un oponente se encuentra en el aire o en el agua, el elemental sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño. Estos modificadores también se aplican a las maniobras de derribo y arrollar, siempre que el elemental inicie o resista este tipo de ataques (estos modificadores no se incluyen en el bloque de estadísticas).

ELEMENTAL DE TIERRA PEQUEÑO VD 1

PX 400

N ajeno Pequeño (elemental, extraplanario, tierra)

Inic -1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenido 17 (-1 Des, +7 natural, +1 tamaño)

pg 13 (2d10+2)

Fort +4, **Ref** -1, **Vol** +3

Inmune rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +6 (1d6+4)

Ataques especiales Maestría de la tierra

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 8, **Con** 13, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 13

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada[A]

Habilidades Percepción +4, Saber (dungeons) +1, Saber (los Planos) +1, Sigilo +7, Tasación +1, Trepar +7

ELEMENTAL DE TIERRA MEDIANO VD 3

PX 800

N ajeno Mediano (elemental, extraplanario, tierra)

Inic -1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 18, toque 9, desprevenido 18 (-1 Des, +9 natural)

pg 34 (4d10+12)

Fort +7, **Ref** +0, **Vol** +4

Inmune rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +9 (1d8+7)

Ataques especiales Maestría de la tierra

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 8, **Con** 17, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +4; **BMC** +9; **DMC** 18

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada[A], Hendedura

Habilidades Percepción +7, Saber (dungeons) +2, Saber (los Planos) +2, Sigilo +3, Tasación +1, Trepar +10

ELEMENTAL DE TIERRA GRANDE VD 5

PX 1.600

N ajeno Grande (elemental, extraplanario, tierra)

Inic -1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 18, toque 8, desprevenido 18 (-1 Des, +10 natural, -1 tamaño)

pg 68 (8d10+24)

Fort +9, **Ref** +1, **Vol** +6

RD 5/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +14 (2d6+7)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Maestría de la tierra

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 8, **Con** 17, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +8; **BMC** +16; **DMC** 25

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mayor, Embestida mejorada[A], Hendedura

Habilidades Percepción +11, Saber (dungeons) +3, Saber (los Planos) +6, Sigilo +5, Tasación +6, Trepar +15

ELEMENTAL DE TIERRA ENORME VD 7

PX 3.200

N ajeno Enorme (elemental, extraplanario, tierra)

Inic -1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 19, toque 7, desprevenido 19 (-1 Des, +12 natural, -2 tamaño)

pg 95 (10d10+40)

Fort +11, **Ref** +2, **Vol** +7

RD 5/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +17 (2d8+9)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Maestría de la tierra

Ilustración de Peter Bergting

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +10; **BMC** +21; **DMC** 30

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mayor, Embestida mejorada[A], Golpe demoledor, Hendedura

Habilidades Percepción +13, Saber (dungeons) +4, Saber (los Planos) +7 , Sigilo +4 ,Tasación +6, Trepar +18,

ELEMENTAL DE TIERRA MAYOR VD 9

PX 6.400

N ajeno Enorme (elemental, extraplanario, tierra)

Inic -1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 21, toque 7, desprevenido 21 (-1 Des, +14 natural, -2 tamaño)

pg 136 (13d10+65)

Fort +13, **Ref** +3, **Vol** +8

RD 10/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +21 (2d10+10)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Maestría de la tierra

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +13; **BMC** +25; **DMC** 34

Dotes Arrollar mayor, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mayor, Embestida mejorada[A], Golpe demoledor, Hendedura, Romper arma mejorado

Habilidades Percepción +16, Saber (dungeons) +10, Saber (los Planos) +13, Sigilo +7, Tasación +10, Trepar +25

ELEMENTAL DE TIERRA ANCIANO VD 11

PX 12.800

N ajeno Enorme (elemental, extraplanario, tierra)

Inic -1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 23, toque 7, desprevenido 23 (-1 Des, +16 natural, -2 tamaño)

pg 168 (16d10+80)

Fort +15, **Ref** +4, **Vol** +10

RD 10/-; **Inmune** rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +26 (2d10+12/19-20)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Maestría de la tierra

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +16; **BMC** +30; **DMC** 39

Dotes Arrollar mayor, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mayor, Embestida mejorada[A], Golpe demoledor, Hendedura, Romper arma mejorado

Habilidades Percepción +19, Saber (dungeons) +19, Saber (los Planos) +19, Sigilo +10, Tasación +19, Trepar +31

Los elementales de tierra son criaturas lentas, pesadas, y tercas hechas de piedra o tierra vivas. Cuando están completamente quietos, parecen una pila de piedra o una pequeña colina.

Al entrar en acción un elemental de tierra, su apariencia real puede variar, aunque sus estadísticas son idénticas a los demás elementales del mismo tamaño. Muchos elementales de tierra parecen animales terrestres hechos de roca, tierra o incluso cristal, con gemas brillantes a modo de ojos. Los elementales de tierra Grandes a menudo poseen una apariencia humanoide pero de piedra. Suele crecer algo de vegetación en las juntas de barro que unen las partes del cuerpo de un elemental de tierra.

Elemental	Altura	Peso
Pequeño	4 pies (*1,2 m*)	80 libras (*36 kg*)
Mediano	8 pies (*2,4 m*)	750 libras (*338 kg*)
Grande	16 pies (*4,8 m*)	6.000 libras (*2,7 TM*)
Enorme	32 pies (*9,5 m*)	48.000 libras (*21,6 TM*)
Mayor	36 pies (*10,8 m*)	54.000 libras (*24,3 TM*)
Anciano	40 pies (*12 m*)	60.000 libras (*27 TM*)

Enredadera almizcleña amarilla

Esta planta verde y húmeda, enrollada alrededor de varios esqueletos humanos, posee unas enfermizas flores de las que surge un repugnante vapor amarillento.

ENREDADERA ALMIZCLEÑA AMARILLA VD 2

PX 600

N planta Mediana

Inic +2; **Sentidos** sentido de la vibración 30 pies (*9 m*); Percepción +0

DEFENSA

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

pg 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +1

Inmune rasgos de planta

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*)

Cuerpo a cuerpo Zarcillo +5 (1d4+4)

Espacio 5 pies (*1,5 m*), **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Crear zombi almizcleño amarillo, Rociar polen

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 16, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 8

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 17 (no puede ser derribado)

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados o cálidos y subterráneo

Organización área (enredadera más 1-6 zombis almizcleños amarillos)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Crear zombi almizcleño amarillo (Sb): como acción de asalto completo, una enredadera almizcleña amarilla puede perforar el cerebro de una criatura indefensa que se encuentre al alcance, como una criatura extasiada por su polen, con docenas de zarcillos. Este ataque inflige 1d4 puntos de daño a la Inteligencia por asalto. Cuando la Inteligencia de una criatura queda reducida a 0, ésta muere y los zarcillos se detienen en su interior. Una hora después, la criatura es animada como un zombi almizcleño amarillo (consulta más adelante).

Rociar polen (Ex): como acción estándar, una enredadera almizcleña amarilla puede rociar con una nube de polen a una única criatura que esté a 30 pies (*9 m*) o menos. Debe llevar a cabo un ataque de toque a distancia +4 para impactar al objetivo, el cual debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 14 o queda extasiado durante 1d6 asaltos. Una criatura extasiada no puede llevar a cabo otra acción más que moverse a su velocidad normal hacia un espacio al alcance de la enredadera almizcleña amarilla, momento en que la criatura se queda quieta y permite a la enredadera que inserte sus zarcillos en su cerebro. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

La enredadera almizcleña amarilla es una horrorosa planta que crece en cementerios embrujados, siniestros campos de batalla y otros lugares donde la muerte flota pesadamente en el aire y densa en el suelo. Su método de reproducción es singularmente aterrador: mata a los vivos, los infesta con sus semillas y polen, y los anima como zombis. Estos zombis sirven a la planta como guardianes durante días, pero cuando se crean nuevos zombis, los más antiguos vagan por los alrededores, desplomándose y destruyéndose en 2d6 días para que germine una nueva enredadera almizcleña amarilla.

Zombi almizcleño amarillo

Un zombi almizcleño amarillo es una criatura putrefacta de la cual han brotado zarcillos verdes y húmedos. Trata al zombi almizcleño amarillo como un zombi estándar, pero con la siguiente cualidad especial.

Rasgos de planta (Ex): este zombi ha sido animado gracias a la planta que crece por todo su cuerpo en lugar de hacerlo debido a la nigromancia. Los zombis almizcleños amarillos carecen de los rasgos de muerto viviente, y en cambio obtienen los rasgos de planta. Se consideran plantas, no muertos vivientes, en lo que se refiere a efectos y ataques mágicos. La canalización de energía positiva no les daña, por ejemplo, ni la energía negativa les cura.

Ilustración de Tyler Walpole

Enredadera asesina

Esta retorcida enredadera, tan gruesa como el brazo de un hombre y con hojas en forma de mano, se mueve por el suelo culebreando de manera antinatural.

ENREDADERA ASESINA VD 3

PX 800

N planta Grande

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra, vista ciega 30 pies (*9 m*); Percepción +1

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (+6 natural, -1 tamaño)

pg 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +1, **Vol** +2

Inmune electricidad, rasgos de planta; **Resiste** frío 10 y fuego 10

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +7 (1d8+7 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir (1d8+7), Enmarañar

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 10, **Con** 16, **Int** -, **Sab** 13, **Car** 9

Ataque base +3; **BMC** +9 (+13 presa); **DMC** 19 (no puede ser derribado)

CE camuflaje

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja o área (3-6)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Camuflaje (Ex): debido a que una enredadera asesina se parece a una planta normal cuando está quieta, se necesita una prueba de Percepción CD 20 para descubrirla antes de que ataque por primera vez. Cualquiera con rangos en Supervivencia o Saber (Naturaleza) puede usar dichas habilidades en lugar de Percepción para descubrirla.

Enmarañar (Sb): una enredadera asesina puede, como acción gratuita, animar las plantas en un radio de 30 pies (*9 m*) y aferrarse a los enemigos. Por lo demás, esta aptitud es similar a *enmarañar* (NL 4º, CD 13). La CD de la salvación se basa en la Sabiduría.

La enredadera asesina es una planta carnívora que recoge su propio y macabro fertilizante atrapando y aplastando animales, y depositando después sus cadáveres cerca de sus raíces. Estas extraordinarias plantas pueden percibir movimientos insignificantes en la tierra y el aire, y detectar cambios en la luz y el calor mediante sus numerosas hojas, otorgándoles una conciencia excepcional del área que les rodea. Sin inteligencia ni motivaciones ocultas, arremeten contra cualquier ser vivo que pasa cerca, sin importar su tamaño, conciencia o letalidad potencial. Una planta madura consiste en una enredadera principal, de unos 20 pies (*6 m*) de longitud; a partir de ella, cada 6 pulgadas (*15 cm*) aproximadamente, se ramifican enredaderas más pequeñas de unos 5 pies (*1,5 m*) de longitud. Estas pequeñas enredaderas contienen grupos de hojas y a finales de verano producen racimos de pequeños frutos que se parecen a moras silvestres. El fruto es duro y posee un fuerte sabor amargo, aunque algunos dicen que las bayas cambian ese sabor en función de las víctimas que abonan las raíces. Aparentemente, las más mortíferas producen las bayas más dulces.

Una enredadera asesina puede moverse, pero normalmente se queda quieta a menos que necesite buscar presas en las inmediaciones. Estas plantas utilizan tácticas simples, tumbándose hasta que una presa queda a su alcance y la ataca. Una vez que una enredadera asesina actúa, persigue a su presa (aunque despacio) para atraparla y convertirla en abono. Se muestran tenaces siempre que sus presas permanecen a la vista. Una vez que una criatura escapa a la capacidad de la planta para percibirla, la enredadera sin mente cae y se queda tumbada esperando al siguiente transeúnte.

Las enredaderas asesinas acechan en los bosques frondosos y las ciénagas, pero algunas podrían invadir campos y viñedos descuidados. Las semillas de la enredadera podrían ser propagadas lejos por aves lo suficientemente rápidas para arrancarlas y huir. Las historias hablan a menudo de enredaderas asesinas que aparecen en parterres o que penetran en invernaderos, sorpresas mortíferas plantadas por rivales y enemigos, o amenazas caprichosas dejadas caer por las aves.

Ilustración de Michael Jaecks

Ent

La corteza de este árbol animado posee nudos formando unos rasgos vagamente humanoides, con ramas y raíces a modo de brazos y piernas.

ENT **VD 8**

PX 4.800

NB planta Enorme

Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 21, toque 7, desprevenido 21 (-1 Des, +14 natural, -2 tamaño)

pg 114 (12d8+60)

Fort +13, **Ref** +3, **Vol** +9

RD 10/cortante; **Inmune** rasgos de planta

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +17 (2d6+9/19-20)

A distancia Roca +7 (2d6+13)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*]), Pisotear (2d6+13, CD 25)

ESTADÍSTICAS

Fue 29, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 13

Ataque base +9; **BMC** +20; **DMC** 29

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Romper arma mejorado, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +9, Diplomacia +9, Intimidar +9, Percepción +12, Saber (Naturaleza) +9, Sigilo -9 (+7 en bosques); **Modificador racial** +16 a Sigilo en bosques

Idiomas común, ent, silvano

CE animar los árboles, doble daño contra objetos, habla arbórea

ECOLOGÍA

Entorno cualquier bosque

Organización solitario o arboleda (2-7)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Animar los árboles (St): un ent puede animar cualquier árbol en un radio de 180 pies (*54 m*) a voluntad, pudiendo controlar hasta dos a la vez. Un árbol necesita 1 asalto completo para desenraizarse, tras lo cual se mueve a una velocidad de 10 pies (*3 m*) y lucha como un ent (aunque sólo posea un ataque de Golpetazo y carezca de las aptitudes animar a los arboles y lanzamiento de rocas), sufriendo además la vulnerabilidad al fuego del ent. Si el ent que lo animó finaliza el efecto, se mueve más allá del alcance o queda imposibilitado, el árbol echa raíces inmediatamente donde esté y vuelve a su estado normal.

Doble daño contra objetos (Ex): un ent o un árbol animado que lleva a cabo un ataque completo contra un objeto o una estructura causa doble daño.

Habla arbórea (Ex): un ent posee la aptitud de conversar con las plantas como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *hablar con las plantas* continuo, y la mayoría de las plantas le dan la bienvenida con una actitud amistosa o incluso solícita.

Ilustración de Andrew Hou

Los ent son guardianes de los bosques e interlocutores de los árboles. Tan longevos como los propios bosques, y considerándose a sí mismos como progenitores y pastores en lugar de jardineros, los ent son lentos y metódicos la mayoría de las veces, pero aterradores cuando se les obliga a luchar en defensa de su rebaño. Aunque es raro que busquen la compañía de razas de vida más corta, y tienen una desconfianza inherente ante el cambio, se sabe que toleran a quienes buscan aprender de sus largos y dispersos monólogos, sobre todo si los pupilos expresan un deseo de ayudar a proteger la Naturaleza salvaje. Pero contra quienes pudieran amenazar al bosque, especialmente los leñadores que buscan extraer madera, o quienes intentan la tala indiscriminada de una sección del bosque para construir una fortaleza o establecer un pueblo, la ira de los ent es rápida y devastadora. Tienen un talento especial para demoler lo que otros construyen (un rasgo muy útil para los ent enfadados).

Los ent son criaturas principalmente solitarias (a veces determinados individuos son responsables de un bosque entero) pero ocasionalmente se reúnen en pequeños grupos llamados arboledas para compartir noticias y reproducirse. En tiempos de gran peligro, todas las arboledas de una región pueden reunirse durante largos meses en lo que se llama un debate, pero tales eventos son excesivamente raros, y pueden pasar milenios entre uno y otro.

El ent típico mide 30 pies (*9 m*) de altura, posee un tronco de 2 pies (*60 cm*) de diámetro, y pesa 4.500 libras (unas 2 *TM*). Los ent tienden a parecerse a las especies de árboles más comunes de sus territorios boscosos.

Escarabajo de fuego

Este escarabajo del tamaño de un gato doméstico es de color marrón mate, salpicado por dos brillantes lunares verde amarillentos en su caparazón.

ESCARABAJO DE FUEGO VD ⅓

PX 135

N sabandija Pequeña

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 12, toque 11, desprevenido 12 (+1 natural, +1 tamaño)

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +0, **Vol** +0

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), volar 30 pies (9 *m*) (pobre)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +1 (1d4)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 11, **Con** 11, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 7

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 9 (17 contra derribo)

Habilidades Volar -2

CE luminiscencia

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, agrupamiento (2-6) o colonia (7-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Luminiscencia (Ex): las glándulas brillantes de un escarabajo de fuego proporcionan luz en un radio de 10 pies (3 *m*). Las glándulas luminiscentes de un escarabajo de fuego muerto continúan brillando hasta 1d6 días después.

Aunque nocturno, el escarabajo de fuego carece de visión en la oscuridad (depende de sus propias glándulas como iluminación). Los escarabajos de fuego enjaulados son una fuente popular de iluminación duradera entre los excéntricos y los mineros.

Existen variaciones del escarabajo de fuego común. Las dos más comunes se detallan aquí.

Escarabajo destellante (VD ½): un escarabajo destellante es un escarabajo de fuego avanzado que puede crear un destello brillante de luz una vez por hora. Cuando hace eso, todas las criaturas en una explosión de 10 pies (3 *m*) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 para no quedar deslumbradas durante 1d3 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Escarabajo minero (VD ½): un escarabajo minero es un escarabajo de fuego con la plantilla avanzada, y una velocidad de excavar de 20 pies (6 *m*)

Escarabajo astado gigante

De cuerpo liso, y con unas enormes mandíbulas alzándose en una pose amenazante, este gran escarabajo se mantiene firme en la defensa de su territorio.

ESCARABAJO ASTADO GIGANTE VD 4

PX 1.200

N sabandija Grande

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 *m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamaño)

pg 45 (7d8+14)

Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +2

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*), volar 20 pies (6 *m*) (pobre)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (2d8+6)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Pisotear (1d6+6, CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 9

Ataque base +5; **BMC** +10; **DMC** 20 (28 contra derribo)

Habilidades Volar -6

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-6)

Tesoro ninguno

De casi 10 pies (3 *m*) de longitud, los escarabajos astados gigantes se convierten en un serio peligro cuando se internan en campamentos madereros debido a su apetito por la madera en descomposición. Llamados así por sus grandes mandíbulas parecidas a cuernos, utilizan estos apéndices para luchar contra sus competidores y acabar rápidamente con las amenazas enemigas.

También existen variantes de estos escarabajos gigantes. Las dos que aquí se detallan son las más fáciles de encontrar.

Escarabajo bombardero (VD 2): este escarabajo astado gigante sólo posee 2 DG y es de tamaño Mediano, pero puede rociar ácido una vez por asalto en un cono de 10 pies (3 *m*). Los que se encuentren en el cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 11 o sufren 1d4+2 pg de daño por ácido. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Escarabajo goliat (VD 8): el inmenso escarabajo goliat es un escarabajo astado Enorme de 12 DG que posee la aptitud especial de pisotear.

Ilustración de Andrew Hou

Escorpión gigante

Este escorpión de casi cinco metros de longitud avanza mientras escarba, con las tenazas alzadas en señal de desafío, y la cola arqueada sobre la espalda mostrando su aguijón.

ESCORPIÓN GIGANTE **VD 3**

PX 800

N sabandija Grande

Inic +0; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, -1 tamaño)

pg 37 (5d8+15)

Fort +7, **Ref** +1, **Vol** +1

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Tenazas +6 (1d6+4 más Agarrón), Aguijón +6 (1d6+4 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir (1d6+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 10, **Con** 16, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +3; **BMC** +8 (+12 presa); **DMC** 18 (30 contra derribo)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +0, Trepar +8; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo, +4 a Trepar

ECOLOGÍA

Entorno desiertos, bosques, llanuras o subterráneos cálidos o templados

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 17; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Los escorpiones gigantes son versiones monstruosas de los escorpiones del desierto, más comunes. Es probable que ataquen a cualquier criatura que se les aproxime, y normalmente cargan al hacerlo, agarrando a sus presas con sus pinzas y lanzando después sus colas segmentadas para matar a sus víctimas inyectándoles veneno.

Los escorpiones gigantes miden poco más de 8 pies (*2,4 m*) de longitud desde la cabeza a la base de la cola; la cola añade otros 8 pies (*2,4 m*) más o menos, aunque normalmente está doblada sobre su espalda. Los escorpiones gigantes pesan entre 2.000 y 6.000 libras (*0,9-2,7 TM*).

Los escorpiones gigantes suelen alimentarse de otras sabandijas gigantes, así como de mamíferos grandes que paralizan con su veneno, pero atacarán y se comerán cualquier criatura viva que se aventure demasiado cerca. A cambio, los escorpiones gigantes son las presas preferidas de los gusanos púrpura y otros grandes depredadores.

Los escorpiones gigantes emplean complejos rituales de cortejo cuando se aparean, agarrando las pinzas entre sí, arqueando sus colas y llevando a cabo una 'danza' circular. Al poco de aparearse, el macho suele retirarse para evitar ser canibalizado por la hembra.

Los escorpiones hembra no ponen huevos; paren a sus crías en camadas de una docena aproximadamente. La madre lleva a su prole en su espalda hasta que las crías son lo suficientemente mayores para valerse por sí mismas y cazar sus propias presas.

Los escorpiones gigantes viven en madrigueras subterráneas, tanto como cazadores solitarios como en pequeñas colonias, y en ocasiones fundan su hogar en pequeñas ruinas construidas por razas humanoides o dungeons, siempre que la comida sea abundante. Las colonias de escorpiones gigantes suelen están formadas por escorpiones de la misma camada que todavía tienen que emprender sus propios caminos.

También existen otras especies de escorpiones, algunos más pequeños pero más a menudo un poco más grandes, y con diferentes terrenos predilectos, como los bosques, las llanuras o incluso los subterráneos. Puedes ajustar las estadísticas del escorpión gigante cambiando sus DG y su tamaño (ajustando la Fuerza, la Destreza y la Constitución de la manera apropiada) para representar una amplia variedad de especies. La tabla siguiente indica las variantes más comunes.

Especies	VD	Tamaño	DG
Escorpión de aguijón verde	¼	Menudo	1d8
Escorpión fantasma	½	Pequeño	2d8
Escorpión de las cuevas	1	Mediano	3d8
Escorpión aplastante	8	Enorme	10d8
Escorpión emperador gigante	11	Gargantuesco	16d8
Escorpión negro	15	Colosal	22d8

Ilustración de Ben Wootten

Esfinge

Esta criatura posee el cuerpo de un león, las alas de un halcón y la cabeza y torso de una bella mujer humana.

ESFINGE (GINOESFINGE) VD 8

PX 4.800

N bestia mágica Grande

Inic +5; **Sentidos** detectar magia, ver lo invisible, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +21

DEFENSA

CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 102 (12d10+36)

Fort +11, **Ref** +9, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +17 (2d6+6/19-20)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +17, 2d6+6)

Aptitudes sortílegas (NL 12°)

Constantes — *comprensión idiomática, detectar magia, leer magia, ver lo invisible*

3/día — *clariaudiencia/clarividencia*

1/día — *conocimiento de leyendas, disipar magia, localizar objeto, quitar maldición*

1/semana — uno cualquiera de los siguientes: *símbolo de aturdimiento* (CD 21), *símbolo de dolor* (CD 19), *símbolo de miedo* (CD 20), *símbolo de persuasión* (CD 20), *símbolo de sueño* (CD 19); todos los símbolos duran como máximo 1 semana

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 18, **Sab** 19, **Car** 19

Ataque base +12; **BMC** +19; **DMC** 30 (34 contra derribo)

Dotes Alerta, Conjurar en combate, Crítico mejorado (garra), Flotar, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +19, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +14, Engañar +14, Intimidar +14, Percepción +21, Saber (dos cualquiera) +6, Volar +7

Idiomas común, dracónico, esfinge

ECOLOGÍA

Entorno desiertos y colinas cálidas

Organización solitario, pareja o secta (3-6)

Tesoro doble

Aunque existen muchas especies diferentes de esfinges, la que algunos eruditos denominan 'ginoesfinge' (un nombre que muchas esfinges encuentran insultante) es una criatura majestuosa y sabia que sin embargo es aterradora cuando se enfada. Menos dadas a la moral que sus contrapartidas varones (la 'androesfinge', una criatura completamente diferente a la esfinge presentada aquí), las esfinges son cautas y metódicas al tomar decisiones, y se enorgullecen de su fría lógica e imparcialidad. Tienen poca paciencia con las variantes de esfinges menores, viéndolas como poco más que animales. Las esfinges aman los enigmas y los dilemas complicados, y valoran mucho más los hechos extraños y las bagatelas arcanas que el oro o las gemas.

Aunque no son grandes eruditas en sentido estricto, el gran aprecio de las esfinges por los acertijos les conduce a investigar someramente una gran variedad de temas, y a menudo pueden ser incalculables fuentes de información, especialmente cuando hacen uso de sus aptitudes mágicas. Normalmente les gusta hacer trueques con otras razas, y a menudo intercambian bienes materiales por información o dilemas nuevos e interesantes. Son excelentes guardianes de templos, tumbas y otros lugares importantes, siempre que sean entretenidas adecuadamente. Las esfinges aprecian mucho la educación, pero pueden ser peligrosamente temperamentales: así como pueden decidir compartir sus últimos enigmas con viajeros de forma altruista, no dudan en devorar a quienes no prestan la atención adecuada a sus dilemas o no proporcionan conocimientos útiles.

Las esfinges suelen tener 10 pies (*3 m*) de longitud y cerca de 800 libras (*360 kg*) de peso. Aunque sus alas son capaces de mantenerlas en el aire durante largos periodos de tiempo, son malas voladoras y prefieren aterrizar antes de enfrentarse a sus enemigos, arremetiendo con sus poderosas garras. Aunque son ferozmente territoriales, tienden a conceder a los intrusos bastantes advertencias antes de atacar.

Ilustración de Bento Box Studios

Espectro

Esta figura translúcida y fantasmal aparece a la vista desde la húmeda bruma, con la cara distorsionada por la ira en una mueca horrible.

ESPECTRO **VD 7**

PX 3.200

LM muerto viviente Mediano (incorporal)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +17

Aura aura antinatural (30 pies [*9 m*])

DEFENSA

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

pg 52 (8d8+16)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +9

Aptitudes defensivas incorporal, resistencia a la canalización +2; **Inmune** rasgos de muerto viviente

Debilidades impotencia ante la luz del sol, vulnerabilidad a la resurrección

ATAQUE

Velocidad volar 80 pies (*24 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Toque incorporal +10 (1d8 más Consunción de energía)

Ataques especiales Consunción de energía (2 niveles, CD 16), Crear engendro

ESTADÍSTICAS

Fue –, **Des** 16, **Con** –, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 15

Ataque base +6; **BMC** +9; **DMC** 21

Dotes Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (toque), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Intimidar +13, Percepción +17, Saber (historia) +10, Saber (religión) +13, Sigilo +14, Supervivencia +11, Volar +11

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o plaga (7-12)

APTITUDES ESPECIALES

Aura antinatural (Sb): los animales, sean salvajes o domésticos, pueden sentir la presencia antinatural de un espectro a una distancia de 30 pies (*9 m*). No se aproximan voluntariamente a menos de esa distancia, y entran en pánico si se les obliga a hacerlo a menos que el dueño tenga éxito en una prueba CD 25 de Empatía salvaje, Montar o Trato con animales. Un animal despavorido permanece así mientras se encuentre en un radio de 30 pies (*9 m*) del espectro.

Crear engendro (Sb): cualquier humanoide muerto por un espectro se convierte en otro espectro en 1d4 asaltos. Los engendros creados así son menos poderosos que los espectros típicos, y sufren un penalizador -2 a todas las tiradas y pruebas de d20, -2 pg por cada DG y sólo pueden consumir 1 nivel con su toque. Los engendros se encuentran bajo el mando del espectro que los creó y permanecen esclavizados hasta su muerte definitiva, momento en el que pierden sus penalizadores de engendro y se convierten en espectros plenos y libres. No poseen ninguna de las aptitudes que poseyeran en vida.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): los espectros se encuentran indefensos en la luz del sol natural (no sólo con un conjuro de *luz del día*) y huyen de ella. Un espectro atrapado en la luz del sol no puede atacar y se queda grogui.

Vulnerabilidad a la resurrección (Sb): un conjuro de *revivir a los muertos* o similar lanzado a un espectro lo destruye (Voluntad niega). Utilizar el conjuro de esta manera no requiere componentes materiales.

Los espectros son muertos vivientes malignos que odian la luz del sol y a los vivos. La mayoría son reminiscencias de humanos asesinados o malignos, a los cuales la ira les impide trascender a la otra vida. Como los fantasmas, los espectros frecuentan los lugares de sus muertes, y buscan atraer a otros al desolado abismo de la muerte en vida.

Un espectro se parece mucho a lo que fue en vida y puede ser reconocido fácilmente por quienes conocieron al individuo o hubieran visto su cara en dibujos o pinturas. Los espectros conservan un fuerte sentido de la identidad, e incluso los espectros antiguos y locos suelen permanecer coherentes. Los historiadores y nigromantes malignos intentan a menudo aliarse con los espectros en busca del conocimiento que tuvieron en vida y conservan en la muerte.

Ilustración de Concept Art House

Esqueleto

Una pila de huesos se mueve de repente, alzándose para adoptar la forma de un humano, con sus largos y huesudos dedos estirados para desgarrar a los vivos.

ESQUELETO HUMANO **VD ⅓**

PX 135

NM muerto viviente Mediano

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

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

pg 4 (1d8)

Fort +0, **Ref** +2, **Vol** +2

RD 5/contundente; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Cimitarra rota +0 (1d6), Garra -3 (1d4+1) o 2 Garras +2 (1d4+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 14, **Con** -, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 10

Ataque base +0; **BMC** +2; **DMC** 14

Dotes Iniciativa mejorada[A]

Equipo camisote de mallas roto, cimitarra rota

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización cualquiera

Tesoro ninguno

Los esqueletos son los huesos animados de los muertos, traídos a la muerte en vida mediante magia vil. Aunque la mayoría son autómatas sin mente, aún poseen una astucia maligna transmitida por la fuerza que los animó (una astucia que les permite esgrimir armas y vestir armadura).

Cómo crear un esqueleto

'Esqueleto' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura corporal (que no sea ya un muerto viviente) y que posea un sistema esquelético (a partir de ahora, criatura base).

VD: depende de los DG, de la siguiente manera:

DG	VD	PX
½	⅙	65
1	⅓	135
2-3	1	400
4-5	2	600
6-7	3	800
8-9	4	1.200
10-11	5	1.600
12-14	6	2.400
15-17	7	3.200
18-20	8	4.800

Alineamiento: siempre neutral maligno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Conserva cualquier subtipo excepto los subtipos de alineamiento (como bueno) y los subtipos que indican la raza (como gigante). No obtiene el subtipo mejorado. Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas aquí.

CA: el bonificador por armadura natural cambia de la siguiente manera:

Tamaño del esqueleto	Bonif. armadura natural
Menudo o más pequeño	+0
Pequeño	+1
Mediano o Grande	+2
Enorme	+3
Gargantuesco	+6
Colosal	+10

DG: un esqueleto pierde cualquier DG obtenido por los niveles de clase y cambia los DG raciales a d8. Las criaturas sin DG raciales son tratadas como si tuvieran 1 DG racial. Si la criatura posee más de 20 DG, no puede convertirse en esqueleto mediante el conjuro *reanimar a los muertos*. Un esqueleto utiliza su modificador por Carisma (en lugar del de Constitución) para determinar los pg adicionales.

Salvaciones: los bonificadores base de las salvaciones son Fort +⅓ de los DG, Ref +⅓ de los DG y Vol +½ de los DG + 2.

Aptitudes defensivas: un esqueleto pierde las aptitudes defensivas de la criatura base, y obtiene RD 5/contundente e inmunidad al frío. Además obtiene todas las inmunidades y rasgos estándar que poseen las criaturas muertas vivientes.

Velocidad: un esqueleto alado no puede utilizar sus alas para volar. Si la criatura base volaba mágicamente, el esqueleto también lo hace. El resto de tipos de movimiento se mantienen.

Ataques: un esqueleto retiene todas sus armas naturales, ataques con armas manufacturadas, y competencias con armas de la criatura base, excepto los que no pueden funcionar sin carne. Los que tienen manos obtienen un ataque de Garra por mano, cada una a su ataque base completo. Una Garra inflige daño dependiendo del tamaño del esqueleto (ver páginas **301-302). Si la criatura base ya tenía ataques de Garra con las manos, usa el daño por Garra del esqueleto sólo si es mejor.

Ataques especiales: un esqueleto no conserva ninguno de los ataques especiales de la criatura base.

Puntuaciones de característica: la Destreza de un esqueleto se incrementa en +2. No posee puntuaciones de Constitución e Inteligencia, y sus puntuaciones de Sabiduría y Carisma cambian a 10.

Ataque base: el ataque base de un esqueleto es igual a ¾ de sus DG.

Habilidades: un esqueleto pierde todos los rangos de habilidad poseídos por la criatura base y no obtiene más rangos.

Dotes: un esqueleto pierde todas las dotes poseídas por la criatura base y obtiene Iniciativa mejorada como dote adicional.

Cualidades especiales: un esqueleto pierde la mayoría de las cualidades especiales de la criatura base, aunque conserva cualquier cualidad especial extraordinaria que mejore sus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

Entorno: cualquiera, normalmente el mismo que el de la criatura base.

Organización: cualquiera.

Tesoro: normalmente ninguno, aunque a veces el creador de un esqueleto le provee de armadura o armas mágicas.

VARIANTES DE ESQUELETOS

Existen numerosas variantes de los esqueletos, como aquellos cuyos huesos arden en llamas eternas, y los que gotean sangre y se vuelven a ensamblar una y otra vez. Ambas variantes pueden crearse mediante *reanimar a los muertos*, pero cuentan como el doble de sus DG para el límite de DG que se pueden crear por lanzamiento. Una vez controlados, cuentan de forma normal para el límite que se pueden controlar.

Sin embargo, quizá la variante más peligrosa del esqueleto sea el campeón esquelético. Este esqueleto conserva su intelecto, y a menudo cualquier nivel de clase que poseyera en vida. Un campeón esquelético no puede ser creado mediante *reanimar a los muertos*: estos poderosos muertos vivientes sólo se alzan al cumplirse determinadas condiciones, similares a aquellas que causan la manifestación de los fantasmas o mediante rituales muy raros y malignos.

Cada uno de los siguientes tipos de esqueleto modifica al esqueleto base de varias maneras clave. Excepto si se indica lo contrario, estas variaciones pueden apilarse entre sí (es posible ver un campeón esquelético llameante sangriento).

Esqueleto llameante

Un esqueleto llameante está rodeado por un aura de llamas que causa daño por fuego a quienes le golpean. Además de los cambios a la plantilla del esqueleto, realiza los siguientes ajustes a la criatura base.

VD: como el esqueleto normal +1.

Aura: los esqueletos llameantes poseen un aura ardiente.

Aura ardiente (Ex): las criaturas adyacentes a un esqueleto llameante sufren 1d6 pg de daño por fuego al comienzo de sus turnos. Quienquiera que golpea a un esqueleto llameante con impactos sin arma o ataques naturales sufre 1d6 pg de daño por fuego.

Aptitudes defensivas: los esqueletos llameantes pierden su inmunidad al frío, pero obtienen inmunidad al fuego, y además sufren vulnerabilidad al daño por frío.

Ataques cuerpo a cuerpo: los ataques cuerpo a cuerpo de un esqueleto llameante (incluyendo tanto los que lleva a cabo con armas naturales como con armas manufacturadas) causan 1d6 pg de daño por fuego adicionales.

Puntuaciones de característica: el Carisma de un esqueleto llameante es 12.

Cualidades especiales: un esqueleto llameante obtiene la muerte ardiente.

Muerte ardiente (Sb): un esqueleto llameante estalla en una explosión de fuego cuando muere. Cualquiera que está adyacente al esqueleto cuando es destruido sufre 1d6 pg de daño por fuego por cada 2 DG que posea el esqueleto (mínimo 1d6). Una salvación de Reflejos (CD igual a 10 + ½ de los DG del esqueleto + el bonificador por Carisma del esqueleto) reduce el daño a la mitad.

Esqueleto sangriento

Un esqueleto sangriento está cubierto por una resbaladiza capa de sangre y vísceras, imbuida de energía negativa. Esta sangre permite al esqueleto reformarse y curarse sólo. Además de los cambios a la plantilla del esqueleto, realiza los siguientes ajustes a la criatura base.

VD: como el esqueleto normal +1.

Cura rápida: posee curación rápida igual a 1 por cada 2 DG que posea (mínimo 1).

Salvaciones: obtiene resistencia a la canalización +4.

Puntuaciones de característica: el Carisma de un esqueleto sangriento es 14.

Cualidades especiales: obtiene la cualidad especial inmortal.

Inmortal (Sb): un esqueleto sangriento es destruido cuando sus pg llegan a 0, pero vuelve a la muerte en vida 1 hora después, con 1 pg, permitiendo que su curación rápida termine de sanarle. Un esqueleto sangriento puede ser destruido permanentemente si se le reduce a 0 pg mediante energía positiva, si se encuentra en el área de un conjuro de *bendición* o *sacralizar*, o si sus restos son rociados con un vial de agua bendita.

Ilustración de Concept Art House

Esqueleto, campeón esquelético

Este esqueleto con armadura adopta una pose de batalla, con el arma en alto, y una fría luz azul brillando en las cuencas de los ojos.

CAMPEÓN ESQUELÉTICO VD 2

PX 600

Campeón esquelético humano combatiente 1

NM muerto viviente Mediano

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +6

DEFENSA

CA 21, toque 11, desprevenido 20 (+6 armadura, +1 Des, +2 natural, +2 escudo)

pg 17 (3 DG; 2d8+1d10+3)

Fort +3 **Ref** +1 **Vol** +3; resistencia a la canalización +4

RD 5/contundente; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*) (20 pies [*6 m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Espada larga de gran calidad +7 (1d8+3/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 13, **Con** -, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 12

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada^A^, Soltura con un arma (espada larga)

Habilidades Intimidar +7, Percepción +6, Sigilo -1

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o pelotón (3-12)

Tesoro estándar (coraza, escudo pesado de acero, espada larga de gran calidad, otro)

Algunos esqueletos conservan su inteligencia y astucia, lo que los convierte en combatientes formidables. Estos muertos vivientes son de lejos más poderosos que sus parientes sin mente, y pueden obtener niveles de clase.

Cómo crear un campeón esquelético

'Campeón esquelético' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura corporal (que no sea ya un muerto viviente), que tenga un sistema esquelético (a partir de ahora, criatura base) e Inteligencia mínima 3.

VD: el VD de un campeón esquelético aumenta en +1 respecto al de un esqueleto normal con los mismos DG (consulta la página 137).

Alineamiento: cualquiera maligno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Conserva cualquier subtipo, excepto los de alineamiento y los que indican la raza.

CA: la armadura natural es como la del esqueleto (consulta la página 137).

DG: cambia todos los DG raciales de la criatura a d8, y después añade 2 DG raciales adicionales al total (las criaturas sin DG raciales obtienen 2). Los DG de los niveles de clase no cambian.

Salvaciones: los bonificadores base de las salvaciones de los DG raciales son Fort +⅓ de los DG, Ref +⅓ de los DG y Vol +½ de los DG + 2.

Aptitudes defensivas: un esqueleto obtiene RD 5/contundente, resistencia a la canalización +4, e inmunidad al frío. Además obtiene todos los rasgos normales de los muertos vivientes.

Velocidad: como el esqueleto normal (consulta la página 137).

Ataques: como el esqueleto normal (consulta la página 137).

Puntuaciones de característica: Fue +2 y Des +2. Como muerto viviente, no posee puntuación de Constitución.

Ataque base: el ataque base de los DG raciales es igual a ¾ de sus DG.

Habilidades: obtiene tantos rangos de habilidad por DG racial como 4 + su modificador por Inteligencia. Las habilidades de clase de los DG raciales son Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros, Disfrazarse, Intimidar, Percepción, Saber (arcano), Saber (religión), Sigilo, Trepar y Volar. Las habilidades obtenidas de los niveles de clase permanecen sin cambios.

Dotes: un campeón esquelético obtiene Iniciativa mejorada como dote adicional.

Ilustración de Scott Purdy

Estirge

Esta criatura insectoide posee dos pares de alas de murciélago, un revoltijo de finas patas, y una trompa afiladísima.

ESTIRGE **VD ½**

PX 200

N bestia mágica Menuda

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 16, toque 16, desprevenido 12 (+4 Des, +2 tamaño)

pg 5 (1d10)

Fort +2, **Ref** +6, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Toque +7 (Aferrarse)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Absorción de sangre

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 19, **Con** 10, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +3 (+11 presa si está aferrado); **DMC** 9 (17 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Sigilo +16, Volar +8

CE enfermante

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados y cálidos

Organización solitario, colonia (2-4), bandada (5-8), aluvión (9-14) o plaga (15-40)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Absorción de sangre (Ex): una estirge absorbe la sangre al final de su turno si está aferrada a un enemigo, infligiendo 1 punto de daño a la Constitución. En cuanto causa 4 puntos de daño, se separa y sale volando a digerir la comida. Si la víctima muere antes de que haya saciado su apetito, la estirge se separa y busca un nuevo objetivo.

Aferrarse (Ex): cuando una estirge impacta con un ataque de toque, sus patas punzantes se cierran sobre su objetivo, anclándose. Una estirge aferrada, a todos los efectos, está haciendo una presa a su objetivo. La estirge pierde su bonificador por Destreza a la CA y posee CA 12, pero se agarra con tenacidad e inserta su trompa en la carne del objetivo apresado. Una estirge posee un bonificador +8 racial para mantener la presa en un enemigo una vez aferrada. Una estirge que esté aferrada puede ser golpeada con un arma o apresada a su vez; si su objetivo tiene éxito en una prueba de presa o de Escapismo contra ella, la estirge se despega.

Enfermante (Ex): debido a los pantanos estancados en los que viven y su contacto con la sangre de numerosas criaturas, las estirges son portadoras de enfermedades. Cualquier criatura que sufra el ataque de absorción de sangre de una estirge tiene un 10% de posibilidades de ser expuesto a la fiebre de la mugre, al mal de ceguera o a una enfermedad similar (*Reglas básicas*, página 557). Una vez se supera esta prueba, la víctima ya no puede ser infectada por la misma estirge, aunque los ataques provenientes de diferentes estirges se resuelven de forma separada y pueden causar múltiples afecciones.

Las estirges son feroces pestes de los pantanos, que beben la sangre de animales salvajes, ganado y viajeros incautos. Aunque débiles individualmente, las plagas de estas criaturas son capaces de dejar seco a un hombre en minutos, dejando sólo una carcasa disecada tras de sí.

Más cercanas a los mamíferos que a los insectos, las estirges elevan sus cuerpos por el aire gracias a cuatro alas carnosas, en busca de presas de sangre caliente. Les gusta esconderse cerca de bebederos y esperar a que los viajeros bajen la guardia; después se abalanzan sobre ellos para aferrarse y saciarse de sangre introduciendo sus largos canales de alimentación en las venas desprotegidas. Tras alimentarse, se alejan aleteando pesadamente a través del barro y los juncos para poner sus huevos y descansar hasta que el hambre les impulsa de nuevo a cazar.

Las estirges suelen tener 1 pie (*30 cm*) de longitud, con una envergadura el doble de larga, y casi una libra (*0,45 kg*) de peso. Su color es rojo óxido o rojo teja, y el vientre amarillo oscuro, aunque las que no se han alimentado un cierto tiempo a menudo son de un rosa pálido, oscureciendo su color a medida que se van atiborrando.

Ilustración de Kieran Yanner

Ettercap

Esta horrorosa criatura morada camina erguida como un humano, pero su cara es la de una araña, y sus manos son garras con forma de hoz.

ETTERCAP **VD 3**

PX 800

NM aberración Mediana

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+3 Des, +2 natural)

pg 30 (4d8+12)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d6+2 más Veneno) y 2 Garras +5 (1d4+2)

Ataques especiales Telaraña (+6 a distancia, CD 15, pg 4), Trampas

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 17, **Con** 17, **Int** 6, **Sab** 15, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 18

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

Habilidades Artesanía (construcción de trampas) +8, Percepción +9, Sigilo +7, Trepar +14; **Modificador racial** +8 a Artesanía (construcción de trampas)

Idioma común

CE empatía con las arañas +7

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja, o nido (3-6 más 2-8 arañas gigantes)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Empatía con las arañas (Ex): esta aptitud funciona como la empatía salvaje del druida, salvo que los ettercap sólo pueden usarla con las arañas, y obtienen un bonificador +4 racial en la prueba. Las arañas no tienen mente, pero esta comunicación empática les otorga algo de inteligencia implantada, permitiendo a los ettercap entrenar arañas gigantes y usarlas como guardianas.

Trampas (Ex): el ettercap es particularmente habilidoso fabricando trampas ingeniosas con sus telarañas. Las trampas de desplome, de nudos corredizos y de lanzas son las que construyen más a menudo. Un ettercap no necesita oro para construir sus trampas, sólo tiempo. Las reglas para construir trampas pueden hallarse en el Capítulo 13 de las *Reglas básicas*.

Trampa de desplome ettercap: VD 3; *Tipo*: mecánica; *Percepción* CD 20; *Inutilizar mecanismo* CD 20; *Disparador:* localización; *Rearme* reparación; *Efecto* ataque cuerpo a cuerpo +10 (4d6), múltiples objetivos (todos en 10 pies [*3 m*] cuadrados).

Trampa de nudo corredizo ettercap: VD 1; *Tipo*: mecánica; *Percepción* CD 20; *Inutilizar mecanismo* CD 20; *Disparador:* localización; *Rearme* reparación; *Efecto* prueba de BMC +15 (presa).

Trampa de lanza ettercap: VD 2; *Tipo*: mecánica; *Percepción* CD 20; *Inutilizar mecanismo* CD 20; *Disparador:* localización; *Rearme* reparación; *Efecto* ataque cuerpo a cuerpo +15 (1d6+6).

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 15; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 1d2 Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los ettercap miden 6 pies (*1,8 m*) de altura y pesan unas 200 libras (*90 kg*). Son criaturas solitarias y es raro que se agrupen con sus parientes, ni siquiera para procrear. Cuando se unen, tienden a atraer a varios tipos de arañas diferentes, formando un extraño colectivo de ettercap y arácnidos. Son conocidos por construir astutas trampas a partir de telarañas y otros materiales naturales, usándolas para atrapar a sus presas. Construyen refugios con las telarañas, a menudo en lo alto de los árboles, lejos de los depredadores del suelo, y utilizan arañas monstruosas como vigías y guardianes.

Los ettercap no son criaturas valientes, pero sus trampas a menudo aseguran que el enemigo no desenvaine el arma. Cuando un ettercap se enfrenta a sus enemigos ataca con sus garras y su mordisco venenoso. Suele negarse a entrar en combate cuerpo a cuerpo con cualquier enemigo que todavía sea capaz de moverse, y huye si un oponente se libera.

Ilustración de Andrew Hou

Ettin

Este torpe y asqueroso gigante de dos cabezas viste retales andrajosos de una armadura de cuero, y enarbola un enorme mangual en cada puño.

ETTIN **VD 6**

PX 2.400

CM humanoide Grande (gigante)

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 18, toque 8, desprevenido 18 (+2 armadura, -1 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 65 (10d8+20)

Fort +9, **Ref** +2, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Manguales +12/+7 (2d6+6)

A distancia 2 Jabalinas +5 (1d8+6)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

Ataques especiales Combate con dos armas superior

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 11

Ataque base +7; **BMC** +14; **DMC** 23

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +12, Trato con animales +8; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idiomas dialecto de gigante, goblin y orco

ECOLOGÍA

Entorno colinas frías

Organización solitario, pareja, banda (3-6), comitiva (1-2 más 1-2 osos pardos), banda (3-6 más 1-2 osos pardos) o colonia (3-6 más 1-2 osos pardos y 7-12 orcos o 9-16 goblin)

Tesoro estándar (armadura de cuero, 2 manguales, 4 jabalinas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Combate con dos armas superior (Ex): un ettin combate con un mangual o una jabalina en cada mano. Debido a que cada una de sus dos cabezas controla un brazo, el ettin no sufre penalizadores a las tiradas de ataque y daño por atacar con dos armas.

Los ettin, o gigantes de dos cabezas, son cazadores despiadados e impredecibles que acechan de noche. Sus dos cabezas les proporcionan una capacidad de observación sin parangón, haciendo de ellos unos guardias excelentes.

Los ettin se parecen vagamente a los gigantes de las colinas o de piedra, aunque sus rasgos faciales con esos colmillos delatan sangre orca en su linaje. Poseen piel pardo-rosácea, pero nunca se bañan si pueden evitarlo, lo cual les deja la piel tan mugrienta y sucia que parece una corteza gruesa y gris. Los ettin adultos miden unos 13 pies (*unos 4 m*) de altura y pesan 5.200 libras (*2,3 TM*). Viven aproximadamente 75 años.

Los ettin no tienen idioma propio pero hablan un dilecto que está entre el gigante, el goblin y el orco. Las criaturas que pueden hablar cualquiera de estos idiomas deben tener éxito en una prueba de Inteligencia CD 15 para comunicarse con un ettin. Haz una prueba por cada fragmento de información: si la otra criatura habla dos de esos idiomas, la CD es 10, y para quien hable los tres, la CD es 5.

Aunque los ettin no son muy inteligentes, son combatientes astutos. Prefieren emboscar a sus víctimas en lugar de cargar de frente, pero una vez en batalla luchan con furia hasta que todos los enemigos están muertos.

Los ettin llevan vidas solitarias, y establecen sus guaridas en recónditas cuevas y agujeros rocosos, a menudo rodeados de fosos y trincheras. A veces tienen osos de las cuevas como mascotas y guardianes.

Un ettin particularmente poderoso puede atraer una banda de unos pocos seguidores, posiblemente con varios aliados goblin u orcos. Sin embargo, estas uniones son la excepción que confirma la regla, y pocas veces duran mucho tiempo, ya que los individuos siguen caminos separados cuando las oportunidades de saquear y desvalijar disminuyen, o si el líder muere.

Las parejas que se aparean suelen ir juntas para procrear sólo durante un breve periodo de tiempo antes de volver a dedicarse cada uno a lo suyo. Los jóvenes ettin maduran muy rápido, alcanzando el tamaño adulto en un año, momento en que son expulsados para que se busquen la vida por sí mismos.

Ilustración de Kevin Yan

Familiar

Aquí se presentan las estadísticas base de los animales que más suelen usarse como familiares (por supuesto, dichas estadísticas también pueden usarse para los animales normales). Los animales pequeños como estos utilizan la Destreza para modificar las pruebas de Nadar y Trepar.

BÚHO VD 1/3

PX 135

N animal Menudo

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

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

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 *m*), volar 60 pies (18 *m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +5 (1d4-2)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 6

Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 9

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +10, Sigilo +15, Volar +7; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Los búhos son nocturnos, aves que comen roedores y hacen muy poco ruido al volar.

COMADREJA VD 1/2

PX 200

N animal Menudo

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 15, toque 14, desprevenido 13 (+2 Des, +1 natural, +2 tamaño)

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*), trepar 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d3-4 más Aferrarse)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 5

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +10, Escapismo +3, Sigilo +14, Trepar +10; **Modificadores raciales** +8 a Acrobacias, +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Aferrarse (Ex): cuando una comadreja impacta con su ataque de mordisco, hace presa automáticamente en su enemigo, infligiendo daño por mordisco automático cada asalto.

Las comadrejas son depredadores que se satisfacen asaltando gallineros, o atacando a las mascotas cuando se encuentran en la civilización.

CUERVO VD 1/6

PX 65

N animal Menudo

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 3 (1d8-1)

Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 *m*), volar 40 pies (12 *m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d3-4)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 2, **Des** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 7

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 6

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +6, Volar +6

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado

Organización solitario, pareja, bandada (3-12) o bandada maléfica (13-100)

Tesoro ninguno

El cuervo es un carroñero omnívoro, que come carroña, insectos, desechos, bayas, e incluso pequeños animales.

GATO VD 1/4

PX 100

N animal Menudo

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 3 (1d8-1)

Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Ilustración de Dean Spencer

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +4 (1d2-4), Mordisco +4 (1d3-4)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +5, Sigilo +14, Trepar +6; **Modificadores raciales** +4 a Sigilo, +4 a Trepar

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas y cálidas o urbano

Organización solitario, pareja o manada (3-12)

Tesoro ninguno

Los gatos suelen pesar de 5 a 15 libras (*2,25-6,75 kg*) cuando son adultos.

HALCÓN VD ⅓

PX 135

N animal Menudo

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

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

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 60 pies (*18 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +5 (1d4-2)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 7

Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 9

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +14, Volar +7; **Modificador racial** +8 a Percepción

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Los cetreros aprecian estas majestuosas aves como compañeros de caza entrenados, si son instruidos adecuadamente desde polluelos.

LAGARTO VD ⅙

PX 65

N animal Menudo

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 3 (1d8-1)

Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d4-4)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 15, **Con** 8, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14, Trepar +10; **Modificador racial** +8 a Acrobacias

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado o cálido

Organización solitario, pareja o nido (3-8)

Tesoro ninguno

Los lagartos pueden encontrarse en cualquier clima templado o tropical. Cuando se enfrenta a los depredadores, un lagarto huye y se esconde.

MONO VD ¼

PX 100

N animal Menudo

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d3-4)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 5

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 6

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +10, Percepción +5, Trepar +10; **Modificador racial** +8 a Acrobacias

ECOLOGÍA

Entorno bosques cálidos

Organización solitario, pareja, banda (3-9) o tropel (10-40)

Tesoro ninguno

Los monos son criaturas muy sociales, que pasan la mayor parte del día buscando comida.

Ilustración de Francis Tsai

MURCIÉLAGO VD 1/8

PX 50

N animal Diminuto

Inic +2; **Sentidos** sentido ciego 20 pies (*6 m*), visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 16, toque 16, desprevenido 14 (+2 Des, +4 tamaño)

pg 2 (1d8-2)

Fort +0, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d3-5)

Espacio 1 pie (*30 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 5

Ataque base +0; **BMC** -2; **DMC** 3

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +6, Volar +16; **Modificador racial** +4 a Percepción

ECOLOGÍA

Entorno bosques y desiertos templados y calurosos

Organización colonia (10-400)

Tesoro ninguno

La mayoría de los murciélagos son insectívoros o fructívoros, pero al menos una especie se alimenta de sangre.

RATA VD 1/4

PX 100

N animal Menudo

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), trepar 15 pies (*4,5 m*), nadar 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d3-4)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 2, **Des** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 2

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Nadar +10, Sigilo +18, Trepar +10; **Modificador racial** +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado

Organización solitario, pareja, nido (3-12) o plaga (13-100)

Tesoro ninguno

Fecundas y sigilosas, las ratas son roedores omnívoros, que prosperan particularmente en zonas urbanas.

SAPO VD 1/8

PX 50

N animal Diminuto

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 14 (+1 Des, +4 tamaño)

pg 2 (1d8-2)

Fort +0, **Ref** +3, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*)

Espacio 1 pie (*30 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 12, **Con** 6, **Int** 1, **Sab** 15, **Car** 4

Ataque base +0; **BMC** -3; **DMC** 2 (6 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +5, Sigilo +21; **Modificador racial** +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados y cálidos

Organización solitario, pareja o grupo (3-100)

Tesoro ninguno

Los sapos son anfibios inofensivos, de piel rugosa y con verrugas, y ojos saltones.

VÍBORA VD 1/2

PX 200

N animal Menudo

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 16, toque 15, desprevenido 13 (+3 Des, +1 natural, +2 tamaño)

pg 3 (1d8-1)

Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d2-3 más Veneno)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 4, **Des** 17, **Con** 8, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 2

Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 8 (no puede ser derribado)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Nadar +11, Percepción +9, Sigilo +15, Trepar +11; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado y cálido

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 9; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Con; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Las víboras no son serpientes particularmente agresivas, pero su mordisco venenoso puede ser mortal.

Fantasma

Esta horripilante figura espectral fluye silenciosamente por el aire, atravesando los objetos sólidos como si no existieran.

FANTASMA **VD 7**

PX 3.200

Fantasma humano aristócrata 7

CM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado, incorporal)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +18

DEFENSA

CA 17, toque 17, desprevenido 15 (+1 Des, +1 esquiva, +5 desvío)

pg 73 (7d8+42)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +7

Aptitudes defensivas incorporal, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +4; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad volar 30 pies (*9 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Toque corruptor +6 (7d6, Fortaleza CD 18 mitad)

Ataques especiales Gemido pavoroso (CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 12, **Con** -, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 20

Ataque base +5; **BMC** +5; **DMC** 22

Dotes Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +10, Percepción +18, Saber (historia) +10, Saber (nobleza) +10, Sigilo +9, Volar +9; **Modificadores raciales** +8 a Percepción, +8 a Sigilo

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro equipo de PNJ

Cuando a un alma no se le permite descansar debido a alguna gran injusticia, sea real o percibida, a veces regresa como un fantasma. Estos seres se encuentran en una angustia eterna, careciendo de sustancia, e incapaces de encontrar la paz. Aunque los fantasmas pueden ser de cualquier alineamiento, la mayoría se aferra al mundo de los vivos motivada por una poderosa sensación de rabia y odio, y por consiguiente son caóticos malignos; incluso el fantasma de una criatura buena o legal puede volverse cruel y llena de odio en su otra vida.

Más que ninguno de los monstruos de este libro, un fantasma se beneficia de un trasfondo fuerte y detallado. ¿Por qué se convirtió este personaje en fantasma? ¿Qué leyendas le rodean? Un encuentro con un fantasma nunca debería ocurrir de forma completamente inesperada; hay muchos otros muertos vivientes incorporales como los wraith y los espectros para cumplir con ese papel. Un encuentro apropiado con un fantasma debería ocurrir en el clímax de un largo periodo de tensión, creado por criaturas menores o manifestaciones del espíritu muerto viviente. El fantasma de ejemplo de más arriba es el de una princesa humana que fue asesinada por un amante infiel; tras enfrentarse a él, éste la envolvió en cadenas y la lanzó al pozo del castillo, donde se ahogó. Las aptitudes del fantasma fueron seleccionadas para ajustarse a este trasfondo, lo que demuestra que puedes crear a potente villano con una sencilla clase de PNJ. Al aplicar esta plantilla a criaturas con niveles de clase, o a criaturas con aptitudes raciales significativas, se pueden crear fantasmas incluso más poderosos.

Cuando se crea un fantasma, éste mantiene 'copias' incorporales de todos los objetos que valoró especialmente en vida (siempre que los originales no estén en manos de otra criatura). El equipo funciona normalmente para el fantasma, pero pasa de forma inocua a través de los objetos y las criaturas materiales. Un arma con una mejora mágica de +1 o mejor, sin embargo, puede dañar a las criaturas materiales, pero tales ataques sólo causan como mucho mitad de daño (50%) a menos que sea un *arma fantasmal*. Un fantasma puede utilizar escudos o armadura sólo si poseen la cualidad *fantasmal*.

Los objetos originales quedan atrás, al igual que los restos físicos del fantasma. Si otra criatura se apodera del original, la copia incorporal se desvanece. Esta pérdida enfurece no poco al fantasma, que no se detiene ante nada para devolver el objeto a su lugar de descanso original (y por tanto recuperar el uso del objeto).

Cómo crear un fantasma

'Fantasma' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura viva que posea al menos 6 en su puntuación de Carisma. Un fantasma mantiene todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto lo que se indica aquí.

Valor de desafío: el mismo que la criatura base +2.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. No recalcules su ataque base, salvaciones o puntos de habilidad. Obtiene el subtipo incorporal.

Clase de armadura: un fantasma obtiene un bonificador por desvío igual a su modificador por Carisma. Pierde el bonificador por armadura natural de la criatura base, así como todos los bonificadores por armadura y escudo que no provengan de efectos de fuerza u objetos *fantasmales*.

Dados de golpe: cambia todos los DG raciales de la criatura a d8. Los DG derivados de niveles de clase no se modifican. Los fantasmas utilizan su modificador por Carisma (en lugar del de Constitución) para determinar los pg adicionales.

Aptitudes defensivas: un fantasma conserva todas las aptitudes defensivas de la criatura base, salvo aquellas que requieran una forma corporal para funcionar. Los fantasmas obtienen resistencia a la canalización +4, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), la aptitud incorporal, y todas las inmunidades obtenidas por los rasgos de muerto viviente. Además obtienen la aptitud de rejuvenecimiento.

Rejuvenecimiento (Sb): en la mayoría de los casos, es difícil destruir a un fantasma simplemente mediante el combate: el espíritu 'destruido' se recupera en 2d4 días. Incluso los conjuros más poderosos no suelen ser más que soluciones temporales. La única manera de destruir permanentemente a un fantasma es determinar la razón de su existencia, y corregir lo que le impide descansar en paz. El modo concreto varía con cada espíritu y puede requerir una

Ilustración de Kevin Yan

gran cantidad de investigación, por lo que el DJ debería crearlo específicamente para cada fantasma.

Velocidad: los fantasmas pierden la anterior, y obtienen una velocidad de vuelo de 30 pies (*9 m*) (perfecta), a menos que la criatura base posea una velocidad de vuelo mayor.

Ataques cuerpo a cuerpo y a distancia: un fantasma pierde todos los ataques de la criatura base. Si pudo manejar armas en vida, puede manejar *armas fantasmales* siendo un fantasma.

Ataques especiales: un fantasma conserva todos los ataques especiales de la criatura base, pero todos los que requieren el contacto físico no funcionan. Además, un fantasma obtiene un ataque especial de la siguiente lista por cada 3 puntos de VD (mínimo 1: la primera aptitud elegida debe ser siempre el toque corruptor). La CD de la salvación contra el ataque especial de un fantasma es igual a 10 + ½ de los DG del fantasma + el modificador por Carisma del fantasma, a menos que se indique lo contrario. Además de estas, el DJ puede diseñar aptitudes adicionales que considere apropiadas.

Gemido pavoroso (Sb): el fantasma murió en la agonía de un terror paralizante. Puede emitir un gemido pavoroso como acción estándar. Todas las criaturas vivas en una expansión de 30 pies (*9 m*) de radio deben tener éxito en una salvación de Voluntad o quedan despavoridas durante 2d4 asaltos. Éste es un efecto sónico de miedo y enajenador. Una criatura que tenga éxito en la salvación contra el gemido no puede ser afectada por el gemido del mismo fantasma durante 24 horas.

Malevolencia (Sb): la envidia hacia los vivos del fantasma es particularmente fuerte. Una vez por asalto, el fantasma puede fusionar su cuerpo con el de una criatura del plano Material. Esta aptitud es similar a un conjuro de *transmigración* (nivel de lanzador 10º o los DG del fantasma, lo que sea mayor), excepto que no requiere receptáculo. Para utilizar esta aptitud, el fantasma debe estar adyacente al objetivo. Éste puede resistirse al ataque teniendo éxito en una salvación de Voluntad. Una criatura que tiene éxito en la salvación es inmune a la malevolencia del mismo fantasma durante 24 horas.

Mirada corruptora (Sb): el fantasma se desfigura debido al paso del tiempo o la violencia, y posee un ataque de mirada con un alcance de 30 pies (*9 m*) que causa 2d10 pg de daño, y 1d4 de daño al Carisma (una salvación de Fortaleza niega el daño al Carisma pero no el daño físico).

Telecinesis (Sb): la muerte del fantasma implicó un gran trauma físico. El fantasma puede utilizar telecinesis como acción estándar una vez cada 1d4 asaltos (nivel de lanzador 12º o igual a los DG del fantasma, lo que sea mayor).

Toque consumidor (Sb): el fantasma murió estando loco o enfermo. Obtiene un ataque de toque que consume 1d4 puntos de una puntuación de característica cualquiera que seleccione al golpear. En cada ataque con éxito, el fantasma se cura 5 pg de daño. Cuando un fantasma lleva a cabo un ataque de toque consumidor, no puede utilizar su ataque de toque fantasmal estándar.

Toque corruptor (Sb): todos los fantasmas obtienen este ataque de toque incorporal. Atravesando con parte de su cuerpo incorporal el cuerpo de un enemigo como acción estándar, el fantasma inflige tantos d6 de daño como su VD. Este daño no es por energía negativa, sino que se manifiesta en forma de heridas físicas, y duele por el envejecimiento sobrenatural. Las criaturas inmunes al envejecimiento mágico son inmunes a este daño, pero por lo demás supera todas las formas de reducción de daño. Una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad.

Características: Carisma +4; como criatura incorporal y muerto viviente, un fantasma no posee puntuaciones de Fuerza ni Constitución.

Habilidades: los fantasmas obtienen un bonificador +8 racial a las pruebas de Percepción y Sigilo. Un fantasma siempre trata Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros, Disfrazarse, Intimidar, Percepción, Saber (arcano), Saber (religión), Sigilo, Trepar y Volar como habilidades de clase. Por lo demás, las habilidades son las mismas que las de la criatura base.

Felino (guepardo)

Este felino grande y elegante posee un pelaje dorado con motas negras, y es obvio que sus largas y poderosas patas son capaces de proporcionarle una gran velocidad.

GUEPARDO **VD 2**

PX 600

N animal Mediano

Inic +8; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

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

pg 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*); esprintar

Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d6+3 más derribo), 2 Garras +6 (1d3+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 19 (23 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +8, Percepción +5, Sigilo +8 (+12 en hierba alta); **Modificador racial** +4 a Sigilo en hierba alta

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Esprintar (Ex): una vez por hora, un guepardo puede moverse a 10 veces su velocidad normal (500 pies [*150 m*]) cuando lleva a cabo una carga.

El guepardo es un depredador rápido y mortal, capaz de moverse a una velocidad increíble, que le permite perseguir a enemigos desprevenidos durante cientos de metros. El felino cazador evita las áreas de maleza densa y enmarañada, pero es realmente hábil acechando en la hierba alta.

Un guepardo adulto mide 4,5 pies (*1,35 m*) de longitud y pesa 140 libras (*63 kg*).

Felino (leopardo)

Con cada ágil paso, los duros músculos de este leopardo se tensan bajo su pelaje moteado.

LEOPARDO **VD 2**

PX 600

N animal Mediano

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

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

pg 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d6+3 más Agarrón), 2 Garras +6 (1d3+3)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +6, 1d3+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +2; **BMC** +5 (+9 presa); **DMC** 19 (23 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Sigilo), Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +8, Percepción +5, Sigilo +11 (+15 en maleza), Trepar +11; **Modificador racial** +4 a Sigilo en maleza

ECOLOGÍA

Entorno cualquier bosque

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Los leopardos miden 4 pies (*1,2 m*) de longitud y pesan 120 libras (*54 kg*). Las estadísticas aquí presentadas pueden describir a cualquier felino de tamaño similar, como jaguares, panteras y pumas (que se diferencian del guepardo, de tamaño similar, principalmente en sus hábitats). Los leopardos y sus parientes prefieren cazar de noche, y emboscan a sus presas desde arriba, abalanzándose desde los árboles o rocas altas.

Los leopardos comen casi cualquier animal que puedan perseguir y atrapar, prefiriendo las presas pequeñas, pero siendo capaces de reducir a los herbívoros Grandes, o de sobrevivir a base de roedores, pájaros e insectos. Los leopardos sanos no suelen ser agresivos hacia los humanoides, y si no tienen hambre y no se sienten amenazados, es posible acercarse a ellos sin que reaccionen de forma hostil, aunque un leopardo asentado en un área limítrofe con una civilización humana puede convertirse fácil y rápidamente en un depredador peligroso.

Ilustración de Dean Spencer

Fénix

Esta inmensa ave parece estar hecha de llamas vivas, expandiendo sus alas y emitiendo un alarido musical cuando levanta el vuelo.

FÉNIX **VD 15**

PX 51.200

NB bestia mágica Gargantuesca (fuego)

Inic +11; **Sentidos** *detectar magia*, *detectar veneno*, *ver lo invisible*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +37

Aura sudario de llamas (20 pies [*6 m*], 4d6 fuego, CD 25)

DEFENSA

CA 28, toque 14, desprevenido 20 (+7 Des, +1 esquiva, +14 natural, -4 tamaño)

pg 210 (20d10+100); regeneración 10 (frío o maligna)

Fort +17, **Ref** +19, **Vol** +14

Aptitudes defensivas resurgir de las cenizas; **RD** 15/maligna; **Inmune** fuego; **RC** 26

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 90 pies (*27 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +24 (2d6+8/19-20 más 1d6 fuego) y Mordisco +24 (2d8+8 más 1d6 fuego)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (6 m)

Aptitudes sortílegas (NL 18°)

Constantes — *detectar magia*, *detectar veneno*, *ver lo invisible*

A voluntad — *curar heridas críticas*, *disipar magia mayor*, *llama continua*, *muro de fuego*, *quitar maldición*

3/día — *curar heridas críticas en grupo*, *muro de fuego* apresurado, *restablecimiento mayor*, *sanar*, *tormenta de fuego* (CD 24)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 25, **Con** 20, **Int** 23, **Sab** 22, **Car** 22

Ataque base +20; **BMC** +32; **DMC** 50

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*muro de fuego*), Ataque en vuelo, Crítico cegador, Crítico mejorado (Garra), Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +30, Averiguar intenciones +26, Diplomacia +26, Intimidar +26, Percepción +37, Saber (Naturaleza más otra cualquiera) +26, Volar +28; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas aurano, celestial, común, ígnaro

ECOLOGÍA

Entorno desierto y colinas cálidas

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Resurgir de las cenizas (Sb): cuando se mata un fénix, éste sólo permanece muerto durante 1d4 asaltos a menos que su cuerpo sea completamente destruido mediante un efecto como *desintegrar*. Si no, emerge de sus restos un fénix completamente curado, como si fuera devuelto a la vida mediante *resurrección*. El fénix sufre 1 nivel negativo permanente, aunque la mayoría utiliza lo antes posible *restablecimiento mayor* para eliminarlo. Un fénix sólo puede resurgir de las cenizas 1 vez/año; si un fénix muere por segunda vez antes de que pase un año, su muerte es permanente. Un fénix que muere dentro de un área de un conjuro de *profanar* no puede resurgir de las cenizas hasta que finaliza el efecto, momento en que resucita inmediatamente. Un fénix que vuelve a la vida por otros métodos nunca sufre niveles negativos a causa de ello.

Sudario de llamas (Sb): un fénix puede hacer que sus plumas prendan en llamas como acción gratuita. Mientras sus plumas estén ardiendo, inflige 1d6 pg de daño por fuego adicionales con cada ataque natural, y cualquier criatura dentro de su alcance (20 pies [*6 m*] para la mayoría de los fénix) debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 25 cada asalto para evitar sufrir 4d6 pg de daño por fuego al comienzo de su turno. Una criatura que ataca al fénix con armas cuerpo a cuerpo naturales o sin alcance sufre 1d6 pg de daño por fuego (sin salvación) cada vez que golpea con éxito. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Ilustración de Kieran Yanner

El fénix es un ave de fuego legendaria, que habita en las zonas más remotas del desierto. Debido a que son conocidos como grandes eruditos, muchos de los que desean obtener conocimientos poco habituales buscan a los fénix en particular para pedir consejo, aunque es la aptitud del fénix de resurgir de sus cenizas por lo que se conoce mejor a la criatura.

El fénix es una criatura benigna, que ayuda a quienes hacen el bien y daña a los que hacen el mal.

Froghemoth

Esta inmensa criatura de tres ojos y parecida a una rana, se alza sobre unas poderosas patas traseras. En lugar de brazos, se agitan y retuercen cuatro enormes tentáculos.

FROGHEMOTH **VD 13**

PX 25.600

N aberración Enorme

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión periférica total, vista ciega 30 pies (*9 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 28, toque 9, desprevenido 27 (+1 Des, +19 natural, -2 tamaño)

pg 184 (16d8+112)

Fort +12, **Ref** +8, **Vol** +11

Inmune electricidad (parcial); **Resiste** fuego 10

Debilidades lentificado por la electricidad

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +20 (2d6+10/19-20 más Agarrón), 4 Tentáculos +18 (1d8+5 más Agarrón), Lengua +18 (1d4+5 más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*) (30 pies [*9 m*] con la lengua)

Ataques especiales Constreñir (Tentáculo, 1d6+10), Engullir (3d6+10 de daño, CA 19, pg 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 13, **Con** 24, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +12; **BMC** +24 (+28 presa); **DMC** 35

Dotes Acometer, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Nadar +18, Percepción +16, Sigilo +14 (+22 en pantanos); **Modificadores raciales** +8 a Percepción, +8 a Sigilo en pantanos

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Lentificado por la electricidad (Ex): aunque un froghemoth es inmune al daño por electricidad, siempre que sufra ese daño en su lugar queda lentificado durante 1 asalto.

Visión periférica total (Ex): los tentaculados ojos de un froghemoth le permiten ver en todas las direcciones a la vez. No puede ser flanqueado.

El froghemoth, por suerte una criatura rara, es uno de los depredadores más feroces y monstruosos de lo más profundo de los pantanos. Capaces de agarrar y comerse dinosaurios, e incluso dragones, el froghemoth es un cazador terriblemente efectivo en emboscadas. Cuando espera a las presas, la inmensa criatura se esconde en estanques y lodazales profundos de los pantanos, de forma que sólo emergen de la superficie sus tentaculados ojos. Estos ojos son increíblemente agudos, pero aún más impresionante es su lengua. Como una serpiente, un froghemoth puede 'probar' su entorno con extraordinaria precisión.

Los eruditos han debatido mucho sobre el origen de este extraño e inmenso depredador, argumentando que sus inusuales sentidos, fisiología y resistencias lo convierten en algo más que un animal. Los druidas y otros sirvientes del mundo natural están de acuerdo (el froghemoth puede actuar como un animal, pero nunca parece completamente 'a gusto' en su ambiente). Siempre malhumorado, un froghemoth a menudo parece matar simplemente porque sí, vomitando la comida parcialmente digerida para ir a por nuevas presas cuando las encuentra. No es inaudito encontrar estas raras criaturas lejos de su hábitat normal, cuando el pantano no está de acuerdo con ellos y los obliga a vagar en busca de un nuevo hogar. Algunos entendidos dicen que el froghemoth no es de este mundo, y que estos viajes son ansias instintivas de buscar su verdadero hogar (un hogar que no encuentra en el extraño mundo en el que la bestia se ve atrapada).

Un froghemoth mide 22 pies (*6,6 m*) de altura hasta los hombros y pesa 16.000 libras (*7,2 TM*).

Ilustración de Eric Lofgren

Fuego Fatuo

Este orbe de luz ligeramente brillante, sube y baja suavemente en el aire, siendo visible en su interior la vaga imagen de lo que podría ser una calavera.

FUEGO FATUO **VD 6**

PX 2.400

CM aberración Pequeña (aire)

Inic +13; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +17

DEFENSA

CA 26, toque 26, desprevenido 16 (+5 desvío, +9 Des, +1 esquiva, +1 tamaño)

pg 40 (9d8)

Fort +3, **Ref** +12, **Vol** +9

Aptitudes defensivas invisibilidad natural; **Inmune** magia

ATAQUE

Velocidad volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Descarga toque +16 (2d8 electricidad)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 29, **Con** 10, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 14

Ataque base +6; **BMC** +0; **DMC** 25

Dotes Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +21, Engañar +11, Escapismo +21, Percepción +17, Sigilo +25, Volar +31

Idiomas aklo, común

CE alimentarse del miedo

ECOLOGÍA

Entorno cualquier pantano

Organización solitario, pareja o cadena (3-4)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

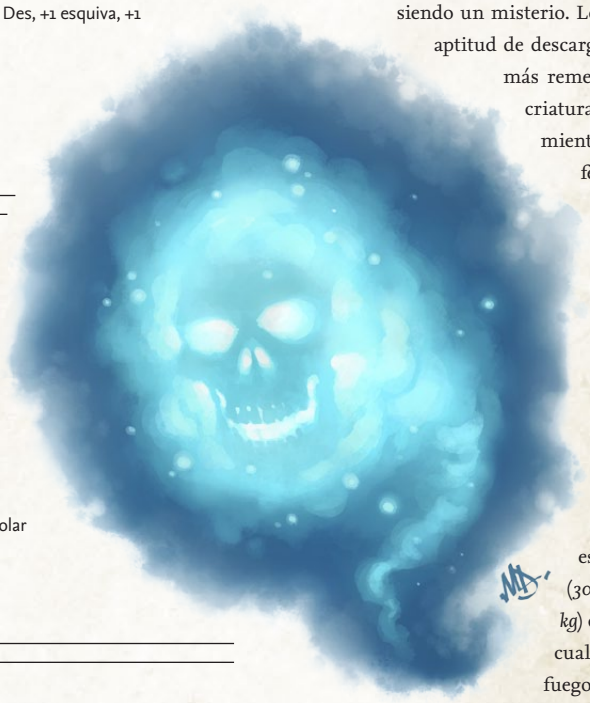
Alimentarse del miedo (Sb): cada vez que un fuego fatuo se encuentra a 15 pies (*4,5 m*) o menos de una criatura moribunda o afectada por un efecto de miedo, obtiene curación rápida 5.

Inmunidad a la magia (Ex): los fuegos fatuos son inmunes a todos los conjuros y aptitudes sortílegas que permiten resistencia a conjuros, excepto *laberinto* y *proyectil mágico*.

Invisibilidad natural (Ex): los fuegos fatuos poseen la capacidad de extinguir su brillo natural como acción de movimiento, volviéndose invisibles, como por el conjuro.

Cualquier trampero o granjero que vive cerca de ciénagas o pantanos tiene su propio nombre para estos orbes de luz ligeramente brillantes (lámparas de calavera, candelas cadavéricas, fuegos andantes, luces de pino, luces fantasmales, velas de junco), pero todos los reconocen como depredadores peligrosos, y falsos guías en la oscuridad.

Los fuegos fatuos, malignas criaturas que se alimentan de las poderosas emanaciones psíquicas de las criaturas aterrorizadas, se deleitan atrayendo a viajeros ingenuos a situaciones peligrosas. En las tierras salvajes donde son más comunes, los fuegos fatuos prefieren las tácticas sencillas, como colocarse sobre precipicios o arenas movedizas, donde pueden ser confundidos fácilmente con linternas (especialmente si pueden colocar sus trampas cerca de linternas de señales reales), permitiéndoles atraer a los incautos hacia situaciones peligrosas. En raras ocasiones, los fuegos fatuos que buscan presas fáciles se internan en una ciudad y se alojan cerca de patíbulos, o siguen invisibles a un ejército para extraer el miedo de los moribundos. El motivo de que la gran mayoría elija permanecer en los pantanos donde las víctimas escasean sigue siendo un misterio. Los fuegos fatuos sólo utilizan su aptitud de descarga eléctrica cuando no les queda más remedio, y prefieren dejar que otras criaturas o peligros reclamen sus presas, mientras ellos flotan cerca y se dan el festín.



Los fuegos fatuos pueden brillar con el color que quieran, pero los más frecuentes son el amarillo, el blanco, el verde, y el azul. Incluso pueden variar su luminosidad y crear patrones (muchos crean formas difusas de calaveras para aterrorizar a sus víctimas). Sus cuerpos reales son globos apenas visibles de material esponjoso y translúcido de 1 pie (*30 cm*) de diámetro y 3 libras (*1,35 kg*) de peso, capaces de emitir luz en cualquier superficie. La luz de un fuego fatuo es aproximadamente tan brillante como una antorcha, y aunque no parece que utilicen sonidos para comunicarse entre sí, oyen perfectamente y pueden oscilar con rapidez sus cuerpos para simular que hablan.

Aunque son vilipendiados por la mayoría de las demás criaturas inteligentes, los fuegos fatuos en realidad son muy inteligentes, aunque extraños en su razonamiento. Organizados a veces en grupos llamados 'cadenas', su sociedad y sus metas (así como su origen) siguen siendo completamente desconocidos para los demás, aunque se sabe que a veces negocian con quienes pueden ofrecerles grandes cantidades de víctimas adecuadamente aterradas. Debido a que no envejecen, y que a todos los efectos son inmortales a menos que se les mate a golpes, los fuegos fatuos particularmente viejos pueden servir como perfectos depósitos de conocimiento del pasado antiguo, a pesar de que convencer a una de estas crueles criaturas de que coopere en un interrogatorio puede ser una ardua tarea.

Ilustración de Matt Dixon

Gárgola

Este siniestro humanoide, agazapado y aparentemente esculpido en piedra gris oscura, parece un demonio alado con cuernos.

GÁRGOLA **VD 4**

PX 1.200

CM humanoide monstruoso Mediano (tierra)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

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

pg 42 (5d10+15)

Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +4

RD 10/mágica

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +7 (1d6+2), Mordisco +7 (1d4+2), Cornada +7 (1d4+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 7

Ataque base +5; **BMC** +7; **DMC** 19

Dotes Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Volar)

Habilidades Percepción +5, Sigilo +11 (+17 en áreas de piedra), Volar +12;
Modificador racial +2 a Sigilo (+8 en entornos de piedra)

Idiomas común, térraro

CE quedar inmóvil

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o ala (3-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Quedar inmóvil (Ex): una gárgola puede mantenerse tan quieta que parece una estatua. Con esta aptitud, puede elegir 20 en su prueba de Sigilo para esconderse a simple vista como una estatua de piedra.

Las gárgolas a menudo aparecen como estatuas aladas de piedra, ya que pueden posarse indefinidamente sin moverse, lo que les permite sorprender a sus enemigos. Las gárgolas tienden hacia comportamientos obsesivo-compulsivos tan variados como individuos existen. Libros, baratijas robadas, armas y macabros trofeos recogidos de los enemigos caídos son sólo ejemplos del tipo de cosas que una gárgola podría coleccionar para decorar su guarida o territorio. Tienden a la vida solitaria, aunque a veces forman temibles grupos llamados 'alas,' por protección y deporte. En determinadas condiciones, una tribu de gárgolas podría incluso aliarse con otras criaturas, pero hasta las alianzas más estables con una tribu de gárgolas puede venirse abajo por la razón más nimia: son traicioneras, mezquinas y vengativas. Se sabe que las gárgolas habitan en el corazón de las ciudades más grandes, agazapándose entre las decoraciones de las catedrales y edificios de piedra, donde se esconden a plena vista día tras día, y se abalanzan para alimentarse de vagabundos, mendigos y otros desafortunados durante la noche.

Cuanto más tiempo permanece una tribu de gárgolas en una región de ruinas o edificios, más se parecen sus miembros a los estilos arquitectónicos de dicha zona. Los cambios de apariencia que experimenta una gárgola son lentos y sutiles, pero con el paso de los años, puede cambiar radicalmente.

Una variante inusual de la gárgola no habita entre edificios y ruinas sino bajo la superficie del mar. Estas criaturas son conocidas como kapoacinth; tienen las mismas estadísticas base que las gárgolas normales, excepto que pertenecen al subtipo acuático, y sus alas les permiten nadar a una velocidad de 60 pies (*18 m*), aunque no son útiles para volar. Los kapoacinth habitan en regiones costeras poco profundas donde pueden surgir de las olas para cazar a los que allí residen. Son más propensos a formar alas, ya que los kapoacinth prefieren la vida en grupo a la solitaria.

Ilustración de Concept Art House

Genio, djinni

Esta criatura se alza casi el doble que un humano, aunque su torso inferior se difumina en un vórtice de niebla y humo.

DJINNI **VD 5**

PX 1.600

CB ajeno Grande (aire, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +12

DEFENSA

CA 19, toque 14, desprevenido 14 (+4 Des, +1 esquiva, +5 natural, -1 tamaño)

pg 52 (7d10+14)

Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +7

Inmune ácido

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +10 (1d8+4) o Cimitarra de gran calidad +11/+6 (1d8+4/18-20)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Maestría del aire, Torbellino (1/10 minutos, 10-50 pies [*3-15 m*] de altura, 1d8+4 de daño, CD 17)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *desplazamiento de plano* (sólo objetivos voluntarios a los planos Elementales, plano Astral o plano Material), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

1/día — *caminar con el viento*, *creación mayor* (la materia vegetal creada es permanente), *crear comida y bebida*, *crear vino* (como *crear bebida*, pero con vino), *forma gaseosa* (hasta 1 hora), *imagen persistente* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 19, **Con** 14, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 15

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 27

Dotes Conjurar en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Posición del viento, Reflejos de combate

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +12, Averiguar intenciones +12, Conocimiento de conjuros +12, Percepción +12, Saber (los Planos) +12, Sigilo +10, Tasación +12, Volar +20

Idiomas acuano, aurano, común, ígnaro, térraro; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Aire)

Organización solitario, pareja, compañía (3-6) o partida (7-10)

Tesoro estándar (cimitarra de gran calidad, otro equipo)

APTITUDES ESPECIALES

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño contra un djinni.

Los djinn (singular djinni) son genios del plano del Aire. Se dice que están hechos de nubes, con la fuerza de las tormentas más potentes. Un djinni mide unos 10 pies (*3 m*) de altura y pesa cerca de las 1.000 libras (*450 kg*).

Los djinn desprecian el combate físico, prefiriendo utilizar sus poderes mágicos y aptitudes aéreas contra sus enemigos. Cuando es superado en número en combate, normalmente un djinni echa a volar y se convierte en un torbellino para hostigar a los que le siguen. Si no tiene otra opción que el combate cuerpo a cuerpo, la mayoría de los djinn prefieren manejar cimitarras de gran calidad con las dos manos.

Entre los demás genios, los djinn se llevan bien con los jann y los marid. Suelen estar en desacuerdo con los shaitan, y son enemigos acérrimos de los ifrit, menospreciando a estos feroces genios más que ninguna otra raza. Es tan legendario el conflicto entre los ifrit y los djinn que muchos lanzadores de conjuros intentan (con distinto grado de éxito) asegurar el servicio de un djinni, prometiéndole ayudar a la causa contra sus odiados enemigos.

Los djinn son nobles en un pequeño porcentaje. Los djinn nobles, llamados a menudo visires, poseen 10 DG, Fuerza 23 y Carisma 17, y pueden conceder tres *deseos* a cualquier ser (que no sea otro genio) que los capture. Los djinn nobles tienen VD 8.

Ilustración de Jesper Elsing

Genio, ifriti

Este musculoso gigante posee piel carmesí, ojos llameantes, y unos pequeños cuernos negros, y de su piel se alzan volutas de humo.

IFRITI **VD 8**

PX 4.800

LM ajeno Grande (extraplanario, fuego)

Inic +7; **Sentidos** *detectar magia*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +15

DEFENSA

CA 21, toque 13, desprevenido 17 (+3 Des, +1 esquiva, +8 natural, -1 tamaño)

pg 95 (10d10+40)

Fort +7, **Ref** +10, **Vol** +9

Inmune fuego

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +15 (1d8+6 más 1d6 fuego) o Alfanje de gran calidad +16/+11 (2d6+9/18-20)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Calentar, Cambiar de tamaño

Aptitudes sortílegas (NL 11º)

Constantes — *detectar magia*

A voluntad — *desplazamiento de plano* (sólo objetivos voluntarios a los planos Elementales, plano Astral o plano Material), *flamear*, *pirotecnia* (CD 14), *rayo abrasador*

3/día — *invisibilidad*, *muro de fuego* (CD 16), *rayo abrasador* potenciado

1/día — concede hasta 3 *deseos* (sólo a no genios), *forma gaseosa*, *imagen permanente* (CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 17, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 14, **Car** 15

Ataque base +10; **BMC** +17; **DMC** 31

Dotes Conjurar en combate, Engañoso, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Potenciar aptitud sortílega (*rayo abrasador*), Reflejos de combate

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +14, Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +14, Disfrazarse +10, Engañar +19, Intimidar +15, Percepción +15, Sigilo +8, Volar +13

Idiomas acuano, aurano, común, ígnaro, térraro; telepatía 100 pies (30 *m*)

CE cambiar de forma (humanoide o gigante, *alterar el propio aspecto* o *forma de gigante I*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Fuego)

Organización solitario, pareja, compañía (3-6) o partida (7-12)

Tesoro estándar (alfanjón de gran calidad, otro equipo)

APTITUDES ESPECIALES

Calentar (Ex): el cuerpo de un ifriti causa 1d6 pg de daño por fuego siempre que golpea en cuerpo a cuerpo, o en cada asalto si hace presa.

Cambiar de tamaño (St): dos veces al día, un ifriti puede cambiar mágicamente el tamaño de una criatura. Esto funciona como un conjuro de *agrandar persona* o *reducir persona* (a elección del ifriti al utilizar la aptitud), excepto que la aptitud puede afectar al ifriti. Una salvación de Fortaleza CD 14 niega el efecto. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Es el equivalente a un conjuro de 2º nivel.

Los ifrit (ifriti en singular) son genios del plano del Fuego. Un ifriti mide unos 12 pies (*3,6 m*) de altura, y pesa unas 2.000 libras (*0,9 TM*).

Los ifrit poseen pocos aliados entre la raza de los genios. Odian a los djinn, y los atacan en cuanto los ven. Mantienen una enemistad igual de intensa con los marid, y ven a los jann como frágiles y débiles. Los ifrit colaboran a menudo con los shaitan, pero incluso entonces las alianzas son, como mucho, temporales.

Los ifrit son nobles en un pequeño porcentaje. Los ifrit nobles, llamados a menudo malik, poseen 13 DG y obtienen las siguientes aptitudes sortílegas: 3/día — *bola de fuego* (CD 16), *calentar metal*; 1/día — *invisibilidad mayor*, *tormenta piroclástica* (como tormenta de hielo, pero con daño por fuego en lugar de frío). El nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de un ifriti noble es 15º. Los ifrit nobles tienen VD 10.

Ilustración de Jesper Elsing

Genio, janni

Esta regia figura se parece a un humano alto y bien proporcionado, salvo por sus ojos, que centellean con una luz extraña.

JANNI **VD 4**

PX 1.200

N ajeno Mediano (nativo)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+6 armadura, +2 Des, +1 esquiva, +1 natural)

pg 39 (6d10+6)

Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +4

Resiste fuego 10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 20 pies (*6 m*) (perfecta); 20 pies (*6 m*), volar 15 pies (*4,5 m*) (perfecta) con cota de mallas

Cuerpo a cuerpo Cimitarra +9/+4 (1d6+4/18-20)

A distancia Arco largo compuesto +8/+3 (1d8+3/x3)

Ataques especiales Cambiar de tamaño

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

3/día — *desplazamiento de plano* (sólo objetivos voluntarios a los planos Elementales, plano Astral o plano Material), *hablar con los animales*, *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

1/día — *crear comida y bebida*, *excursión etérea* (1 hora)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 13

Ataque base +6; **BMC** +9; **DMC** 22

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate

Habilidades Artesanía (una cualquiera, normalmente armero) +11, Averiguar intenciones +11, Conocimiento de conjuros +11, Montar +6, Percepción +11, Sigilo +6, Tasación +11, Volar +14

Idiomas común, un idioma elemental (acuano, aurano, ígnaro o térraro), un idioma planario (abisal, celestial o infernal); telepatía 100 pies (*30 m*)

CE aguante elemental

ECOLOGÍA

Entorno desiertos cálidos

Organización solitario, pareja, compañía (3-6), o partida (7-12)

Tesoro estándar (cota de mallas, arco largo compuesto [Fue +3], cimitarra, otro equipo)

APTITUDES ESPECIALES

Aguante elemental (Ex): los jann pueden permanecer en los planos del Agua, Aire, Fuego y Tierra hasta durante 48 horas seguidas. Si no vuelve al plano Material antes de ese tiempo, un janni sufre 1 punto de daño por cada hora adicional que pasa en el plano elemental, hasta que muere o regresa al plano Material.

Cambiar de tamaño (St): dos veces al día, un janni puede cambiar mágicamente el tamaño de una criatura. Esto funciona como un conjuro de *agrandar persona* o *reducir persona* (a elección del janni al utilizar la aptitud), excepto que la aptitud puede afectar al janni. Una salvación de Fortaleza CD 13 niega el efecto. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Es el equivalente a un conjuro de 2º nivel.

Ilustración de Ben Wootten

Los jann (janni en singular) son los más débiles de los genios. Están formados por los cuatro elementos y por tanto deben pasar la mayor parte del tiempo en el plano Material. La sabiduría popular dice que los jann son los más 'humanos' de entre las razas de los genios, aunque la mayor parte de ellos castigan rápidamente este insulto, normalmente con el filo de una espada. Un janni tiene tamaño humano, con unos 6 pies (*1,8 m*) de altura y un peso de unas 180 libras (*90 kg*).

Los jann son fuertes físicamente y valientes, y sienten rechazo por los insultos y las injurias. Son muy propensos a ver insultos incluso cuando no es la intención de su interlocutor. Si son superados en batalla, escapan volando e invisibles, regresando más tarde con refuerzos.

Los jann disfrutan de su privacidad, prefiriendo la soledad del corazón del desierto y los oasis remotos. Normalmente recelan de los humanos, pero a menudo desean concederles el beneficio de la duda. Tienen una arraigada tradición cultural de hospitalidad y nunca ignorarán a alguien que necesite comida, agua o refugio, aunque después podrían esperar algo a cambio en forma de favor.

Entre las demás razas de genios, los jann generalmente tienen buenas relaciones tanto con los djinn como con los shaitan. Aunque no son enemigos declarados, a los jann no les gustan los arrogantes y distantes marid. Poseen una aversión diferente contra los ifrit, quienes a menudo intentan esclavizarlos o reclutarlos para sus ejércitos.

Los jann son nobles en un pequeño porcentaje. Los jann nobles, llamados a menudo jeques o emires, poseen 9 DG, Fuerza 19 e Inteligencia 18, y obtienen las siguientes aptitudes sortílegas: 3/día — *augurio*, *adivinación*, y *detectar magia*. El nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de un janni noble es 15º. Los jann nobles tienen VD 7.

Genio, marid

Este ser parece un poderoso gigante de piel verde-azulada sin vello, ojos azul profundo, cejas llamativas, y dientes como perlas.

MARID VD 9

PX 6.400

CN ajeno Grande (agua, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** *detectar el bien, detectar el mal, detectar magia*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +17

DEFENSA

CA 23, toque 14, desprevenido 18 (+4 Des, +1 esquiva, +9 natural, -1 tamaño)

pg 114 (12d10+48)

Fort +10, **Ref** +12, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +17 (2d6+6) o Tridente de gran calidad +18/+13/+8 (2d6+9)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Furia del agua, Maestría del agua, Vórtice (1/10 minutos, 10-50 pies [*3-15 m*] de altura, 1d8+6 de daño, CD 22)

Aptitudes sortílegas (NL 12º)

Constantes — *caminar sobre las aguas, detectar el bien, detectar el mal, detectar magia*

A voluntad — *apagar, crear agua, desplazamiento de plano* (sólo objetivos voluntarios a los planos Elementales, plano Astral o plano Material), *invisibilidad, purificar comida y agua* (sólo líquidos)

5/día — *controlar las aguas, forma gaseosa, niebla de oscurecimiento, respiración acuática*

3/día — *ver lo invisible*

1/día — *imagen persistente* (CD 18)

1/año — concede 1 *deseo* (sólo a no genios)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 19, **Con** 18, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 16

Ataque base +12; **BMC** +19; **DMC** 34

Dotes Ataque natural mejorado, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada[A], Reflejos de combate

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +17, Averiguar intenciones +17, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +18, Nadar +29, Percepción +17, Saber (los Planos) +17, Sigilo +15

Idiomas acuano, aurano, común, ígnaro, térraro; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE cambiar de forma (elemental de agua, humanoide o gigante, *alterar el propio aspecto, cuerpo elemental III* o *forma de gigante I*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Agua)

Organización solitario, pareja, compañía (3-6) o partida (7-12)

Tesoro estándar (tridente de gran calidad, otro equipo)

APTITUDES ESPECIALES

Furia del agua (Sb): como acción estándar, un marid puede liberar un chorro de agua en una línea de 60 pies (*18 m*) que causa 1d6 pg de daño y ciega al objetivo golpeado durante 1d6 asaltos. Una salvación de Reflejos CD 20 reduce el daño a la mitad y niega el efecto de ceguera. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Maestría del agua (Ex): un marid obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su oponente están tocando el agua. Si el oponente o el marid están tocando el suelo, el marid sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño.

Vórtice (Sb): un marid puede transformarse en un torbellino de agua turbulenta y arremolinada una vez cada 10 minutos. Esta aptitud funciona igual que la aptitud de Torbellino (consulta todos los detalles en la página 305), excepto que sólo puede usarlo bajo el agua, y no puede abandonarla mientras esté en esta forma.

Ilustración de Jesper Elsing

Los marid son genios del plano del Agua. Los más poderosos de todas las razas de genios, se dice que poseen la fuerza de las corrientes oceánicas, y los dientes hechos de perlas. Un marid mide unos 16 pies (*4,8 m*) de altura, y pesa cerca de 2.500 libras (*1,125 TM*).

Los marid son quizá los más impredecibles y caprichosos de los genios, una cualidad que los demás (sobre todo los shaitan) encuentran tanto molesta como embarazosa para toda la cultura de los genios. Muchos marid se convierten en bailarines, cuentacuentos, intérpretes, u otro tipo de artistas, y a menudo viajan disfrazados al plano Material buscando nuevas audiencias.

Un pequeño porcentaje de marid puede reclamar ser noble. Los marid nobles, llamados a menudo shahzada, poseen 14 DG y obtienen las siguientes aptitudes sortílegas: 3/día — *cono de frío, tormenta de hielo*; 1/día — *imagen permanente, plaga elemental* (sólo elementales de agua). El nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de un marid noble es 20º. Los marid nobles tienen VD 11.

Genio, shaitan

Este ser parece un enorme humano con piel de piedra pulida, y brillantes ojos de ágata.

SHAITAN **VD 9**

PX 3.200

LN ajeno Grande (extraplanario, tierra)

Inic +5; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

DEFENSA

CA 20, toque 10, desprevenido 19 (+1 Des, +10 natural, -1 tamaño)

pg 85 (9d10+36)

Fort +10, **Ref** +4, **Vol** +8

Inmune electricidad

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 60 pies (*18 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +13 (2d6+5) o Cimitarra de gran calidad +14/+9 (1d8+7/18-20)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Maestría de la tierra, Maldición de la piedra, transformar metal

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *ablandar tierra y piedra, desplazamiento de plano* (sólo objetivos voluntarios a los planos Elementales, plano Astral o plano Material), *fundirse con la piedra, transformar piedra, velo* (sólo a sí mismo)

3/día — *contacto herrumbroso, muro de piedra, partículas rutilantes* potenciado (CD 14), *piedra parlante, piel pétrea*

1/día — *transmutar barro en roca, transmutar roca en barro*

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 15

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 26

Dotes Ataque poderoso, Conjurar en combate, Embestida mayor, Embestida mejorada, Iniciativa mejorada[A], Potenciar aptitud sortílega (*partículas rutilantes*)

Habilidades Artesanía (talla de gemas) +14, Averiguar intenciones +14, Conocimiento de conjuros +14, Engañar +14, Percepción +14, Saber (ingeniería) +14, Tasación +14, Trepar +25

Idiomas acuano, aurano, común, ígnaro, térraro; telepatía 100 pies (*30 m*)

CE atravesar la piedra

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano de la Tierra)

Organización solitario, pareja, compañía (3-6), o partida (7-12)

Tesoro estándar (cimitarra de gran calidad, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Atravesar la piedra (Sb): esto funciona como la aptitud de atravesar la tierra del elemental de tierra, excepto que el shaitan puede moverse a través de la piedra, el barro, el cristal o el metal.

Maestría de la tierra (Ex): un shaitan obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño y un bonificador +2 a las pruebas enfrentadas basadas en la Fuerza si tanto él como su enemigo están tocando el suelo. Sufre un penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño contra oponentes que se encuentran en el aire o en el agua.

Maldición de la piedra (Sb): si un shaitan gana una prueba de embestida por 5 o más y empuja a su objetivo contra una barrera de piedra, éste debe llevar a cabo una salvación de Reflejos CD 19 como acción de asalto completo para salir de ella. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Transformar metal (Sb): como acción estándar, un shaitan puede tocar un único objeto metálico de no más de 10 libras (5 kg) y transformarlo en otro metal durante 1 día.

Los shaitan son genios fanfarrones y orgullosos del plano de la Tierra, con la piel de metal, gemas o piedra. Un shaitan mide unos 11 pies (*3,3 m*) de altura y pesa aproximadamente 5.000 libras (*2,25 TM*).

Algunos shaitan son nobles. Llamados a menudo pachás, poseen 18 DG y obtienen la aptitud sortílega de *terremoto*, disponible 1 vez al día, así como la aptitud de conceder hasta tres *deseos* al día (sólo a los que no son genios). El nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de un shaitan noble es 18º. Los shaitan nobles tienen VD 13.

Ilustración de Jesper Elsing

Gigante de fuego

Este pesado gigante posee piernas cortas, y brazos poderosos y musculosos, además de que el pelo y la barba parecen estar hechos de fuego.

GIGANTE DE FUEGO **VD 10**

PX 9.600

LM humanoide Grande (fuego, gigante)

Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (+8 armadura, -1 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 142 (15d8+75)

Fort +14, **Ref** +4, **Vol** +9

Aptitudes defensivas Atrapar rocas; **Inmune** fuego

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*) (30 pies [9 *m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Mandoble +21/+16/+11 (3d6+15) o 2 Golpetazos +20 (1d8+10)

A distancia Roca +10 (1d8+15 más 1d6 fuego)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (120 pies [36 *m*]), Roca ardiente

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 9, **Con** 21, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +11; **BMC** +22; **DMC** 31

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Competencia con armas marciales (mandoble), Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (mandoble), Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +8, Intimidar +11, Percepción +14, Trepar +14

Idiomas común, gigante

ECOLOGÍA

Entorno montañas cálidas

Organización solitario, banda (2-5), partida (6-12 más 35% de no combatientes y 1 adepto o clérigo de 1er a 2º nivel), expedición de saqueo (6-12 más 1 adepto o hechicero de 3er a 5º nivel, 2-5 canes del infierno, y 2-3 troll o ettin) o tribu (20-30 más 1 adepto, clérigo o hechicero de 6º a 7º nivel, 1 guerrero o explorador de 8º a 9º nivel como rey, y 17-38 canes del infierno, 12-22 troll, 7-12 ettin, y 1-2 dragones rojos jóvenes)

Tesoro estándar (armadura de placas y mallas, mandoble, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Roca ardiente (Sb): los gigantes de fuego transfieren el calor de sus cuerpos a las rocas como parte de su acción al lanzarlas. Una roca ardiente causa 1d6 pg de daño por fuego adicional cuando golpean.

Los gigantes de fuego son los más estrictos y militares de todas las razas de los gigantes. Se entrenan constantemente para la guerra, y practican tácticas brutales con cualquiera que se cruce en su camino. Su rígida estructura de mando está formada por soldados, oficiales e incluso generales, y obedecen ciegamente las órdenes de sus reyes.

Los gigantes de fuego poseen un pelo anaranjado brillante que titila y resplandece casi como si estuviera en llamas. Un varón adulto mide de 12 a 16 pies de altura (3,6-4,8 *m*), tiene un pecho que mide 9 pies (2,7 *m*) de circunferencia y pesa cerca de 7.000 libras (3,15 *TM*). Las mujeres son algo más bajas y ligeras. Pueden vivir hasta los 350 años de edad.

Los gigantes de fuego visten ropa resistente, o trajes de cuero de color rojo, naranja, amarillo o negro. Los combatientes llevan yelmos y armadura de placas y mallas de acero ennegrecido, y empuñan grandes mandobles con los que atraviesan el campo de batalla. En grandes grupos, luchan con brutales y eficientes tácticas, y no temen sacrificar a uno o dos de sus miembros para atraer a un enemigo a una emboscada.

Los gigantes de fuego prefieren los lugares calientes: cuanto más calor hace, mejor. Se les ha encontrado en desiertos, volcanes, aguas termales y en lo más profundo de la tierra cerca de túneles de lava. Viven en castillos, asentamientos amurallados o enormes cavernas, y el diseño de dichas localizaciones refleja su vida militar y estricta, con los oficiales viviendo en mejores acuartelamientos que la tropa.

Ilustración de Jon Hodgson

Gigante de la escarcha

Este gigante parece un humano fornido y musculoso, que posee una piel blanca como el hielo y un pelo largo y azul claro atado en trenzas.

GIGANTE DE LA ESCARCHA VD 9

PX 6.400

CM humanoide Grande (frío, gigante)

Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 21, toque 8, desprevenido 21 (+4 armadura, -1 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 133 (14d8+70)

Fort +14, **Ref** +3, **Vol** +6

Aptitudes defensivas Atrapar rocas; **Inmune** frío

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Gran hacha +18/+13 (3d6+13/x3) o 2 Golpetazos +18 (1d8+9)

A distancia Roca +9 (1d8+13)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (120 pies [36 *m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 29, **Des** 9, **Con** 20, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 11

Ataque base +10; **BMC** +20; **DMC** 29

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Competencia con armas marciales (gran hacha), Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades, Artesanía (una cualquiera) +7, Intimidar +7, Percepción +10, Sigilo +2 (+6 en nieve), Trepar +13; **Modificador racial** +4 a Sigilo en nieve

Idiomas común, gigante

ECOLOGÍA

Entorno montañas frías

Organización solitario, banda (3-5), patrulla (6-12 más 35% de no combatientes y 1 adepto o clérigo de 1er a 2º nivel), expedición de apoyo (6-12 más 35% de no combatientes, 1 adepto o hechicero de 3er a 5º nivel, 1-4 lobos invernales, y 2-3 ogros) o tribu (21-30 más 1 adepto, clérigo o hechicero de 6º a 7º nivel, 1 jarl bárbaro o explorador de 7º a 9º nivel, y 15-36 lobos invernales, 13-22 ogros, y 1-2 dragones blancos jóvenes)

Tesoro estándar (camisote de mallas, gran hacha, otro)

El pelo de un gigante de la escarcha puede ser azul claro o rubio, y el color de sus ojos suele coincidir con el del pelo. Visten con pieles y con cualquier joya que posean. Los guerreros también se ponen camisotes de mallas y yelmos metálicos decorados con cuernos o plumas. Un varón adulto tiene unos 15 pies (*4,5 m*) de altura y pesa aproximadamente 2.800 libras (*1,26 TM*). Las mujeres son algo más bajas y ligeras, pero por lo demás son idénticas a los varones. Pueden vivir hasta los 250 años.

Los gigantes de la escarcha son de los más temidos, ya que la destrucción sin sentido, el deseo de combatir, y la conducta suicida los empujan a cada vez mayores muestras de brutalidad. Los gigantes de la escarcha suelen empezar el combate a distancia, lanzando rocas hasta que se quedan sin munición o el oponente se acerca, momento en que se zambullen con sus enormes hachas. Una de sus tácticas favoritas es preparar una emboscada ocultándose enterrados en la nieve en lo alto de una pendiente nevada o de hielo, donde los oponentes tendrían dificultades para alcanzarlos, y entonces provocar una avalancha antes de lanzarse al combate. Los gigantes de la escarcha pueden esconderse bien en entornos nevados, y son maestros del sigilo en sus dominios.

Los gigantes de la escarcha sólo sobreviven a base de la caza y el saqueo, ya que habitan en entornos aislados y glaciales. Los grupos de estos gigantes se dividen casi siempre entre los que viven en asentamientos improvisados o castillos abandonados, y los que vagan por el helado norte como nómadas en busca de botín y provisiones. Los líderes de los gigantes de la escarcha se autodenominan jarl *(NdC: nombre de origen vikingo, de él deriva 'earl', título nobiliario que equivale a 'conde')* y exigen obediencia absoluta a sus seguidores. En cualquier momento un jarl puede ser desafiado a combate por el liderazgo de la tribu. Estos desafíos suelen resultar en la muerte de uno de los combatientes. Un único jarl puede contar a menudo con una docena (o más) de tribus más pequeñas de gigantes de la escarcha como parte de su extensa tribu. En tal caso, los líderes de las tribus menores son conocidos simplemente como jefes tribales o señores de la guerra.

A los gigantes de la escarcha les encanta hacer prisioneros, y los usan tanto como para alimentarse como de esclavos y mercancía. Cada grupo de gigantes de la escarcha típicamente tienen uno o dos esclavos humanoides encadenados a un esclavista (normalmente el más infame y cruel del grupo, sin contar al jarl). También son muy aficionados a las mascotas monstruosas: los dragones blancos y los lobos invernales son elecciones habituales, pero pueden encontrarse remorhaz, yetis, e incluso linnorm viviendo en la guarida de un gigante de la escarcha.

Ilustración de Jon Hodgson

Gigante de las colinas

Este encorvado gigante, que rebosa de poder y de una ira primitiva y estúpida, viste unas pieles asquerosas indicativas de su estilo de vida salvaje y aislado.

GIGANTE DE LAS COLINAS VD 7

PX 3.200

CM humanoide Grande (gigante)

Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 21, toque 8, desprevenido 21 (+4 armadura, -1 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 85 (10d8+40)

Fort +11, **Ref** +2, **Vol** +3

Aptitudes defensivas Atrapar rocas

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*) (30 pies [9 *m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Gran clava +14/+9 (2d8+10) o 2 Golpetazos +13 (1d8+7)

A distancia Roca +6 (1d8+10)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (120 pies [36 *m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 7

Ataque base +7; **BMC** +15; **DMC** 24

Dotes Ataque poderoso, Competencia con armas marciales (gran clava), Hendedura, Poderío intimidante, Soltura con un arma (gran calva)

Habilidades Intimidar +12, Percepción +6, Trepar +10

Idioma gigante

ECOLOGÍA

Entorno Colinas templadas

Organización solitario, banda (2-5), partida (6-8), expedición de saqueo (9-12, más 1d4 lobos terribles) o tribu (13-30 más 35% de no combatientes, más 1 jefe bárbaro o guerrero de 4º a 6º nivel, 11-16 lobos terribles, 1-4 ogros, y 13-20 esclavos orcos)

Tesoro estándar (armadura de pieles, gran clava, otro)

El color de piel entre los gigantes de las colinas varía desde ligeramente bronceado hasta pardo rojizo oscuro. Su pelo es castaño o moreno, y sus ojos del mismo color. Visten capas de pieles sin curtir toscamente preparadas. Pocas veces se lavan o reparan sus ropajes, y prefieren simplemente añadir más pieles cuando las viejas se deterioran. Los adultos miden unos 10 pies (3 *m*) de altura y pesan unas 1.100 libras (*495 kg*). Pueden vivir hasta los 200 años, pero casi ninguno lo consigue.

Los gigantes de las colinas prefieren luchar desde altos afloramientos rocosos, desde donde pueden arrojar piedras y rocas a los oponentes limitando el riesgo para ellos. Adoran arrollar a las criaturas más pequeñas cuando inician el combate. Después, se ponen firmes y emplean sus enormes clavas.

Los gigantes de las colinas son los más nómadas de todas las especies de gigantes humanoides, y les gusta viajar de un lugar a otro para hacer incursiones y saquear. Aunque prefieren los climas templados, viajan lejos desde sus entornos preferidos mientras los asaltos son abundantes y con éxito. En general, son criaturas increíblemente egoístas, y es raro que entren en batallas que no sepan que ganarán de antemano. Son conocidos por empujarse entre sí ante los aterrorizados enemigos, y no dudan en sacrificar a un compañero de clan para salvar el pellejo. Las bandas errantes de gigantes de las colinas son comunes en las colinas templadas, y su constante agresión los convierte en uno de los peligros más temidos de este clima.

Los gigantes de las colinas solitarios y no malignos son muy raros, pero a veces se les puede encontrar en sociedades de otros humanoides, aunque casi nunca son aceptados en ciudades o núcleos de población del centro. Hacen lo que pueden como obreros y soldados en pueblos fronterizos periféricos, y a menudo sirven como inexpertos diplomáticos para negociar con grupos de saqueo de gigantes de las colinas. Desafortunadamente, los gigantes de las colinas que abandonan su estilo de vida racial por uno más civilizado son ridiculizados, y a menudo asesinados en cuanto los ven por sus camaradas nómadas. Aún así, estos gigantes de las colinas 'civilizados' pueden encontrar un hueco en la sociedad, y muchos han logrado tener una vida de paz y tranquilidad.

Ilustración de Jon Hodgson

Gigante de las nubes

Este impresionante gigante de finos rasgos posee una piel pálida y suave, y su pelo largo y fino revolotea como si lo meciese la brisa.

GIGANTE DE LAS NUBES VD 11

PX 12.800

NB o NM humanoide Enorme (gigante)

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +17

DEFENSA

CA 25, toque 9, desprevenido 24 (+4 armadura, +1 Des, +12 natural, -2 tamaño)

pg 168 (16d8+96)

Fort +16, **Ref** +6, **Vol** +10

Aptitudes defensivas Atrapar rocas

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Maza de armas +22/+17/+12 (4d6+18) o 2 Golpetazos +22 (2d6+12)

A distancia Roca +12 (2d6+18)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (140 pies [*42 m*])

Aptitudes sortílegas (NL 16º)

A voluntad — *levitar* (a sí mismo más 2.000 libras [*1 TM*]), *niebla de oscurecimiento*

1/día — *nube brumosa*

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 13, **Con** 23, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 12

Ataque base +12; **BMC** +26; **DMC** 37

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Poderío intimidante, Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +10, Diplomacia +9, Interpretar (instrumentos de cuerda) +8, Intimidar +26, Percepción +17, Trepar +19

Idiomas común, gigante

CE Arma desmesurada

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas

Organización solitario, banda (2-5), familia (2-5 más 35% de no combatientes, más 1 hechicero o clérigo de 4º a 7º nivel, y 2-5 grifos) o tribu (6-20, más 1 hechicero o clérigo de 7º a 12º nivel, y 2-5 grifos)

Tesoro estándar (camisote de mallas, maza de armas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Arma desmesurada (Ex): un gigante de las nubes puede manejar armas Gargantuescas sin penalizador. La mayoría prefiere el uso de inmensas mazas de armas.

La piel de los gigantes de las nubes varía de color, desde el blanco lechoso hasta el azul cielo. Los varones adultos miden cerca de 18 pies (*5,4 m*) de altura y pesan alrededor de 5.000 libras (*2,25 TM*). Las mujeres son algo más bajas y ligeras. Los gigantes de las nubes pueden vivir hasta los 400 años, y visten las mejores ropas y joyas disponibles. Para muchos, la apariencia indica posición. Cuanto mejores son las ropas y finas las joyas, más importante es el portador. También aprecian la música, y la mayoría puede tocar uno o más instrumentos (el arpa es su favorita).

Los gigantes de las nubes tienen una variedad inusual de alineamientos: aproximadamente la mitad son buenos, y la otra mitad malignos. Los buenos construyen caminos desde sus asentamientos para conectar con los de otros humanoides, con el fin de fomentar el comercio. No es infrecuente ver a un gigante de las nubes bueno caminar entre los humanos, por ejemplo, en una ciudad cerca de una elevada cadena montañosa. Los gigantes de las nubes malignos tienden a no preocuparse de asentamientos permanentes, y en cambio viven en vulgares refugios en la cumbres más altas, desde donde bajan solamente a asaltar poblados para coger lo que necesitan. Estas dos filosofías a menudo provocan guerras largas y violentas entre tribus vecinas.

Abundan las leyendas acerca de ciudades mágicas de gigantes de las nubes, enclavadas en las mismas nubes y que flotan con los vientos, circunnavegando el mundo. Aunque la mayoría de los gigantes de las nubes afirman que no son sino fantasías, otros no sólo aseguran haberlas visto, sino que han dedicado su vida a encontrarlas de nuevo.

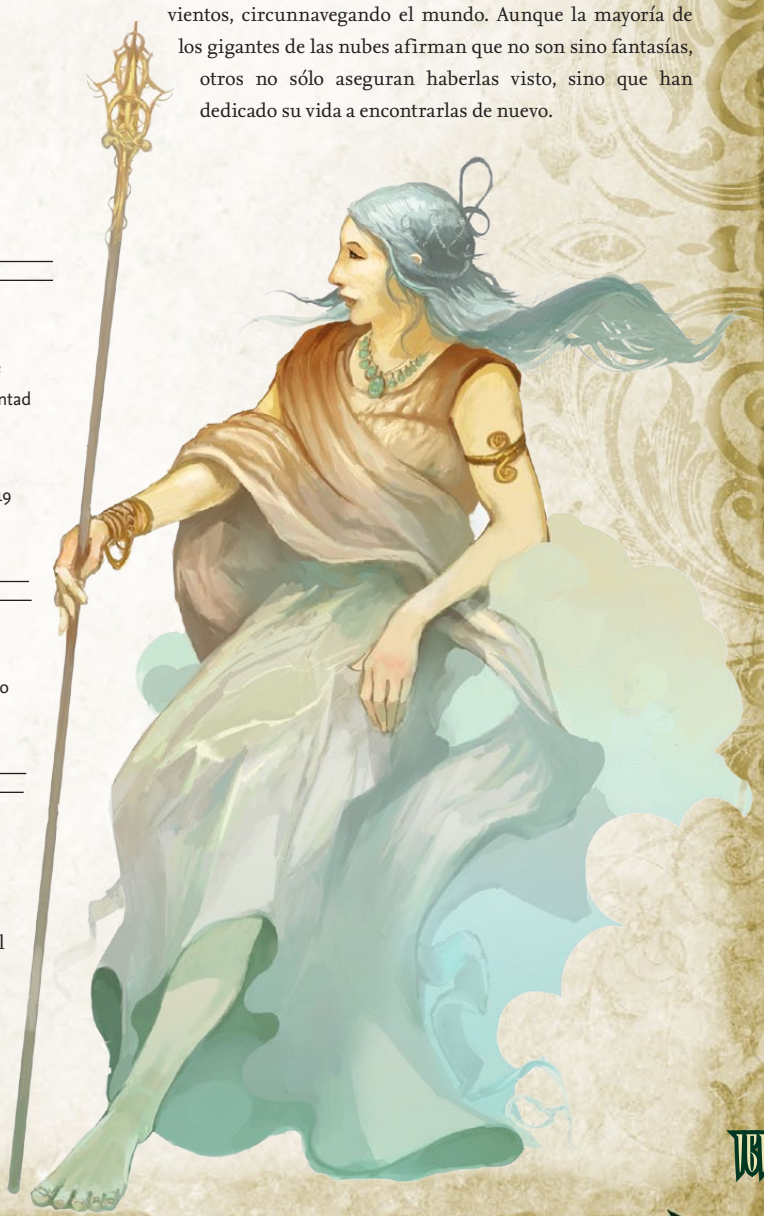


Ilustración de Jon Hodgson

Gigante de las tormentas

Este gigante es un humano impresionante y musculoso de proporciones heroicas, con piel broncínea, pelo moreno, y ojos verdes y centelleantes.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS VD 13

PX 25.600

CB humanoide Enorme (gigante)

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +27

DEFENSA

CA 28, toque 10, desprevenido 26 (+6 armadura, +2 Des, +12 natural, -2 tamaño)

pg 199 (19d8+114)

Fort +17, **Ref** +8, **Vol** +13

Aptitudes defensivas Atrapar rocas; **Inmune** electricidad

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), nadar 40 pies (*12 m*) (35 pies [*10,5 m*], nadar 30 pies [*9 m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Mandoble de gran calidad +27/+22/+17 (4d6+21/17-20) o 2 Golpetazos +26 (2d6+14)

A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +15/+10/+5 (3d6+14/x3)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 15°)

Constantes — *libertad de movimiento*

2/día — *controlar el clima, levitar*

1/día — *relámpago zigzagueante* (CD 18), *llamar al relámpago* (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 39, **Des** 14, **Con** 23, **Int** 16, **Sab** 20, **Car** 15

Ataque base +14; **BMC** +30; **DMC** 42

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mandoble), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Hendedura, Reflejos de combate, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +18, Artesanía (una cualquiera) +13, Averiguar intenciones +24, Interpretar (cantar) +12, Intimidar +20, Percepción +27, Nadar +22, Trepar +17

Idiomas aurano, común, dracónico, gigante

CE militante, respiración acuática

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera cálido

Organización solitario o familia (2-5 más 1 hechicero o clérigo de 7° a 10° nivel, 1-2 roc, 2-6 grifos, y 2-8 tiburones)

Tesoro estándar (coraza de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad [Fue +14] con 20 flechas, mandoble de gran calidad, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Militante (Ex): los gigantes de las tormentas son competentes con todas las armas sencillas y todas las armas marciales.

Respiración acuática (Ex): los gigantes de las tormentas pueden respirar tanto agua como aire.

Los gigantes de las tormentas tienden hacia complexiones curtidas, aunque algunos especímenes raros poseen piel violácea, pelo violeta oscuro o negro azulado, y ojos plateados o morados. Este color violeta es considerado entre ellos como un signo de buena suerte, y quienes lo poseen tienden a convertirse en líderes entre los suyos. Los adultos suelen medir 21 pies (*6,3 m*) de altura y pesar 12.000 libras (*5,4 TM*). Pueden vivir hasta los 600 años de edad. Cuando están descansando, prefieren vestir túnicas cortas y holgadas sujetas con un cinturón, con sandalias o los pies descalzos, y diademas. Llevan puestas algunas piezas de joyería simple pero exquisita, siendo las más comunes las tobilleras (preferidas por los gigantes que van descalzos), los anillos, o las tiaras. Pero cuando se preparan para la batalla, se ponen corazas relucientes y esgrimen enormes mandobles y arcos.

Los gigantes de las tormentas tienden a ser solitarios, prefiriendo habitar en costas remotas o en islas tropicales. Como su propio nombre indica, son propensos a los cambios de humor violentos. Se enfurecen rápidamente ante el mal, y pueden ser enemigos brutales y peligrosos cuando se les insulta. En batalla, prefieren lanzar una lluvia de flechas sobre sus enemigos, desenvainando sus mandobles sólo cuando sus oponentes se han acercado.

Los gigantes de las tormentas viven en torres bien construidas, castillos o asentamientos amurallados, y prefieren vivir de lo que les da la tierra. Mantienen enormes huertos bien cuidados, y gestionan decenas de hectáreas de tierras de cultivo por cada grupo. A menudo contratan a otros humanoides, como elfos o humanos, para que les ayuden a administrar sus enormes granjas. Un enclave de gigantes de las tormentas suele responsabilizarse de la seguridad de toda una isla o un tramo de costa.

Ilustración de Jon Hogdson

Gigante de piedra

Este gigante posee rasgos tallados y musculosos, y una cabeza plana e inclinada hacia adelante, como si hubiera sido esculpido en piedra.

GIGANTE DE PIEDRA **VD 8**

PX 4.800

N humanoide Grande (gigante)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 22, toque 11, desprevenido 20 (+2 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 102 (12d8+48)

Fort +12, **Ref** +6, **Vol** +7

Aptitudes defensivas Atrapar rocas mejorado

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Gran clava +16/+11 (2d8+12) o 2 Golpetazos +16 (1d8+8)

A distancia Roca +11/+6 (1d8+12)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Lanzamiento de rocas (180 pies [*54 m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +9; **BMC** +18; **DMC** 30

Dotes Ataque poderoso, Competencia con armas marciales (gran clava), Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +12, Percepción +12, Sigilo +4 (+12 en terreno rocoso), Trepar +12; **Modificador racial** +8 a Sigilo en terreno rocoso

Idiomas común, gigante

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas

Organización solitario, banda (2-5), partida (4-8), expedición de caza (9-12 más 1 anciano) o tribu (13-30 más 35% de no combatientes, 1-3 ancianos, y 4-6 osos terribles)

Tesoro estándar (gran clava, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Atrapar rocas mejorado (Ex): un gigante de piedra obtiene un bonificador +4 racial a sus salvaciones de Reflejos al intentar atrapar una roca arrojada con lanzamiento de rocas. Por lo demás, esta aptitud funciona como la aptitud Atrapar rocas (consulta la página 299).

Los gigantes de piedra prefieren ropajes gruesos de cuero, teñidos con sombras pardas y grisáceas para asemejarse a la piedra que les rodea. Los adultos miden unos 12 pies (*3,6 m*) de altura, pesan unas 1.500 libras (*675 kg*) y pueden vivir hasta 800 años.

Los gigantes de piedra luchan desde la distancia siempre que les es posible, pero si no pueden evitar el cuerpo a cuerpo prefieren las clavas gigantescas talladas en piedra. Una de sus tácticas favoritas consiste en quedarse casi quietos, mezclándose con el entorno, para después adelantarse y lanzar rocas, sorprendiendo a sus enemigos.

Los gigantes de piedra prefieren vivir en enormes cuevas, en picos rocosos de gran altitud. Es raro que vivan a más de unos pocos días de viaje de otros grupos de gigantes de piedra, e incluso comparten la cría de rebaños de cabras y otro ganado. Los más ancianos tienden a apartarse de la tribu durante bastante tiempo en sus últimos años, o bien para vivir en retiro en alguna parte, o bien para intentar mezclarse con otras civilizaciones de humanoides. Tras décadas de su exilio autoimpuesto, los que regresan lo hacen como gigantes de piedra ancianos.

Gigantes de piedra ancianos

Algunos gigantes de piedra desarrollan aptitudes especiales relacionadas con su entorno. Llamados ancianos, poseen puntuaciones de Carisma de al menos 15 y tres aptitudes sortílegas (NL 10º). Una vez al día pueden usar *piedra parlante*, *transformar piedra* y o *transmutar barro en roca* o *transmutar roca en barro* (CD 17). La CD de la salvación se basa en el Carisma. Uno de cada 10 ancianos es un hechicero, normalmente de 3er a 6º nivel. Los gigantes de piedra ancianos añaden +1 a su VD.

Ilustración de Jon Hodgson

Glotón

Este mamífero bajo y musculoso tiene el tamaño de un tejón, pero al gruñir sus labios revelan una boca llena de dientes amarillentos.

GLOTÓN **VD 2**

PX 600

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

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

pg 22 (3d8+9)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), excavar 10 pies (3 *m*), trepar 10 pies (3 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +4 (1d6+2), Mordisco +4 (1d4+2)

Ataques especiales Furia

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 16 (20 contra derribo)

Dotes Dureza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +10, Trepar +10

ECOLOGÍA

Entorno bosques fríos

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Furia (Ex): un glotón que sufre daño en combate entra en un estado de furia en su siguiente turno, clavando las garras y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente están muertos. Obtiene +4 a la Fuerza, +4 a la Constitución y sufre un -2 a la CA. La criatura no puede finalizar la furia voluntariamente.

Los glotones son territoriales, especialmente cuando buscan comida, y se sabe que han sobrevivido a depredadores mucho más grandes, como los osos negros. Son oponentes temibles, lanzándose a un frenesí cuando son heridos. Tienden a emitir un olor almizclado muy fuerte y desagradable cuando se enfurecen.

Armados con poderosas mandíbulas, fuertes patas y piel gruesa, los glotones son muy fuertes para su tamaño. Son temerarios en combate y se lanzan contra sus enemigos, desgarrando y mordiendo furiosamente.

Glotón terrible

Este terrible glotón es tan grande como un oso, posee unas mandíbulas y unas garras descomunales y brutales, y unos ojos oscuros y llenos de rabia.

GLOTÓN TERRIBLE **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +7; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenido 13 (+3 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d8+20)

Fort +7, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), trepar 10 pies (3 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +6 (1d8+4), Mordisco +6 (1d6+4)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Furia

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 17, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +8; **DMC** 21 (25 contra derribo)

Dotes Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +12, Trepar +12

ECOLOGÍA

Entorno bosques fríos

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Furia (Ex): un glotón terrible que sufre daño en combate entra en un estado de furia en su siguiente turno, clavando las garras y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente están muertos. Obtiene +4 a la Fuerza, +4 a la Constitución y sufre un -2 a la CA. La criatura no puede finalizar la furia voluntariamente.

Los glotones terribles tienden a ser incluso más territoriales que sus primos más pequeños, y defienden hasta la muerte las áreas donde eligen habitar, reclamando a menudo regiones con asentamientos humanoides para así despedazarlos sin miedo. Los glotones terribles crecen hasta unos 12 pies (3,6 *m*) de longitud y pueden pesar hasta 2.000 libras (0,9 *TM*).

Ilustración de Tyler Walpole

Gnoll

Encorvado y salvaje, este humanoide cubierto de pelaje y con cabeza de hiena, se alza un poco más alto que la media de un humano.

GNOLL **VD 1**

PX 400

CM humanoide Mediano (gnoll)

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +2

DEFENSA

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (+2 armadura, +1 natural, +2 escudo)

pg 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +0, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Lanza +3 (1d8+3/x3)

A distancia Lanza +1 (1d8+2/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 8

Ataque base +1; **BMC** +3; **DMC** 13

Dotes Ataque poderoso

Habilidades Percepción +2

Idioma gnoll

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas o desierto

Organización solitario, pareja, partida de caza (2-5 gnoll, y 1-2 hienas), partida (10-100 adultos más 50% de crías no combatientes, 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 1 líder de 4º a 6º nivel, y 5-8 hienas) o tribu (20-200 más 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 1-2 lugartenientes de 4º a 5º nivel, 1 líder de 6º a 8º nivel, 7-12 hienas, y 4-7 hienodon)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, escudo pesado de madera, lanza, otro)

Los gnoll pertenecen a una raza de humanoides corpulentos que se parecen a las hienas en más que la simple apariencia; muestran una notable afinidad con estos animales, hasta el punto de tenerlos como mascotas, y son un reflejo de muchos de los comportamientos de estas criaturas menores.

Los gnoll son cazadores habilidosos, pero son más felices hurgando en la basura, o robando una pieza de caza que saliendo a rastrear presas. Esta pereza les impulsa a hacerse con esclavos de cualquier tipo, a los que obligan a cavar madrigueras, reunir provisiones y agua, e incluso a cazar para sus amos gnoll.

Excepto las hienas y los gnoll, todas las criaturas son o comida o esclavos, dependiendo del temperamento de la tribu. Incluso un camarada muerto o caído es carne fresca para un gnoll, quien podría honrar a un miembro distinguido de la tribu con una breve plegaria, o cocinar totalmente a uno muerto de una enfermedad debilitante, pero por lo demás ven a un gnoll muerto casi igual que a otra criatura. Los gnoll más 'civilizados' no se comen a sus prisioneros, sino que los mantienen como esclavos, bien como defensa, o para mejorar su guarida, o para comerciar con otras tribus o grupos de esclavistas.

Los gnoll disfrutan con el combate, pero sólo cuando tienen la ventaja obvia del número. En otra situación, prefieren evitar el combate excepto si eso significa ganar una pieza de otra caza, o si una emboscada ingeniosa les concede un gran festín. Estos humanoides con aspecto de hiena no aprecian el coraje o el valor, prefiriendo por el contrario huir en cuanto está claro que la victoria no es posible, sabiendo que es mejor correr con el rabo entre las piernas que perderlo por completo.

Durante el combate, los gnoll utilizan una extraña mezcla de tácticas de guerrilla y enfrentamientos individuales. Si un gnoll cree que va ganando, intenta abatir a un ser más débil en lugar de ayudar a sus compañeros. Si van perdiendo un combate, se arraciman contra un líder potente e intentan acabar con dicha criatura, con la esperanza de obligar a sus aliados a huir.

Los líderes gnoll suelen ser exploradores, aunque los clérigos también son muy respetados. La mayor parte encuentra la magia arcana difícil de manejar, y por tanto es relativamente raro ver a un gnoll bardo, hechicero o mago.

Ilustración de Ben Wootten

Goblin

Esta criatura apenas se alza 3 pies (90 cm) de altura, y su flacucho cuerpo humanoide se ve empequeñecido por su cabeza ancha y desgarbada.

GOBLIN **VD ⅓**

PX 135

Goblin combatiente 1

NM humanoide Pequeño (goblin)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción -1

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 Des, +1 escudo, +1 tamaño)

pg 7 (1d10+2) (bonificador +1 por clase predilecta)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +2 (1d4/19-20)

A distancia Arco corto +4 (1d4/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +0; **DMC** 12

Dotes Iniciativa mejorada

Habilidades Montar +10, Nadar +4, Sigilo +10; **Modificadores raciales** +4 a Montar, +4 a Sigilo

Idioma goblin

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras templadas (normalmente regiones costeras)

Organización banda (4-9), partida de guerra (10-16 con perros goblin como monturas) o tribu (17+ más 100% de no combatientes, 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 1-2 lugartenientes de 4º a 5º nivel, 1 líder de 6º a 8º nivel, y 10-40 perros goblin, lobos o huargos)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, escudo ligero de madera, espada corta, arco corto con 20 flechas, otro)

Los goblin prefieren habitar en cuevas, entre grandes y espesos matorrales de cardos y zarzas, o en estructuras construidas y abandonadas por otros; muy pocos goblin tienen la determinación de construir sus propias estructuras. Las costas son sus favoritas, ya que son muy aficionados a escarbar entre la basura y los restos flotantes del mar, en una eterna búsqueda de tesoros entre los desechos de razas más civilizadas.

El odio de los goblin es profundo, y pocas cosas les encolerizan más que los gnomos (que han luchado mucho contra ellos), los caballos (que les aterran tremendamente), y los perros normales (a los que consideran burdas imitaciones de los perros goblin).

Los goblin también son muy supersticiosos, y tratan la magia con una aduladora mezcla de asombro y miedo. Tienen el hábito de atribuir la magia también a lo mundano, y tanto el fuego como la escritura tienen un poder místico en la sociedad goblin. El fuego es muy adorado por ellos por su capacidad de provocar gran destrucción, y debido a que no requiere ni fuerza ni tamaño para manejarlo, pero odian las palabras escritas. Creen que la escritura roba las palabras de su cabeza y como resultado de esta creencia, son universalmente analfabetos.

Los goblin son voraces y pueden comer su peso en comida diariamente sin engordar. Sus guaridas siempre tienen numerosos almacenes y despensas. Aunque prefieren la carne humana y la de los gnomos, un goblin nunca rechazaría cualquier comida (excepto, quizá, la verdura).

Personajes goblin

Los goblin se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Todos los goblin poseen los siguientes rasgos raciales:

-2 a Fuerza, +4 a Destreza, -2 a Carisma: los goblin son rápidos, pero débiles y desagradables con lo que les rodea.

Pequeño: son criaturas Pequeñas y obtienen un bonificador +1 por tamaño a su CA y sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su BMC y DMC, y un bonificador +4 por tamaño a sus pruebas de Sigilo.

Rápido: son rápidos para su tamaño, y tienen una velocidad base de 30 pies (*9 m*).

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Hábil: obtienen un bonificador +4 racial a las pruebas de Montar y Sigilo.

Idiomas: los goblin comienzan hablando goblin. Los que tienen una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes: común, dracónico, enano, gnoll, gnomo, mediano u orco.

Ilustración de Andrew Hou

Gólem

Los gólem son autómatas de gran poder creados mágicamente. Se diferencian de otros constructos en la naturaleza de la fuerza que los anima: a los gólem se les otorga su vida mágica a través de un espíritu elemental, normalmente el de un elemental de tierra. El proceso de creación de un gólem vincula el espíritu al cuerpo artificial, fusionándolo con el recipiente especialmente preparado, y subyugándolo a la voluntad del creador del gólem.

Los gólem, seres sin mente, no hacen nada sin una orden de sus creadores. Siguen instrucciones explícitas, y son incapaces de llevar a cabo tácticas o estrategias complejas. El creador de un gólem puede dirigirle si el gólem se encuentra en un radio de 60 pies (*18 m*) y puede verle y oírle. Si no se le dirige, un gólem suele seguir la última instrucción que se le dio como buenamente puede, aunque si es atacado, repele el ataque. El creador puede dar al gólem una orden sencilla para controlar sus acciones en su ausencia, o puede ordenarle que obedezca las órdenes de otro, pero el creador del gólem siempre puede tomar el control ordenando al gólem que sólo le obedezca a él.

La construcción de un gólem

El coste de crear un gólem incluye el coste del cuerpo físico, y todos los materiales y componentes de conjuro utilizados en su creación. En las estadísticas de cada gólem se dan detalles específicos de los materiales requeridos y del coste total de su creación.

Nota: el precio de mercado de un gólem con más DG que el gólem típico descrito se incrementa en 5.000 po por cada DG adicional por encima de los habituales, y se incrementa en 50.000 po más si el gólem aumenta de tamaño. Construir un gólem con la plantilla avanzada sólo incrementa su coste en 15.000 po.

Guardianes escudo

Un lanzador de conjuros con suficiente talento, recursos e inspiración puede crear una variante especial de un gólem conocida como guardián escudo. Cualquier gólem verdadero puede ser creado como un guardián escudo, pero dicha elección debe hacerse durante su construcción; un gólem completo no puede ser 'mejorado' después para funcionar como un guardián escudo.

Los guardianes escudo son diseñados para servir como guardaespaldas. Cuando se crea, un guardián escudo es codificado junto a un amuleto mágico construido al mismo tiempo que el guardián (y como parte de su coste). Desde ese momento, considera al portador de ese amuleto como su amo, protegiendo y siguiendo a todos los sitios a ese individuo (a menos que se le ordene específicamente no hacerlo). Si el amuleto de un guardián escudo es destruido, el guardián deja de funcionar hasta que se crea uno nuevo. Si el portador muere pero el amuleto queda intacto, el guardián escudo lleva a cabo la última orden que se le dio.

Un guardián escudo obedece las órdenes verbales de su amo de la mejor manera que puede, aunque no sea bueno haciendo otra cosa que combatir, proteger, y labores manuales sencillas. También puede ser codificado para llevar a cabo tareas específicas en momentos concretos o cuando se cumplen determinadas condiciones. El portador del amuleto puede llamar al guardián escudo desde cualquier distancia, y éste acudirá siempre que se encuentre en el mismo plano.

Los guardianes escudo poseen las mismas estadísticas que los gólem base, pero con las cualidades especiales adicionales siguientes. El VD de un guardián escudo es igual al VD del gólem base +2.

Almacenamiento de conjuros (St): un guardián escudo puede almacenar un conjuro de 4º nivel o menor que le lanza otra criatura. Él 'lanza' este conjuro cuando se le ordena hacerlo o cuando tiene lugar una situación preestablecida. Una vez el conjuro es usado, el guardián escudo puede almacenar otro conjuro (o el mismo de nuevo).

Controlado (Ex): un guardián escudo que posee el ataque especial bersérker no puede entrar en furia mientras el portador de su amuleto se encuentra en un radio de 30 pies (*9 m*).

Cura rápida (Ex): un guardián escudo posee curación rápida 5.

Encontrar amo (Sb): mientras el guardián escudo y su amuleto se encuentran en el mismo plano, el guardián escudo puede localizar al portador del amuleto (o sólo al amuleto, si se le quita después de llamar al guardián).

Escudar a otro (St): el portador del amuleto de un guardián escudo puede activar esta aptitud defensiva como acción estándar si se encuentra en un radio de 100 pies (*30 m*) del guardián escudo. Igual que el conjuro del mismo nombre, esta aptitud transfiere al guardián escudo la mitad del daño que se le causaría al portador del amuleto (ten en cuenta que esta aptitud no proporciona los bonificadores a la CA o las salvaciones del conjuro *escudar a otro*). El daño transferido de esta manera supera cualquier aptitud defensiva que posea el gólem (como la inmunidad o la reducción de daño).

Guardia (Ex): si se le ordena hacerlo, un guardián escudo se mueve para defender al portador de su amuleto. Todos los ataques contra el portador sufren un penalizador -2 cuando el guardián escudo se encuentra adyacente a su amo.

Construcción: los materiales base de un guardián escudo cuestan 25.000 po adicionales al coste base del gólem. El amo de la criatura puede ensamblar el cuerpo o contratar a alguien para que lo haga. La prueba de Artesanía requerida para crear el cuerpo aumenta en 4 respecto al gólem base. El amuleto codificado se fabrica a la vez: cuesta 20.000 po adicionales al coste total del guardián escudo. Tras esculpir el cuerpo, el guardián escudo es animado mediante un prolongado ritual mágico que requiere un laboratorio o lugar de trabajo especialmente preparado, similar al laboratorio de un alquimista y a un coste de 500 po. Si el creador construye personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo a la vez. El creador debe tener un nivel de lanzador mínimo que supere en 2 al nivel de lanzador mínimo requerido por el gólem base. Además, se añaden los siguientes conjuros a los requisitos del gólem base: *discernir ubicación* y o bien *escudar a otro*, o *escudo*.

Gólem de arcilla

Esta torpe figura está esculpida en arcilla blanda, viste harapos sucios y joyas vulgares, y su cara sólo es vagamente humanoide.

GÓLEM DE ARCILLA VD 10

PX 9.600

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (-1 Des, +16 natural, -1 tamaño)

pg 101 (13d10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +4

RD 10/adamantita y contundente; **Inmune** magia, rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +19 (2d10+7 más Herida maldita)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Acelerar, Bersérker

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 9, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +13; **BMC** +21; **DMC** 30

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Acelerar (Sb): tras al menos 1 asalto de combate, un gólem de arcilla puede acelerarse a sí mismo una vez al día como acción gratuita. El efecto dura 3 asaltos y por lo demás es igual que el conjuro.

Bersérker (Ex): cuando un gólem de arcilla entra en combate, hay una posibilidad acumulativa del 1% en cada asalto de que su espíritu elemental se libere, y que el gólem entre en furia. Esta probabilidad vuelve a ser 0% tras un minuto de inactividad. Un gólem bersérker ataca a la criatura viva más cercana o, si no hay ninguna a su alcance, destroza algún objeto más pequeño que él. Una vez convertido en bersérker, no se conoce la forma de restablecer el control.

Herida maldita (Ex): el daño que causa un gólem de arcilla no se cura de forma natural, y resiste la curación mágica. Un personaje que intenta utilizar curación mágica sobre una criatura dañada por un gólem de arcilla debe tener éxito en una prueba de nivel de lanzador CD 26 o la curación no surte efecto.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de arcilla es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permita resistencia a conjuros. Además, determinados conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como se indica a continuación.

- El conjuro *remover tierra* empuja hacia atrás al gólem 120 pies (*36 m*) y le causa 3d12 pg de daño (sin salvación).
- El conjuro *desintegrar* lentifica al gólem (como el conjuro *lentificar*) durante 1d6 asaltos y le causa 1d12 pg de daño (sin salvación).
- El conjuro *terremoto* lanzado directamente al gólem de arcilla le impide moverse en su siguiente turno y le causa 5d10 pg de daño (sin salvación).
- Cualquier ataque mágico contra un gólem de arcilla que causa daño por ácido le cura en su lugar 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que le causa. Si la cantidad sanada excede el total de pg normal del gólem, obtiene el exceso como pg temporales. Un gólem de arcilla no lleva a cabo ninguna salvación contra los ataques mágicos que causan daño por ácido.

Un gólem de arcilla no viste más ropa que una prenda de metal o cuero duro a modo de taparrabos. Mide 8 pies (*2,4 m*) de altura y pesa 600 libras (*275 kg*).

Construcción

El cuerpo de un gólem de arcilla debe ser esculpido a partir de un único bloque de arcilla que pese al menos 1.000 libras (*450 kg*), tratada con extraños aceites y polvos por el valor de 1.500 po.

GÓLEM DE ARCILLA

NL 11º; **Precio** 41.500 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *animar objetos*, *bendecir*, *comunión*, *plegaria*, *resurrección*, el creador debe ser de 11º nivel; **Habilidad** Artesanía (esculturas) o Artesanía (alfarería) CD 16; **Coste** 21.500 po

Ilustración de Francis Tsai

Gólem de carne

Una horrible monstruosidad, construida a base de fragmentos de cuerpos cosidos unos a otros con cuerda gruesa, cables y grapas de metal, se mueve torpemente en un horrible simulacro de vida.

GÓLEM DE CARNE **VD 7**

PX 3.200

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 20, toque 8, desprevenido 20 (-1 Des, +12 natural, -1 tamaño)

pg 79 (9d10+30)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +3

RD 5/adamantita; **Inmune** magia, rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +13 (2d8+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Bersérker

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 9, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 24

Idioma ninguno

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Bersérker (Ex): cuando un gólem de carne entra en combate, hay una posibilidad acumulativa del 1% en cada asalto de que su espíritu elemental se libere y que el gólem entre en furia. El incontrolado gólem se enfurece y ataca a la criatura viva más cercana o, si no hay ninguna a su alcance, destroza algún objeto más pequeño que él, tras lo cual continúa con la destrucción. El creador del gólem, si se encuentra en un radio de 60 pies (*18 m*), puede intentar recuperar el control hablando con firmeza y persuasión al gólem, lo cual requiere una prueba de Carisma CD 19. Se necesita 1 minuto de inactividad para que la probabilidad de entrar en furia bersérker vuelva a ser 0%.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de carne es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permita resistencia a conjuros. Además, determinados conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como se indica a continuación.

- Un ataque mágico que causa daño por frío o de fuego lentifica a un gólem de carne (como el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).
- Un ataque mágico que cause daño por electricidad romperá cualquier efecto de *lentificar* que esté afectando al gólem y le curará en su lugar 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que le causara el ataque. Si la cantidad sanada excediera el total de pg normal del gólem, obtendría el exceso como pg temporales. Un gólem de carne no lleva a cabo ninguna salvación contra los ataques mágicos que causan daño por electricidad.

Ilustración de Francis Tsai

Un gólem de carne es una colección macabra de partes de cuerpos humanoides robados, unidos en una única forma compuesta. Su carne cadavérica posee un tono verde amarillento pálido. Viste la ropa que su creador desee, normalmente sólo unos pantalones harapientos. No tiene posesiones ni armas. Un gólem de carne mide 8 pies (*2,4 m*) de altura y pesa 500 libras (*225 kg*).

Un gólem de carne no puede hablar, aunque sí emitir algo parecido a un rugido ronco. Camina y se mueve con piernas rígidamente articuladas, como si no tuviera pleno control de su cuerpo.

Aunque la mayoría de los gólem de carne no tiene mente, persisten rumores de algunos fuera de lo común que conservan de alguna manera las memorias de una vida anterior. La cabeza (y por tanto el cerebro) de dichos gólem de carne debe ser la combinación correcta entre voluntad fuerte (en su vida anterior) y carne reciente, e incluso entonces la suerte durante la creación del gólem parece tener la misma importancia para que la mente de la criatura se conserve. Definitivamente, la mayoría de quienes construyen gólem de carne prefieren esclavos sin mente a creaciones con voluntad propia, y por tanto los gólem de carne inteligentes son muy raros.

Construcción

Las piezas de un gólem de carne deben provenir de cadáveres humanoides normales que no se hayan podrido demasiado. El ensamblaje requiere un mínimo de seis cuerpos diferentes: uno por cada extremidad, uno para el torso (incluyendo la cabeza) y otro para el cerebro. En algunos casos, podrían ser necesarios más cuerpos. También se necesitan ungüentos especiales y fijaciones por un valor de 500 po. Ten en cuenta que para crear un gólem de carne se necesita lanzar un conjuro con el descriptor maligno.

GÓLEM DE CARNE

NL 8º; **Precio** 20.500 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *deseo limitado, fuerza de toro, geas/empeño, reanimar a los muertos*, el creador debe ser de 8º nivel; **Habilidad** Artesanía (peletería) o Curar CD 13; **Coste** 10.500 po

Gólem de hielo

Esta gélida estatua, cubierta por una capa de escarcha y con fragmentos afilados de hielo adornando sus extremidades, se alza una cabeza por encima de un humano normal.

GÓLEM DE HIELO **VD 5**

PX 1.600

N constructo Mediano (frío)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (-1 Des, +8 natural)

pg 53 (6d10+20)

Fort +2, **Ref** +1, **Vol** +2

RD 5/adamantita; **Inmune** frío, magia, rasgos de constructo

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +9 (1d6+3 más 1d6 frío)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 20 pies [*6 m*], 3d6 frío, Reflejos CD 13 mitad, disponible 1 vez cada 1d4 asaltos), Destrucción gélida, Frío (1d6)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 9, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +6; **BMC** +9; **DMC** 18

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera frío

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Destrucción gélida (Ex): cuando se queda a 0 pg, un gólem de hielo se hace añicos en una explosión de fragmentos dentados de hielo. Todas las criaturas en una explosión de 10 pies (*3 m*) de radio sufren 3d6 pg de daño cortante y 2d6 de daño por frío, pudiendo reducir a la mitad el daño si tienen éxito en una salvación de Reflejos CD 13. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Frío (Ex): el cuerpo de un gólem de hielo genera un frío intenso, causando 1d6 pg de daño con su toque. Las criaturas que le ataquen con impacto sin arma o con armas naturales también sufren este daño cada vez que impacta uno de sus golpes.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de hielo es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permita resistencia a conjuros, a excepción de aquellos conjuros y aptitudes sortílegas con el descriptor 'fuego', que le afectan de forma normal. Además, determinados conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como se indica a continuación.

- Un ataque mágico que cause daño por electricidad lentifica a un gólem de hielo (como el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).
- Un ataque mágico que causa daño por frío rompe cualquier efecto de *lentificar* que esté afectando al gólem, y le cura en su lugar 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que le causa el ataque. Si la cantidad sanada excede el total de pg normal del gólem, obtiene el exceso como pg temporales. Un gólem de hielo no lleva a cabo ninguna salvación contra los efectos de frío.

Los gólem de hielo son autómatas humanoides compuestos por hielo tallado. Su apariencia puede variar desde figuras de hielo y nieve toscamente esculpidas, hasta esculturas de hielo muy detalladas, y bellas estatuas cristalinas.

Los gólem de hielo no pueden hablar y se mueven haciendo sonidos de hielo al resquebrajarse. Un gólem de hielo mide 7 pies (*2,1 m*) de altura y pesa 500 libras (*225 kg*).

Construcción

El cuerpo de un gólem de hielo debe construirse a partir de un único bloque de hielo que pese al menos 1.000 libras (*450 kg*). El hielo es tratado con polvos mágicos y ungüentos por valor de al menos 500 po.

GÓLEM DE HIELO

NL 12º; **Precio** 18.500 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *cono de frío, geas/empeño, resistir energía (frío), toque gélido, tormenta de hielo*, el creador debe ser de 12º nivel; **Habilidad** Artesanía (esculturas) CD 17; **Coste** 9.500 po

Ilustración de Andrew Hou

Gólem de hierro

Este autómata de hierro, cuyos pesados pasos sacuden el suelo con una fuerza que hace temblar los huesos, se alza el doble de alto que un humano normal.

GÓLEM DE HIERRO **VD 13**

PX 25.600

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (-1 Des, +20 natural, -1 tamaño)

pg 129 (18d10+30)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +6

RD 15/adamantita; **Inmune** magia, rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +28 (2d10+16/19-20)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Arma de aliento, Puñetazos poderosos

ESTADÍSTICAS

Fue 32, **Des** 9, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +18; **BMC** +30; **DMC** 39

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): como acción gratuita una vez cada 1d4+1 asaltos, un gólem de hierro puede exhalar un cubo de 10 pies (*3 m*) de gas venenoso, que persiste durante 1 asalto. Cualquier criatura que se encuentra en el interior del área cuando el gólem crea la nube (así como cualquier criatura que pasa a través de ella durante el resto de ese asalto) queda expuesta a sus efectos venenosos. Este veneno se crea mágicamente cada vez que el gólem usa el poder.

Arma de aliento-inhalación; *salvación* Fort CD 19; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d4 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de hierro es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permite resistencia a conjuros. Determinados conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra él, como se indica a continuación.

- Un ataque mágico que causa daño por electricidad lentifica a un gólem de hierro (como el conjuro *lentificar*) durante 3 asaltos (sin salvación).
- Un ataque mágico que causa daño por fuego rompe cualquier efecto de *lentificar* que esté afectando al gólem y le cura en su lugar 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que le causa el ataque. Si la cantidad sanada excede el total de pg normal del gólem, obtiene el exceso como pg temporales. Un gólem de hierro no lleva a cabo ninguna salvación contra los efectos de fuego.
- A un gólem de hierro le afectan de forma normal los ataques de oxidación, como los de un monstruo oxidante, o el conjuro *contacto herrumbroso*.

Puñetazos poderosos (Ex): un gólem de hierro inflige 1,5 veces su modificador por Fuerza, y amenaza un golpe crítico con 19-20 en sus ataques de golpetazo.

Ilustración de Andrew Hou

Un gólem de hierro posee un cuerpo humanoide hecho de hierro, que puede esculpirse para adoptar la forma que el creador desee, pero casi siempre muestra una armadura de algún tipo, desde sencilla y funcional a ceremonial y ornamentada. Sus rasgos son mucho más suaves que los de un gólem de piedra. Los gólem de hierro a veces empuñan un arma a una mano, aunque no suelen usarla, confiando en sus ataques de golpetazo.

Un gólem de hierro mide 12 pies (*3,6 m*) de altura y pesa unas 5.000 libras (*2,25 TM*). No puede hablar ni emitir ningún otro sonido vocal, y tampoco tiene ningún un olor distintivo.

Aunque la práctica ha decaído hoy en día, los habitantes de determinadas civilizaciones antiguas y poderosas se enorgullecían de crear unos gólem de hierro de tamaño y fuerza increíbles. Estos gólem, nunca de tamaño inferior a Enorme, todavía existen en zonas remotas del mundo, siguiendo mecánicamente las órdenes de algún imperio largo tiempo desaparecido.

Construcción

El cuerpo de un gólem de hierro está esculpido a partir de 5.000 libras (*2,25 TM*) de hierro, fundidas con raros tintes a un coste de al menos 10.000 po.

GÓLEM DE HIERRO

NL 16º; **Precio** 150.000 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora, polimorfar cualquier cosa*, el creador debe ser de 16º nivel; **Habilidad** Artesanía (fabricación de armaduras) o Artesanía (armería) CD 21; **Coste** 80.000 po

Gólem de madera

Este autómata de tamaño humano se parece a una tosca figura humanoide, hecha de restos de madera.

GÓLEM DE MADERA **VD 6**

PX 2.400

N constructo Mediano

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

pg 64 (8d10+20)

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +5

RD 5/adamantita; **Inmune** magia, rasgos de constructo

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +12 (2d6+4)

Ataques especiales Astillar

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 17, **Con** -, **Int** -, **Sab** 17, **Car** 1

Ataque base +8; **BMC** +12; **DMC** 25 (30 contra derribo)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Astillar (Sb): como acción gratuita y una vez cada 1d4+1 asaltos, un gólem de madera puede lanzar una lluvia de astillas de madera afiladas a partir de su cuerpo en una explosión de 20 pies (*6 m*) de radio. Todas las criaturas que se encuentran en el área sufren 6d6 pg de daño cortante (Reflejos CD 14 para mitad de daño). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de madera es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permite resistencia a conjuros, a excepción de aquellos conjuros o aptitudes sortílegas que poseen el descriptor 'fuego', que le afectan de forma normal. Además, determinados conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como se indica a continuación.

- *Deformar madera* o *transformar madera* ralentizan al gólem de madera (como el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación).
- *Repeler madera* empuja hacia atrás al gólem 60 pies (*18 m*) y le causa 2d12 pg de daño (sin salvación).
- Un ataque mágico que cause daño por frío rompe cualquier efecto de *lentificar* que esté afectando al gólem y le cura en su lugar 1 pg de daño por cada 3 pg de daño que le causa el ataque. Si la cantidad sanada excede el total de pg normal del gólem, obtiene el exceso como pg temporales. Un gólem de madera no lleva a cabo ninguna salvación contra los ataques que causen daño por frío.

Un gólem de madera es tallado a partir de maderas raras, y ensamblado en un cuerpo vagamente humanoide con extremidades articuladas. Sus creadores suelen dejar su cuerpo casi sin terminar, mostrando de forma evidente las piezas individuales de madera talada y sin tratar como parte de su construcción. Un gólem de madera mide 6,5 pies (*unos 2 m*) de altura y pesa 400 libras (*180 kg*).

Construcción

Las piezas de un gólem de madera son ensambladas a partir de bloques de madera delicada, y rociada con raros polvos y hierbas machacadas, con un valor de al menos 300 po.

GÓLEM DE MADERA

NL 7°; **Precio** 19.300 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *alarma*, *animar los objetos*, *deseo limitado*, *geas/empeño*, *gracia felina*, el creador debe ser de 12° nivel; **Habilidad** Artesanía (carpintería) CD 17; **Coste** 8.800 po

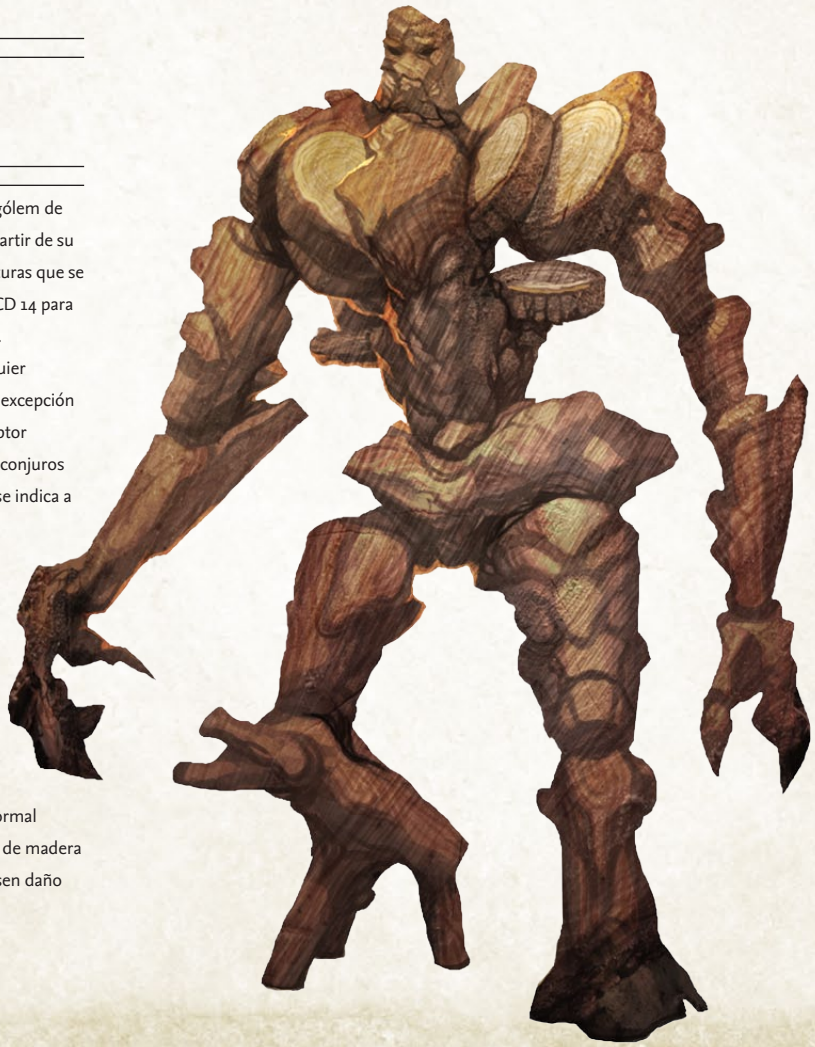


Ilustración de Andrew Hou

Gólem de piedra

Este gigantesco autómata de piedra tiene un gran parecido con un guerrero arcaico y con armadura, y se mueve con pasos lentos pero inexorables.

GÓLEM DE PIEDRA **VD 11**

PX 12.800

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 26, toque 8, desprevenido 26 (-1 Des, +18 natural, -1 tamaño)

pg 107 (14d10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +4

RD 10/adamantita; **Inmune** magia, rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +22 (2d10+9)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Lentificar

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 9, **Con** -, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +14; **BMC** +24; **DMC** 33

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de piedra es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permite resistencia a conjuros. Además, determinados conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como se indica a continuación.

- El conjuro *transmutar roca en barro* lentifica al gólem (como el conjuro *lentificar*) durante 2d6 asaltos (sin salvación), mientras que *transmutar barro en roca* le cura todos sus pg perdidos.
- El conjuro *de la piedra a la carne* no modifica en realidad la estructura del gólem, pero niega su reducción de daño y su inmunidad contra la magia durante 1 asalto completo.

Lentificar (Sb): un gólem de piedra puede utilizar un efecto de Lentificar, como el conjuro, como acción gratuita una vez cada 2 asaltos. El efecto tiene un alcance de 10 pies (*3 m*) en una explosión centrada en el gólem y una duración de 7 asaltos, y se requiere una salvación de Voluntad CD 17 para negarlo. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Un gólem de piedra posee un cuerpo humanoide hecho de piedra, normalmente estilizada al gusto de su creador. Por ejemplo, podría parecer que lleva armadura, con un símbolo concreto tallado en la coraza, o llevar diseños inscritos en la piedra de sus extremidades. Su cabeza suele estar esculpida para asemejarse a un yelmo o a la cabeza de una bestia. Debido a que puede ser esculpida para que porte un escudo de piedra o un arma de piedra, como una espada, estas elecciones estéticas no afectan a sus aptitudes de combate.

Como muchos otros, un gólem de piedra no puede hablar ni emitir más sonido que el roce de piedra contra piedra cuando se mueve. Un gólem de piedra mide 9 pies (*2,7 m*) de altura y pesa unas 2.000 libras (*0,9 TM*).

Construcción

El cuerpo de un gólem de piedra está esculpido a partir de un único bloque de piedra dura, como el granito, que pese al menos 3.000 libras (*1,35 TM*). Debe ser de una calidad excepcional, y tiene un coste de 5.000 po.

GÓLEM DE PIEDRA

NL 14°; **Precio** 105.000 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *campo antimagia, deseo limitado, geas/empeño, símbolo de aturdimiento*, el creador debe ser de 14° nivel; **Habilidad** Artesanía (esculturas) o Artesanía (mampostería) CD 19; **Coste** 55.000 po

Ilustración de Andrew Hou

Gorgón

Del morro de esta criatura, similar a un toro y que parece estar hecha de placas metálicas interconectadas, surgen volutas de humo verde.

GORGÓN **VD 8**

PX 4.800

N bestia mágica Grande

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +17

DEFENSA

CA 20, toque 9, desprevenido 20 (+11 natural, -1 tamaño)

pg 100 (8d10+56)

Fort +13, **Ref** +6, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +14 (2d8+7), 2 Pezuñas +9 (1d6+3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 60 pies [*18 m*], convertir en piedra, Fortaleza CD 21 niega), Pisotear (2d8+10, CD 21)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 10, **Con** 24, **Int** 2, **Sab** 16, **Car** 9

Ataque base +8; **BMC** +16; **DMC** 26

Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +17

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas, colinas rocosas y subterráneo

Organización solitario, pareja, manada (3-4) o rebaño (5-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): como acción estándar, un gorgón puede utilizar su arma de aliento una vez cada 1d4+1 asaltos para crear un cono de 60 pies (*18 m*) de gas verde. Quienes se encuentran en el área del gas pueden llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 21 para resistir los efectos, pero quien la falla queda petrificado de inmediato. Esta petrificación es temporal: cada asalto, una criatura petrificada puede intentar una nueva salvación de Fortaleza CD 21 para recuperarse de ella, siempre y cuando no se encuentre en el área de efecto del arma de aliento del gorgón por segunda vez estando petrificado. Si eso ocurre, la criatura queda petrificada permanentemente, y ya no puede llevar a cabo salvaciones adicionales de Fortaleza para recuperarse de forma natural. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los gorgones son criaturas mágicas e irascibles. Aunque a primera vista podría parecer que son constructos, bajo las placas de armadura de aspecto artificial son de carne y hueso. Al igual que los agresivos toros, desafían a cualquier criatura extraña que se encuentren, a menudo pisoteando el cadáver de su oponente o destrozando sus restos pétreos hasta que queda irreconocible. Las hembras son tan peligrosas como los machos, y ambos sexos aparentan ser idénticos. Un gorgón típico mide 6 pies (*1,8 m*) de altura y 8 pies (*2,4 m*) de longitud. Pesa 4.000 libras (*1,8 TM*).

Los gorgones obtienen los nutrientes de la consumición de minerales, particularmente de la piedra de sus víctimas petrificadas, y es muy probable que roan completamente cualquier estatua que creen. No pueden digerir los metales o las gemas, por lo que su estiércol (que se asemeja a un polvo grisáceo de olor perforante) a menudo contiene pequeños cristales en bruto, y pepitas de minerales. Su agresividad hacia las demás criaturas hace que existan pocos depredadores u otras presas animales en los terrenos donde pastan. Cada manada es dirigida por un macho alfa; los gorgones solitarios suelen ser machos adolescentes expulsados de sus manadas por el líder.

Su carne es dura pero fibrosa (una vez se quita la piel acorazada), y una vez habituado a ella resulta sabrosa. Muchas tribus de gigantes de piedra creen que comer carne de gorgón mejora su propia armadura natural. El cuerno de un gorgón en polvo tiene un valor de 250 po como componente material alternativo para objetos mágicos que utilicen *de la carne a la piedra*, *estatua*, *fuerza de toro*, *piel pétrea* o similar.

Ilustración de Kevin Yan

Grifo

Esta majestuosa bestia posee el cuerpo de un león, la cabeza y las patas delanteras de una gran águila, y un par de enormes alas plumosas.

GRIFO **VD 4**

PX 1.200

N bestia mágica Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d10+15)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d6+3), 2 Garras +7 (1d6+3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +7, 1d4+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 5, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +5; **BMC** +9; **DMC** 21 (25 contra derribo)

Dotes Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +10, Percepción +12, Volar +6;

Modificadores raciales +4 a Acrobacias, +4 a Percepción

Idioma común (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas

Organización solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)

Tesoro casual

Los grifos son poderosos depredadores aéreos, que se lanzan en picado desde las alturas para atrapar a sus presas con el pico y las garras. Agresivos y territoriales, no son meras bestias sino combatientes más calculadores, y compañeros leales de quienes se ganan su respeto, luchando a muerte para proteger a sus amigos y parientes.

De unas 500 libras (*225 kg*) de peso y 8 pies (*2,4 m*) de longitud desde el pico ganchudo hasta la cola, el grifo ofrece un perfil grandioso que ha sido usado durante mucho tiempo en heráldica y otras iconografías como un símbolo de poder, autoridad y justicia. En realidad, el grifo está menos interesado en los conceptos abstractos, que en cazar y proteger lo que es suyo. Aunque a veces se pueden entrenar o entablar amistad con ellos para que sirvan como monturas, los grifos no poseen una afinidad especial por los humanoides, y con frecuencia entran en conflictos sangrientos con razas civilizadas a causa de sus intentos de hacerse con su comida favorita: la carne de caballo. Los habitantes de las ciudades pueden maravillarse de la majestuosidad y de los 25 pies (*7,5 m*) de envergadura de los grifos entrenados, pero los granjeros obligados a compartir su territorio con sus parientes salvajes saben darse prisa en ir a casa y asegurar sus establos cuando los chillidos de caza de las bestias surcan el cielo.

Los grifos se emparejan de por vida, y a menudo buscan durante años para vengarse de quien asesinó a su pareja o sus crías. Seguramente fueron su innata terquedad y su lealtad feroz las que los llevaron al uso doméstico como monturas y guardianes de tesoros. A pesar del peligro inherente, comerciar con los grifos capturados y los huevos robados es habitual; cada huevo tiene un valor de hasta 3.500 po, y cada cría viva el doble. Sin embargo, los personajes entusiastas por tener un grifo como montura deberían tener en cuenta que comprar o domesticar por la fuerza a criaturas inteligentes como los grifos se considera esclavitud por parte de la mayoría de los dioses buenos, y ganarse la lealtad de un grifo libremente no es tarea fácil. Alcanzar un acuerdo mutuo (o incluso una amistad) es mucho más elegante y seguro para conseguir un grifo como montura.

Antes de poder ser montado en combate, un grifo necesita practicar ya que debe acostumbrarse al peso del jinete. Para ser entrenado con éxito, un grifo debe ser primero solícito hacia su entrenador (posiblemente mediante una prueba de Diplomacia, Intimidar o Trato con animales). Tras esto, 6 semanas de prácticas y una prueba con éxito de Trato con animales CD 20 son suficientes para que la bestia se sienta cómoda con su carga, y gracias a su inteligencia, los grifos entrenados pueden tratarse como si conociesen todos los trucos listados en la descripción de la habilidad Trato con animales, posiblemente respondiendo a nuevas y sencillas demandas hechas en común.

Los grifos pueden transportar hasta 300 libras (*135 kg*) de peso como carga ligera, 600 libras (*270 kg*) como carga intermedia y 900 libras (*405 kg*) como carga pesada. Montar un grifo requiere una silla de montar exótica.

Ilustración de Andrew Hou

Guirallón

Esta criatura de cuatro brazos y parecida a un gorila, cubierta por un pelaje enmarañado y blanco, ruge de rabia mientras se alza sobre sus patas traseras mostrando su enorme altura.

GUIRALLÓN **VD 6**

PX 2.400

N bestia mágica Grande

Inic +7; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 18, toque 12, desprevenido 15 (+3 Des, +6 natural, -1 tamaño)

pg 73 (7d10+35)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (1d6+4), 4 Garras +10 (1d4+4 más Rasgadura)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Rasgadura (4 Garras, 1d4+6)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 17, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 25

Dotes Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +11, Sigilo +5, Trepar +12

ECOLOGÍA

Entorno bosques cálidos

Organización solitario o compañía (5-8)

Tesoro ninguno

Los guirallones se cuentan entre los depredadores más peligrosos de la jungla. Son agresivos, carnívoros, muy territoriales e increíblemente fuertes. Aún peor, sus cuatro musculosos brazos son capaces de infligir un daño increíble a cualquier cosa que tengan a su alcance. Su apariencia exótica los hace criaturas populares en determinadas ciudades como atracciones en combates de gladiadores, o bien hambrientos y enfrentados entre sí, o bien contra gladiadores ávidos de incrementar su fama y su reputación. Quién mata un guirallón se asegura la fama, aunque la mayoría de las batallas contra estas feroces bestias terminan mal para los suficientemente insensatos para intentar derrotar a uno en solitario. Un guirallón adulto mide 8 pies (*2,4 m*) de altura, es ancho de pecho y está cubierto de un pelaje blanco y grueso. Pesa aproximadamente 800 libras (*360 kg*).

Los guirallones viven en grupos dirigidos por un macho alfa. Los solitarios suelen ser machos jóvenes que buscan crear su propio grupo. Son muy territoriales y tienden a atacar a los intrusos sin previo aviso, incluyendo a extraños de su propia raza. Los grupos de guirallones pueden atacar de frente para conducir a una presa hacia un precipicio u otro peligro, o rodear sigilosamente a su objetivo para echarse encima de improviso.

Aunque la mayoría de los guirallones son poco más que bestias, algunas esculturas antiguas y las tradiciones orales de algunas tribus dan a entender que el guirallón no siempre fue la criatura descerebrada que es hoy. De acuerdo con estas leyendas, los primeros guirallones fueron hombres que convocaron a violentos dioses demoníacos para obtener una gran fuerza, a pesar de que haciéndolo abandonasen su humanidad. Con cada generación, estos primeros guirallones se hicieron más y más salvajes, y las propias leyendas sostienen que estos guirallones inteligentes aún habitan en las zonas más oscuras de la jungla. Además de su intelecto, estos guirallones poseen un enorme gusto por la crueldad. Llamados 'altos guirallones', estas criaturas son casi siempre caóticas malignas, y tienen una puntuación de Inteligencia de 6 o mayor. Un guirallón inteligente suele hablar el idioma local de los humanos. A menudo se convierten en líderes de grupos inusualmente grandes de sus parientes menos inteligentes, habitan en extrañas ciudades en ruinas en la jungla o las montañas, y dirigen saqueos contra poblados en busca de comida y tesoros. Algunas tribus primitivas adoran a estos guirallones como agentes de dioses o demonios malignos, y se sabe que unos pocos altos guirallones han trabajado o incluso han procreado con orcos tribales, inspirando leyendas sobre 'orcos blancos' de cuatro brazos.

Ilustración de Kevin Yan

Gul

Esta criatura humanoide posee largos y afilados dientes, y tiene la pálida piel estirada y tensa sobre su hambriento cuerpo.

GUL **VD 1**

PX 400

CM muerto viviente Mediano

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

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

pg 13 (2d8+4)

Fort +2, **Ref** +2, **Vol** +5

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +2; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+1 más Enfermedad y Parálisis) y 2 Garras +3 (1d6+1 más Parálisis)

Ataques especiales Parálisis (1d4+1 asaltos, CD 13, los elfos son inmunes a este efecto)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 15, **Con** -, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 14

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 14

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +4, Nadar +3, Percepción +7, Sigilo +7, Trepar +6

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera terrestre

Organización solitario, banda (2-4), o manada (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Sb): *fiebre del gul*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 13; *periodo de incubación* 1 día; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Con y 1d3 Des; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Un humanoide que muere debido a la fiebre del gul se alza como un gul a la medianoche siguiente, y no conserva ninguna de las aptitudes que tuviera en vida. No se encuentra bajo el control de ningún otro gul, pero ansía la carne de los vivos y se comporta como un gul normal a todos los efectos. Un humanoide de 4 DG o más se alza como un ghast.

Los guls son muertos vivientes que rondan los cementerios y se comen los cadáveres. Las leyendas cuentan que los primeros guls fueron o bien humanos caníbales cuya hambre antinatural los trajo de vuelta desde la muerte, o bien humanos que en vida se alimentaron de los restos podridos de sus congéneres y murieron (y renacieron) a causa de la repugnante enfermedad. El verdadero origen de estos muertos vivientes carroñeros no está clara.

Los guls acechan en los límites de la civilización (en de los cementerios o cerca de ellos, o en el alcantarillado de la ciudad) donde pueden encontrar abundantes suministros de su comida favorita. Aunque prefieren cuerpos putrefactos y a menudo esconden a sus víctimas durante un tiempo para mejorar su sabor, comen cadáveres recientes si están lo suficientemente hambrientos. Aunque muchos de los guls de la superficie viven de forma primitiva, hay rumores que hablan de ciudades subterráneas de guls muy profundas, dirigidas por sacerdotes que veneran a dioses crueles y antiguos, o a extraños señores demoníacos de la hambruna. Estos guls 'civilizados' no son menos espeluznantes en sus hábitos alimenticios, y de hecho el concepto de un banquete de gul bien provisto quizá es incluso más horripilante que el concepto de ingerir carne fresca de un féretro.

Ghast

Los ghast son guls con la plantilla avanzada. La parálisis de un ghast afecta incluso a los elfos. Vagan en grupos de los suyos o dirigen grupos de guls comunes. El hedor a muerte y corrupción que envuelve a estas criaturas es sobrecogedor, concediéndoles la aptitud extraordinaria de hedor (radio de 10 pies [*3 m*], Fort CD 15 niega, indispuesto durante 1d6+4 minutos).

Lacedón

Estos son los primos acuáticos de los guls, y merodean cerca de arrecifes ocultos, u otros lugares donde es más posible que los barcos encuentren su fin. Los lacedones poseen una velocidad terrestre base de 30 pies (*9 m*) y una velocidad de nado de 30 pies (*9 m*).

Ilustración de Jon Hodgson

Gusano púrpura

La gigantesca boca de este enorme gusano, cubierto de placas de armadura quitinosa de color morado oscuro, está llena de dientes y es del tamaño de un buey.

GUSANO PÚRPURA **VD 12**

PX 19.200

N bestia mágica Gargantuesca

Inic -2; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +18

DEFENSA

CA 26, toque 4, desprevenido 26 (-2 Des, +22 natural, -4 tamaño)

pg 200 (16d10+112)

Fort +17, **Ref** +8, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), nadar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +25 (4d8+12/19-20 más Agarrón), Aguijón +25 (2d8+12 más Veneno)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Engullir (4d8+18 de daño contundente, CA 21, 20 hp)

ESTADÍSTICAS

Fue 35, **Des** 6, **Con** 25, **Int** 1, **Sab** 8, **Car** 8

Ataque base +16; **BMC** +32 (+36 presa); **DMC** 40 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (mordisco, aguijón)

Habilidades Nadar +20, Percepción +18

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 25; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Fue; *cura* 3 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los gusanos púrpura son carroñeros gigantescos que habitan las regiones más profundas del mundo, consumiendo cualquier materia orgánica que se encuentran. Tienen fama de engullir a sus presas enteras. No es infrecuente oír que un grupo de aventureros se ha desvanecido en las mandíbulas famélicas de un gusano púrpura, gritando mientras desaparecían uno a uno.

Aunque prefieren comer criaturas vivas, los gusanos púrpura también consumen vastas cantidades de tierra y minerales a medida que excavan bajo tierra. Su interior puede contener una considerable cantidad de piedras preciosas, y otros objetos capaces de resistir el ácido corrosivo de su garganta. En áreas llenas de minerales valiosos, como las cercanas a minas enanas, los túneles naturales creados por la excavación de los gusanos púrpura a menudo se colman con enormes cantidades de menas en bruto.

Un gusano púrpura suele reclamar una gran caverna subterránea como su cubil, y mientras regresa allí a descansar y digerir la comida, dedica la mayor parte de su tiempo en las inmediaciones, excavando a través de la interminable oscuridad, o reptando a lo largo de túneles ya creados en un constante impulso por satisfacer su inmenso apetito. Aunque no son criaturas sin mente, los gusanos púrpura son poco inteligentes. Son guardianes populares entre quienes poseen magia suficiente para controlarlos, o una cámara en su guarida lo suficientemente grande como para mantener a uno cautivo.

Aunque este habitante de las profundidades es el más común de su clase, existen variedades de gusanos inmensos de diferentes colores que habitan en otras zonas remotas. Una variante acuática, lisa y moteada en azul verdoso, de este gusano gigante habita en profundos lagos subterráneos o en mares tropicales (esta variante pierde la velocidad de excavar, pero incrementa la velocidad de nadar a 40 pies [*12 m*]). Una variante de color escarlata incluso de mayor tamaño habita en remotos yermos y desiertos rocosos (esta variante es nada menos que de tamaño Colosal), y sin duda quedan por descubrir otras especies en los lejanos confines del mundo.

Ilustración de Dave Allsop

Hidra

Varias cabezas serpentinas y enfurecidas se alzan a partir del cuerpo liso y también serpentino de este aterrador monstruo.

HIDRA **VD 4**

PX 1.200

N bestia mágica Enorme

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenido 14 (+1 Des, +6 natural, -2 tamaño)

pg 47 (5d10+20); curación rápida 5

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 5 Mordiscos +6 (1d8+3)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Abalanzarse

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 12, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 9

Ataque base +5; **BMC** +10; **DMC** 21 (no puede ser derribado)

Dotes Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +11, Percepción +10; **Modificador racial** +2 a Percepción

CE rasgos de hidra, regenerar cabeza

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Curación rápida (Ex): la aptitud de curación rápida de la hidra es igual que el número de cabezas actual que posee (mínimo curación rápida 5). Por ejemplo, si a una hidra de 5 cabezas se le corta una, sigue teniendo curación rápida 5, pero si al asalto siguiente le crecen dos cabezas (consulta la aptitud regenerar cabezas), pasa a tener 6 cabezas y por tanto curación rápida 6. La curación rápida sólo se aplica al daño infligido al cuerpo de la hidra.

Rasgos de hidra (Ex): se puede matar una hidra cortando todas sus cabezas o acabando con su cuerpo. Cualquier ataque que no sea un intento de cercenar la cabeza afecta al cuerpo, incluyendo los ataques de área o los que causan daño cortante o perforante. Para cercenarla, un oponente debe llevar a cabo un intento de romper arma con un arma cortante apuntando a la cabeza. Se considera que una cabeza es un arma individual, con dureza o y tantos pg como los DG de la hidra. Para cortarla, un oponente debe infligir suficiente daño para reducir los pg de la cabeza a o o menos. Cercenar una cabeza también causa al cuerpo de la hidra un daño igual a sus DG. Una hidra no puede atacar con una cabeza cortada, pero no sufre otros penalizadores.

Regenerar cabeza (Ex): cuando una cabeza de una hidra es destruida, aparecen otras dos cabezas en 1d4 asaltos. Una hidra no puede tener a la vez más del doble de las cabezas originales. Para impedir que crezcan nuevas cabezas, se debe causar al menos 5 pg de daño por ácido o por fuego al muñón (con un ataque de toque) antes de que aparezcan. El daño por ácido o por fuego de los ataques de área puede afectar a los muñones y el cuerpo al mismo tiempo. Una hidra no muere por perder sus cabezas hasta que todas han sido cortadas y los muñones cauterizados con ácido o fuego.

Puedes crear hidras más poderosas incrementando sus DG: cada DG añadido incrementa las estadísticas de la hidra de la forma habitual, pero además obtiene una cabeza adicional y un incremento de +1 a su armadura natural. El VD de la hidra también aumenta en +1 por cada DG que gana.

Criohidra/Pirohidra (VD +2): estas dos son variantes de la hidra normal. La criohidra vive en pantanos fríos o en glaciares, mientras que la pirohidra prefiere los desiertos o las montañas volcánicas. Una criohidra obtiene el subtipo 'frío' y una pirohidra el subtipo 'fuego'. Cada una de las cabezas posee un arma de aliento (cono de 15 pies [*4,5 m*], 3d6 de daño por frío [criohidra], o 3d6 de daño por fuego [pirohidra], Reflejos mitad) disponible una vez cada 1d4 asaltos. La CD de la salvación es 10 + ½ de los DG de la hidra + su modificador por Con. Aunque los ataques de fuego no pueden impedir que crezcan nuevas cabezas a partir de los cuellos cercenados (debido a su inmunidad al fuego), 5 pg de daño por frío sí que lo hacen. El ácido funciona igual en ambas variantes de la hidra.

Ilustración de Tyler Walpole

Hiena

Esta hiena está cubierta por un enmarañado pelaje marrón claro, con franjas negras y marrones.

HIENA **VD 1**

PX 400

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

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

pg 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+3 más Derribo)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +3; **DMC** 15 (19 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +8, Sigilo +6 (+10 en hierba alta); **Modificador racial** +4 a Sigilo en hierba alta

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o manada (3-12)

Tesoro ninguno

Las hienas son cazadores de manada infames por su astucia, y por sus inquietantes sonidos similares a carcajadas. Principalmente carroñeros, suelen complementar su dieta con presas frescas.

Tienden a cazar en solitario, pero cuando cazan en manada suelen enviar a uno o dos miembros de frente contra un enemigo mientras que el resto del grupo le rodea y le ataca por la espalda.

Muchas de las razas humanoides salvajes, los gnoll en particular, utilizan hienas como perros guardianes. Dichas hienas suelen lucir bardas de cuero, y son entrenadas desde el nacimiento para ser despiadadas y salvajes (muchas de estas criaturas son hienas con la plantilla avanzada).

Compañero hiena

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 50 pies (*15 m*); **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d4 más Derribo); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 6; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Tamaño** Mediano; **Ataque** Mordisco (1d6 más Derribo); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +2.

Hiena terrible

Esta enorme hiena posee una gran cabeza, ojos rojos vidriosos, y una boca llena de dientes poderosos y afilados.

HIENA TERRIBLE (HIENODON) **VD 3**

PX 800

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 13 (+2 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 26 (4d8+8)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (2d6+6 más Derribo)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +8; **DMC** 20 (24 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo)

Habilidades Percepción +8, Sigilo +7 (+11 en hierba alta o maleza espesa); **Modificador racial** +4 a Sigilo en hierba alta

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o manada (3-8)

Tesoro casual

Las hienas terribles (conocidas por muchos como hienodon) son más temibles que sus primas más pequeñas. Aunque las hienodon no desprecian la carroña si la tienen accesible, prefieren cazar sus presas. Una manada de hienas terribles rara vez deja de moverse y cazar excepto para dormir, aparearse o comer. Las hienodon miden 6 pies (*1,8 m*) de altura hasta la cruz y a menudo más de 12 pies (*3,6 m*) de longitud. Pesan 900 libras (*405 kg*).

Se ha sabido que los gnoll entrenan hienodon para servirles como guardianes en sus guaridas, o más habitualmente como imponentes monturas.

Ilustración de Imaginary Friends

Hobgoblin

Tan alta como un humano, esta criatura musculosa y de piel grisácea mira con ojos menudos y observadores.

HOBGOBLIN **VD ½**

PX 200

Hobgoblin Guerrero 1

LM humanoide Mediano (goblin)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +2

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+3 armadura, +2 Des, +1 escudo)

pg 17 (1d10+7)

Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Espada larga +4 (1d8+2/19-20)

A distancia Arco largo +3 (1d8/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8

Ataque base +1; **BMC** +3; **DMC** 15

Dotes Dureza, Soltura con un arma (espada larga)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +5; **Modificador racial** +4 a Sigilo

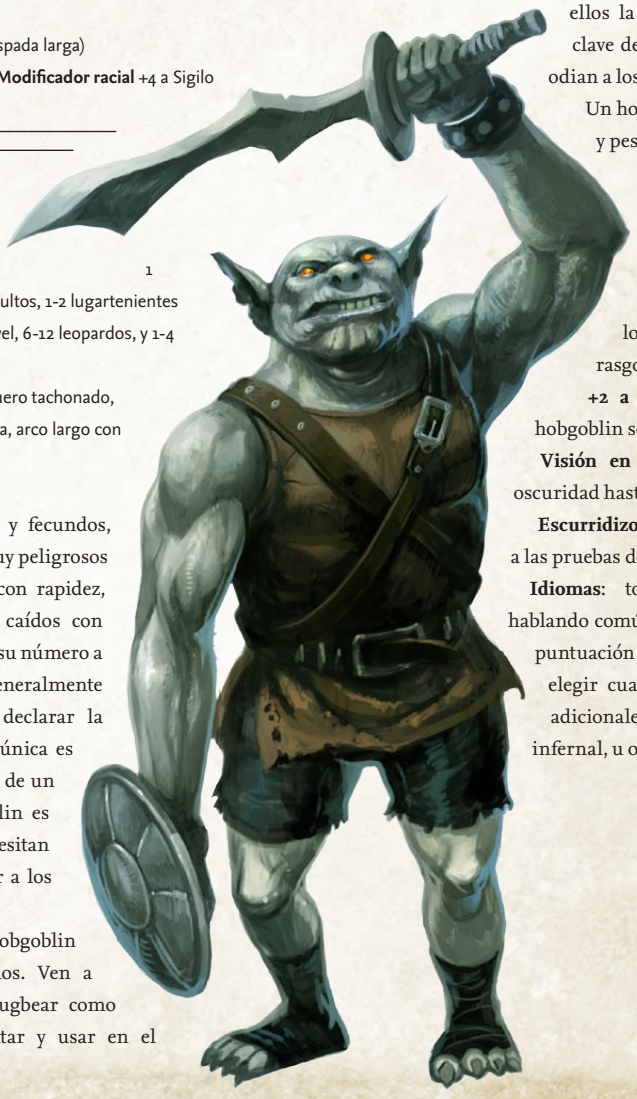
Idiomas común, goblin

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas

Organización banda (4-9), partida de guerra (10-24) o tribu (25+ más 50% de no combatientes, 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 1-2 lugartenientes de 4º a 5º nivel, 1 líder de 6º a 8º nivel, 6-12 leopardos, y 1-4 ogros o 1-2 troll)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero tachonado, escudo ligero de acero, espada larga, arco largo con 20 flechas, otro)



Los hobgoblin son militaristas y fecundos, una combinación que los hace muy peligrosos en algunas regiones. Se crían con rapidez, reemplazando a los miembros caídos con nuevos soldados, y manteniendo su número a pesar de los azares de la guerra. Generalmente necesitan pocas razones para declarar la guerra, pero muy a menudo la única es capturar nuevos esclavos (la vida de un esclavo en una guarida hobgoblin es corta y cruel, y siempre se necesitan nuevos esclavos para reemplazar a los que caen o los que se comen).

De todas las razas goblin, los hobgoblin son de lejos los más civilizados. Ven a los más grandes y solitarios bugbear como herramientas a las que contratar y usar en el momento apropiado, normalmente para misiones específicas que implican el asesinato y el sigilo, y a los más pequeños goblin con una mezcla de lástima y frustración. Los hobgoblin admiran, eso sí, la tenacidad de los goblin, a pesar de que su naturaleza impredecible y su afición por el fuego los convierten en incorporaciones indeseadas a las tribus y asentamientos hobgoblin. Sin embargo, la mayoría de las tribus incluyen un pequeño grupo de goblin, que ocupan normalmente los rincones más indeseados del asentamiento.

Muchas tribus hobgoblin combinan su amor por la guerra con agudos intelectos. La ciencia de las máquinas de asedio, la alquimia, y las complejas proezas de la ingeniería fascinan a la mayoría, y quienes son particularmente habilidosos son tratados como héroes, y siempre tienen aseguradas posiciones de alto rango en la tribu. Los esclavos con mentes analíticas son muy valorados, y por lo tanto las incursiones a ciudades enanas son habituales.

Es bien sabido que los hobgoblin desconfían de la magia e incluso la desprecian, particularmente la arcana. Sus chamanes son tratados con una mezcla de miedo y respeto, y suelen obligarles a vivir en solitario en los límites de la guarida de la tribu. No es inaudito encontrar a un hobgoblin practicando magia arcana, o como ellos la llaman, 'magia élfica'. Esta es la clave de su odio a la magia: los hobgoblin odian a los elfos.

Un hobgoblin mide 5 pies (*1,5 m*) de altura y pesa 160 libras (*72 kg*).

Personajes hobgoblin

Los hobgoblin se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Todos los hobgoblin poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Destreza, +2 a Constitución: los hobgoblin son rápidos y robustos.

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Escurridizo: obtienen un bonificador +4 racial a las pruebas de Sigilo.

Idiomas: todos los hobgoblin comienzan hablando común y goblin. Los hobgoblin con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir cualquiera de los siguientes idiomas adicionales: dracónico, enano, gigante infernal, u orco.

Ilustración de Andrew Hou

Hombre lagarto

Este humanoide reptiliano posee escamas verdes, un hocico corto y dentado, y una gruesa cola parecida a la de un caimán.

HOMBRE LAGARTO **VD 1**

PX 400

N humanoide Mediano (reptiliano)

Inic +0; **Sentidos** Percepción +1

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenido 17 (+5 natural, +2 escudo)

pg 11 (2d8+2)

Fort +4, **Ref** +0, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), nadar 15 pies (4,5 *m*)

Cuerpo a cuerpo Maza de armas +2 (1d8+1), Mordisco +0 (1d4); o Garras +2 (1d4+1), Mordisco +2 (1d4+1)

A distancia Jabalina +1 (1d6+1)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 10

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 12

Dotes Ataque múltiple

Habilidades Acrobacias +2, Nadar +8, Percepción +1; **Modificador racial** +4 a Acrobacias

Idioma dracónico

CE contener la respiración

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario, pareja, partida (3-12) o tribu (13-60)

Tesoro equipo de PNJ (escudo pesado de madera, maza de armas, 3 jabalinas)

APTITUDES ESPECIALES

Contener la respiración (Ex): un hombre lagarto puede contener la respiración durante un número de asaltos igual a 4 veces su puntuación de Constitución antes de correr el riesgo de ahogarse.

Los hombres lagarto son orgullosos y poderosos depredadores reptilianos, que crean sus hogares comunitarios en poblados aislados en el corazón de los pantanos y ciénagas. Sin ningún interés en colonizar las tierras secas, y satisfechos con las armas sencillas y los rituales que les han sido útiles durante milenios, los hombres lagarto son vistos por muchas otras razas como salvajes atrasados, pero dentro de sus comunidades son en realidad un pueblo vibrante, lleno de tradiciones, y una historia oral que se remonta a antes de que los humanos caminaran erguidos.

La mayoría de los hombres lagarto miden de 6 a 7 pies (1,8-2,1 *m*) de altura, pesan entre 200 y 250 libras (90-112,5 *kg*), y sus poderosos músculos están cubiertos de escamas grises, verdes o pardas. Algunas subrazas poseen pequeñas espinas dorsales o collares muy coloridos, y todos nadan bien gracias al movimiento de sus poderosas colas de 4 pies (1,2 *m*) de longitud. Aunque se sienten como en casa en el agua, respiran aire y regresan a los grupos de montículos que tienen por hogar para procrear y dormir. Debido a que su sangre reptiliana les vuelve lentos con el frío, la mayoría de los hombres lagarto cazan y trabajan durante el día, y vuelven a casa por la noche para acurrucarse junto a otros miembros de la tribu en el calor compartido de grandes fuegos de turba.

Aunque generalmente son neutrales, la conducta poco amigable, el rechazo incondicional a los 'dones' de la civilización, y la ferocidad legendaria en batalla de los hombres lagarto hacen que la mayoría de los humanoides les vean de forma negativa. Sin embargo, estos rasgos tienen su razón de ser, ya que su baja tasa de reproducción no es equiparable a la de los humanoides de sangre caliente, y las tribus que no defienden sus humedales hasta el último aliento se ven rápidamente abrumadas por las hordas de mamíferos. Con su tendencia a consumir por igual los cuerpos de amigos y enemigos, los prácticos hombres lagarto muestran que la vida es dura en el pantano, y que nada debería desperdiciarse.

Los hombres lagarto presentados aquí habitan en entornos pantanosos. Pueden existir tribus en otros entornos, pero pierden su velocidad de natación, y en cambio obtienen una velocidad de trepar de 15 pies (4,5 *m*).

Ilustración de Ben wootten

Homúnculo

Esta criatura vagamente humana es de tamaño similar a un gato, pero se parece más a un diablo alado y con colmillos.

HOMÚNCULO **VD 1**

PX 400

Cualquier alineamiento (el mismo que su creador), constructo Menudo

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 11 (2d10)

Fort +0, **Ref** +4, **Vol** +1

Aptitudes defensivas rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo 1 Mordisco +3 (1d4-1 más Veneno)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 15, **Con** -, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 7

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 11

Dotes Reflejos rápidos

Habilidades Percepción +3, Sigilo +12, Volar +10

Idioma común (entiende pero no puede hablar); vínculo telepático

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/minuto durante 60 minutos; *efecto* dormir durante 1 minuto; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Vínculo telepático (Sb): un homúnculo no puede hablar, pero en el proceso de creación se vincula telepáticamente con su creador. Un homúnculo sabe lo que su amo sabe y puede transmitirle todo lo que ve y oye, hasta una distancia de 1.500 pies (*450 m*).

Un homúnculo es un sirviente en miniatura creado por un lanzador de conjuros a partir de su propia sangre. Son combatientes débiles pero espías, mensajeros y exploradores efectivos. El creador de un homúnculo determina sus rasgos precisos; algunos son de apariencia más refinada, pero la mayoría de los creadores no se molesta en mejorarla más allá del mínimo necesario para que funcione.

Los homúnculos son poco más que herramientas diseñadas para llevar a cabo tareas que se le encomiendan. Son extensiones de sus creadores, compartiendo el mismo alineamiento y naturaleza básica. Un homúnculo nunca viaja voluntariamente a más de 1 milla (*1,6 km*) de su amo, aunque puede ser apartado a la fuerza. Si eso ocurre, la criatura hace todo lo que esté en su mano para volver a dicha distancia, ya que no puede comunicarse con su amo desde más lejos. Un ataque que destruye a un homúnculo le causa 2d10 pg de daño a su amo. Si el amo muere, el homúnculo se vuelve loco (pierde su puntuación de Inteligencia, todas las dotes y rangos de habilidad, y normalmente reclama el entorno cercano como su dominio, atacando sin pensar a cualquiera que entre en su guarida).

En raras ocasiones, un homúnculo liberado de su servidumbre se impone al propósito original de su amo, y se convierte en algo más que en un constructo medio loco que custodia una guarida olvidada hace tiempo. En algunos casos, un homúnculo podría incluso llegar a verse como el heredero legítimo del legado de su amo, o incluso el espíritu reencarnado de su amo.

Construcción

Un homúnculo se forma a partir de la mezcla de arcilla, ceniza, raíz de mandrágora, agua de manantial, y 1 pinta (*0,5 l*) de la propia sangre del creador. Estos materiales cuestan 50 po. Tras esculpir el cuerpo, es animado mediante un prolongado ritual mágico que requiere un laboratorio o lugar de trabajo especialmente preparado, similar al laboratorio de un alquimista y con el coste adicional de 1.000 po. Si el creador construye personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo a la vez. Se puede crear un homúnculo con más de 2 DG, pero cada DG adicional añade +2.000 po al coste de la creación.

La persona cuya sangre es usada para formar el cuerpo de un homúnculo se convierte en su amo. Es posible que una persona dé sangre para la creación, otra para esculpir el material base y otra para animarlo mágicamente como subordinado de quien proporcionó la sangre.

HOMÚNCULO

NL 7°; **Precio** 2.050 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *imagen múltiple*, *ojo arcano*, *remendar*, el creador debe ser de 7° nivel; **Habilidad** Artesanía (peletería) o Artesanía (esculturas) CD 12; **Coste** 1.050 po

Ilustración de Kevin Yan

Hongo violáceo

Este hongo surge de un lecho de raíces tentaculadas, y a partir de docenas de fisuras de su sombrero puntiagudo serpentean zarcillos de un color violeta oscuro.

HONGO VIOLÁCEO **VD 3**

PX 800

N planta Mediana

Inic -1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (-1 Des, +6 natural)

pg 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +0, **Vol** +1

Inmune rasgos de planta

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 *m*)

Cuerpo a cuerpo 4 Tentáculos +4 (1d4+1 más Podredumbre)

Espacio 5 pies (1,5 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 8, **Con** 16, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 9

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 13

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o colonia (3-12)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Podredumbre (Ex): una criatura golpeada por el tentáculo de un hongo violáceo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o la carne alrededor del punto de contacto comienza a pudrirse de repente, exponiendo el hueso con una rapidez estremecedora. Esta horrible aflicción causa 1d4 puntos de daño a la Fuerza y 1d4 puntos de daño a la Constitución. Este es un efecto de veneno. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

El hongo violáceo es uno de los peligros más conocidos y temidos de las cuevas del mundo. Un viajero puede ver a menudo signos del hongo violáceo en quienes habitan o cazan en lugares donde acechan estos hongos carnívoros. Esta gente está marcada por profundas y horrorosas cicatrices por todo el cuerpo, donde parece que se han extraído pedazos enteros de carne (la marca de un encuentro cercano con un hongo violáceo).

Un hongo violáceo se alimenta de la podredumbre y la descomposición de la materia orgánica, pero a diferencia de la mayoría de los hongos, no son consumidores pasivos de corrupción. Los zarcillos de un hongo violáceo pueden impactar con inesperada rapidez, y están cubiertos de un veneno virulento que provoca que la carne se pudra y se descomponga a ojos vista. Este potente veneno, si no se trata, puede hacer que la carne de un brazo entero o una pierna se caiga en un abrir y cerrar de ojos, dejando tras de sí sólo los huesos, que también se pudren en seguida.

Aunque los hongos violáceos son móviles, sólo lo hacen para atacar o para cazar. A uno que posea un aporte continuo de podredumbre que absorber normalmente le bastará con permanecer en un lugar. Muchas culturas subterráneas se aprovechan de esta circunstancia, en particular los trogloditas y los pigmeos del moho, y mantienen como guardianes a varios hongos violáceos en intersecciones clave y en las entradas a sus cavernas, asegurándose de tenerlos bien alimentados con carroña para impedir que se vayan lejos del cubil en busca de comida.

Algunas especies de aulladores (*Reglas básicas* página 415) son relativamente parecidos en apariencia, pero carecen de las ramificaciones tentaculadas. No es infrecuente encontrar aulladores y hongos violáceos en la misma colonia, especialmente en áreas donde otras culturas cultivan los hongos como guardianes.

Un hongo violáceo mide 4 pies (1,2 *m*) de altura y pesa 50 libras (22,5 *kg*).

Veneno violáceo

Aunque los tentáculos de un hongo violáceo se vuelven inertes rápidamente después de matar al hongo, pueden esgrimirse como látigos de tamaño Mediano durante 2d6 minutos tras ser arrancados de la criatura. Estos látigos infligen la podredumbre a cualquier cosa que tocan (incluyendo al portador) y tanto las CD de las salvaciones como los efectos son idénticos a los presentados anteriormente. Se puede preservar el veneno mediante una prueba de Artesanía (alquimia) CD 25 y 250 po en reactivos, aunque el proceso lo diluye significativamente.

Veneno violáceo: veneno-contacto; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/minuto durante 6 minutos; *efecto* 1d2 Fue y 1d2 Con; *cura* 1 salvación; *coste* 800 po.

Ilustración de Ben Wootten

Hormiga gigante

Una delgada hormiga de seis patas y del tamaño de un poni está en guardia, castañeando sus mandíbulas, y goteando veneno de su aguijón.

HORMIGA GIGANTE **VD 2**

PX 600

N sabandija Mediana

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (+5 natural)

pg 18 (2d8+9)

Fort +6, **Ref** +0, **Vol** +1

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+2 más Agarrón), Aguijón +3 (1d4+2 más Veneno)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 10, **Con** 17, **Int** -, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +1; **BMC** +3 (+7 presa); **DMC** 13 (21 contra derribo)

Dotes Dureza

Habilidades Percepción +5, Supervivencia +5, Trepar +10; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Supervivencia

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, banda (3-6) u hormiguero (7-18 más 10-100 obreras, 2-8 zánganos, y 1 reina)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 14; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Las hormigas gigantes son tan trabajadoras como las de tamaño normal. Aunque sus nidos normalmente no contienen miles de ellas, su gran tamaño lo compensa de sobra.

Las estadísticas dadas son las de las hormigas soldado (la variedad más común). Las siguientes plantillas pueden usarse para crear variantes del estándar del soldado.

Obrera (-1 VD) las hormigas obreras no tienen ni el ataque de Aguijón venenoso ni el ataque especial de Agarrón.

Zángano (+1 VD) los zánganos tienen la plantilla avanzada y una velocidad de vuelo de 30 pies (*9 m*) (regular).

Reina (+2 VD) la reina de un nido es una criatura inmensa e hinchada. Obtiene las plantillas avanzada y gigante, pero reduce su velocidad en 10 pies (*3 m*) y pierde por completo su velocidad de trepar.

Plaga de hormigas soldado

Un retorcido manto de hormigas bulle en el suelo, consumiéndolo todo a su paso.

PLAGA DE HORMIGAS SOLDADO **VD 5**

PX 1.600

N sabandija Minúscula (plaga)

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 20, toque 20, desprevenido 18 (+2 Destreza, +8 tamaño)

pg 49 (11d8)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +3

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Plaga (3d6)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Consumir, Distracción (CD 15), Pegajoso

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 15, **Con** 10, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +8; **BMC** -; **DMC** -

Dotes Dureza

Habilidades Percepción +4, Trepar +10; **Modificador racial** +4 a Percepción

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera tropical

Organización solitario, pareja, patrulla (3-6 plagas) o legión (7-16 plagas)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Consumir (Ex): una plaga de hormigas soldado puede consumir rápidamente a cualquier criatura a la que cubra. El ataque de una plaga de hormigas soldado a un objetivo indefenso o mareado causa 6d6 pg de daño.

Pegajoso (Ex): si una criatura abandona el espacio de una plaga de hormigas soldado, la plaga sufre 1d6 pg de daño, lo cual refleja la pérdida de efectivos al quedar algunas de ellas tenazmente pegadas a la víctima. Una criatura con hormigas soldado pegadas a ella sufre 3d6 pg de daño al final de su turno cada asalto. Como acción de asalto completo, puede quitarse las hormigas con una salvación de Reflejos CD 17. El viento fuerte o cualquier cantidad de daño de un efecto de área destruyen todas las hormigas pegadas. La CD de la salvación se basa en la Destreza.

La notoriedad de una plaga de hormigas soldado es bien conocida. En movimiento constante, un hormiguero de este tipo es capaz de comerse todo lo que encuentra en su inagotable avance de ruina y destrucción.

Ilustración de Andrew Hou

Huargo

Este lobo inusualmente grande posee unos profundos ojos rojos con un brillo maligno, casi inteligente.

HUARGO **VD 2**

PX 600

NM bestia mágica Mediana

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

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

pg 26 (4d10+4)

Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d6+4 más Derribo)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 6, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contra derribo)

Dotes Correr, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +11, Sigilo +9, Supervivencia +5; **Modificadores raciales** +2 a Percepción, +2 a Sigilo, +2 a Supervivencia

Idiomas común, goblin

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras templadas

Organización solitario, pareja, o manada (3-11)

Tesoro casual

Los huargos son enormes lobos malignos e inteligentes, que se encuentran a menudo conviviendo con los goblin y otras especies salvajes. Un huargo típico posee un pelaje gris o negro, se alza a 3 pies (*90 cm*) de altura hasta la cruz, y pesa 300 libras (*135 kg*).

Los huargos cazan en manada, agotando y rodeando a sus presas como los lobos normales, pero su inteligencia y su capacidad para hablar los hacen mejores coordinando sus ataques. A veces utilizan a un miembro de la manada como señuelo, fingiendo ser un humanoide que pide ayuda para atraer a las presas a una emboscada. Los que viajan con los goblin a menudo les permiten montar sobre ellos, pero en tales situaciones lo normal es que sea el huargo quien dirija, no el jinete.

Lobo invernal (huargo)

Este lobo, del tamaño de un oso, posee un pelaje blanco, escarcha alrededor de su hocico, y unos ojos de color azul pálido, casi blanco.

LOBO INVERNAL **VD 5**

PX 1.600

NM bestia mágica Grande (frío)

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenido 16 (+1 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 57 (6d10+24)

Fort +9, **Ref** +6, **Vol** +3

Inmune frío

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (1d8+7 más 1d6 frío y Derribo)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Arma de aliento (cada 1d4 asaltos, cono de 15 pies [*4,5 m*], 6d6 de daño por frío, Reflejos mitad CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 13, **Con** 18, **Int** 9, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +12; **DMC** 23 (27 contra derribo)

Dotes Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +11, Sigilo +4 (+10 en nieve), Supervivencia +5; **Modificadores raciales** +2 a Percepción, +2 a Sigilo (+8 en nieve), +2 a Supervivencia

Idiomas común, gigante

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras frías

Organización solitario, pareja o manada (6-11)

Tesoro estándar

Los lobos invernales son más grandes, listos y feroces que los huargos, y poseen el pelaje blanco, y un arma de aliento mortal.

Un lobo invernal típico mide 8 pies (*2,4 m*) de longitud, 4,5 pies (*1,35 m*) de altura hasta la cruz y pesa unas 450 libras (*202,5 kg*). Los lobos invernales se alían a menudo con los gigantes de la escarcha, los gigantes de las colinas, y otros humanoides grandes, sirviendo a tribus enteras de gigantes como exploradores y guardianes.

Ilustración de Andrew Hou

Jabalí

Los diminutos ojos inyectados en sangre, situados encima de una boca llena de colmillos afilados de esta malhumorada bestia, miran con rabia.

JABALÍ **VD 2**

PX 600

N animal Mediano

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

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

pg 18 (2d8+9)

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +1

Aptitudes defensivas ferocidad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +4 (1d8+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 4

Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Dureza

Habilidades Percepción +6

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados o tropicales

Organización solitario, pareja o grupo (3-8)

Tesoro ninguno

Con mucho peor genio y más peligrosos que sus contrapartidas domesticadas, los jabalíes son criaturas omnívoras comunes en los bosques templados, aunque no son desconocidos en climas tropicales. También existen otras variedades, como los particularmente feos jabalíes verrugosos, que habitan en las llanuras y las sabanas tropicales. A menudo los jabalíes son cazados por su carne, considerada deliciosa por muchos humanoides. Quienes los cazan suelen hacerlo con una lanza especial, que posee una cruceta para impedir que un jabalí empalado empuje contra la lanza para cornear a quien la maneja.

La naturaleza terca del jabalí, y el hábito de comerse hasta los huesos, lo hace adecuado como animal de compañía para algunos. Muchos gremios de ladrones tienen jabalíes para deshacerse de los cuerpos de sus víctimas, mientras que las tribus orcas los dejan correr libremente en sus guaridas, donde realizan un buen trabajo manteniéndolas libres de basura.

Un jabalí mide 4 pies (1,2 *m*) de longitud y pesa 200 libras (90 *kg*).

Jabalí terrible

Este jabalí, del tamaño de un caballo, y con unos ojillos rojos rodeados de suciedad, posee un lomo que se eleva en una fuerte pendiente, y un flanco erizado atestado de moscas.

JABALÍ TERRIBLE (DAEODON) **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (+6 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d8+20)

Fort +7, **Ref** +4, **Vol** +2

Aptitudes defensivas ferocidad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +8 (2d6+9)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +10; **DMC** 20 (24 contra derribo)

Dotes Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +12

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados o tropicales

Organización solitario, pareja o rebaño (3-8)

Tesoro ninguno

Mientras que el jabalí es temperamental y normalmente hostil, el imponente daeodon (conocido como jabalí terrible por la mayoría de los plebeyos y cazadores) es violento y está realmente lleno de odio. Aunque omnívoro como su pariente más pequeño, el daeodon prefiere alimentarse de carne, y sus afilados colmillos y vista aguda lo destacan como un depredador particularmente preparado. Aunque el daeodon es en esencia un carroñero, no es reacio a atacar a las criaturas más pequeñas que encuentra mientras busca comidas más fáciles, o a aquellas con las que tropieza sin querer en su territorio. Los orcos particularmente valientes o habilidosos son aficionados a usar a los daeodon como monturas, y la caballería orca montada sobre jabalíes terribles es una fuerza realmente aterradora. Un daeodon adulto típico mide 10 pies (3 *m*) de longitud y 7 pies (2,1 *m*) de altura hasta la cruz. Pesa aproximadamente 2.000 libras (0,9 *TM*).

Ilustración de Dean Spencer

Jalea ocre

Esta criatura ameboide de color naranja amarillento se arrastra por el suelo, con sus pseudópodos palpando por delante de su lento avance.

JALEA OCRE **VD 5**

PX 1.600

N cieno Grande

Inic -5; **Sentidos** vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción -5

DEFENSA

CA 4, toque 4, desprevenido 4 (-5 Des, -1 tamaño)

pg 63 (6d8+36)

Fort +8, **Ref** -3, **Vol** -3

Aptitudes defensivas división; **Inmune** daño cortante y perforante, efectos enajenadores, electricidad, rasgos de cieno

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +5 (2d4+3 más 1d4 ácido y Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Constreñir (2d4+3 más 1d4 ácido)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 1, **Con** 22, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

Ataque base +4; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 12 (no puede ser derribado)

Habilidades Trepar +10

ECOLOGÍA

Entorno pantanos o subterráneos templados

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Ácido (Ex): una jalea ocre segrega un ácido digestivo que sólo disuelve la carne (no los huesos) cuando golpea a un enemigo. Las criaturas que no están hechas de carne (incluyendo la mayoría de los constructos y cienos, muertos vivientes esqueléticos, plantas y criaturas incorporales) son inmunes al daño por ácido de la jalea ocre.

División (Ex): las armas cortantes y perforantes, y los ataques de electricidad no causan daño a una jalea ocre. En lugar de eso la criatura se divide en dos jaleas idénticas, cada una con la mitad de los pg actuales de la criatura original, redondeando hacia abajo. Una jalea con 10 pg o menos no puede dividirse de nuevo, y muere si es reducida a 0 pg.

Las jaleas ocres son masas animadas de protoplasma con una enfermiza combinación de matices amarillos, naranjas y pardos. Estando inmóviles, sus cuerpos desinflados y pulsantes tienen aproximadamente 6 pulgadas (*15 cm*) de altura y pueden ocupar un gran diámetro (en movimiento, a menudo forman una temblorosa forma esférica, y casi parece que ruedan cuando se mueven). Sus maleables cuerpos les permiten filtrarse entre agujeros y grietas mucho más pequeños que el espacio que ocupan. Las criaturas que habitan bajo tierra suelen intentar sellar dichas aberturas para fortificar sus guaridas contra las jaleas ocres.

El ácido de una jalea ocre está muy especializado, y sólo disuelve la carne. Este descubrimiento ha guiado a muchos creadores de venenos y alquimistas, en su búsqueda de especímenes para sus artilugios. Estos experimentos han dado como resultado algunas armas especializadas que afectan al cuerpo de los vivos de manera retorcida. Hace años surgieron rumores de un veneno de liberación lenta que rompe las paredes celulares de las criaturas vivas, pero su creador custodia con su vida el secreto.

Diversas notas de un tomo largo tiempo olvidado mencionan una práctica funeraria utilizada en lugares remotos, que se parece a la cremación. En lugar de quemar los cadáveres hasta convertirlos en ceniza, los que practican esta técnica encierran el cuerpo dentro de un sarcófago de piedra junto a una jalea ocre para que disuelva el cuerpo. Después colocan la jalea ocre en una gran cámara abovedada, con una placa de bronce inscrita con el nombre del difunto. Esta práctica protege los objetos con los que se entierra el cuerpo (el cual es reducido rápidamente a poco más que un esqueleto pulido) y la esencia de la criatura, que se cree que todavía está presente junto a la jalea ocre.

Las jaleas ocres miden unas 6 pulgadas (*15 cm*) de altura, se extienden hasta poco más de 10 pies (*3 m*) de diámetro y pesan hasta 2.600 libras (*1,2 TM*). En combate, tienden a amontonarse sobre sí mismas y expulsar largos pseudópodos pringosos, para golpear y apresar a cualquier cosa que se mueva.

Aunque la jalea ocre típica posee las estadísticas presentadas aquí, en los límites más profundos del mundo subterráneo estos depredadores sin mente pueden crecer hasta tamaños enormes. Sin embargo, quizá sean más inquietantes los rumores sobre jaleas ocres que han desarrollado nuevos métodos de capturar presas. Los aventureros hablan de jaleas capaces de envenenar a sus enemigos con su toque, o de exudar nubes de gases nocivos que queman los ojos y la garganta, dejando indefensos a quienes pasan demasiado cerca, mientras la inmensa bestia protoplásmica se desliza sobre su cuerpo y comienza a devorarlo.

Ilustración de Francis Tsai

Kiton

Cadenas con perversas púas adornan a esta esbelta figura, revelando una carne mortalmente pálida, y llena de cicatrices irregulares entre los huecos dejados por ellas.

KITON **VD 6**

PX 2.400

LM ajeno Mediano (extraplanario, kiton, legal, maligno)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 13, desprevenido 18 (+4 armadura, +3 Des, +4 natural)

pg 60 (8d10+16); regeneración 2 (armas y conjuros buenos, armas de plata)

Fort +8, **Ref** +9, **Vol** +3

RD 5/buena o plateada; **Inmune** frío; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 4 Cadenas +11 (2d4+2)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con las cadenas)

Ataques especiales Cadenas danzantes, Mirada desconcertante

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 12

Ataque base +8; **BMC** +10; **DMC** 23

Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (cadena)

Habilidades Acrobacias +14, Artesanía (herrería) +11, Escapismo +14, Intimidar +12, Percepción +14, Trepar +13

Idiomas común, infernal

CE armadura de cadenas

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, eslabón (3-6) o cadena (7-20)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Armadura de cadenas (Ex): las cadenas que adornan a un kiton le conceden un bonificador +4 por armadura, pero no se tratan como armadura a efectos de fallo de conjuro arcano, penalizador por armadura, Destreza máxima, peso o competencia.

Cadenas danzantes (Sb): un kiton puede controlar hasta cuatro cadenas en un radio de 20 pies (*6 m*) como acción estándar, haciendo que dancen o se muevan como él desee. Además, puede incrementar su longitud hasta 15 pies (*4,5 m*) más y hacer que les broten púas afiladas. Estas cadenas atacan como lo hace el propio kiton. Si una cadena está en posesión de otra criatura, ésta puede intentar una salvación de Voluntad CD 15 para romper el poder del kiton sobre la cadena. Si tiene éxito, no puede volver a intentar controlar esa cadena durante 24 horas o hasta que la cadena deje de estar en su posesión. Un kiton puede hacer que las cadenas que controla escalen a velocidad normal sin llevar a cabo pruebas de Trepar. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Mirada desconcertante (Sb): alcance 30 pies (*9 m*), Voluntad CD 15 niega. Un kiton puede hacer que su cara se parezca a la de un antiguo amante o a la de un enemigo implacable de un oponente. Los que no tienen éxito en la salvación quedan estremecidos durante 1d3 asaltos. Este es un efecto enajenador de miedo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Ilustración de Tyler Walpole

Los sadomasoquistas kiton no son verdaderos diablos, a pesar de que a menudo se les clasifica entre las filas de los infernales y que los que no están familiarizados con ellos les llaman diablos encadenados. Aunque se sabe que algunos viven en el Infierno, los kiton existen fuera de las jerarquías establecidas por Asmodeo y sus archidiablos, y pueden encontrarse a menudo en otros planos, particularmente el plano de la Sombra. Muchos sugieren que los kiton fueron nativos del Infierno, que existieron antes del nacimiento de la raza de los diablos, mientras que otros conjeturan que fueron llevados allí posteriormente por algún poder sádico. Independientemente de su origen, los kiton deambulan por los planos en su deseo de causar y recibir sufrimiento, buscando el dolor mediante secuestros violentos y seducciones sádicas.

El kiton presentado aquí es el miembro típico de esta raza infernal de ajenos, pero eso no significa que sea el único tipo. Así como hay muchas especies diferentes de demonios y diablos, existen rumores de diferentes tipos de kiton que habitan en sus tintineantes ciudades en el Infierno y en el plano de la Sombra. Estos kiton siempre son más poderosos que los presentados aquí, poseyendo a menudo aptitudes sortílegas, o atroces e inquietantes ataques relacionados con la tortura y el dolor. También se dice que los kiton más poderosos son completamente inhumanos, y que estos monstruos son los verdaderos progenitores de la raza de los kiton (el kiton presentado aquí es el resultado de flirteos sacrílegos con sus desafortunadas víctimas).

Kóbold

Este pequeño humanoide reptiliano posee una piel escamosa, un hocico lleno de diminutos dientes, y una cola larga.

KÓBOLD **VD ¼**

PX 100

Kóbold combatiente 1

LM humanoide Pequeño (reptiliano)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 14 (+2 armadura, +1 Des, +1 natural, +1 tamaño)

pg 5 (1d10)

Fort +2, **Ref** +1, **Vol** -1

Debilidades sensibilidad a la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Lanza +1 (1d6-1)

A distancia Honda +3 (1d3-1)

ESTADÍSTICAS

Fue 9, **Des** 13, **Con** 10, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 8

Ataque base +1; **BMC** -1; **DMC** 10

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Artesanía (fabricación de trampas) +6, Percepción +5, Sigilo +5; **Modificadores raciales** +2 a Artesanía (fabricación de trampas), +2 a Percepción, +2 a Profesión (minero)

Idioma dracónico

CE artero

ECOLOGÍA

Entorno subterráneo o bosque profundo templados

Organización solitario, banda (2-4), nido (5-30 más el mismo número de no combatientes, 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, y 1 líder de 4° a 6° nivel), o tribu (31-300 más un 35% de no combatientes, 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 2 lugartenientes de 4° nivel, 1 líder de 6° a 8° nivel, y 5-16 ratas terribles)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, lanza, honda, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Artero (Ex): Artesanía (fabricación de trampas) y Sigilo siempre son habilidades de clase para el kóbold.

Ilustración de Imaginary Friends

Los kóbold son criaturas de la oscuridad, y pueden encontrarse más habitualmente en enormes madrigueras subterráneas, o en rincones oscuros del bosque donde el sol es incapaz de llegar. Debido a sus similitudes físicas, los kóbold anuncian por todo lo alto que son vástagos de los dragones, destinados a gobernar la tierra bajo las alas de sus grandes primos y dioses, pero la mayoría de los dragones ven poco útiles a estas odiosas alimañas.

Aunque expresan alto y claro su derecho divino y su destino evidente, los kóbold son muy conscientes de su propia debilidad. Cobardes y maquinadores, nunca luchan limpiamente si pueden remediarlo, por lo que preparan emboscadas y traiciones, refugiándose en sus madrigueras tras incontables trampas rudimentarias pero ingeniosas, o aplastando al enemigo mediante vastas hordas aullantes.

El color de los kóbold varía incluso entre hermanos de la misma nidada, abarcando toda la gama de colores de los dragones cromáticos. Aunque no son insólitos los kóbold blancos, verdes, azules y negros, los rojos son los más comunes.

Personajes kóbold

Los kóbold se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Un kóbold con niveles de clase de PNJ sufre un penalizador -3 a su VD (en lugar del -2 habitual). Todos los kóbold poseen los siguientes rasgos raciales:

-4 a Fuerza, +2 a Destreza, -2 a Constitución: los kóbold son rápidos pero débiles.

Pequeño: son Pequeños, y obtienen un bonificador +1 por tamaño a su CA y sus tiradas de ataque, sufren un penalizador -1 a su BMC y DMC, y obtienen un bonificador +4 por tamaño a sus pruebas de Sigilo.

Velocidad normal: tienen una velocidad base de 30 pies (*9 m*).

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Armadura: poseen un bonificador +1 por armadura natural.

Artero: obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Artesanía (fabricación de trampas), Percepción, y Profesión (minero). Artesanía (fabricación de trampas) y Sigilo siempre son habilidades de clase para un kóbold.

Debilidad: sufren sensibilidad a la luz (consulta la página 304).

Idiomas: comienzan hablando dracónico. Los kóbold con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir cualquiera de los idiomas adicionales siguientes: común, enano, gnomo e infracomún.

Kraken

Este inmenso leviatán parece un enorme calamar, aunque las marcas de su cuerpo resultan extrañamente perturbadoras al contemplarlas.

KRAKEN **VD 18**

PX 153.600

NM bestia mágica Gargantuesca (acuática)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra; Percepción +28

DEFENSA

CA 32, toque 6, desprevenido 32 (+26 natural, -4 tamaño)

pg 290 (20d10+180)

Fort +21, **Ref** +12, **Vol** +11

Inmune efectos enajenadores, frío, veneno

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 40 pies (*12 m*), propulsión 280 pies (*84 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Brazos +26 (2d6+10/19-20 más Agarrón), 8 tentáculos +24 (1d8+5 más Agarrón), Mordisco +26 (2d8+10)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*) (60 pies [*18 m*] con los brazos, 40 pies [*12 m*] con los tentáculos)

Ataques especiales Constreñir (tentáculos, 1d8+10), Desgarrar barcos, Nube de tinta

Aptitudes sortílegas (NL 15°)

1/día — *controlar el clima, controlar los vientos, dominar monstruo* (CD 24, sólo animales), *resistir energía*

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 10, **Con** 29, **Int** 21, **Sab** 20, **Car** 21

Ataque base +20; **BMC** +34 (+38 presa); **DMC** 44 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (brazo), Crítico sangrante, Derribo mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Soltura con los críticos

Habilidades Intimidar +25, Nadar +41, Percepción +28, Saber (geografía) +25, Saber (Naturaleza) +25, Sigilo +11, Usar objeto mágico +25

Idiomas acuano, común

CE presa tenaz

ECOLOGÍA

Entorno cualquier océano

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Desgarrar barcos (Ex): como acción de asalto completo, un kraken puede intentar utilizar cuatro de sus tentáculos para hacer presa a un barco de su tamaño o más pequeño. Lleva a cabo una prueba de BMC opuesta a una prueba de Profesión (marinero) del capitán del barco, aunque el kraken obtiene en la prueba un bonificador +4 acumulativo por cada categoría de tamaño del barco inferior a Gargantuesco. Si el kraken apresa al barco lo inmoviliza; puede atacar con sus tentáculos a objetivos en cualquier lugar sobre el barco o en su interior, pero con sus brazos libres sólo puede hacerlo a los que están en cubierta, y con su pico no puede atacar de ninguna manera. Cada asalto que mantenga su inmovilización del barco, inflige automáticamente daño por mordisco en el casco del barco.

Nube de tinta (Ex): un kraken puede emitir una nube de tinta negra y venenosa en una expansión de 80 pies (*24 m*) de radio, una vez por minuto como acción gratuita estando bajo el agua. Esta nube proporciona ocultación total, que puede usar para escapar de una lucha desfavorable. Se considera que las criaturas del interior de la nube están en oscuridad. Además la tinta es tóxica y funciona como un veneno de contacto. La nube de tinta dura 1 minuto antes de dispersarse. La CD de la salvación contra el efecto de veneno se basa en la Constitución.

Tinta de kraken: nube de tinta-contacto; *salvación* Fort CD 29; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 1 Fue más mareado; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

Presa tenaz (Ex): un kraken no pasa al estado apresado si hace presa a un enemigo con sus brazos o tentáculos.

Propulsión (Ex): un kraken puede propulsarse hacia atrás como acción de asalto completo a una velocidad de 280 pies (*84 m*). Debe moverse en línea recta, pero no genera ataques de oportunidad al propulsarse.

El legendario kraken es uno de los mayores miedos de los marineros, pues es una criatura del tamaño de una ballena, que puede golpear desde las oscuras profundidades, que puede controlar los vientos y las mareas que un barco necesita para moverse, y que posee el cruel intelecto de los criminales más creativos y maliciosos del mundo. Algunos creen que los kraken son un castigo de los dioses, mientras que otros los consideran como los verdaderos señores de las profundidades, siendo las razas de la superficie poco más que su ganado.

Un kraken mide cerca de 100 pies (*30 m*) de longitud y pesa 4.000 libras (*1,8 TM*).

Ilustración de Andrew Hou

Lagarto con chorreras gigante

Cuando este ávido lagarto, más grande que un caballo, sisea enfadado, un volante de colores brillantes se extiende alrededor de su cuello.

LAGARTO CON CHORRERAS GIGANTE VD 5

PX 1.600

N animal Grande

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 18, toque 10, desprevenido 17 (+1 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 59 (7d8+28)

Fort +11, **Ref** +8, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), trepar 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +9 (2d6+5), Coletazo +4 (1d8+2)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Carga intimidante

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +5; **BMC** +11; **DMC** 22 (26 contra derribo)

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +11, Sigilo +8, Trepar +13; **Modificador racial** +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno bosques, llanuras o colinas cálidas

Organización solitario, pareja o manada (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Carga intimidante (Ex): cuando un lagarto con chorreras gigante carga, sisea ferozmente, extiende los volantes de su cuello y corre con la velocidad del rayo sobre sus patas traseras, incrementando su velocidad base a 50 pies (15 *m*) durante ese asalto. Además de los efectos normales de una carga, la criatura contra la que carga debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 13 para no quedar estremecida durante 1d6 asaltos. Este es un efecto de miedo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Este lagarto es una auténtica mole, un depredador en la cúspide de la cadena alimenticia, que se halla en las regiones tropicales. Existen muchas especies de lagartos gigantes; algunas carecen de la aptitud especial de Carga intimidante pero podrían tener otros ataques especiales como Abalanzarse, Agarrón, Constreñir (con el mordisco) o Derribo.

Ilustración de Imaginary Friends

Lagarto gigante

Este inmenso lagarto, cuyas patas terminan en grandes garras, se mueve con paso lento pero seguro, y de sus mandíbulas dentadas cuelgan hilillos de baba.

LAGARTO GIGANTE VD 2

PX 600

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

pg 22 (3d8+9)

Fort +8, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), nadar 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d8+4 más Agarrón y Veneno)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +2; **BMC** +5 (+9 presa); **DMC** 17 (21 contra derribo)

Dotes Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Nadar +11, Percepción +8, Sigilo +10 (+14 en maleza), Trepar +7; **Modificador racial** +4 a Sigilo (+8 en maleza)

ECOLOGÍA

Entorno bosques o llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o manada (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 14; *periodo de incubación* 1 minuto; *frecuencia* 1/hora durante 6 horas; *efecto* 1d2 Des; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los lagartos gigantes son lo suficientemente grandes como para ser una amenaza para los humanos, y en algunas sociedades a veces son confundidos con dragones. Algunos pueden alcanzar 10 pies (3 *m*) o más de longitud, y un peso de 350 libras (175 *kg*).

Compañero lagarto gigante

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 30 pies (12 *m*), nadar 30 pies (9 *m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6 más Agarrón); **Puntuaciones de característica** Fue 13, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 6; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Mediano; **CA** +2 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8 más Agarrón y Veneno); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +4.

lagarto electrizante

Este lagarto del tamaño de un perro posee dos cuernos, uno a cada lado de la cabeza, y unas escamas verdes que chisporrotean de electricidad.

LAGARTO ELECTRIZANTE VD 2

PX 600

N bestia mágica Pequeña

Inic +6; **Sentidos** sentido de la electricidad, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+2 Des, +3 natural, +1 tamaño)

pg 19 (3d10+3)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +2

Inmune electricidad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d4)

Ataques especiales Descarga

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Nadar +8, Percepción +8, Sigilo +17, Trepar +8; **Modificadores raciales** +2 a Percepción, +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno pantanos cálidos

Organización solitario, pareja, nidada (3-6) o colonia (7-12)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Descarga (Sb): los lagartos electrizantes pueden liberar una descarga eléctrica contra un único oponente a 5 pies (*1,5 m*). Este ataque causa 1d8 pg de daño no letal por electricidad a los oponentes vivos (Reflejos CD 12 mitad). La CD de esta salvación se basa en la Constitución. Además, si dos o más lagartos electrizantes se encuentran en un radio de 20 pies (*6 m*) unos de otros, pueden colaborar creando una descarga letal una vez cada 1d4 asaltos. Este efecto tiene un radio de 20 pies (*6 m*), centrado en cualquiera de los lagartos que contribuyen. Todas las criaturas dentro del área sufren 2d8 pg de daño letal por electricidad por cada lagarto que colabore en la descarga, hasta un máximo de 12d8. Una salvación de Reflejos (CD 10 + el número de lagartos que colaboran) reduce el daño a la mitad.

Sentido de la electricidad (Ex): los lagartos electrizantes detectan automáticamente cualquier descarga eléctrica en un radio de 100 pies (*30 m*).

Un lagarto electrizante tiene la parte inferior de color amarillo claro, y en el resto de su cuerpo, de 3 pies (*90 cm*) de longitud y con 25 libras (*11,25 kg*) de peso, y unas escamas verdes y brillantes. Los lagartos electrizantes tienden a la vida en grupo, ya que sus aptitudes eléctricas son más poderosas cuando están cerca de otros lagartos.

Una colonia de lagartos electrizantes suele localizarse cerca de una fuente de agua. Una vez que la colonia se ha establecido en un lugar, los lagartos se vuelven muy territoriales y atacan a cualquiera al que consideren un intruso. Un lagarto electrizante solitario es una criatura tímida e indecisa pero cuando se reúnen varios, se convierten en oponentes temibles y formidables capaces de matar a criaturas de varias veces su propio tamaño.

Un lagarto electrizante confía en sus aptitudes eléctricas en combate, y tiende a morder sólo tras haber dejado inconsciente a un oponente con su descarga, o cuando la descarga se muestra inefectiva. Un lagarto solitario huye en cuanto libera su descarga, pero si se encuentra cerca de otros lagartos electrizantes, todos ellos centran sus descargas en su camarada e intentan provocar descargas letales a sus enemigos.

Muchos han intentado capturar y domesticar lagartos electrizantes, pero a menudo es una tarea difícil y dolorosa. Solos y en cautividad, los lagartos electrizantes tienden a marchitarse y morir rápidamente a menos que sus captores dediquen mucho tiempo a adiestrarlos y a jugar con ellos para conservarlos. Los lagartos electrizantes cautivos se desarrollan bien si se mantienen en parejas o en grupos más grandes, pero el incremento de sus aptitudes eléctricas los hace más difíciles de manejar para los cuidadores que no son inmunes a la electricidad.

Ilustración de Kevin Yan

Lamia

El torso de esta criatura es el de una mujer atractiva con ojos de gato y colmillos afilados, mientras que la parte inferior del cuerpo es la de un león.

LAMIA **VD 6**

PX 2.400

CM humanoide monstruoso Grande

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +1 esquiva, +7 natural, -1 tamaño)

pg 67 (9d10+18)

Fort +7, **Ref** +9, **Vol** +11

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo *Daga* +1 +13/+8 (1d4+5/19-20), Toque +7 (1d4 de Consunción de Sabiduría), 2 Garras +7 (1d4+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Consunción de Sabiduría

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *disfrazarse, ventriloquia*

3/día — *hechizar monstruo* (CD 15), *imagen mayor* (CD 14), *imagen múltiple, sugestión* (CD 14)

1/día — *sueño profundo* (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 17, **Car** 13

Ataque base +9; **BMC** +14; **DMC** 28 (32 contra derribo)

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Voluntad de hierro

Habilidades Diplomacia +4, Disfrazarse +6, Engañar +9, Intimidar +10, Percepción +15, Saber (religión) +4, Sigilo +15, Supervivencia +12; **Modificadores raciales** +4 a Engañar, +4 a Sigilo

Idiomas abisal, común

CE armas de menor tamaño

ECOLOGÍA

Entorno desiertos templados

Organización solitario, pareja o culto (3-12)

Tesoro doble (*daga* +1, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Armas de menor tamaño (Ex): aunque una lamia es Grande, su torso es del mismo tamaño que el de un humanoide Mediano. Por tanto, utiliza armas como si fueran de una categoría de tamaño menor que su tamaño real (Mediano para la mayoría de las lamias).

Consunción de Sabiduría (Sb): una lamia consume 1d4 puntos de Sabiduría cada vez que impacta con su ataque de toque cuerpo a cuerpo (a diferencia de otros tipos de ataques de consunción de característica, una lamia no se cura daño cuando la utiliza). Las lamias intentan usar este poder lo antes posible en un encuentro para hacer que sus enemigos sean más susceptibles a su *hechizar monstruo* y *sugestión*.

Las lamias, herederas de una antigua maldición y llenas de odio, aparecen como mujeres esbeltas y atractivas de cintura para arriba, mientras que por debajo poseen los cuerpos de poderosos leones. Incluso sus rasgos humanoides son claramente felinos, con ojos sobrenaturales y de pupila rasgada, y dientes como los colmillos de los depredadores. Una lamia típica mide 6 pies (*1,8 m*) de altura, más de 8 pies (*2,4 m*) de longitud y pesa hasta 650 libras (*292,5 kg*).

Las lamias son atraídas por las zonas del mundo asoladas y abandonadas. Fortalezas derruidas, ciudades abandonadas y monumentos olvidados satisfacen por igual a la estética cruel de estas cazadoras mortales (particularmente los lugares que se encuentran en entornos áridos o sin vida). Pero principalmente, las lamias prefieren los templos decrépitos. Se deleitan viendo las ruinas de los santuarios de dioses buenos, y hacen lo posible por poner en apuros a lugares sagrados prósperos.

Las lamias ven a la más anciana del grupo como su líder, madre y chamán, aferrándose a ella con reverencia fanática. Aunque evitan la mayoría de fes religiosas (viéndolas como la fuente de la maldición que les otorgó sus formas bestiales), las ancianas proclaman escuchar los susurros de los vientos que recorren el desierto, y conocer los fríos caprichos de las estrellas, basándose en dichas fuentes místicas para guiar a su pueblo.

Las lamias presentadas aquí son los miembros más comunes y menos poderosos de esta raza maldita, y existen otras que presentan rasgos serpentinos, de aves e incluso formas más perversas.

Ilustración de Matt Dixon

León

Los músculos de este gran felino se flexionan visiblemente bajo su piel, cuando muestra sus colmillos y sacude su tupida melena.

LEÓN **VD 3**

PX 800

N animal Grande

Inic +7; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 32 (5d8+10)

Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d8+5 más Agarrón), 2 Garras +7 (1d4+5)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +7, 1d4+5)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 17, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +9 (+13 presa); **DMC** 22 (26 contra derribo)

Dotes Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +11, Percepción +9, Sigilo +8 (+12 en maleza);

Modificadores raciales +4 a Acrobacias, +4 a Sigilo (+8 en maleza)

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o manada sedentaria (3-10)

Tesoro ninguno

Los leones macho miden de 5 a 8 pies (1,5-2,4 *m*) de longitud y pesan de 330 a 550 libras (149-248 *kg*). Los leones suelen ser el depredador animal dominante de su territorio, aunque recurren a la carroña de ser necesario o conveniente. Pueden matar a otros depredadores (como leopardos y hienas) que invaden sus territorios habituales, pero es raro que se los coman a menos que la caza escasee. La mayoría no caza humanoides de forma selectiva, pero ocasionalmente uno aprende lo fácil que es matarlos y se convierte en un devorador de hombres.

Los leones prefieren las llanuras pero pueden adaptarse a vivir en cuevas poco profundas, mientras exista un suministro grande y estable de presas para alimentarse

León terrible

Este inmenso león moteado se alza hasta la cruz tanto como un hombre, con su pelaje apelmazado a causa de la sangre de sus víctimas.

LEÓN TERRIBLE (LEÓN MOTEADO) **VD 5**

PX 1.600

N animal Grande

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 13 (+2 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 60 (8d8+24)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +12 (1d8+7 más Agarrón), 2 Garras +13 (1d6+7)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +13, 1d6+7)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +14 (+18 presa); **DMC** 26 (30 contra derribo)

Dotes Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +11, Percepción +11, Sigilo +7 (+11 en maleza);

Modificadores raciales +4 a Acrobacias, +4 a Sigilo (+8 en maleza)

ECOLOGÍA

Entorno llanuras o colinas cálidas

Organización solitario, pareja o manada sedentaria (3-8)

Tesoro casual

Los leones terribles, conocidos localmente como leones moteados o leones de las cuevas, son inmensos depredadores que pueden crecer hasta los 15 pies (4,5 *m*) de longitud y pesar hasta 3.500 libras (1,58 *TM*). Aunque no son más que animales, estas grandes criaturas parecen regodearse de forma casi sádica al jugar con la presa y atormentarla antes de devorarla. Por tanto, muchas tribus los ven como engendros de dioses malignos, y los cazan tan pronto su presencia en la región se hace evidente.

Ilustración de Kieran Yanner

Licántropo

Los licántropos son humanoides con la capacidad de adoptar una forma híbrida entre animal y humanoide. Los licántropos naturales nacen con esta aptitud y poseen un control perfecto sobre su cambio de forma, mientras que los infectados contraen esta aptitud como una maldición o enfermedad de otro licántropo, y a veces cambian de forma involuntariamente.

Cómo crear un licántropo

'Licántropo' es una plantilla heredada (para los licántropos naturales) o adquirida (para los licántropos infectados) que se puede añadir a cualquier humanoide.

Valor de Desafío: como la criatura o animal base (el que sea mayor) +1.

Tamaño y Tipo: la criatura (a partir de ahora criatura base) obtiene el subtipo cambiaformas. El licántropo recibe las características de algún tipo de animal (a partir de ahora animal base) de hasta una categoría de tamaño de diferencia con el tamaño de la criatura base. La forma híbrida de un licántropo es del mismo tamaño que el animal o criatura base, el que sea mayor.

CA: en forma híbrida o animal, el licántropo posee el bonificador por armadura natural del animal base incrementado en +2.

Aptitudes defensivas: un licántropo natural obtiene RD 10/plateada en forma animal o híbrida. Un licántropo infectado obtiene RD 5/plateada en forma animal o híbrida.

Velocidad: la misma que la criatura o animal base, dependiendo de la forma que estáusando el licántropo. Los híbridos utilizan la velocidad de la criatura base.

Cuerpo a cuerpo: un licántropo obtiene ataques naturales en las formas animal e híbrida, en función del animal base.

Aptitudes especiales: un licántropo conserva todos los ataques, cualidades y aptitudes especiales de la criatura base. En forma híbrida o animal obtiene los ataques, cualidades y aptitudes especiales del animal base. También obtiene olfato, visión en la penumbra y las siguientes:

Cambiar de forma (Sb): todos los licántropos poseen tres formas: una humanoide, una animal y una híbrida. El equipo no se fusiona con la nueva forma entre humanoide e híbrida, pero sí lo hace entre esas dos formas y la animal. Un licántropo natural puede cambiar a cualquiera de las tres formas alternativas como acción de movimiento. Uno infectado puede adoptar la forma animal o híbrida como acción de asalto completo llevando a cabo una prueba de Constitución CD 15, o la forma humanoide como acción de asalto completo llevando a cabo una prueba de Constitución CD 20. En las noches en que la luna llena es visible, un licántropo infectado obtiene un bonificador +5 por moral a las pruebas de Constitución llevadas a cabo para adoptar forma animal o híbrida, pero en cambio un penalizador -5 para adoptar forma humanoide. Un licántropo infectado revierte a su forma humanoide automáticamente al amanecer siguiente, o tras 8 horas de descanso, lo que ocurra antes. Un licántropo muerto revierte a su forma humanoide, aunque continúa muerto. Consulta reglas adicionales sobre esta aptitud sobrenatural en la página 299.

Personajes jugadores licántropos

Cuando un PJ se convierte en un licántropo, tú como DJ debes tomar una decisión. En la mayoría de los casos, deberías tomar el control de las acciones del PJ siempre que estuviera en forma híbrida o animal; después de todo, la licantropía no debería ser un método de incrementar el poder de un PJ, y a menudo lo que hace un licántropo infectado mientras está en forma animal o híbrida entra en conflicto con lo que el personaje desearía realmente. Si un jugador quiere jugar con un licántropo, debe jugar con un licántropo natural y seguir las recomendaciones de la página 313 sobre cómo interpretar un personaje de una raza poderosa.

Empatía de licántropo (Ex): en cualquier forma, los licántropos naturales pueden comunicarse y empatizar con los animales relacionados con su forma animal. Pueden utilizar Diplomacia para modificar la actitud de dicho animal, y al hacerlo obtienen un bonificador +4 racial en la prueba. Los licántropos infectados sólo obtienen esta aptitud en forma animal o híbrida.

Maldición de la licantropía (Sb): el ataque de mordisco de un licántropo natural en forma animal o híbrida infecta a un objetivo humanoide con la licantropía (Fortaleza CD 15 niega). Si el tamaño de la víctima no está a una categoría de tamaño del licántropo, esta aptitud no tiene efecto.

Puntuaciones de característica: Sab +2, Car -2 en todas las formas; Fue +2, Con +2 en las formas híbrida y animal. Los licántropos han mejorado sus sentidos, pero no tienen control pleno de sus emociones y deseos animales. Además de estos ajustes a las estadísticas de la criatura base, las puntuaciones de característica de un licántropo cambian al adoptar forma híbrida o animal. En forma humana, las puntuaciones de característica del licántropo no cambian respecto a las de la criatura base. En forma animal e híbrida, las puntuaciones de característica del licántropo son las de la criatura base o del animal base, las que sean mejores.

Licantropía

Una criatura que adquiere la licantropía se convierte en un licántropo infectado, pero no muestra síntomas (y por tanto no obtiene ninguno de los ajustes o características de la plantilla) hasta la noche de la siguiente luna llena, cuando la víctima adopta involuntariamente la forma animal y olvida su propia identidad. El personaje permanece en forma animal hasta el siguiente amanecer y no recuerda nada de lo ocurrido (o lo que ocurrirá) a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad CD 22, en cuyo caso se da cuenta de su condición.

Un conjuro de *quitar enfermedad* o *sanar* lanzado por un clérigo de nivel 12 o superior cura la aflicción, siempre y cuando el personaje obtenga el conjuro dentro de los 3 días siguientes del ataque que le infectó la licantropía. Como alternativa, consumir una dosis de acónito (*Reglas básicas*, página 558) proporciona a un licántropo infectado una nueva salvación de Fortaleza para recuperarse de la licantropía.

Licántropo, hombre lobo

Esta musculosa criatura posee el cuerpo de un hombre, pero la gruñona cabeza y el pelaje de un lobo.

HOMBRE LOBO (FORMA HUMANA) VD 2

PX 600

Humano hombre lobo natural guerrero 2

CM humanoide Mediano (cambiaformas, humano)

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +4

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+6 armadura, +1 Des)

pg 19 (2d10+4)

Fort +5, **Ref** +1, **Vol** +2 (+3 contra miedo)

Aptitudes defensivas valentía +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*) (20 pies [6 *m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Espada larga +5 (1d8+4/19-20)

A distancia Ballesta ligera +3 (1d8/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 8

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Habilidades Intimidar +4, Percepción +4, Trepar +3

Idioma común

CE cambiar de forma (humana, híbrida y de lobo; *polimorfar*), empatía de licántropo (lobos y lobos terribles)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera terrestre

Organización solitario, pareja o manada (3-6)

Tesoro equipo de PNJ (cota de mallas, espada larga, ballesta ligera con 20 virotes, otro)

HOMBRE LOBO (FORMA HÍBRIDA)

CM humanoide Mediano (cambiaformas, humano)

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +4

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenido 20 (+6 armadura, +2 Des, +4 natural)

pg 21 (2d10+6)

Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +2 (+3 contra miedo)

Aptitudes defensivas valentía +1; **RD** 10/plateada

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*) (20 pies [6 *m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Espada larga +6 (1d8+6/19-20), Mordisco +1 (1d6+2 más Derribo y Maldición de la licantropía)

A distancia Ballesta ligera +4 (1d8/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 8

Ataque base +2; **BMC** +6; **DMC**

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Habilidades Intimidar +4, Percepción +4, Trepar +4

Idioma común

CE cambiar de forma (humana, híbrida y de lobo; *polimorfar*), empatía de licántropo (lobos y lobos terribles)

En su forma humanoide, los hombres lobo se parecen a la gente normal, aunque algunos tienden a un aspecto un poco salvaje y tienen el pelo alborotado. Ser cejijunto, tener el dedo índice más largo que el dedo corazón, y mostrar extrañas marcas de nacimiento en la palma de la mano, son indicaciones comúnmente aceptadas de que una persona es en realidad un hombre lobo. Por supuesto, estos delatores signos no siempre son acertados, ya que estos rasgos físicos también existen en la gente normal, pero en zonas donde los hombres lobo son un problema habitual, los rasgos pueden condenar de todas formas.

De todos los distintos tipos de licántropos, el hombre lobo es el más habitual y el más temido. También están muy extendidas las historias sobre hombres lobo frecuentando los caminos solitarios del bosque, merodeando en los páramos neblinosos de la periferia de sociedades rurales, o habitando en las sombras de las ciudades más grandes. En la mayoría de las sociedades, los hombres lobo son temidos y menospreciados (y con razón, ya que el típico hombre lobo personifica todo lo salvaje y bestial de un licántropo). Esto no quiere decir que no se conozcan hombres lobo buenos, pero desde luego son una minoría entre los suyos, y la mayoría son malignos asesinos, que se deleitan con la caza y el suculento sabor de la carne cruda.

Así como los lobos son animales de manada, se sabe que los hombres lobo se reúnen en colonias y viven entre los de su raza, humanoides de día y bestias de noche. Los visitantes de poblados de hombres lobo suelen ser expulsados rápidamente antes del anochecer para que no descubran el oscuro secreto de los ciudadanos (a menos, claro está, que la manada decida que nadie echará de menos al desafortunado visitante si no regresa a casa).

Ilustración de Ben Wootten

Licántropo, hombre rata

Esta encorvada criatura parece un humano con armadura de cuero tachonado, pero su cuerpo está cubierto de pelaje, su cara es como la de una rata, y posee una larga cola desnuda.

HOMBRE RATA (FORMA HUMANA) VD 2

PX 600

Humano hombre rata natural pícaro 2 (humanoide mejorado)

LM humanoide Mediano (cambiaformas, humano)

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +2 Des, +1 esquiva)

pg 18 (2d8+6)

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +3

Aptitudes defensivas evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +3 (1d6+1/19-20)

A distancia Ballesta ligera +3 (1d8/19-20)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 15

Dotes Esquiva, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +7, Averiguar intenciones +8, Engañar +3, Intimidar +3, Nadar +6, Percepción +8, Saber (local) +5, Sigilo +7, Trepar +6

Idioma común

CE cambiar de forma (humana, híbrida y rata terrible; *polimorfar*), empatía de licántropo (ratas y ratas terribles), encontrar trampas, talentos de pícaro (sigilo rápido)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera urbano

Organización solitario, pareja, manada (5-10) o gremio (11-30 más 5-12 ratas terribles)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero tachonado de gran calidad, espada corta, ballesta ligera con 20 virotes, otro)

HOMBRE RATA (FORMA HÍBRIDA)

LM humanoide Mediano (cambiaformas, humano)

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 19, toque 14, desprevenido 15 (+3 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +2 natural)

pg 20 (2d8+8)

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +3

Aptitudes defensivas evasión; **RD** 10/plateada

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +4 (1d6+2/19-20), Mordisco -1 (1d4+1 más Enfermedad y Maldición de la licantropía; CD 15)

A distancia Ballesta ligera +4 (1d8/19-20)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +3; **DMC** 17

Dotes Esquiva, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +8, Averiguar intenciones +8, Engañar +3, Intimidar +3, Nadar +7, Percepción +8, Saber (local) +5, Sigilo +8, Trepar +7

Idioma común

CE cambiar de forma (humana, híbrida y rata terrible; *polimorfar*), empatía de licántropo (ratas y ratas terribles), encontrar trampas, talentos de pícaro (sigilo rápido)

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Ex): *fiebre de la mugre*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 14; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Des y 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los hombres rata naturales tienden a ser pequeños y enjutos, moviendo contantemente los ojos, y con tics nerviosos frecuentes. Los machos a menudo poseen bigotes finos y desiguales.

Los hombres rata prefieren las ciudades donde pueden mezclarse con la población humanoide y de ratas. Sus aptitudes los hacen especialmente buenos en el robo y el espionaje, y en muchas ciudades los gremios de ladrones dan trabajo a muchos miembros hombres rata.

Ilustración de Imaginary Friends

Liche

Una túnica, en su día elegante, cuelga ahora como harapos de la estructura de este cadáver marchito, mostrando un pálido brillo azul donde deberían estar sus ojos.

LICHE **VD 12**

PX 19.200

Liche humano nigromante 11

NM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), vista vital*; Percepción +24

Aura aura de miedo (60 pies [*18 m*] de radio, CD 18)

DEFENSA

CA 23, toque 14, desprevenido 21 (+4 armadura, +2 desvío, +2 Des, +5 natural)

pg 111 (11d6+55 más 15 *falsa vida*)

Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +11

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +4; **RD** 15/contundente y mágica; **Inmune** electricidad, frío, rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Toque +5 (1d8+5 más Toque paralizante)

Ataques especiales Poder sobre los muertos vivientes* (9/día, CD 18), Toque de la tumba* (9/día), Toque paralizante (CD 18)

Conjuros preparados (NL 11º)

6º — *bola de fuego* maximizada (CD 19), *círculo de muerte* (CD 22), *globo de invulnerabilidad*

5º — *cono de frío* (CD 21), *nube aniquiladora* (CD 21), *olas de fatiga*, *proyectil mágico* apresurado

4º — *enervación*, *escudo de fuego*, *muro de hielo* (2), *puerta dimensional*

3º — *bola de fuego* (CD 19), *disipar magia* (2), *sugestión* (CD 19), *toque vampírico* (2)

2º — *armadura de mago* prolongado (ya lanzado), *falsa vida* (ya lanzado), *mano espectral*, *oscuridad*, *rayo abrasador* (2), *ver lo invisible*

1º — *escudo* (2), *proyectil mágico* (3), *rayo de debilitamiento* (2)

0 (a voluntad) — *detectar magia*, *leer magia*, *rayo de escarcha*, *sangrar* (CD 16)

Escuelas opuestas ilusión, transmutación

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** -, **Int** 22, **Sab** 14, **Car** 16

Ataque base +5; **BMC** +5; **DMC** 25

Dotes Apresurar conjuro, Dureza, Entrenamiento en combate defensivo, Fabricar objeto maravilloso, Inscribir pergamino, Maximizar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos, Reflejos rápidos mejorados, Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (alquimia) +20, Averiguar intenciones +24, Conocimiento de conjuros +20, Intimidar +17, Lingüística +20, Percepción +24, Saber (arcano) +20, Saber (los Planos) +20, Sigilo +24; **Modificadores raciales** +8 a Averiguar intenciones, +8 a Percepción, +8 a Sigilo

Idiomas abisal, acuano, aklo, celestial, común, dracónico, elfo, enano, gigante, gnomo, goblin, ígnaro, infernal, infracomún, orco

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro equipo de PNJ (*anillo de protección +2*, *botas de levitación*, *diadema de vasta inteligencia +2* [Percepción], *pergamino de dominar persona*, *pergamino de teletransportar*, *poción de invisibilidad*)

*Poder de nigromancia (*Reglas básicas*, página 71)

Pocas criaturas son más temidas que el liche. El liche, la cúspide del arte nigromántico, es un lanzador de conjuros que ha elegido perder la vida con el fin de burlar a la muerte, convirtiéndose en un muerto viviente. Aunque muchos de los que alcanzan esas cotas de poder no se detienen ante nada para alcanzar la inmortalidad, a la mayoría les aborrece la idea de convertirse en un liche. El proceso implica extraer la fuerza vital del lanzador de conjuros y encerrarla en una filacteria especialmente preparada; el lanzador pierde la vida pero atrapándola también atrapa su muerte, y mientras la filacteria permanezca intacta podrá continuar su búsqueda y su trabajo sin miedo al paso del tiempo.

La investigación de cómo convertirse en liche es larga. Aunque la construcción de la filacteria mágica que contendrá el alma del lanzador es un componente crítico, el futuro liche también debe aprender los secretos de transferir su alma al receptáculo y de preparar su cuerpo para su transformación en muerto viviente, y ninguna es tarea fácil. Lo que complica más el ritual es el hecho de que no hay dos cuerpos ni dos almas exactamente iguales: un ritual que funciona para un lanzador podría simplemente matar a otro, o volverle loco. El método exacto para la transformación de cada lanzador se deja a discreción del DJ, pero debería implicar la inversión de cientos de miles de piezas de oro, numerosas y mortales aventuras, y un gran número de difíciles pruebas de habilidad a lo largo de meses, años o décadas.

La filacteria del liche

Una parte esencial de convertirse en liche es la creación de la filacteria en la que el personaje almacena su alma. La única forma de librarse con certeza de un liche es destruyendo su filacteria ya que, a menos que sea localizada y destruida, un liche puede retornar tras matarlo (consulta Cómo crear un liche, más adelante).

Cada liche debe crear su propia filacteria mediante la dote Fabricar objeto maravilloso, y el personaje debe ser capaz de lanzar conjuros y tener un nivel de lanzador 11º o mayor. La filacteria tiene un coste de creación de 120.000 po, y un nivel de lanzador igual al de su creador en el momento en que éste la fabrica.

La forma más habitual de la filacteria es una cajita de metal sellada que contiene tiras de pergaminos inscritas con frases mágicas. La caja es Menuda y posee 40 pg, dureza 20, y una CD para romperla de 40.

Existen otras formas, como anillos, amuletos u objetos similares.

Cómo crear un liche

'Liche' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura viva (a partir de ahora, criatura base), siempre y cuando pueda crear la imprescindible filacteria. Un liche conserva todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas a continuación.

VD: como la criatura base +2.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. No recalcules ataque base, salvaciones ni rangos de habilidad.

Sentidos: obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).

CA: un liche posee un bonificador +5 por armadura natural, o el bonificador por la criatura base, el que sea mayor.

DG: cambia todos los DG raciales de la criatura a d8. Todos los DG derivados de los niveles de clase permanecen sin cambios. Como muertos vivientes, los liches utilizan su modificador por Carisma para determinar los pg adicionales (en lugar de la Constitución).

Aptitudes defensivas: un liche obtiene resistencia a la canalización +4, RD 15/contundente y mágica, e inmunidad a la electricidad y al frío (aparte de las obtenidas por los rasgos de muerto viviente). El liche además obtiene la siguiente aptitud defensiva.

Rejuvenecimiento (Sb): cuando un liche es destruido, su filacteria (que suele ser escondida por el liche en lugar seguro lejos de donde escoge habitar) comienza inmediatamente a reconstruir el cuerpo muerto viviente del lanzador cerca de ella. Este proceso dura 1d10 días; si el cuerpo es destruido antes de ese tiempo transcurra, la filacteria simplemente comienza el proceso de nuevo. Tras ese tiempo, el liche se despierta completamente curado (aunque sin nada del equipo que dejó atrás en su antiguo cuerpo), normalmente con unas ardientes ganas de venganza contra quienes le destruyeron previamente.

Cuerpo a cuerpo: un liche posee un ataque de toque que puede usar una vez por asalto como arma natural. Un liche que lucha sin armas utiliza sus armas naturales (si las tiene) además de su ataque de toque (que se considera como un arma natural principal que reemplaza a un ataque de garra o golpetazo, si la criatura los tiene). Un liche que esgrime un arma la utiliza de la forma habitual, y puede llevar a cabo su ataque de toque como arma natural secundaria.

Daño: el ataque de toque de un liche utiliza energía negativa para causar a las criaturas vivas 1d8 pg de daño +1 pg de daño por cada 2 DG que posee. Al ser energía negativa, este daño puede usarse para curar a criaturas muertas vivientes. Un liche puede llevar a cabo una acción de asalto completo para infundirse de esta energía, curándose tanto daño como si hubiera usado su ataque de toque contra sí mismo.

Aptitudes especiales: un liche obtiene los dos ataques especiales descritos a continuación. Las CD de las salvaciones son iguales a 10 + ½ de los DG del liche + su modificador por Carisma, a menos que se indique lo contrario.

Aura de miedo (Sb): las criaturas con menos de 5 DG en un radio de 60 pies (*18 m*) que miran al liche deben tener éxito en una salvación de Voluntad para no quedar asustadas. Las criaturas con 5 DG o más deben tener éxito en una salvación de Voluntad o quedan estremecidas durante un número de asaltos igual a los DG del liche. Una criatura que tiene éxito en la salvación no puede ser afectada de nuevo por el aura del mismo liche durante 24 horas. Este es un efecto enajenador de miedo.

Toque paralizante (Sb): cualquier criatura viva que sea golpeada por el liche con su ataque de toque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza, o queda paralizada permanentemente. *Quitar parálisis* o cualquier conjuro que pueda eliminar una maldición puede liberar a la víctima (consulta la descripción del conjuro *lanzar maldición*, con una CD igual a la CD de salvación del liche). El efecto no puede ser disipado. Quien sea paralizado por un liche parecerá muerto, aunque una prueba de Curar CD 15 o una prueba de Percepción CD 20 revelarán que la víctima todavía está viva.

Puntuaciones de característica: Int +2, Sab +2, Car +2. Como muerto viviente, un liche no posee puntuación de Constitución.

Habilidades: los liches tienen un bonificador +8 racial a las pruebas de Averiguar intenciones, Percepción y Sigilo. Un liche siempre considera Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros, Disfrazarse, Intimidar, Percepción, Saber (arcano), Saber (religión), Sigilo, Trepar y Volar como habilidades de clase. Por lo demás, las habilidades son las mismas que las de la criatura base.

Ilustración de Michael Jaecks

Linnorm de hielo

Un monstruo gigantesco con cabeza de dragón y parecido a una serpiente se alza, mientras montones de hielo y nieve caen de sus enroscados flancos.

LINNORM DE HIELO **VD 17**

PX 102.400

CM dragón Colosal

Inic +10; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (36 *m*), visión en la penumbra, visión verdadera; Percepción +26

DEFENSA

CA 32, toque 8, desprevenido 26 (+6 Des, +24 natural, -8 tamaño)

pg 279 (18d12+162); regeneración 10 (hierro frío)

Fort +20, **Ref** +19, **Vol** +16

Aptitudes defensivas libertad de movimiento; **RD** 15/hierro frío; **Inmune** dormir, efectos de maldición, efectos enajenadores, frío, parálisis, veneno; **RC** 28

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), trepar 40 pies (12 *m*), volar 100 pies (30 *m*) (regular), nadar 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +24 (3d8+14/19-20 más Veneno), 2 Garras +24 (2d6+14), Coletazo +19 (3d6+7 más Agarrón)

Espacio 30 pies (9 *m*); **Alcance** 30 pies (9 *m*)

Ataques especiales Arma de aliento, Constreñir (Coletazo, 3d6+21), Maldición mortal

ESTADÍSTICAS

Fue 38, **Des** 22, **Con** 29, **Int** 5, **Sab** 20, **Car** 23

Ataque base +18; **BMC** +40 (+44 presa); **DMC** 56 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Nadar +22, Percepción +26, Trepar +43, Volar +19

Idiomas aklo, dracónico, silvano

ECOLOGÍA

Entorno montañas y colinas frías

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): como acción estándar una vez cada 1d4 asaltos, un linnorm de hielo puede expulsar un cono de 60 pies (18 *m*) de limo viscoso y helado, causando 18d8 pg de daño por frío a todas las criaturas que impacte (Reflejos CD 28 mitad). El limo helado se adhiere a las criaturas, y 1 asalto después se endurece en gruesas capas de hielo. Las criaturas que sufren daño quedan congeladas sin poder moverse a menos que puedan liberarse rompiendo el hielo mediante una prueba de Fuerza, Escapismo o maniobra de combate CD 25. Cada asalto que una criatura permanece congelada sufre 1d6 pg de daño por frío. Otras criaturas pueden liberar a un objetivo congelado rompiendo el hielo (se necesitan 1d4 asaltos para hacerlo) o causando al menos 20 pg de daño por fuego al objetivo. El hielo se deshace por sí sólo en 2d4 asaltos. Las criaturas con el subtipo 'fuego' no pueden ser congelados por el arma de aliento. Las criaturas voladoras que no vuelan por medios sobrenaturales caen al vacío si son congeladas, y las nadadoras que son congeladas suben a la superficie a una velocidad de 60 pies (18 *m*) por asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Libertad de movimiento (Ex): un linnorm de hielo posee el efecto constante de *libertad de movimiento*, como el conjuro del mismo nombre, que no puede ser disipado.

Maldición mortal (Sb): cuando una criatura mata a un linnorm de hielo, queda afectada por la maldición de escarcha.

Maldición de escarcha: *salvación* Voluntad CD 25; *efecto* la criatura sufre vulnerabilidad al frío. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Veneno (Sb): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 28; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 4d6 de daño por frío y 1d6 de consunción de Con; *cura* 3 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Visión verdadera (Ex): un linnorm de hielo tiene constantemente *visión verdadera*, como el conjuro del mismo nombre. Este efecto no puede ser disipado.

El linnorm de hielo habita en medio de fisuras glaciales y en lo alto de cumbres montañosas barridas por el viento (las historias hablan de alpinistas que sin querer escalan los flancos de un inmenso linnorm de hielo enroscado alrededor de la montaña, sólo para encontrar la muerte en la cima bajo sus garras y colmillos). Se dice que durante los inviernos más duros, los linnorm de hielo serpentean hasta tierras más bajas para comerse pueblos enteros. Un linnorm de hielo mide 90 pies (27 *m*) de longitud y pesa 18.000 libras (8,1 *TM*).

Ilustración de Andrew Hou

Linnorm del lago

Este dragón, espeluznantemente grande y parecido a una serpiente, posee dos cabezas igualmente aterradoras, cuyas mandíbulas hierven de ácido y veneno.

LINNORM DEL LAGO **VD 20**

PX 307.200

CM dragón Colosal (acuático)

Inic +12; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (36 *m*), visión en la penumbra, visión periférica total, visión verdadera; Percepción +40

DEFENSA

CA 36, toque 10, desprevenido 28 (+8 Des, +26 natural, -8 tamaño)

pg 385 (22d12+242); regeneración 15 (hierro frío)

Fort +24, **Ref** +23, **Vol** +20

Aptitudes defensivas libertad de movimiento; **RD** 20/hierro frío; **Inmune** ácido, dormir, efectos de maldición, efectos enajenadores, flanqueo, parálisis, veneno; **RC** 31

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), volar 100 pies (30 *m*) (regular), nadar 80 pies (24 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Mordiscos +30 (3d8+16/19-20 más Veneno), 2 Garras +30 (2d6+16), Coletazo +25 (3d6+8 más Agarrón)

Espacio 30 pies (9 *m*); **Alcance** 30 pies (9 *m*)

Ataques especiales Arma de aliento, Constreñir (Coletazo, 3d6+24), Maldición mortal

ESTADÍSTICAS

Fue 42, **Des** 26, **Con** 32, **Int** 7, **Sab** 25, **Car** 27

Ataque base +22; **BMC** +46 (+50 presa); **DMC** 64 (no puede ser derribado)

Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Golpe vital, Golpe vital mejorado, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Nadar +49, Percepción +40, Sigilo +17, Volar +25; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idiomas aklo, dracónico, silvano

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno lagos y pantanos fríos

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): como acción estándar una vez cada 1d4 asaltos, un linnorm del lago puede expulsar una línea de 120 pies (36 *m*) o un cono de 60 pies (18 *m*) de ácido, causando 22d8 pg de daño por ácido a todas las criaturas que impacta (Reflejos CD 32 mitad). Este ácido crea vapores tóxicos cuando consume material orgánico: en el asalto siguiente al que una criatura sufre daño por ácido de este ataque, debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 32 para no sufrir 2d6 puntos de daño a la Fuerza a causa de estos vapores venenosos (este efecto secundario es un efecto de veneno). Como acción de asalto completo, el linnorm puede exhalar ácido con una cabeza y morder con la otra (pero no usar el resto de sus armas). Por el contrario, puede como acción de asalto completo exhalar ácido desde ambas cabezas para crear dos conos adyacentes de 60 pies (18 *m*) o dos líneas separadas de 120 pies (36 *m*). En este caso, no puede utilizar de nuevo su arma de aliento durante 2d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Libertad de movimiento (Ex): un linnorm del lago posee el efecto constante de *libertad de movimiento*, como el conjuro del mismo nombre, que no puede ser disipado.

Maldición mortal (Sb): cuando una criatura mata a un linnorm del lago, queda afectada por la maldición de muerte.

Maldición de muerte: *salvación* Voluntad CD 29; *efecto* la criatura no puede recibir conjuros de curación, y tampoco curar el daño de forma natural mediante el descanso. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Veneno (Sb): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 32; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 6d6 de daño por ácido y 1d8 de Consunción de Con; *cura* 3 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Visión periférica total (Ex): las dos cabezas de un linnorm del lago le conceden un bonificador +8 racial a las pruebas de Percepción. No puede ser flanqueado.

Visión verdadera (Ex): un linnorm del lago tiene constantemente *visión verdadera*, como el conjuro del mismo nombre.

Aunque las leyendas hablan de linnorm incluso más poderosos, es difícil de creer después de ser testigo de la devastación que puede provocar el linnorm del lago de dos cabezas. Satisfechos con hibernar durante siglos en el fondo de oscuros lagos montañosos, los linnorm del lago son verdaderos horrores, que temen hasta los más poderosos de los héroes.

Un linnorm del lago mide 120 pies (36 *m*) de longitud y pesa 24.000 libras (10,8 *TM*).

Ilustración de Andrew Hou

Linnorm del risco

Este inmenso dragón sin alas se alza sobre su cuerpo serpentino, golpeando el aire con su triple cola y sus poderosas garras.

LINNORM DEL RISCO VD 14

PX 38.400

CM dragón Gargantuesco

Inic +8; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra, visión verdadera; Percepción +22

DEFENSA

CA 29, toque 10, desprevenido 25 (+4 Des, +19 natural, -4 tamaño)

pg 202 (15d12+105); regeneración 10 (hierro frío)

Fort +16, **Ref** +15, **Vol** +13

Aptitudes defensivas libertad de movimiento; **RD** 15/hierro frío; **Inmune** dormir, efectos de maldición, efectos enajenadores, fuego, parálisis, veneno; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 100 pies (*30 m*) (regular), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +23 (2d8+12/19-20 más Veneno), 2 Garras +23 (1d8+12), Coletazo +18 (2d6+6 más Agarrón)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Arma de aliento, Constreñir (Coletazo, 2d6+18), Maldición mortal

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 18, **Con** 25, **Int** 5, **Sab** 18, **Car** 21

Ataque base +15; **BMC** +31 (+35 presa); **DMC** 45 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Nadar +38, Percepción +22, Volar +16

Idiomas aklo, dracónico, silvano

ECOLOGÍA

Entorno colinas frías

Organización solitario

Tesoro triple

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): como acción estándar una vez cada 1d4 asaltos, un linnorm del risco puede expulsar una línea de 120 pies (*36 m*) de magma, causando 15d8 pg de daño por fuego a todas las criaturas que impacte (Reflejos CD 24 mitad). Esta línea de magma permanece al rojo vivo durante 1 asalto después de que el linnorm la crea. Las criaturas que sufran daño en el primer asalto sufren 6d6 pg de daño por fuego en el segundo (Reflejos CD 24 niega), al igual que cualquier criatura que cruza la línea de magma. Si el magma es expelido mientras el linnorm estaba en el aire, en lugar de eso cae en una lluvia durante el segundo asalto como una cortina de fuego de no más de 60 pies (*18 m*) de alto que causa 6d6 pg de daño por fuego (Reflejos CD 24 niega) a cualquier criatura que la atraviesa. En el tercer asalto, la línea de magma se enfría y forma una fina capa de piedra quebradiza que rápidamente se consume en polvo y arena en unas horas. El magma que se convierte en una cortina de fuego se consume totalmente durante el segundo asalto, dejando sólo tras de sí un halo de humo que se dispersa rápidamente en el aire. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Libertad de movimiento (Ex): un linnorm del risco posee el efecto constante de *libertad de movimiento*, como el conjuro del mismo nombre. Este efecto no puede ser disipado.

Maldición de fuego (Sb): cuando una criatura mata a un linnorm del risco queda afectada por la maldición de fuego.

Maldición de fuego: *salvación* Voluntad CD 22; *efecto* la criatura sufre vulnerabilidad al fuego. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Veneno (Sb): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 24; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 2d6 de daño por fuego y 1d4 de consunción de Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Visión verdadera (Ex): un linnorm del risco tiene constantemente *visión verdadera*, como el conjuro del mismo nombre.

Como todos los linnorm, el mortal linnorm del risco es un poderoso y primitivo dragón, un morador de regiones salvajes más al norte de lo que se atreven a llegar la mayoría de civilizaciones. El linnorm del risco es uno de los más débiles de su especie, aunque sigue siendo un depredador devastador por propio derecho. Favorecidos, no por los dioses sino por alguna inteligencia primitiva del misterioso mundo de las hadas, los linnorm acarrean una poderosa maldición a cualquiera que consiga matarlos. Un linnorm del risco mide 60 pies (*18 m*) de longitud y pesa 12.000 libras (*5,4 TM*).

Ilustración de Andrew Hou

Lobo

Este poderoso cánido observa a su presa con perforantes ojos amarillentos, sacando la lengua entre sus blancos y afilados dientes.

LOBO **VD 1**

PX 400

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

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

pg 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d6+1 más Derribo)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +8, Sigilo +6, Supervivencia +1 (+5 al rastrear con el olfato); **Modificador racial** +4 a Supervivencia al rastrear con el olfato

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados o fríos

Organización solitario, pareja o manada (3-12)

Tesoro ninguno

Ya sea en solitario o en manada, los lobos se encuentran en la cima de la pirámide alimenticia. Ferozmente territoriales y con un espectro de caza excepcionalmente amplio, las manadas de lobos cubren enormes áreas. Las anchas zarpas de un lobo presentan pequeñas membranas entre los dedos que les ayudan a moverse sobre la nieve, y su pelaje es una envoltura gruesa y resistente al agua que va del color gris al pardo, incluso negro en algunas especies. Estas zarpas contienen glándulas odoríferas que marcan el terreno mientras viajan, ayudándoles a orientarse al mismo tiempo que comunican su paradero a los miembros de la manada que los siguen. Generalmente, un lobo mide de 2,5 a 3 pies (*75-90 cm*) de altura hasta la cruz y pesa entre 45 y 150 libras (*20-68 kg*), siendo las hembras algo más pequeñas.

Lobo terrible

Este inmenso lobo negro es del tamaño de un caballo, y sus colmillos son tan largos y afilados como cuchillos.

LOBO TERRIBLE **VD 3**

PX 800

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 37 (5d8+15)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d8+6 más Derribo)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +3; **BMC** +8; **DMC** 20 (24 contra derribo)

Dotes Correr, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +10, Sigilo +3, Supervivencia +1 (+5 al rastrear con el olfato); **Modificador racial** +4 a Supervivencia al rastrear con el olfato

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados o fríos

Organización solitario, pareja o manada (3-8)

Tesoro ninguno

Los lobos terribles, versiones enormes del lobo normal, representan al lobo en su forma más primitiva. Estas criaturas siguen los mismos comportamientos básicos de los lobos normales, pero son mucho más agresivos. A menudo sirven a los gigantes como compañeros de caza y despiadados guardianes. Algunos feroces humanoides y leñadores utilizan lobos terribles amaestrados como monturas. Más oscuro que el de los lobos normales, el pelaje de los lobos terribles tiende a ser negro y gris con motas oscuras. Un lobo terrible adulto suele medir 9 pies (*2,7 m*) de longitud y pesar unas 800 libras (*360 kg*).

Ilustración de Andrew Hou

Mantícora

Esta criatura, cuya cola termina en largas y afiladas espinas, posee una cabeza vagamente humanoide, el cuerpo de un león, y las alas de un dragón.

MANTÍCORA **VD 5**

PX 1.600

LM bestia mágica Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)

pg 57 (6d10+24)

Fort +9, **Ref** +7, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*) (torpe)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (1d8+5), 2 Garras +10 (2d4+5)

A distancia 4 Espinas +8 (1d6+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 7, **Sab** 12, **Car** 9

Ataque base +6; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contra derribo)

Dotes Ataque en vuelo, Flotar, Soltura con un arma (espinas)

Habilidades Percepción +9, Supervivencia +4 (+8 al rastrear), Volar -3; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Supervivencia al rastrear

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno colinas y pantanos cálidos

Organización solitario, pareja o manada sedentaria (3-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Espinas (Ex): con un giro brusco de su cola, una mantícora puede soltar una descarga de cuatro espinas como acción estándar (haz una tirada de ataque por cada espina). Este ataque tiene un alcance de 180 pies (*54 m*) sin incrementos. Todos los objetivos deben estar a 30 pies (*9 m*) unos de otros. La criatura sólo puede lanzar 24 espinas en un periodo de 24 horas.

Las mantícoras son feroces depredadores que patrullan un área extensa en busca de carne fresca. Una mantícora típica mide unos 10 pies (*3 m*) de longitud y pesa unas 1.000 libras (*450 kg*). Algunas poseen cabezas más humanas, normalmente con barba. Los machos y las hembras se parecen mucho.

Las mantícoras comen cualquier carne, incluso carroña, aunque prefieren la carne humana y es raro que dejen pasar la oportunidad de dicha *delicatessen*. Son lo suficientemente listas y sociales como para negociar con humanoides malignos, o para obligarlos a crear alianzas o a pagar tributos, y otras criaturas más poderosas pueden contratarlas o sobornarlas para custodiar o patrullar un lugar o área. Les gusta que sus guaridas estén en lugares altos, como cumbres y cuevas en precipicios.

Aunque las mantícoras fueron probablemente una creación mágica, llevan mucho tiempo establecidas como especie natural. Curiosamente, las mantícoras parecen extrañamente fecundas, y pueden cruzarse con muchas otras criaturas de aspecto similar, incluyendo leones, leones terribles, lamias, esfinges, e incluso quimeras. La progenie de una mantícora y un compañero de apareamiento se resume en la tabla siguiente.

Compañero de la mantícora	Prole
León	mantícora normal
León terrible	mantícora avanzada
Lamia	lamia con cola espinosa y ataque especial de espinas
Esfinge	esfinge con cola espinosa y ataque especial de espinas
Quimera	quimera con cola espinosa y ataque especial de espinas

Ilustración de Matt Dixon

Mantis gigante

Este enorme insecto, de cabeza triangular, camina sobre sus cuatro patas traseras, luciendo bordes afilados y garras en sus patas delanteras.

MANTIS GIGANTE **VD 3**

PX 800

N sabandija Grande

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +6

DEFENSA

CA 15, toque 10, desprevenido 14 (+1 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +3

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*), volar 40 pies (*12 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +5 (1d6+3 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Acometer, Impacto repentino, Mandíbulas

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 13, **Con** 16, **Int** -, **Sab** 14, **Car** 11

Ataque base +3; **BMC** +7 (+11 presa); **DMC** 18 (22 contra derribo)

Habilidades Percepción +6, Sigilo +1 (+9 en bosque), Trepar +11, Volar -5; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Sigilo (+12 en bosque)

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Acometer (Ex): las extremidades de una mantis gigante son capaces de llegar mucho más lejos de lo normal para una criatura de su tamaño. Como acción de ataque completo, puede llevar a cabo un único ataque con sus garras al doble de su alcance normal. Cuando una mantis gigante ataca de esta manera, obtiene un bonificador +4 a su tirada de ataque. Una mantis gigante no puede llevar a cabo ataques de oportunidad con su acometer.

Impacto repentino (Ex): una mantis gigante es experta en moverse rápido cuando sus enemigos están sorprendidos. Durante el asalto de sorpresa, una mantis gigante puede actuar como si tuviera un asalto completo, en lugar de sólo una acción estándar.

Mandíbulas (Ex): una mantis gigante que agarra a un enemigo puede llevar a cabo un ataque de mordisco contra él como ataque secundario. El mordisco de la mantis es un ataque +0 que inflige 1d6+1 pg de daño.

Conocida por muchos como la mantis religiosa gigante por el modo en que se pliegan sus mortales extremidades delanteras bajo su cabeza mientras espera a sus presas, esta criatura es muy temida en las rutas de caravanas que cruzan zonas boscosas densas. La mantis gigante, una maestra de la ocultación en la maleza densa, es casi antinaturalmente paciente cuando está a la espera, atacando con inquietante velocidad cuando pasan a su lado presas desprevenidas.

En muchas sociedades salvajes, la mantis gigante es particularmente temida; en regiones donde estas sabandijas son comunes, son a menudo consideradas mensajeras de la muerte enviadas al mundo por dioses enfadados. Su gran velocidad, su extraña apariencia y su cuasi invisibilidad en los bosques, dan lugar a muchas leyendas: que la mantis gigante puede volverse invisible, que puede oler el miedo, y que las almas de quienes mata y se come son digeridas y ello las impide ir a la otra vida. Aunque la mantis gigante no es más que una sabandija eficiente y mortal, las numerosas leyendas y rumores sobre sus supuestos poderes e intelecto alienígena han inspirado a algunos lanzadores de conjuros a trabajar dichos rasgos en sus constructos como método para hacerlos aún más temidos. Incluso existen historias de sociedades enteras de asesinos que veneran a una inmensa mantis como a un dios, y quienes se han tomado en serio el estilo de emboscada asesina de la mantis, luchando con dos espadas roperas gemelas y aserradas.

La mantis gigante presentada aquí mide 7 pies (*2,1 m*) de altura y 15 pies (*4,5 m*) de longitud, y pesa 650 libras (*292,5 kg*). Existen mantis gigantes más grandes en los bosques más profundos y oscuros del mundo, donde podrían cazar cosas tan poderosas como gigantes o dragones. Conocida por varios nombres, como mantis devoradora de dracos, mantis dobladora de árboles, o simplemente la mantis mortal, esta inmensa mole tiene una media de 60 pies (*18 m*) de altura y posee el aterrador hábito de destruir poblados o villas enteras para saciar su feroz apetito. Una mantis mortal es una mantis gigante avanzada a tamaño Colosal, de 16 DG, y VD 14.

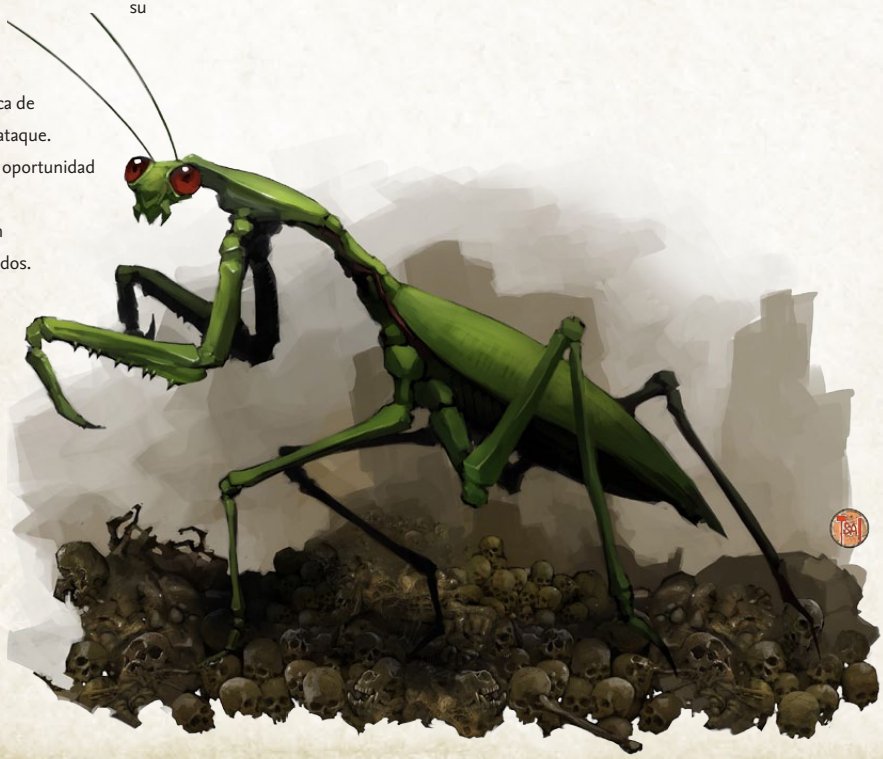


Ilustración de Francis Tsai

Manto

Esta criatura, parecida a una raya, abre unas fauces dentadas y mira con brillantes ojos rojos, restallando tras ella una amenazante cola ósea segmentada.

MANTO **VD 5**

PX 1.600

CN aberración Grande

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

DEFENSA

CA 19, toque 12, desprevenido 16 (+3 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 51 (6d8+24)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +7

Aptitudes defensivas cambiar las sombras

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d6+5), Coletazo +3 (1d8+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (5 pies [*1,5 m*] con Mordisco)

Ataques especiales Envolver, Gemido

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 16, **Con** 19, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 14

Ataque base +4; **BMC** +10; **DMC** 23 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Averiguar intenciones +8, Disfrazarse +8 (+16 como manto), Percepción +14, Saber (religión) +11, Sigilo +8, Volar +10; **Modificador racial** +8 a Disfrazarse para parecer un capa, sábana, mantarraya u otro objeto o criatura similar

Idioma infracomún

ECOLOGÍA

Entorno subterráneo

Organización solitario, pareja, turba (3-6), o bandada (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Cambiar las sombras (Sb): cuando se encuentra en iluminación débil, un manto puede manipular las sombras como acción gratuita para crear uno de los tres efectos siguientes: *contorno borroso* (dura 1d4 asaltos, sólo a sí mismo), *imagen múltiple* (NL 6º) o *imagen silenciosa* (CD 15, NL 6º, CD de la salvación basada en el Carisma).

Envolver (Ex): un manto puede intentar envolver con su cuerpo a una criatura Mediana o más pequeña como acción estándar. Los intentos de presa del manto no provocan ataques de oportunidad. Si supera la prueba de presa, sujeta y muerde a la víctima con un bonificador +4 a su tirada de ataque. Además puede seguir usando su cola parecida a un látigo para golpear a otros objetivos. Los ataques que golpean a un manto que está envolviendo a alguien causan la mitad de daño al monstruo y la otra mitad a la víctima atrapada.

Gemido (Ex): un manto puede emitir un gemido subsónico como acción estándar, con uno de los cuatro efectos siguientes:

Miedo: todas las criaturas en una expansión de 30 pies (*9 m*) deben llevar a cabo una salvación (Voluntad niega) para no entrar en pánico durante 2 asaltos.

Náusea: todas las criaturas en un cono de 30 pies (*9 m*) deben llevar a cabo una salvación (Fortaleza niega) para no caer tumbadas en el suelo y quedar mareadas durante 1d4+1 asaltos.

Estupor: una única criatura en un radio de 30 pies (*9 m*) queda afectada por *inmovilizar monstruo* durante 5 asaltos (Voluntad niega).

Turbación: cualquiera en una explosión de 60 pies (*18 m*) de radio sufre automáticamente un penalizador -2 a las tiradas de ataque y daño. Todos los que están en el área durante 6 asaltos consecutivos deben llevar a cabo una salvación (Voluntad niega) para no entrar en trance, indefensos hasta que el gemido finalice.

Los mantos son inmunes a estos ataques sónicos y enajenadores. Una criatura que tiene éxito en la salvación contra los gemidos de miedo, náusea o turbación no puede quedar afectada por dicho efecto de gemido de ese mismo manto durante 24 horas. Todas las salvaciones del gemido de un manto tienen CD 15. Las CD de las salvaciones se basan en el Carisma.

Parecidos a mantarrayas voladores horriblemente malignas, los mantos son criaturas misteriosas y paranoicas. Un espécimen típico tiene una envergadura de 8 pies (*2,4 m*) y pesa 100 libras (*45 kg*).

Las motivaciones de un manto son misteriosas y confusas, y desconfían incluso de sus parientes. Su extraña forma les permite disfrazarse como una gran variedad de capas, tapices y otros objetos mundanos, y hay historias sobre mantos que se alían con otras criaturas, permitiéndoles montar en su lomo y ayudando en la protección de su aliado por sus propias e inescrutables razones. Unos pocos son sacerdotes de dioses antiguos, que lideran cultos de mantos y skum para emprender toda clase de ritos horrendos y trabajar en pro de metas singularmente siniestras.

Ilustración de Kevin Yan

Mantoscuro

A medida que esta criatura cae del techo de la caverna, se abre como un horrible pulpo de finos tentáculos ganchudos, conectados por una membrana carnosa.

MANTOSCURO **VD 2**

PX 400

N bestia mágica Pequeña

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, vista ciega 90 pies (*27 m*); Percepción +4

DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 13 (+2 Des, +2 natural, +1 tamaño)

pg 15 (2d10+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 30 pies (*9 m*) (pobre)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +3 (1d4 más Agarrón)

Ataques especiales Agarrón (cualquier tamaño), Constreñir (1d4+4)

Aptitudes sortílegas (NL 5º)

1/día — *oscuridad*

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 10

Ataque base +2; **BMC** +1 (+5 presa); **DMC** 13 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada

Habilidades Percepción +4, Sigilo +10, Volar +5; **Modificadores raciales** +4 Percepción, +4 Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o nidada (3-12)

Tesoro ninguno

La envergadura tentacular de un mantoscuro es de justo 5 pies (*1,5 m*), pero cuando se agarra al techo de una caverna y se disfraza como una estalactita, su longitud varía de 2 a 3 pies (*60-90 cm*). Un mantoscuro típico pesa 40 libras (*18 kg*). La cabeza y cuerpo de estas criaturas son normalmente del color del basalto o el granito negro, pero sus tentáculos membranosos pueden cambiar de color para adaptarse al entorno.

El mantoscuro no es tan buen escalador, pero puede aferrarse al techo de una cueva como un murciélago, colgándose de los garfios del final de sus tentáculos de forma que su cuerpo parece casi indistinguible de una estalactita. Desde su posición oculta, el mantoscuro espera a que las presas pasen por debajo, momento en el que se deja caer y se abalanza sobre su víctima, engulléndola e intentando envolverla con sus tentáculos membranosos. Si el mantoscuro pierde su presa, se eleva y cae de nuevo hasta que la derrota o queda gravemente herido (en cuyo caso vuelve a elevarse al techo para esconderse con la esperanza de que su 'presa' lo deje en paz). La capacidad innata del mantoscuro para cubrir el área de su alrededor con oscuridad mágica le otorga una ventaja adicional sobre los enemigos que dependen de la luz para ver.

Los mantoscuros prefieren habitar y cazar en las cuevas y pasadizos más cercanos a la superficie, ya que suelen tener más tráfico de monstruos de los que alimentarse. A pesar de todo, no se confinan en estas cavernas oscuras y a veces pueden encontrarse moviéndose por fortalezas en ruinas o incluso en las alcantarillas de ciudades abarrotadas. Cualquier sitio donde la comida es abundante y hay un techo de donde colgarse, es una posible guarida de un mantoscuro.

El ciclo de vida de un mantoscuro es rápido: los jóvenes crecen hasta la madurez en unos pocos meses, y muchos mueren de viejos en sólo unos pocos años. Por tanto, las generaciones de mantoscuros se acumulan rápido, y con el paso de los años su evolución es igual de rápida. De esta manera, el ecosistema de una caverna puede tener un efecto importante en la apariencia, aptitudes y tácticas de un grupo de mantoscuros. Las cavernas acuáticas podrían desarrollar mantoscuros que pudiran nadar, mientras que los que crecen rodeados de volcanes pueden generar mantoscuros con resistencia al fuego. Otras variantes podrían desarrollar pieles más duras, y en lugar de precipitarse para machacar a sus presas podrían simplemente dejarse caer y empalarlas con su forma de estalactita. Se rumorea que las cavernas más profundas y tenebrosas alojan mantoscuros de tamaño increíble, capaces de asfixiar a varios enemigos de tamaño humano a la vez con sus curtidos pliegues

Ilustración de Miachael Jacecks

Medusa

Esta esbelta y atractiva mujer posee unos ojos con un brillo extraño, y la cabeza llena de serpientes siseantes a modo de pelo.

MEDUSA **VD 7**

PX 3.200

LM humanoide monstruoso Mediano

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión periférica total; Percepción +16

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

pg 76 (8d10+32)

Fort +6, **Ref** +8, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Daga +10/+5 (1d4/19-20), Mordisco de serpiente +5 (1d4 más Veneno)

A distancia Arco largo de gran calidad +11/+6 (1d8/x3)

Ataques especiales Mirada petrificante

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 15

Ataque base +8; **BMC** +8; **DMC** 20

Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Habilidades Disfrazarse +10, Engañar +10, Intimidar +13, Percepción +16, Sigilo +13; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados y subterráneos

Organización solitario

Tesoro doble (daga, arco largo de gran calidad con 20 flechas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Mirada petrificante (Sb): convertir en piedra permanentemente, 30 pies (*9 m*), Fortaleza CD 16 niega. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 18; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d3 Fue; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Visión periférica total (Ex): el pelo de serpientes de una medusa le permite ver en todas las direcciones. Las medusas obtienen un bonificador +4 racial a las pruebas de Percepción y no pueden ser flanqueadas.

Las medusas son criaturas parecidas a los humanos, con serpientes en lugar de pelo. A una distancia de 30 pies (*9 m*) o más, una medusa puede pasar fácilmente por una bella mujer si lleva algo que cubra su aspecto serpentino (cuando sus ropas ocultan su cabeza y cara, puede ser confundida con una humana incluso a distancias más cortas). Las medusas utilizan mentiras y disfraces que ocultan sus caras para acercarse lo suficiente a sus oponentes y así poder usar su mirada petrificante, aunque les gusta jugar con su presa y pueden disparar flechas desde la distancia para guiar a sus enemigos a alguna trampa. Algunas disfrutan creando intrincadas decoraciones a partir de sus víctimas, utilizando sus restos petrificados para adornar sus pantanosas guaridas, pero la mayoría toma precauciones escondiendo las evidencias de sus conflictos previos, de forma que los nuevos enemigos no sean prevenidos de su presencia.

Acostumbradas a ocultarse, las medusas de las ciudades son normalmente pícaras, mientras que las que están en tierras salvajes pasan a menudo por exploradoras o rastreadoras. Sin embargo, las medusas más legendarias y notables son las que poseen niveles de bardo o clérigo. Carismáticas e inteligentes, las medusas urbanas a menudo tienen tratos con las cofradías de ladrones, u otros aspectos de los bajos fondos criminales. Pueden formar alianzas con criaturas ciegas o muertos vivientes inteligentes, ambos inmunes a su *mirada* pétrea. Las medusas lanzadoras de conjuros sirven a menudo como oráculos o profetas, y suelen habitar en lugares remotos de poder legendario o historia infame. Estas medusas oráculo se deleitan en su papel, y si se les llevan regalos y halagos apropiados, los secretos que ofrecen pueden ser muy útiles. Por supuesto, las guaridas de estas poderosas criaturas se encuentran generosamente decoradas con las estatuas de quienes las ofendieron, por lo que quien va en busca de conocimiento queda bien advertido de tener cuidado durante esos encuentros.

Todas las medusas conocidas son femeninas. De forma ocasional, una medusa puede decidir mantener a un humanoide varón como compañero, normalmente con la ayuda de *elixires del amor* o magia similar, y siempre tiene cuidado de no petrificar a su prisionero (al menos hasta que se cansa de su compañía).

Ilustración de Alex Shim

Méfit

Esta pequeña criatura humanoide posee unas alas finas y correosas, pequeños cuernos, y una sonrisa traviesa.

MÉFIT **VD 3**

PX 800

N ajeno Pequeño (varía)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +6

DEFENSA

CA 17, toque 14, desprevenido 14 (+2 Des, +1 esquiva, +3 natural, +1 tamaño)

pg 19 (3d10+3); curación rápida 2

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +3

RD 5/mágica

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 40 pies (*12 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +5 (1d3+1)

Ataques especiales Arma de aliento (cono de 15 pies [*4,5 m*], efecto basado en el tipo, Reflejos CD 13 mitad)

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

1/día — convocar (nivel 2, 1 méfit del mismo tipo 25%), aptitudes adicionales en función del tipo de méfit

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 14

Ataque base +3; **BMC** +3; **DMC** 16

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada

Habilidades Engañar +8, Percepción +6, Sigilo +12, Volar +10

Idiomas común, un idioma elemental apropiado (acuano, aurano, ígnaro o térraro)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (planos elementales)

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o turba (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): cada tipo de méfit puede exhalar una determinada arma de aliento cada 4 asaltos como acción estándar. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +1 racial.

Los méfit son los sirvientes de criaturas elementales poderosas. Los lugares y posiciones clave de los planos elementales están llenos de méfit atareados con recados o deberes importantes. Cada méfit está asociado a un elemento que define sus conjuros y aptitudes. Los tipos de méfit se indican a continuación.

Méfit de agua (agua)

Los méfit de agua suelen encontrarse en el plano del Agua; son unos bromistas consumados.

- **Curación rápida**: sólo funciona si el méfit está bajo el agua.
- **Velocidad**: nadar 30 pies (*9 m*).
- **Arma de aliento**: un cono de ácido que causa 1d8 pg de daño por ácido.
- **Aptitudes sortílegas**: *flecha ácida* 1/hora, *nube apestosa* 1/día (CD 15).

Méfit de aire (aire)

Los méfit de aire suelen encontrarse en el plano del Aire; son caprichosos y dados a distraerse.

- **Cura rápida**: sólo funciona en áreas de vientos racheados.
- **Velocidad**: volar 60 pies (*18 m*) (perfecta)
- **Arma de aliento**: un cono de arena y grava que causa 1d8 pg de daño cortante.
- **Aptitudes sortílegas**: *contorno borroso* 1/hora, *ráfaga de viento* 1/día.

Méfit de cieno (agua)

Los méfit de cieno suelen encontrarse en el plano del Agua, son repugnantes y lentos de reflejos.

- **Cura rápida**: sólo funciona en entornos húmedos o cenagosos.
- **Velocidad**: nadar 30 pies (*9 m*).
- **Arma de aliento**: un cono de limo que causa 1d4 pg de daño por ácido. El limo también provoca que las criaturas vivas queden indispuestas durante 3 asaltos. Una salvación de Reflejos reduce el daño a la mitad y niega el efecto indispuesto.
- **Aptitudes sortílegas**: *flecha ácida* 1/hora, *nube apestosa* 1/día (CD 15).

Méfit de fuego (fuego)

Los méfit de fuego suelen encontrarse en el plano del Fuego; son vengativos y odian con facilidad.

- **Cura rápida**: sólo funciona en contacto con el fuego.
- **Inmune**: fuego.
- **Debilidades**: vulnerabilidad al frío.
- **Arma de aliento**: un cono de llamas que causa 1d8 pg de daño por fuego.
- **Aptitudes sortílegas**: *calentar metal* 1/día (CD 14), *rayo abrasador* 1/hora.

Méfit de hielo (frío)

Los méfit de hielo suelen encontrarse en el plano del Aire; son crueles y distantes.

- **Cura rápida**: sólo funciona en áreas bajo cero.
- **Inmune**: frío.
- **Debilidades**: vulnerabilidad al fuego.
- **Arma de aliento**: un cono de hielo que causa 1d4 pg de daño por frío. El frío también provoca que las criaturas vivas queden indispuestas durante 3 asaltos. Una salvación de Reflejos reduce el daño a la mitad, y niega el efecto indispuesto.
- **Aptitudes sortílegas**: *helar metal* 1/día (CD 14), *proyectil mágico* 1/hora.

Méfit de magma (fuego)

Los méfit de magma suelen encontrarse en el plano del Fuego; son tontos y brutos.

- **Cura rápida**: sólo funciona en contacto con magma o lava.
- **Inmune**: fuego.
- **Debilidades**: vulnerabilidad al frío.

- **Arma de aliento**: un cono de fuego que causa 1d8 pg de daño por fuego.
- **Forma de magma (Sb)**: una vez cada hora, un méfit de magma puede adoptar la forma de un charco de lava de 3 pies (*90 cm*) de diámetro y 6 pulgadas (*15 cm*) de profundidad. En esta forma, su RD se incrementa a 20/mágica pero no puede atacar. Puede moverse a una velocidad de 10 pies (*3 m*) por asalto y atravesar pequeñas aberturas y grietas. Cualquier cosa que toca este charco sufre 1d6 pg de daño por fuego. Un méfit de magma puede permanecer en esta forma hasta 10 minutos.
- **Aptitudes sortílegas**: *pirotecnia* 1/día.

Méfit de polvo (aire)

Los méfit de polvo suelen encontrarse en el plano del Aire; son irritantes y persistentes.

- **Cura rápida**: sólo funciona en entornos llenos de polvo.
- **Velocidad**: volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)
- **Arma de aliento**: un cono de polvo que causa 1d4 pg de daño cortante. El polvo también provoca que las criaturas vivas queden indispuestas durante 3 asaltos. Una salvación de Reflejos reduce el daño a la mitad, y niega el efecto indispuesto.
- **Aptitudes sortílegas**: *contorno borroso* 1/hora, *muro de viento* 1/día.

Méfit de sal (tierra)

Los méfit de sal suelen encontrarse en el plano de la Tierra; son crueles y distantes.

- **Cura rápida**: sólo funciona en entornos áridos.
- **Arma de aliento**: un cono de cristales de sal que causa 1d4 pg de daño cortante. La sal también provoca que las criaturas vivas queden indispuestas durante 3 asaltos. Una salvación de Reflejos reduce el daño a la mitad, y niega el efecto indispuesto.
- **Deshidratar (Sb)**: una vez al día un méfit de sal puede extraer la humedad de un área en un radio de 20 pies (*6 m*) centrado en sí mismo. Las criaturas vivas que están en el área sufren 2d8 pg de daño (Fortaleza CD 14 mitad; nivel de lanzador 6º). Este efecto es especialmente devastador para las plantas y criaturas acuáticas, que sufren un penalizador -2 a sus salvaciones. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2º nivel.
- **Aptitudes sortílegas**: *partículas rutilantes* 1/hora.

Méfit de tierra (tierra)

Los méfit de tierra suelen encontrarse en el plano de la Tierra; son lentos y no tienen sentido del humor.

- **Cura rápida**: sólo funciona estando bajo tierra.
- **Arma de aliento**: un cono de rocas que causa 1d8 pg de daño contundente.
- **Cambiar de tamaño**: una vez al día, un méfit de tierra puede crecer una categoría de tamaño, como *agrandar persona*, excepto que sólo funciona sobre sí mismo. Este poder actúa como un conjuro de 2º nivel.
- **Aptitudes sortílegas**: *ablandar tierra y piedra* 1/día.

Méfit de vapor (fuego)

Los méfit de vapor suelen encontrarse en el plano del Fuego; son arrogantes y atrevidos.

- **Cura rápida**: sólo funciona en agua hirviendo o vapor.
- **Inmune**: fuego.
- **Debilidades**: vulnerabilidad al frío.
- **Arma de aliento**: un cono de vapor que causa 1d4 pg de daño por fuego. El agua hirviente también provoca que las criaturas vivas queden indispuestas durante 3 asaltos. Una salvación de Reflejos reduce el daño a la mitad y niega el efecto indispuesto.
- **Lluvia hirviente (Sb)**: una vez al día un méfit de vapor puede crear una lluvia de agua hirviente en un área de 20 pies (*6 m*) cuadrados. Las criaturas vivas que están en el área sufren 2d6 pg de daño por fuego (Fortaleza CD 14 mitad; nivel de lanzador 6º). Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 2º nivel.
- **Aptitudes sortílegas**: *contorno borroso* 1/hora.

Ilustración de Alex Shim

Mimeto

Lo que parecía ser un cofre lleno de tesoro ha cobrado vida al brotarle largos y brillantes tentáculos, y dientes afilados.

MIMETO **VD 4**

PX 1.200

N aberración Mediana (cambiaformas)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

pg 52 (7d8+21)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +6

Inmune ácido

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +10 (1d8+6 más Adhesivo)

Ataques especiales Constreñir (Golpetazo, 1d8+6)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +5; **BMC** +9; **DMC** 20 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Disfrazarse +10 (+30 al imitar objetos), Percepción +14, Saber (dungeons) +10, Trepar +14; **Modificador racial** +20 a Disfrazarse al imitar objetos

Idioma común

CE imitar objeto

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Adhesivo (Ex): un mimeto exuda una espesa capa de limo que actúa como un potente adhesivo, pegándose a cualquier criatura u objeto que le toque. Un mimeto cubierto de adhesivo hace presa automáticamente a cualquier criatura a la que golpea con su ataque de golpetazo. Los oponentes así apresados no pueden liberarse mientras el mimeto siga vivo sin eliminar primero el adhesivo. Toda arma que golpea al mimeto se queda pegada rápidamente a menos que el que la esgrime tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 17. Se necesita tener éxito en una prueba de Fuerza CD 17 para separar un arma pegada. El alcohol fuerte o el *disolvente universal* disuelven el adhesivo, pero el mimeto aún puede hacer presa de forma normal. Un mimeto puede disolver su adhesivo a voluntad, y la sustancia se descompone 5 asaltos después de morir la criatura. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Imitar objeto (Ex): un mimeto pude adoptar la forma aproximada de cualquier objeto Mediano, como un cofre grande, una cama robusta, o una puerta. Sin embargo, la criatura no puede alterar demasiado su tamaño. El cuerpo de un mimeto es duro y rugoso, sin importar qué apariencia pueda presentar. Un mimeto obtiene un bonificador +20 racial a las pruebas de Disfrazarse cuando imita un objeto de esta manera. Disfrazarse siempre es una habilidad de clase para el mimeto.

Se piensa que los mimetos son el resultado del intento de un alquimista de conceder vida a un objeto inanimado mediante la aplicación de un reactivo sobrenatural, una fórmula perdida hace tiempo. Con el paso de los años, estas extrañas pero ingeniosas criaturas han aprendido la capacidad de transformarse en un simulacro de objetos manufacturados, particularmente en lugares que tienen poco tráfico de criaturas, incrementando sus posibilidades de tener éxito atacando a sus víctimas.

Aunque los mimetos no son malignos *per se*, algunos eruditos creen que atacan a los humanos y otras criaturas inteligentes por diversión más que por alimentarse. Se piensa que el deseo de engañar completamente a los demás es parte de su ser, y que sus ataques por sorpresa son la culminación de estos deseos.

Un mimeto típico tiene un volumen de 150 pies cúbicos (*4,52 m³*) (5 por 5 por 6 pies [*1,5 x 1,5 x 1,8 m*]) y un peso de 900 libras (*405 kg*). Hay leyendas y cuentos que hablan de mimetos muchos más grandes, con la capacidad de adoptar la forma de casas, barcos o complejos enteros de dungeons que adornan con tesoro (tanto real como falso) para atraer a presas ignorantes.

Ilustración de Bnen Wootten

Minotauro

Con el cuerpo de un hombre musculoso y la cabeza de un rugiente toro, esta criatura pisotea con sus pezuñas como si se preparara para cargar.

MINOTAURO **VD 4**

PX 1.200

CM humanoide monstruoso Grande

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +10

DEFENSA

CA 14, toque 9, desprevenido 14 (+5 natural, -1 tamaño)

pg 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +5

Aptitudes defensivas astucia natural

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Gran hacha +9/+4 (3d6+6/x3) y Cornada +4 (1d6+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada +11, 2d6+6)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** 7, **Sab** 10, **Car** 8

Ataque base +6; **BMC** +11; **DMC** 21

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

Habilidades Intimidar +5, Percepción +10, Sigilo +2, Supervivencia +10;

Modificadores raciales +4 a Percepción, +4 a Supervivencia

Idioma gigante

ECOLOGÍA

Entorno ruinas templadas o subterráneos

Organización solitario, pareja o banda (3-4)

Tesoro estándar (gran hacha, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Astucia natural (Ex): aunque los minotauros no son especialmente inteligentes, poseen una astucia innata y capacidad de lógica, que les proporciona inmunidad a los conjuros de *laberinto* e impide que se pierdan. Además, nunca quedan desprevenidos.

Nada guarda tanto rencor como un minotauro. Despreciados por las razas civilizadas hace siglos, y nacidos de una maldición de los dioses, los minotauros han cazado, asesinado y devorado humanoides menores como castigo por menosprecios reales o imaginarios durante tanto tiempo, que nadie recuerda que no fuera así. Muchas culturas tienen leyendas acerca del modo en que los primeros minotauros fueron creados por dioses vengativos o despreciables, que castigaron a humanos retorciendo sus formas, robándoles su intelecto y belleza, y dándoles la cabeza de un toro. Todavía los minotauros más modernos conservan estas leyendas con desdén y creen que no son mofas divinas, sino parangones creados por un poderoso y cruel Señor Demoníaco llamado Bafomet.

La guarida de un minotauro tradicional es un laberinto, uno en toda regla construido para desconcertar y confundir, ya sea casual, como el sistema de alcantarillado de una ciudad, o natural, como una maraña de cavernas y otros pasadizos subterráneos. Empleando su astucia innata, los minotauros utilizan sus guaridas laberínticas para molestar a los incautos enemigos que los buscan o que simplemente tropiezan con ellas y se pierden, cazando a los intrusos poco a poco mientras intentan en vano encontrar la salida. No es hasta que les alcanza la verdadera desesperación cuando el minotauro se mueve para golpear a las perdidas víctimas. Cuando se enfrentan a un grupo, los minotauros dejan a menudo que una criatura escape para que difunda historias de horror, y así atraer a otros a su laberinto con la esperanza de matar a la bestia. Por supuesto, para el minotauro estos futuros héroes son una comida exquisita.

Los minotauros también podrían encontrarse trabajando para otros monstruos o criaturas malignas más poderosas, sirviéndoles mientras les dejen seguir cazando y comiendo como les plazca. Normalmente esto significa que custodian objetos poderosos o lugares valiosos, pero también puede ser algún tipo de labor como mercenarios, cazando a los enemigos de su jefe.

Los minotauros son luchadores relativamente directos, usando sus cuernos para ensartar horriblemente a la criatura viva más cercana al comenzar el combate.

Ilustración de Andrew Hou

Mohrg

Una gruesa maraña de vísceras descoloridas cuelga del torso de este tambaleante esqueleto, y se enrolla hacia arriba para caer desde sus mandíbulas como una lengua en forma de garra.

MOHRG **VD 8**

PX 4.800

CM muerto viviente Mediano

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +23

DEFENSA

CA 23, toque 15, desprevenido 18 (+4 Des, +1 esquiva, +8 natural)

pg 91 (14d8+28)

Fort +6, **Ref** +10, **Vol** +9

Inmune rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +15 (2d8+5 más Agarrón), Lengua toque +10 (Parálisis)

Ataques especiales Crear engendro, Parálisis (1d4 minutos, CD 21)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 19, **Con** -, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 14

Ataque base +10; **BMC** +15 (+19 presa); **DMC** 30

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (parálisis), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Nadar +19, Percepción +23, Sigilo +21, Trepar +22

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, banda (2-4) o turba (2-4 más 4-12 zombis)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Crear engendro (Sb): las criaturas humanoides muertas por un mohrg se alzan inmediatamente como zombis rápidos bajo su control. El brote repentino de muerte en vida cuando la víctima de un mohrg muere y se convierte en un zombi provoca una explosión de energía negativa que recorre al mohrg. Siempre que un mohrg crea un zombi de esta manera, se cura 1d6 pg por cada DG poseído por la criatura muerta, y actúa como si estuviera acelerado durante el asalto inmediatamente posterior a la creación del engendro.

Ilustración de A Kieran Yanner

Quienes matan a muchos en el transcurso de su vida, sean asesinos en serie, asesinos de masas, soldados belicistas, o bersérker que sólo viven para la batalla, quedan marcados y corruptos por la pura carga de sus actos. Cuando son llevados ante la justicia y ejecutados públicamente por sus atroces crímenes antes de que tengan la oportunidad de expiar su culpa, sus restos vuelven a veces a la muerte en vida para continuar su oscura labor como mohrg.

Como muertos vivientes menos preocupados por la vida de lo que lo hicieron antes de su propia muerte, los mohrg solamente existen para llevar la destrucción a los vivos. A veces son confundidos con esqueletos o zombis, pero son mucho más peligrosos que aquellas abominaciones sin mente, reteniendo algunos resquicios de su memoria (y el placer que una vez sintieron oyendo los alaridos de los moribundos).

Cuando les es posible, los mohrg se reúnen en pequeños grupos, buscando objetivos solitarios mucho más de lo que lo hacían en vida. Si se enfrenta a enemigos capaces, un mohrg intenta incapacitarlos uno a uno, comenzando con los personajes infundidos de poder divino, tanto para protegerse de la ira sagrada como para hacer mucho más sencilla la tarea de paralizar y devorar a los demás.

Algunos mohrg conservan lo suficiente de sus anteriores memorias, y regresan a sus lugares favoritos del pasado, 'embrujando' antiguos escondites, e incluso continuando con los estragos de asesinos muertos hace tiempo, recurriendo a las formas de provocar la muerte y el caos que les resultaban más cómodas cuando estaban vivos. Estos mohrg están todavía más locos que la mayoría de los muertos vivientes, y en ocasiones pueden encontrarse deambulando por las calles de una ciudad o pueblo envueltos en capas y capuchas, continuando de la mejor manera que pueden la labor de masacre y asesinato de su otra vida.

Por supuesto, debido a que los que mata un mohrg se levantan pronto como muertos vivientes, los asesinatos de un mohrg no pasan inadvertidos durante mucho tiempo, por muchas precauciones que tomen al buscar presas sólo entre la escoria de la sociedad. Una aparición repentina de muertos vivientes en las calles es el resultado inevitable de los actos de un mohrg. Debido a que estos zombis permanecen bajo el control del mohrg, y a que el propio mohrg posee una inteligencia cruel y detestable, a menudo mantiene reservado su ejército de muertos vivientes, ordenándoles incluso que se queden quietos hasta que hayan pasado varias semanas o meses, y que el cementerio local se llene de muertos en reposo. Entonces, en el momento oportuno, el mohrg ordena a su ejército que se alce y le ayude a acabar la carnicería.

Momia

Este humanoide, envuelto de la cabeza a los pies en antiguas tiras de lino que se caen a trozos, se mueve arrastrando los pies.

MOMIA **VD 5**

PX 1.600

LM muerto viviente Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

Aura desesperación (30 pies [*9 m*], paralizado durante 1d4 asaltos, Vol CD 16 niega)

DEFENSA

CA 20, toque 10, desprevenido 20 (+10 natural)

pg 60 (8d8+24)

Fort +4, **Ref** +2, **Vol** +8

RD 5/-; **Inmune** rasgos de muerto viviente

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +14 (1d8+10 más Putridez de momia)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 10, **Con** -, **Int** 6, **Sab** 15, **Car** 15

Ataque base +6; **BMC** +13; **DMC** 23

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +16, Sigilo +11

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, brigada de guardianes (2-6), o destacamento de guardianes (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Desesperación (Sb): todas las criaturas en un radio de 30 pies (*9 m*) que vean a una momia deben llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 16 para no quedar paralizados por el miedo durante 1d4 asaltos. Tenga éxito o no la salvación, la criatura no puede verse afectada de nuevo por la aptitud de desesperación de la misma momia durante 24 horas. Este es un efecto de miedo, paralizante y enajenador. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Putridez de momia (Sb): maldición y enfermedad-golpetazo; *salvación* Fort CD 16; *periodo de incubación* 1 minuto; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d6 Con y 1d6 Car; *cura* -. La putridez de momia es a la vez una maldición y una enfermedad, y sólo puede curarse si primero es eliminada la maldición, momento en que la enfermedad puede eliminarse por medios mágicos. Incluso tras quitar la parte de la maldición de la putridez de momia, una criatura que la sufre no puede recuperarse de forma natural. Cualquiera que lance un conjuro de conjuración (curación) a la criatura afligida deberá tener éxito en una prueba de nivel de lanzador CD 20, o el conjuro se perderá y la curación no tendrá efecto. Cualquiera que muere a causa de la putridez de momia se convierte en polvo y no puede ser devuelto a la vida sin un conjuro de *resurrección* o magia más poderosa. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Creadas para custodiar las tumbas de los muertos importantes, las momias siempre están en guardia contra quienes profanan su lugar sagrado.

Las momias son creadas mediante un proceso de embalsamamiento largo y espantoso, durante el cual todos los órganos principales del cuerpo son eliminados y reemplazados por hierbas y flores secas. Tras este proceso, la carne es ungida con aceites sagrados y envuelta en lino purificado. El creador termina entonces el ritual con un conjuro de *crear muertos vivientes*.

Aunque la mayoría de las momias son creadas sólo como guardianes, y permanecen leales a su deber hasta que son destruidas, determinadas momias poderosas poseen una voluntad de liberarse mucho mayor. La mayor parte son clérigos de al menos nivel 10, y a menudo son reyes o faraones que pidieron a dioses oscuros o siniestros nigromantes que vinculasen sus almas a sus cuerpos tras la muerte (lo que normalmente implica extender su gobierno más allá de la tumba, pero en ocasiones simplemente escapar de lo que temen será una eternidad de tormento en su propia vida de ultratumba).

Ilustración de Concept Art House

Monstruo oxidante

Este monstruo insectoide posee cuatro patas, una extraña protuberancia en forma de hélice en el extremo de la cola, y dos antenas largas y con plumas.

MONSTRUO OXIDANTE **VD 3**

PX 800

N aberración Mediana

Inic +3; **Sentidos** olfatear metales 90 pies (*27 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +12

DEFENSA

CA 18, toque 13, desprevenido 15 (+3 Des, +5 natural)

pg 27 (5d8+5)

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d3), Antenas toque +6 (Oxidación)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +3; **DMC** 16 (20 contra derribo)

Dotes Soltura con una aptitud (oxidación), Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +12, Trepar +8

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o nido (3-10)

Tesoro casual (tesoro no metálico)

APTITUDES ESPECIALES

Olfatear metales (Ex): esta aptitud funciona como la de olfato, excepto que el alcance es de 90 pies (*27 m*) y que el monstruo oxidante sólo puede usarlo para sentir objetos metálicos (incluyendo las criaturas que lleven puestos o porten objetos metálicos).

Oxidación (Sb): las antenas de un monstruo oxidante son un ataque de toque principal que provoca que cualquier objeto de metal que tocan se oxide rápidamente y se corroa. El objeto tocado sufre tanto daño como la mitad de sus pg máximos y pasa al estado 'roto'; un segundo golpe destruye el objeto. Un monstruo oxidante nunca provoca ataques de oportunidad al intentar golpear un arma con sus antenas. Contra las criaturas hechas de metal, las antenas causan 3d6+5 pg de daño. Tanto un objeto portado por una criatura como cualquier objeto mágico o criatura de metal pueden intentar una salvación de Reflejos CD 15 para negar este efecto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

De todas las bestias terroríficas con las que un explorador podría encontrarse bajo tierra, sólo el monstruo oxidante tiene como objetivo lo que cualquier aventurero más valora: su tesoro.

De 5 pies (*1,5 m*) de longitud y con un peso de casi 200 libras (*90 kg*), el monstruo oxidante, con su forma de langosta, sería lo suficientemente aterrador incluso sin el extraño proceso de alimentación que le da su nombre. Los monstruos oxidantes consumen objetos de metal, prefiriendo el hierro y las aleaciones ferrosas como el acero, pero devorando incluso el mithril, la adamantita, y los metales encantados con la misma facilidad. Cualquier metal tocado por las delicadas antenas o la acorazada piel del monstruo oxidante se corroe y se pulveriza en segundos, haciendo de la bestia una gran amenaza para los aventureros subterráneos, y para aquellos mineros enanos que deben defender sus forjas y competir por las menas.

Aunque los monstruos oxidantes no poseen una tendencia innata hacia la violencia, su insaciable apetito les impulsa a cargar contra cualquier cosa con la que se cruzan que tenga cantidades incluso mínimas de metal, y se enfrentan a cualquier resistencia con una ferocidad irracional. No es raro oír historias acerca de monstruos oxidantes presentes en áreas pobres en metal, que rastrean durante días a víctimas que huyen de ellos mediante su aptitud de olfatear metal, siempre y cuando las víctimas posean objetos metálicos intactos. Afortunadamente, a menudo es posible escapar de estas criaturas lanzándoles un objeto metálico grande como un escudo y corriendo en la dirección opuesta. Quienes frecuentan las zonas infestadas por monstruos oxidantes aprenden rápido a tener a mano algún arma de piedra o de madera.

Ilustración de Ben Wootten

Morfópodo

Un enorme ojo se abre en la frente de esta criatura cónica, justo encima de su boca dentada, y unas largas hebras de material fibroso dan latigazos desde sus costados.

MORFÓPODO **VD 12**

PX 19.200

CM aberración Grande

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +24

DEFENSA

CA 27, toque 10, desprevenido 26 (+1 Des, +17 natural, -1 tamaño)

pg 162 (12d8+108)

Fort +13, **Ref** +5, **Vol** +13

Inmune electricidad; **Resiste** frío 10; **RC** 27

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +20 (4d8+18/19-20)

A distancia 6 Hebras toque +10 (1d6 Fuerza)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Hebras, Tirar (Hebra, 5 pies [*1,5 m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 13, **Con** 29, **Int** 13, **Sab** 16, **Car** 12

Ataque base +9; **BMC** +22; **DMC** 33 (no puede ser derribado)

Dotes Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (hebra), Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +24, Saber (dungeons) +16, Saber (religión) +13, Sigilo +18 (+26 en áreas pedregosas o congeladas), Trepar +27; **Modificador racial** +8 a Sigilo en áreas pedregosas o congeladas

Idiomas aklo, infracomún

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Hebras (Ex): un morfópodo puede extender desde su cuerpo hasta 6 hebras delgadas y pegajosas a la vez, lanzándolas hasta un alcance máximo de 50 pies (*15 m*). Los ataques de un morfópodo con sus hebras se resuelven como ataques de toque a distancia. Estas hebras son muy fuertes, pero pueden ser dañadas con cualquier cantidad de daño cortante (una hebra tiene CA 20). Una criatura golpeada por una de las hebras queda entumecida y debilitada por el extraño material, y debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 25 para no sufrir 1d6 puntos de daño a la Fuerza. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

El morfópodo es un cazador emboscado. Capaz de alterar el color y la forma de su cuerpo, un morfópodo oculto se parece mucho a una estalagmita de piedra o de hielo (o en cámaras de techo bajo, un pilar de piedra o de hielo). En áreas carentes de estos rasgos entre los que esconderse, un morfópodo puede comprimir su cuerpo en una forma de peñasco mucho más achaparrada. Las hebras que sobresalen no son de carne sino de un material grueso y semilíquido similar a cera parcialmente derretida, pero con la fuerza de una cadena de hierro, y la capacidad de entumecer la carne y de minar las fuerzas. El morfópodo puede manipular estas hebras con gran sutileza, y puede lanzarlas hasta a 50 pies (*15 m*) de distancia para conseguir los objetos que atraen su atención.

Aunque con forma extraña y monstruosa, el morfópodo es de hecho uno de los habitantes más inteligentes de las profundas cavernas del mundo. No crean grandes sociedades (aunque pueden encontrarse morfópodos viviendo entre algunos moradores de las profundidades, como los inteligentes devoradores, o los neotélidos, con quienes se sabe que se han aliado en ocasiones), pero a menudo se congregan en pequeños agrupamientos. Interesado especialmente en la filosofía de la vida y la muerte, y en los matices de las religiones más crueles y siniestras del mundo, un morfópodo puede hablar o discutir durante horas con quienes inicialmente buscó sólo como comida. Hay historias que hablan de filósofos y otros inclinados por los debates, que han permanecido retenidos por agrupamientos de morfópodos durante días o incluso años como mascotas o compañeros de conversación pero al final, si no consiguen escapar, el apetito de un morfópodo siempre vence a su curiosidad intelectual (especialmente en los casos en los que las mascotas demuestran constantemente ser más astutas y pacientes que sus captores).

Un morfópodo mide 9 pies (*2,7 m*) de altura y pesa 2.200 libras (*1 TM*).

Ilustración de Dean Spencer

Morlock

Este ser, de piel pálida como la del vientre de una babosa, y ojos enormes y saltones, desciende por la pared como una araña, aunque su forma es horriblemente humanoide.

MORLOCK **VD 2**

PX 600

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +8; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*); Percepción +2

DEFENSA

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

pg 22 (3d10+6)

Fort +3, **Ref** +9, **Vol** +5

Inmune enfermedad, veneno

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Clava +5 (1d6+2), Mordisco +0 (1d4+1)

Ataques especiales Ataque en salto, Ataque furtivo +1d6, Formación en plaga

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 19, **Con** 15, **Int** 5, **Sab** 14, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 19

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +13, Sigilo +8 (+12 en cavernas), Trepar +22;

Modificadores raciales +8 a Acrobacias, +4 a Sigilo en cavernas, +16 a Trepar

Idioma infracomún

CE trepador experto

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja, partida (3-6), o tribu (7-18)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Ataque en salto (Ex): como acción estándar, un morlock puede llevar a cabo un único ataque durante un salto, y puede hacerlo en cualquier momento de su trayectoria (al comienzo, al final o estando en el aire). Mientras salta, un morlock no provoca ataques de oportunidad al abandonar una casilla amenazada.

Formación en plaga (Ex): los morlock residen y luchan en espacios cerrados toda su vida, por lo que son diestros en acosar a sus enemigos. Hasta dos morlock pueden compartir la misma casilla al mismo tiempo. Si dos morlock que comparten la casilla atacan al mismo enemigo, se considera que están flanqueándolo como si estuvieran en casillas opuestas.

Trepador experto (Ex): un morlock puede aferrarse a las paredes e incluso los techos de las cuevas, siempre y cuando la superficie tenga asideros. De hecho, se considera que un morlock está constantemente bajo los efectos de una versión no mágica del conjuro *escalada de araña*, excepto que no puede agarrarse a superficies pulidas. Esta aptitud dobla el bonificador +8 racial a las pruebas de Trepar que normalmente se le concede a las criaturas con una velocidad de trepar, hasta un bonificador +16 racial.

Los morlock, humanos degenerados perdidos hace tiempo desde el mundo de la luz, han revertido, tras pasar años habitando bajo tierra, a bestias famélicas y casi sin conciencia de la noche eterna. Ya no recuerdan las vidas civilizadas que guiaban a sus antepasados, aunque muchas tribus morlock todavía habitan en las destrozadas ruinas de sus antiguos hogares. Irónicamente, en muchos casos los morlock adoran como dioses a estatuas dejadas por estos antepasados. Los sacerdotes de dichos cultos a los antepasados tienen acceso a los dominios de la fuerza, la locura, la oscuridad y la tierra. Un morlock típico alcanza justo los 5 pies (*1,5 m*) de altura y pesa aproximadamente 150 libras (*68 kg*).

Los morlock a veces se desplazan sobre dos piernas, pero a menudo adoptan una espeluznante pose a cuatro patas cuando son necesarios la velocidad o el sigilo. Su complexión enjuta y a menudo demacrada enmascara la fuerza de sus extremidades y sus rápidas reacciones.

Los morlock suelen dar a luz una prole de tres o cuatro crías a la vez, criaturas famélicas nacidas ya con todos los dientes, y una predisposición caníbal. Las primeras semanas de la vida, la prole debe ser tratada con cuidado para impedir su descenso en número, lo cual es normalmente necesario hasta que los jóvenes morlock se sobreponen a su inclinación natural de alimentarse de lo que está más cerca. Los morlock crecen rápido, alcanzando la madurez sólo 5 años después de nacer. Un morlock típico puede vivir hasta la edad de 60 años (aunque la mayoría de sus congéneres mueren mucho antes que eso debido a la violencia).

Ilustración de Dave Allsop

Murciélago terrible

Este murciélago gigante y peludo, casi del tamaño de un buey, tiene alas negras y correosas que, abiertas, son más anchas que dos hombres con los brazos extendidos.

MURCIÉLAGO TERRIBLE VD 2

PX 600

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** sentido ciego 40 pies (*12 m*); **Percepción** +12

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 22 (4d8+4)

Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d8+4)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +7; **DMC** 19

Dotes Alerta, Sigiloso

Habilidades Percepción +12, Sigilo +4, Volar +9; **Modificador racial** +4 a Percepción usando el sentido ciego

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado o tropical

Organización solitario, pareja o colonia (3-8)

Tesoro casual

El murciélago terrible suele encontrarse en áreas desoladas, descansando en cuevas u otras áreas aisladas durante el día, y lanzándose a los cielos en busca de presas por la noche. Esta inmensa criatura tiene una envergadura media de 15 pies (*4,5 m*) y pesa aproximadamente 200 libras (*90 kg*).

El murciélago terrible generalmente no se refugia en grupos de más de 8 miembros, viviendo a menudo en solitario. Prefiere alimentarse de ganado y animales de manada.

Compañero animal murciélago terrible

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*) (buena); **CA** +0 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 9, Des 17, Con 9, Int 2, Sab 14, Car 6; **Cualidades especiales** sentido ciego 40 pies (*12 m*).

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Murciélago, plaga

Cientos de chillidos agudos llenan el aire cuando una masa de pequeños murciélagos carnívoros y sedientos de sangre se lanza hacia adelante.

PLAGA DE MURCIÉLAGOS VD 2

PX 600

N animal Diminuto (plaga)

Inic +2; **Sentidos** sentido ciego 20 pies (*6 m*), visión en la penumbra; Percepción +15

DEFENSA

CA 16, toque 16, desprevenido 14 (+2 Des, +4 tamaño)

pg 13 (3d8)

Fort +3, **Ref** +7, **Vol** +3

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Plaga (1d6)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 11), Herir

ESTADÍSTICAS

Fue 3, **Des** 15, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 14, **Car** 4

Ataque base +2; **BMC** -; **DMC** -

Dotes Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +15, Volar +12; **Modificador racial** +4 a Percepción usando el sentido ciego

CE rasgos de plaga

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado o tropical

Organización solitario, pareja, escuadrilla (3-6 plagas), o colonia (11-20 plagas)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Herir (Ex): cualquier criatura viva dañada por una plaga de murciélagos continúa sangrando, perdiendo 1 punto de golpe por asalto desde ese momento. Este efecto no se acumula debido a múltiples heridas. El desangramiento puede detenerse con una prueba de Curar CD 10, o mediante un conjuro de curación u otro tipo de magia curativa.

Las plagas de murciélagos moran en grandes cuevas, ruinas o incluso cloacas de ciudades (cualquier sitio donde puedan encontrar oscuridad para esconderse durante el día, y un suministro de comida con el que poder darse un festín por la noche). Solo se encuentran en el exterior en grupo al alba y al crepúsculo, o cuando se les ha sorprendido y forzado a huir de sus guaridas.

Ilustración de Andrew Hou

Naga espiritual

Unos colmillos amarillentos, de los que gotea veneno, llenan la boca, similar a la de un humano, de esta siniestra monstruosidad serpentina.

NAGA ESPIRITUAL **VD 9**

PX 6.400

CM aberración Grande

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +22

DEFENSA

CA 23, toque 14, desprevenido 18 (+5 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 95 (10d8+50)

Fort +8, **Ref** +10, **Vol** +10

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (2d6+6 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Mirada hechizadora

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *bola de fuego* (CD 16), *desplazamiento*

2º (7/día) — *convocar plaga, gracia felina, invisibilidad*

1º (7/día) — *curar heridas leves, escudo de la fe, favor divino, hechizar persona* (CD 14), *proyectil mágico*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, atontar* (CD 13), *detectar magia, leer magia, mano del mago, rayo de escarcha, sangrar* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 20, **Con** 21, **Int** 12, **Sab** 17, **Car** 17

Ataque base +7; **BMC** +12; **DMC** 27 (no puede ser derribado)

Dotes Abstención de materiales^, Conjurar en combate, Reflejos rápidos, Sigiloso, Soltura con una aptitud (mirada hechizadora), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Conocimiento de conjuros +11, Engañar +13, Escapismo +13, Intimidar +9, Nadar +12, Percepción +22, Saber (arcano) +14, Sigilo +15

Idiomas abisal, común

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario o nido (2-4)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: las nagas espirituales lanzan conjuros como un hechicero de 7º nivel, y pueden lanzar conjuros de la lista de clérigo además de los disponibles para los hechiceros. Los conjuros de clérigo se consideran arcanos.

Mirada hechizadora (Sb): como *hechizar persona*, NL igual a los DG de la naga, 30 pies (*9 m*), Voluntad CD 20 niega. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Con; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

De mente macabra y desagradables a la vista, las nagas espirituales son las brujas de la raza de las nagas, marginadas detestables a las que rehúyen por sus oscuros poderes y sus aborrecibles métodos. Una naga espiritual típica es delgada, tiene las escamas de una serpiente venenosa y una maraña de pelo grasiento envolviendo su pálida cara. Muchas miden 14 pies (*4,2 m*) de longitud pero pesan menos de 300 libras (*135 kg*).

A las nagas espirituales les encantan los lugares de muerte y desolación. Las ruinas marcadas por batallas, los cementerios descuidados, los bosques arrasados, y los pantanos enmarañados atraen por igual a estas repulsivas criaturas. Al igual que las nagas guardianas prefieren los lugares con santidad innata, las nagas espirituales buscan lugares esencialmente corruptos, lugares que creen que están imbuidos de magia negra. Las criptas de tiranos muertos hace tiempo, los lugares donde murieron grandes héroes, y las ruinas de fortalezas perversas son atrayentes para estos ofidios.

Muchas nagas espirituales se creen las herederas de algún misterioso favor oscuro, y ven sus talentos mágicos innatos como evidencia de ello. La mayoría comulgan con difusos poderes de muerte y devastación, llevando a cabo ritos profanos, y buscando grotescos augurios mediante rituales. Para ayudarse, utilizan a menudo su mirada hechizadora, convirtiendo a las víctimas en fanáticos serviles y posibles sacrificios.

Las nagas espirituales se unen ocasionalmente en pequeños grupos (algo parecido a los aquelarres de las sagas). Aunque una trama o un enemigo en particular podrían reunir a estas mortales serpientes durante un espacio de tiempo corto, las nagas espirituales sólo son leales a sí mismas, y dichas alianzas siempre terminan en traiciones mortales.

Ilustración de Andrew Hou

Naga guardiana

La cara meditativa de un humanoide, rodeada de un capuchón similar al de una cobra, adorna el cuerpo de esta larga serpiente de colores brillantes.

NAGA GUARDIANA **VD 10**

PX 9.600

LB aberración Grande

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +23

DEFENSA

CA 24, toque 15, desprevenido 18 (+6 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 114 (12d8+60)

Fort +9, **Ref** +12, **Vol** +12

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (2d6+7 más Veneno)

A distancia Escupitajo toque +14 (Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Conjuros conocidos (NL 9º)

4º (5/día) — *invisibilidad mayor, poder divino*

3º (7/día) — *curar heridas graves, disipar magia, rayo relampagueante* (CD 17)

2º (7/día) — *detectar pensamientos* (CD 16), *rayo abrasador, restablecimiento menor, ver lo invisible*

1º (7/día) — *armadura de mago, curar heridas leves, favor divino, proyectil mágico, retirada expeditiva*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, atontar* (CD 14), *detectar magia, estabilizar, leer magia, luz, mano del mago, rayo de escarcha*

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 23, **Con** 20, **Int** 16, **Sab** 19, **Car** 18

Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 31 (no puede ser derribado)

Dotes Abstención de materiales^A^, Alerta, Conjurar en combate, Derribo mejorado, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Reflejos rápidos

Habilidades Averiguar intenciones +20, Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +16, Engañar +16, Percepción +23, Saber (arcano) +18, Sigilo +17

Idiomas celestial, común

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas

Organización solitario, pareja o nido (3-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: las nagas guardianas lanzan conjuros como un hechicero de 9º nivel, y pueden lanzar conjuros de la lista de clérigo además de los disponibles para los hechiceros. Los conjuros de clérigo se consideran arcanos.

Escupitajo (Ex): una naga guardiana puede escupir su veneno hasta a 30 pies (*9 m*) de distancia como acción estándar. Es un ataque de toque a distancia sin incrementos de alcance. Los oponentes impactados por este ataque deben tener éxito en sus salvaciones (consulta el veneno) para evitar el efecto.

Veneno (Ex): mordisco-herida o escupitajo-contacto; *salvación* Fort CD 21; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Aunque feroz en la forma, con escamas radiantes, capuchón como el de las cobras, y un poderoso cuerpo serpentino, las nagas guardianas sirven como protectores responsables de lugares de poder y santidad inherentes. Sus escamas lucen a menudo elaborados diseños similares a los de las serpientes exóticas de la jungla. Una naga guardiana típica mide unos 14 pies (*4,2 m*) de longitud y pesa aproximadamente 350 libras (*158 kg*).

Aunque muchas nagas guardianas siguen las prácticas exóticas de antiguas u olvidadas creencias, otras simplemente son atraídas por lugares de maravilla innata (cataratas enormes, agujas naturales, templos en la cima de las montañas), que les evocan sentimientos de deber y reverencia. A menudo estas nagas se unen a una fe viva, sirviendo como protectores de santuarios o antiguos tesoros. Un par de nagas podrían residir cerca de un lugar que consideren digno de proteger, incubando una nueva prole, y educando a sus retoños allí. Cuando las crías llegan a la madurez, tienen la opción de marcharse en busca de sus propios hogares, o quedarse para continuar con el deber de sus progenitores. A veces, una naga guardiana que protege unas ruinas o un templo es en realidad el protector actual de una línea de centinelas que se remonta a siglos atrás. Estos centinelas adoptan a menudo el mismo nombre que sus antecesores para que parezca ser una única figura excepcionalmente longeva.

Ilustración de Andrew Hou

Naga oscura

La cabeza de un humanoide de rasgos afilados corona el cuerpo poderoso y sinuoso de esta monstruosidad, parecida a una serpiente.

NAGA OSCURA **VD 8**

PX 4.800

LM aberración Grande

Inic +5; **Sentidos** detectar pensamientos, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 22, toque 15, desprevenido 16 (+5 Des, +1 esquiva, +7 natural, -1 tamaño)

pg 85 (10d8+40)

Fort +7, **Ref** +10, **Vol** +9 (+11 contra efectos de hechizo)

Aptitudes defensivas pensamientos protegidos; **Inmune** veneno

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d4+2), Aguijón +8 (2d4+2 más Veneno)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *desplazamiento, rayo relampagueante* (CD 16)

2º (7/día) — *gracia felina, invisibilidad, rayo abrasador*

1º (7/día) — *escudo, imagen silenciosa, proyectil mágico, rayo de debilitamiento* (CD 14), *retirada expeditiva*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, atontar* (CD 13), *detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, rayo de escarcha*

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 21, **Con** 18, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 17

Ataque base +7; **BMC** +10; **DMC** 26 (no puede ser derribado)

Dotes Abstención de materiales[A], Alerta, Conjurar en combate, Esquiva, Reflejos rápidos, Sigiloso

Habilidades Averiguar intenciones +10, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +9, Disfrazarse +9, Engañar +13, Escapismo +13, Intimidar +12, Percepción +19, Saber (arcano) +13, Sigilo +18

Idiomas común, infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario o nido (2-4)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Conjuros: las nagas oscuras lanzan conjuros como hechiceros de 7º nivel.

Detectar pensamientos (Sb): una naga oscura puede utilizar constantemente *detectar pensamientos* como el conjuro (nivel de lanzador 9º; Voluntad CD 18 niega). La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Pensamientos protegidos (Ex): las nagas oscuras son inmunes a cualquier forma de leer a mente, como el otorgado por *detectar pensamientos*. Esta aptitud también concede un bonificador +2 racial a todas las salvaciones contra efectos de hechizo.

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 19; *frecuencia* 1/asalto; *efecto* dormir durante 2d4 minutos; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Las nagas oscuras codician el lujo, la riqueza, y el poder sobre los demás. De cuerpo cubierto por escamas negras relucientes y parecidas a las de una anguila, las nagas oscuras se deslizan hábilmente por tierras perdidas y ruinas abandonadas, explorando dichos lugares en busca de tesoros y criaturas más débiles que puedan obligar a servirles. Su lengua bífida sólo cuenta mentiras, y a los que no pueden manipular, los destruyen con su insidioso veneno y sus destructivas aptitudes mágicas. Una naga oscura típica mide aproximadamente 12 pies (*3,6 m*) de longitud y pesa hasta 300 libras (*135 kg*).

Arrogantes y sibaritas, las nagas oscuras persiguen dominar a las criaturas menores, deleitándose con el miedo que inspiran, y el poder sobre los otros seres. Mientras que algunas logran forjar feudos indulgentes de tribus de goblin, orcos, hombres lagarto y otras razas bárbaras, el encanto de las ropas elegantes y cosmopolitas también les suena tentador, haciendo que algunas se infiltren en las alcantarillas y los barrios bajos de las ciudades para reunir seguidores urbanos. Disfrutan morbosa y particularmente con la joyería artesanal y los tesoros, adornándose a menudo con cintas enjoyadas o tomándose un descanso en lo alto de montones de tesoros.

Las nagas oscuras odian a sus parientes, especialmente a otras nagas oscuras, viendo a sus hermanas como oponentes mortales que deben ser eliminadas rápidamente y sin piedad (a menudo con razón).

Ilustración de Andrew Hou

Neotélido

Con el cuerpo babeante enroscado sobre sí mismo formando una montaña temblorosa, la cabeza tentaculada de este enorme gusano se alza como la de una serpiente.

NEOTÉLIDO **VD 15**

PX 51.200

CM aberración Gargantuesca

Inic +2; **Sentidos** rastrear teletransporte 60 pies (*18 m*), vista ciega 100 pies (*30 m*); Percepción +25

DEFENSA

CA 30, toque 4, desprevenido 30 (-2 Des, +26 natural, -4 tamaño)

pg 230 (20d8+140)

Fort +15, **Ref** +4, **Vol** +16

RD 10/hierro frío; **RC** 26

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo 4 Lenguas +21 (3d6+10/19-20 más Agarrón)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Acometida mental, Aplastamiento psíquico, Arma de aliento (cono de 50 pies [*15 m*], 14d10 ácido, Reflejos CD 27 mitad, una vez cada 1d4 asaltos), Engullir (2d6+10 más 2d6 ácido, CA 23, pg 23)

Aptitudes sortílegas (NL 20°)

Constantes — *volar*

A voluntad — *clariaudiencia/clarividencia, detectar pensamientos* (CD 17), *hechizar monstruo* (CD 19), *sugestión* (CD 18), *telecinesis* (CD 20), *teletransportar, veneno* (CD 19)

3/día — *sugestión* apresurado (CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 7, **Con** 24, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 21

Ataque base +15; **BMC** +29 (+33 presa); **DMC** 37 (no puede ser derribado)

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*sugestión*), Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Crítico mejorado (lengua), Embestida mejorada, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +25, Engañar +25, Intimidar +28, Percepción +25, Saber (arcano) +26, Trepar +33, Volar -4

Idiomas aklo, infracomún, térraro; telepatía 100 pies (*30 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o secta (3-5 más 4-12 esclavos hechizados de distintas razas)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Acometida mental (Sb): como acción estándar y hasta 3 veces/día, un neotélido puede liberar un enorme estallido de energía mental contra un objetivo cualquiera que se encuentre en un radio de 60 pies (*18 m*), infligiéndole 15d10 pg de daño. Una salvación de Voluntad CD 25 con éxito lo niega. Este efecto enajenador sólo puede dañar a criaturas que posean puntuación de Inteligencia. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Aplastamiento psíquico (Sb): como acción estándar y hasta 3 veces/día, un neotélido puede intentar romper la mente de una única criatura que se encuentre en un radio de 60 pies (*18 m*). El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 25 para no derrumbarse, caer inconsciente y moribundo con -1 pg. Si el objetivo tiene éxito en la salvación sufre 6d6 pg de daño, y queda indispuesto durante 1 asalto. Este es un efecto enajenador. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Rastrear teletransporte (Ex): un neotélido aprende telepática y reflexivamente las coordenadas mentales del destino de todas las criaturas que se teletransportan en un radio de 60 pies (*18 m*) a su alrededor, obteniendo un conocimiento de la localización equivalente a 'visto alguna vez'. Este conocimiento se debilita y se pierde 1 minuto después. Este poder no concede ninguna información ambiental acerca de las condiciones del destino.

Habitando únicamente en los límites más profundos del inframundo, los inmensos neotélidos gobernaron una vez imperios en las profundidades, y a pesar de que su número se ha reducido tanto como el de otras razas, han demostrado ser rápidos en reproducirse y adaptarse. Hoy en día, los neotélidos son una leyenda, objeto de historias de terror entre los pocos que han experimentado en sus carnes el aliento de la criatura, y han sobrevivido para contarlo.

A los neotélidos les sirven todo tipo de extrañas criaturas similares a gusanos, esbirros que utilizan para observar y desatar la guerra contra sus enemigos. Los mismos neotélidos fueron engendrados por seres incluso más terroríficos, horrores eternos de extrañas dimensiones de más allá de los límites de la realidad conocida (los neotélidos se ven a sí mismos como los elegidos de estas fuerzas maléficas, trabajando para preparar el mundo para su regreso).

Ilustración de Ben Wootten

Ninfa

Una delicada figura se alza del agua, con largas orejas acabadas en punta por encima de su cabeza, y una belleza dolorosa en su perfección.

NINFA **VD 7**

PX 3.200

CB hada Mediana

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +14

Aura belleza cegadora (30 pies [9 *m*], CD 21)

DEFENSA

CA 23, toque 23, desprevenido 17 (+7 desvío, +5 Des, +1 esquiva)

pg 60 (8d6+32)

Fort +13, **Ref** +18, **Vol** +16

RD 10/hierro frío

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), nadar 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Daga de gran calidad +10 (1d4/19-20)

Ataques especiales Vistazo aturdidor

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

1/día — *puerta dimensional*

Conjuros preparados (NL 7º)

4º — *convocar aliado natural IV*

3º — *curar heridas moderadas, llamar al relámpago* (CD 16), *respiración acuática*

2º — *filo flamígero, forma arbórea, piel robliza, resistir energía*

1º — *enmarañar* (CD 14), *flamear, hechizar animal* (CD 14), *niebla de oscurecimiento, soportar los elementos*

0 (a voluntad) — *detectar magia, estabilizar, luz, orientación divina*

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 21, **Con** 18, **Int** 16, **Sab** 17, **Car** 25

Ataque base +4; **BMC** +9; **DMC** 27

Dotes Conjurar en combate, Esquiva, Maniobras ágiles, Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +14, Curar +11, Diplomacia +18, Escapismo +16, Nadar +19, Percepción +14, Saber (Naturaleza) +14, Sigilo +16, Trato con animales +15

Idiomas común, silvano

CE empatía salvaje +21, encanto ultraterreno, inspiración

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario

Tesoro estándar (daga, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Belleza cegadora (Sb): esta aptitud afecta a todos los humanoides en un radio de 30 pies (9 *m*) de una ninfa. Quienes miran directamente a una ninfa deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 21 para no quedar cegados permanentemente. Una ninfa puede suprimir o reactivar esta aptitud como acción gratuita. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Conjuros: una ninfa lanza conjuros como un druida de 7º nivel, pero no puede intercambiar los conjuros preparados para lanzar conjuros de convocación.

Empatía salvaje (Sb): esto funciona como el rasgo de clase empatía salvaje del druida, excepto que la ninfa posee un bonificador +6 racial en la prueba. El nivel de druida efectivo de la ninfa es igual a sus DG para determinar su modificador total en la prueba.

Encanto ultraterreno (Sb): una ninfa añade su modificador por Carisma como bonificador racial a todas las salvaciones, y como bonificador por desvío a su Clase de armadura.

Inspiración (Sb): una ninfa puede escoger a una criatura inteligente, e inspirarla y servirla como musa entregándole algún símbolo de su afecto (normalmente un mechón de su cabello). Mientras la ninfa conserve su favor hacia la criatura y ésta porte el símbolo de la ninfa, dicha criatura obtendrá un bonificador +4 introspectivo a todas las salvaciones de Voluntad, pruebas de Artesanía y pruebas de Interpretar. Un bardo que tiene a una ninfa como musa de esta manera puede utilizar su Interpretación de bardo durante tantos asaltos adicionales al día como el modificador por Carisma de la musa. La ninfa mantiene un vínculo con su símbolo y su portador como si hubiera lanzado un conjuro de *situación* a dicho portador. La ninfa puede finalizar este efecto en cualquier momento como acción gratuita. Una misma ninfa sólo puede inspirar de esta manera a una criatura a la vez.

Vistazo aturdidor (Sb): como acción estándar, una ninfa puede aturdir a una criatura que se encuentre en un radio de 30 pies (9 *m*) con un simple vistazo. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 21, o queda aturdido durante 2d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Ilustración de Concept Art House

Muchos han perdido la vida en la vana búsqueda de la belleza de la ninfa, y muchos más han caído en la locura y la obsesión que su gracia tiene en la mente y el cuerpo de los que no están preparados para su relación. Aún así, la ninfa no es una criatura cruel en sí misma: como guardiana de los lugares más puros y los reinos más bellos de la Naturaleza, trata con amabilidad a quienes la respetan a ella y a su morada, e incluso puede favorecer a alguien de quien se encapriche con regalos mágicos. A pesar de todo, los que buscan abusar o dañarla a ella o a su hogar se dan cuenta rápidamente de que tras su belleza se esconde una protectora feroz, más que capaz de defenderse.

Objeto animado

El esqueleto encerrado se agita a medida que la jaula animada avanza dando tumbos sobre cadenas a modo de piernas en busca de nuevos prisioneros.

OBJETO ANIMADO **VD 3**

PX 800

N constructo Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción -5

DEFENSA

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

pg 36 (3d10+20)

Fort +1, **Ref** +1, **Vol** -4

Aptitudes defensivas dureza 5 (o más); **Inmune** rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +5 (1d6+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 10, **Con** -, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 15

CE puntos de construcción

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o grupo (3-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Puntos de construcción: los objetos animados poseen cierto número de Puntos de Construcción (PC) que se usan para adquirir aptitudes y defensas además de las de base. Un objeto animado Mediano tiene 2 PC; los objetos de otros tamaños poseen un total de PC indicado en el cuadro de esta misma página. Si un objeto animado gasta más PC de los que le permite su tamaño, su VD se incrementa en 1 (mínimo +1) por cada 2 PC adicionales.

Agarrón (Ex, 1 PC): obtiene el ataque especial Agarrón con sus Golpetazos.

Ataque adicional (Ex, 1 PC): obtiene un ataque de Golpetazo adicional.

Constreñir (Ex, 1 PC): obtiene Constreñir con sus ataques de Golpetazo (el objeto debe tener Agarrón antes de poder escoger esta aptitud).

Más rápido (Ex, 1 PC): una de las formas de movimiento del objeto se incrementa en 10 pies (*3 m*).

Metálico (Ex, 2 PC): el objeto está hecho de metal común. Su dureza se incrementa a 10 y obtiene un incremento +2 a su bonificador por armadura natural. Los objetos de mithril cuestan 4 PC y obtienen dureza 15 más un incremento +4 a la armadura natural. Los objetos de adamantita cuestan 6 PC, obtienen dureza 20 y un incremento +6 a la armadura natural.

Movimiento adicional (Ex, 1 PC): obtiene una nueva forma de movimiento (excavar, nadar, trepar o volar [torpe]) a una velocidad igual a su velocidad base.

Pétreo (Ex, 1 PC): el objeto está hecho de piedra o cristal. Su dureza se incrementa a 8, y obtiene un incremento +1 a su bonificador por armadura natural.

Pisotear (Ex, 2 PC): el objeto obtiene el ataque especial Pisotear (consulta la página 303 para el daño y la CD de la salvación).

Un objeto animado no es simplemente un monstruo, sino una categoría en sí misma. Las estadísticas aquí presentadas son las de un objeto animado Mediano (con 2 PC que no se han gastado en aptitudes adicionales), pero cualquier objeto puede animarse, normalmente mediante el conjuro *animar los objetos*. Pueden construirse objetos animados permanentemente mediante la dote Fabricar constructo (consulta la página 315). A menos que se use un PC para construirlos de otro material, todos los objetos animados están fabricados con madera u otro material de dureza similar. Se puede crear un objeto animado de tamaño diferente a Mediano, simplemente ajustando sus Dados de golpe y el tamaño del objeto (y por tanto ajustando su Fuerza, Destreza, bonificador por armadura natural y modificador por tamaño al ataque y CA, tal y como se detalla en la página 295).

Tamaño	Objeto de ejemplo	DG	PC	VD
Menudo	candelabro	1d10	1	½
Pequeño	silla	2d10+10	1	2
Mediano	jaula	3d10+20	2	3
Grande	estatua	4d10+30	3	5
Enorme	carro	7d10+40	4	7
Gargantuesco	catapulta	10d10+60	5	9
Colosal	barco	13d10+80	6	11

Ilustración de Michael Jaecks

Ogro

Los pequeños y brillantes ojos de este torpe gigante están faltos de inteligencia o bondad, y su cara hinchada presenta una gran boca llena de dientes desiguales.

OGRO **VD 3**

PX 800

CM humanoide Grande (gigante)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 17, toque 8, desprevenido 17 (+4 armadura, -1 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 30 (4d8+12)

Fort +6, **Ref** +0, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*) (40 pies [*12 m*] de base)

Cuerpo a cuerpo Gran clava +7 (2d8+7)

A distancia Jabalina +1 (1d8+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 8, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 10, **Car** 7

Ataque base +3; **BMC** +9; **DMC** 18

Dotes Dureza, Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +5, Trepar +7

Idioma gigante

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas o frías

Organización solitario, pareja, banda (3-4) o familia (5-16)

Tesoro estándar (armadura de pieles, gran calva, 4 jabalinas, otro)

Las historias están llenas de ogros: horrendas historias de brutalidad y salvajismo, canibalismo y tortura; de violaciones y desmembramientos, necrofilia, incesto, mutilación y cualquier forma de muerte horrible. Quienes nunca se han encontrado con ogros conocen las historias a modo de advertencia. Los que han sobrevivido a dichos encuentros saben que estos relatos se quedan cortos en comparación con la verdad.

Un ogro disfruta de la miseria de los demás. Cuando no hay disponibles otras razas más pequeñas a las que machacar con los puños, o que deshonrar en un deseo sangriento de violencia, se vuelven los unos contra los otros por diversión. Nada está prohibido en la sociedad ogra. Uno podría pensar que, dejándola sola, una tribu de ogros se destruiría rápidamente, sobreviviendo únicamente los más fuertes. Pero si hay algo que los ogros respetan, es la familia.

Las tribus de ogros son conocidas como familias, y muchas de sus deformidades y horribles rasgos son causados por la práctica habitual del incesto. El líder de una tribu es, la mayoría de las veces, el padre de la tribu, aunque en algunos casos una ogra particularmente violenta o dominante reclama el título de madre. Las tribus de ogros discuten entre sí, un rasgo que por suerte los mantiene ocupados y enfrentados unos contra otros en lugar de contra las razas vecinas. Pero cada cierto tiempo se alza entre los ogros un patriarca particularmente violento y temido, capaz de reunir a varias familias bajo su mando.

Las regiones habitadas por los ogros son lugares deprimentes y feos, ya que estos gigantes viven en la miseria y no ven necesidad de vivir en armonía con su entorno. La frontera entre la civilización y un territorio ogro es un reino encarnizado de parias y desesperados ya que aquí residen los semiogros, la deforme prole y resultado de frecuentes asaltos ogros contra las tierras de los pueblos más pequeños.

Los juegos de los ogros son violentos y crueles, y las víctimas que usan para divertirse son afortunadas si mueren el primer día. El cruel sentido del humor de los ogros es el único modo en que sus mentes primitivas muestran algo de creatividad, y las herramientas y métodos de tortura que conciben siempre son horripilantes.

La gran fuerza y falta de imaginación hacen a un ogro particularmente apto para las tareas pesadas, como la minería, la forja, y despejar la tierra, y otros gigantes más poderosos (sobre todo los gigantes de las colinas y los de piedra) subyugan a menudo a familias de ogros para que les sirvan en dichas tareas.

Un ogro adulto típico mide 10 pies (*3 m*) de altura y pesa unas 650 libras (*293 kg*).

Ilustración de Andrew Hou

Ogro hechicero (oni)

Enfundado en una bella armadura, este gigante de atavíos exóticos ruge mostrando unos colmillos relucientes, y unos ojos llameantes de intenciones asesinas.

OGRO HECHICERO **VD 8**

PX 4.800

LM ajeno Grande (cambiaformas, gigante, nativo, oni)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +13

DEFENSA

CA 21, toque 12, desprevenido 18 (+4 armadura, +3 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 92 (8d10+48); regeneración 5 (ácido o fuego)

Fort +12, **Ref** +5, **Vol** +10

RC 19

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mandoble +14/+9 (3d6+10)

A distancia Arco largo compuesto +10 (2d6+7/x3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

Constantes — *volar*

A voluntad — *invisibilidad, oscuridad*

1/día — *cono de frío* (CD 18), *forma gaseosa, hechizar monstruo* (CD 17), *sueño profundo* (CD 16)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 17, **Con** 23, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 17

Ataque base +8; **BMC** +16; **DMC** 29

Dotes Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +13, Conocimiento de conjuros +13, Disfrazarse +14, Engañar +14, Intimidar +14, Percepción +13, Saber (arcano) +13, Usar objeto mágico +14, Volar +5

Idiomas común, gigante

CE cambiar de forma (humanoide Pequeño, Mediano o Grande; *alterar el propio aspecto o forma de gigante I*), vuelo

ECOLOGÍA

Entorno colinas frías

Organización solitario, pareja o patrulla (1-2 más 2-4 ogros)

Tesoro doble (camisote de mallas, mandoble, arco largo compuesto [Fue +7] con 20 flechas, otro)

El ogro hechicero, como todos los oni, es un espíritu maligno llegado al plano Material y ataviado de carne viva (en este caso, la de un brutal ogro). Los ogros hechiceros se encuentran a menudo como líderes de tribus ogras, aunque no todos buscan vincular su destino a sus parientes menos inteligentes. Algunos se convierten en saqueadores solitarios que mantienen pueblos enteros secuestrados, exigiéndoles tributos regulares en forma de oro, comida o doncellas, tomando más por la fuerza en caso de que no se les den.

Rasgos de oni

Los oni son una raza diversa de ajenos malignos, de los cuales el ogro hechicero es el más común. También existen otros tipos, espíritus malignos que se atavían con la carne de otros tipos de humanoides. La mayoría de los oni son gigantes, aunque también son relativamente comunes los oni goblin, tengu y reptilianos.

Aunque son increíblemente diferentes en cuanto a sus formas y poderes, comparten determinados rasgos.

- **Cambiar de forma**: todos los oni son cambiaformas, pero su aptitud de cambiar de forma está limitada generalmente a criaturas de forma similar a su forma verdadera.
- **Nativo**: los oni son ajenos nativos. Como espíritus malignos revestidos de carne humanoide mortal, todos los oni también poseen uno de los subtipos humanoides (normalmente gigante).
- **Regeneración**: todos los oni se regeneran, aunque varía la tasa. El daño por fuego o ácido puede matar a un oni.

Ilustración de Kevin Yan

Orco

Esta criatura salvaje parece una versión bestial de un humano salvaje, pero de piel verde grisácea, y pelo negro y grasiento.

ORCO **VD ⅓**

PX 135

Orco combatiente 1

CM humanoide Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción -1

DEFENSA

CA 13, toque 10, desprevenido 13 (+3 armadura)

pg 6 (1d10+1)

Fort +3, **Ref** +0, **Vol** -1

Aptitudes defensivas ferocidad

Debilidades sensibilidad a la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Alfanje +5 (2d4+4/18-20)

A distancia Jabalina +1 (1d6+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 11, **Con** 12, **Int** 7, **Sab** 8, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Dotes Soltura con un arma (alfanje)

Habilidades Intimidar +2

Idiomas común, orco

CE familiaridad con armas

ECOLOGÍA

Entorno Colinas, montañas o subterráneos templados

Organización solitario, banda (2-4), sección (11-20 más 2 sargentos de 3er nivel, y 1 líder de 3er a 6º nivel) o partida (30-100 más 150% de no combatientes más 1 sargento de 3er nivel por cada 10 adultos, 1 lugarteniente de 5º nivel por cada 20 adultos, y 1 líder de 7º nivel por cada 30 adultos)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero tachonado, alfanje, 4 jabalinas, otro)

Junto a su fuerza brutal y su comparativamente poco intelecto, la principal diferencia entre los orcos y los humanoides civilizados es su actitud. Como cultura, los orcos son violentos y agresivos, y los más fuertes dominan al resto mediante el miedo y la brutalidad. Toman lo que quieren por la fuerza, y no les importa sacrificar o esclavizar pueblos enteros cuando pueden salirse con la suya. Disponen de poco tiempo para sutilezas o detalles, y sus campamentos y poblados tienden a ser sucios y desvencijados, y a estar llenos de peleas de borrachos, luchas en el foso, y otros entretenimientos sádicos. Al carecer de paciencia para la agricultura y sólo ser capaces de pastorear a los animales más robustos y autosuficientes, los orcos casi siempre ven más fácil tomar lo que alguien ya ha creado que crear cosas ellos mismos. Son arrogantes e irascibles cuando son desafiados, pero sólo se preocupan por el honor cuando les beneficia directamente hacerlo.

Un orco varón adulto mide aproximadamente 6 pies (*1,8 m*) de altura y 210 libras (*95 kg*) de peso. Los orcos y los humanos se aparean frecuentemente, aunque casi siempre es como resultado de los asaltos y la toma de esclavos, más que por uniones consentidas. Muchas tribus de orcos engendran semiorcos a propósito y los crían como si fueran suyos, ya que una progenie más lista genera excelentes estrategas y líderes para la tribu.

Personajes orcos

Los orcos se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Poseen los siguientes rasgos raciales:

+4 a Fuerza, -2 a Inteligencia, -2 a Sabiduría, -2 a Carisma: los orcos son brutales y salvajes.

Visión en la oscuridad: pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Ferocidad: consulta las *reglas universales de los monstruos*, en la página 301.

Sensibilidad a la luz: consulta las *reglas universales de los monstruos*, en la página 304.

Familiaridad con armas: los orcos siempre son competentes con las grandes hachas y los alfanjes, y tratan cualquier arma con la palabra 'orco' en su nombre como arma marcial.

Idiomas: los orcos comienzan hablando común y orco. Si un orco posee una puntuación de Inteligencia elevada puede elegir cualquiera de los siguientes idiomas: enano, gigante, gnoll, goblin e infracomún.

Ilustración de Concept Art House

Oso lechuza

Esta extraña monstruosidad mitad oso, mitad lechuza, una amalgama de pelaje y plumas, alza peligrosamente sus enormes garras de oso.

OSO LECHUZA **VD 4**

PX 1.200

N bestia mágica Grande

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 15, toque 10, desprevenido 14 (+1 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 47 (5d10+20)

Fort +10, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +8 (1d6+4 más Agarrón), Mordisco +8 (1d6+4)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +5; **BMC** +10 (+14 presa); **DMC** 21 (25 contra derribo)

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +12

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja o manada (3-8)

Tesoro casual

El origen del oso lechuza es objeto de un gran debate entre los eruditos sobre criaturas monstruosas del mundo. Sin embargo, la mayoría coincide en que en algún momento del pasado lejano, un mago trastornado creó los especímenes originales cruzando una lechuza con un oso (quizá probando algún insano concepto acerca de la naturaleza de la vida, pero posiblemente llegando demasiado lejos). Fuera cual fuese el propósito original de tan rara creación, la criatura llegó a reproducirse y ha perdurado en las zonas boscosas del mundo, donde juega un papel clave en el ecosistema de la región, como depredador en la cúspide de la cadena alimenticia.

Los osos lechuza son asesinos notables y sanguinarios, conocidos por su temperamento, agresividad, y naturaleza salvaje. Suelen atacar sin mediar provocación, masacrando a todas las criaturas vivas que se cruzan en su camino. Muchos entendidos que se han encontrado a estas criaturas en estado salvaje han advertido que todos tienen unos ojos enrojecidos que se agitan cuando los cierran al atacar. A veces se piensa que esto es un signo de locura, sugiriendo que todos los osos lechuza nacen con una necesidad patológica de luchar y matar, pero muchos investigadores juiciosos creen que simplemente es parte del modo en que están construidos los agudos ojos de la enorme bestia.

Los osos lechuza suelen habitar en áreas inhóspitas y salvajes, creando sus desordenadas guaridas en los bosques vírgenes, o en el interior de cavernas oscuras y poco profundas. Están igualmente adaptados a cazar tanto de día como de noche, en función de las presas disponibles cerca de sus guaridas.

Los osos lechuza adultos viven en parejas, y cazan en pequeños grupos, dejando a sus crías en las guaridas mientras buscan presas. Una guarida típica de oso lechuza contiene 1d6 crías, que pueden alcanzar un precio de 3.000 po cada una en los mercados de muchas ciudades.

Aunque se considera imposible domesticar realmente a los osos lechuza debido a su naturaleza salvaje, pueden usarse como guardianes si se contienen en un área pero se les permite moverse y cazar con libertad por la misma. Los entrenadores de animales profesionales cobran hasta 2.000 po por educar o entrenar a un oso lechuza para ser un guardián servicial que puede obedecer órdenes sencillas (CD 23 para una cría, CD 30 para un adulto).

Un macho adulto puede alcanzar los 8 pies (*2,4 m*) de altura y pesar 1.500 libras (*675 kg*).

Ilustración de Ben Wootten

Oso pardo

Robustos y poderosos músculos se mueven bajo el pelaje marrón de este enorme oso, prometiendo velocidad y una fuerza letal.

OSO PARDO **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 16, toque 10, desprevenido 15 (+1 Des, +6 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d8+20)

Fort +8, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +7 (1d6+5 más Agarrón), Mordisco +7 (1d6+5)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 13, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +3; **BMC** +9 (+13 presa); **DMC** 20 (24 contra derribo)

Dotes Correr, Dureza, Soltura con una habilidad (Supervivencia)

Habilidades Nadar +14, Percepción +6, Supervivencia +5; **Modificador racial** +4 a Nadar

ECOLOGÍA

Entorno bosques fríos

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Omnívoro grande y poderoso, el oso pardo habita muchas de las colinas boscosas del mundo. Igual de feliz alimentándose de avellanas, bayas, pescado, o pequeños mamíferos, el oso pardo es sin embargo muy territorial, y persigue (o, si eso falla, mata y se come) a cualquier intruso que vea como competencia.

Cuando se enfrenta a un enemigo o a alguna pequeña amenaza, el oso pardo intenta someter o matar con sus garras. Cuando puede, intenta agarrar a un objetivo para causarle daño continuo hasta que está muerto, inconsciente o escapa.

Para generar las estadísticas de un oso más pequeño (como un oso negro) puedes aplicar la plantilla joven al bloque de estadísticas del oso pardo. Para generar las estadísticas de un oso pardo más grande o de un oso polar, aplica la plantilla avanzada al bloque de estadísticas del oso pardo.

Oso terrible

La baba gotea de las rugientes fauces de este oso feral, y su apelmazada piel se ve interrumpida en algunos puntos por protuberancias óseas puntiagudas

OSO TERRIBLE (OSO CAVERNARIO) **VD 7**

PX 3.200

N animal Grande

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 18, toque 10, desprevenido 17 (+1 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 95 (10d8+50)

Fort +12, **Ref** +8, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +13 (1d6+7 más Agarrón), Mordisco +13 (1d8+7)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 13, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +7; **BMC** +15 (+19 presa); **DMC** 26 (30 contra derribo)

Dotes Correr, Dureza, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +19, Percepción +12; **Modificador racial** +4 a Nadar

ECOLOGÍA

Entorno bosques fríos

Organización solitario o pareja

Tesoro casual

Ilustración de Andrew Hou

Más grande, agresivo y de lejos más letal que sus primos menores, el oso terrible (conocido por las tribus bárbaras como oso de las cavernas u oso de hocico corto) es en verdad una amenaza primigenia. Esta bestia evita los lugares más civilizados del mundo, prefiriendo habitar en remotas localizaciones salvajes. Un oso terrible es una rara y terrorífica visión (especialmente para los que no están acostumbrados a los osos normales).

A diferencia de la mayoría de los osos, un oso terrible tiene poca paciencia, y se enfurece rápido cuando se enfrenta a intrusos en su territorio. Al igual que el oso pardo, intenta someter o matar con sus garras. Sin embargo, es mucho más probable que un oso terrible empiece a morder a un enemigo apresado.

Otyugh

Este bicho raro de tres patas está dominado por una boca, de la que a ambos lados surgen tres tentáculos, dos de ellos con púas y el otro con ojos en los extremos.

OTYUGH **VD 4**

PX 1.200

N aberración Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamaño)

pg 39 (6d8+12)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +6

Inmune enfermedad

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d8+4 más Enfermedad), 2 Tentáculos +3 (1d6+2 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (15 pies [*4,5 m*] con los tentáculos)

Ataques especiales Constreñir (Tentáculo, 1d6+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 5, **Sab** 13, **Car** 6

Ataque base +4; **BMC** +9 (+13 presa); **DMC** 19 (21 contra derribo)

Dotes Alerta, Dureza, Soltura con un arma (tentáculo)

Habilidades Percepción +9, Sigilo +2 (+10 en su guarida); **Modificador racial** +8 a Sigilo en su guarida

Idioma común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-4)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Ex): *fiebre de la mugre*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 14; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Des y 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los otyugh son criaturas particularmente viles y horrorosas, que acechan en lugares que las criaturas más cuerdas evitan a toda costa. Sus guaridas se encuentran en yacimientos, cloacas, vertederos, pantanos tóxicos y alcantarillas (cuanto mayor es la suciedad de la guarida, mayor atracción siente el devorador de basura). Se vanaglorian de su papel de carroñeros, vagando por las vastas cavernas subterráneas en busca de los mejores pedazos de basura y desperdicios. Tras encontrar los desechos, se atiborran y reúnen lo que no pueden consumir para llevárselo de vuelta a sus malolientes guaridas. Los otyugh dedican mucho tiempo a estos mugrientos antros, que mantienen llenos de carroña, estiércol, y restos de efluvios apestosos aún peores.

Las criaturas inteligentes que habitan cerca de un otyugh en áreas subterráneas crean a menudo una asociación de conveniencia con la desagradable bestia. Estas criaturas le proporcionan con mucho gusto sus desperdicios y carne cruda, transformándolo en un modo efectivo de eliminación de residuos. A cambio, el otyugh deja tranquilos a sus benefactores y no los ataca, posiblemente actuando incluso como guardián.

Lo más horrible para muchas razas sobre el notable otyugh no es la naturaleza de su dieta o la elección de su guarida, sino que una criatura con los gustos de un otyugh puede ser mucho más que un carroñero sin mente. De hecho, los otyugh son sorprendentemente inteligentes, y a menudo están deseosos de crear alianzas con quienes les ofrecen un aporte regular de delicias en forma de despojos y desperdicios. La mayoría de los otyugh comprende el hecho de que otras criaturas los encuentren desagradables y horribles, pero a pocos les preocupa realmente.

Ilustración de Ben Wootten

Pegaso

Este magnífico caballo posee unas grandes alas de ave que surgen de su lomo, y que mueve con una gracia serena y orgullosa.

PEGASO **VD 3**

PX 800

CB bestia mágica Grande

Inic +2; **Sentidos** *detectar el bien*, *detectar el mal*, olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 34 (4d10+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 120 pies (*36 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d3+4), 2 Pezuñas +2 (1d6+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Aptitudes sortílegas (NL 4º)

Constantes — *detectar el bien* (radio de 60 pies [*18 m*]), *detectar el mal* (radio de 60 pies [*18 m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 13, **Car** 13

Ataque base +4; **BMC** +9; **DMC** 21 (25 contra derribo)

Dotes Ataque en vuelo, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +7, Percepción +11, Volar +5; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idioma común (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas y cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (6-10)

Tesoro ninguno

El pegaso es un magnífico caballo alado, que a veces sirve a la causa del bien. Aunque muy apreciados como corceles aéreos, los pegasos son criaturas salvajes y tímidas con las que no es fácil entablar amistad. Un pegaso típico mide 6 pies (*1,8 m*) de altura hasta la cruz, 1.500 libras (*675 kg*) de peso y una envergadura de 20 pies (*6 m*). La mayoría son blancos, aunque ocasionalmente nace alguno con colores y marcas como los caballos convencionales.

El pegaso es, a pesar de su apariencia, tan inteligente como un humano. Por tanto, quienes intentan entrenar a un pegaso para que sirva como montura se dan cuenta de que es reacio e incluso violento. Un pegaso no puede hablar, pero comprende el común y prefiere mucho más la compañía de alguien bueno. El modo apropiado de convencer a un pegaso de que sirva como montura es hacerse su amigo mediante diplomacia, favores, y actos bondadosos. Un pegaso suele ser indiferente hacia las criaturas buenas, malintencionado con las neutrales y hostil con las malignas (antes de servir como montura, un pegaso debe volverse solícito mediante pruebas de Diplomacia u otras formas). Montar un pegaso requiere una silla exótica o ninguna en absoluto, ya que las correas de las sillas normales interfieren con las alas de la criatura. Un pegaso puede luchar mientras lleva jinete, pero éste no podrá atacar a menos que tenga éxito en una prueba de Montar. Los pegasos entrenados no temen el combate, y el jinete no necesita llevar a cabo ninguna prueba cada asalto, ni siquiera para controlar su montura.

Los pegasos ponen huevos; cada uno vale 2.000 po en el mercado libre, y las crías 3.000 po por cabeza. Sin embargo, al ser criaturas inteligentes y buenas, vender los huevos y las crías es en esencia esclavismo y está mal visto o es ilegal en las sociedades buenas.

Los pegasos maduran al mismo ritmo que los caballos. Los entrenadores personales cobran 1.000 po por educar o entrenar a un pegaso, que sirve a un amo bueno o neutral con absoluta lealtad de por vida.

Para un pegaso se considera carga ligera hasta 300 libras (*135 kg*), carga intermedia de 301 a 600 libras (*135-270 kg*) y carga pesada de 601 a 900 libras (*270-405 kg*).

En algunos pegasos está presente la sangre de un antepasado semental poderoso y heroico. Estos campeones poseen la esperanza de vida de un humano, la plantilla avanzada, maniobrabilidad de vuelo perfecta, resistencia al fuego 10, un bonificador +4 racial en las salvaciones contra veneno, e inmunidad a los ataques de petrificación. Algunos incluso son capaces de hablar unas pocas palabras en común o celestial. Son completamente conscientes de su superioridad sobre los caballos y pegasos comunes, y no necesitan entrenamiento para volar con un jinete, pero sólo permiten que grandes héroes monten sobre ellos.

Ilustración de Andrew Hou

Perro

Este pequeño perro posee un pelaje áspero, y unos ojos marrones oscuros de mirada hambrienta.

PERRO **VD 1/3**

PX 135

N animal Pequeño

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 13, toque 12, desprevenido 12 (+1 Des, +1 natural, +1 tamaño)

pg 6 (1d8+2)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d4+1)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 13, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 11 (15 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +1 (+9 a saltar), Percepción +8, Supervivencia +1 (+5 al rastrear con el olfato); **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias al saltar, +4 a Supervivencia al rastrear con el olfato

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o manada (3-12)

Tesoro ninguno

Las estadísticas de un perro normal presentadas aquí describen a cualquier perro pequeño de más o menos 20-50 libras (9-22,5 *kg*) de peso. También se pueden usar para pequeños caninos salvajes, como coyotes, chacales, y perros salvajes.

En libertad, los perros son criaturas violentas y territoriales. Un perro rabioso es incluso más horroroso que una manada de perros salvajes. La rabia suele afectar a los animales como los murciélagos, los glotones y las ratas, pero la transformación de una mascota doméstica normal y amistosa cuando contrae la rabia hace al perro quizá el más notable de los portadores clásicos de la enfermedad.

Una criatura rabiosa puede transmitir la rabia a una víctima con su mordisco. Su VD aumenta en 1 (o en un paso, en el caso de que una criatura tenga un VD inferior a 1).

RABIA

Tipo: enfermedad, herida; **salvación** Fort CD 14

Periodo de incubación 2d6 semanas; **frecuencia** 1/día

Efecto 1 a Con más 1d3 a Sab (reducción mínima de 1 a Sab); **cura** 2 salvaciones consecutivas.

Perro de monta

Este corpulento perro tiene instalada una pequeña silla de montar, y un gruñido bajo y amenazante surge de su pecho.

PERRO DE MONTA **VD 1**

PX 400

N Animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

pg 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+3 más derribo)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +3; **DMC** 15 (19 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +6 (+14 a saltar), Percepción +8, Supervivencia +1 (+5 al rastrear con el olfato); **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias al saltar, +4 a Supervivencia al rastrear con el olfato

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o manda (3-12)

Tesoro ninguno

Los perros más grandes (conocidos como perros de monta por las razas Pequeñas como los medianos y los gnomos) incluyen razas más duras como los husky, mastines, y perros lobo. Un perro de monta puede luchar mientras es cabalgado, pero el jinete no puede atacar al mismo tiempo a menos que tenga éxito en una prueba de Montar CD 10.

Ilustración de Ben Wootten

Perro goblin

La cara de este canino sarnoso posee el mismo hocico chato, los ojos pequeños y brillantes y los dientes prominentes, de una rata grotescamente grande.

PERRO GOBLIN **VD 1**

PX 400

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural)

pg 9 (1d8+5)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +1

Inmune enfermedad

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d6+3 más Reacción alérgica)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 8

Ataque base +0; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Dureza

Habilidades Sigilo +6

ECOLOGÍA

Entorno bosque, pantano o subterráneo templados

Organización solitario o jauría (2-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Reacción alérgica (Ex): la caspa de un perro goblin es muy irritante para todas las criaturas excepto para las del subtipo goblin. Una criatura que no sea del subtipo goblin que sea dañada por el mordisco de un perro goblin, que cause daño a uno con un arma natural o impacto sin arma, o que de cualquier manera entre en contacto con uno (incluyendo los intentos de presa o de cabalgar sobre la criatura), deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o le saldrá un sarpullido que escuece mucho. La criatura afectada sufre un penalizador -2 a la Destreza y al Carisma durante 1 día (no se apilan varias reacciones alérgicas). *Quitar enfermedad* o cualquier curación mágica eliminan la quemazón al instante. Este es un efecto de enfermedad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Odiados por hombres y bestias por igual, los perros goblin son desagradables, hediondos, cobardes, e irascibles. No es sorprendente que los goblin consideren como almas gemelas a estas bestias huidizas y repugnantes. Con picores constantes y afligido por una sarna endémica a su especie, agravada por una caspa abundante, incluso el perro goblin más sano tiene una apariencia enfermiza y hambrienta.

A pesar de su nombre, el perro goblin es de hecho una especie de roedor que ha crecido hasta un tamaño enorme. Sus piernas alargadas y su propensión a cazar y unirse en jaurías les han hecho ganarse su nombre tan popular, uno con el que muchos goblin discrepan ya que les molesta que se considere que sus monturas favoritas tengan algo que ver con los perros de verdad. Por supuesto, siendo goblin, no se han preocupado por buscarles nombres alternativos. Quizá no creen que puedan.

El contacto con la piel infectada y sarnosa de un perro goblin provoca urticaria a la mayoría de las criaturas, algo conocido como 'sarpullido goblin'. Las diversas razas goblin parecen inmunes a este mal, y suelen tener perros goblin como guardianes y monturas.

A pesar de sus problemas cutáneos, los perros goblin son muy resistentes a las enfermedades. Su comida favorita es la carroña: cuanto peor esté, tanto mejor. El hecho de que las tribus de goblin dejen en libertad a sus perros goblin en sus guaridas es la única razón por la que la mayoría de estas no parezcan más sucias de lo que son realmente. Constantemente hambriento, un perro goblin come todo lo que puede masticar y desechan los paladares más refinados.

Un perro goblin mide 5 pies (*1,5 m*) de longitud pero sólo pesa 75 libras (*34 kg*).

Compañero perro goblin

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 50 pies (*15 m*); **Ataque** Mordisco (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 11, Des 16, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 8; **Cualidades especiales** olfato, Reacción alérgica, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Tamaño** Mediano; **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue +4, Des -2, Con +4.

Ilustración de Andrew Hou

Pesadilla

La piel de esta escalofriante criatura parecida a un caballo es tan negra como la tinta, saliendo fuego a chorros de su pelo y sus ollares, y saltando chispas de sus pezuñas.

PESADILLA **VD 5**

PX 1.600

NM ajeno Grande (extraplanario, maligno)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +12

DEFENSA

CA 19, toque 11, desprevenido 17 (+2 Des, +8 natural, -1 tamaño)

pg 51 (6d10+18)

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 90 pies (*27 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +9 (1d4+4), 2 Pezuñas +4 (1d6+2 más 1d4 fuego)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Humo

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

1/día — *desplazamiento de plano* (sólo a sí misma más 1 jinete)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 13, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +6; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contra derribo)

Dotes Alerta, Correr, Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +12, Intimidar +10, Percepción +12, Saber (los Planos) +10, Sigilo +7, Supervivencia +10, Volar +13

Idiomas abisal, infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abaddon)

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Humo (Sb): en batalla, una pesadilla exhala un humo que asfixia y ciega a los enemigos, llenando un cono de 15 pies (*4,5 m*) cada asalto como acción gratuita. Cualquiera que esté dentro del cono deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 o quedará indispuesto hasta 1d6 minutos después de abandonar el área. Este humo actúa como *niebla de oscurecimiento* a efectos de ocultación, y persiste durante 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Las pesadillas son heraldos llameantes de la muerte. Solo admiten llevar como jinete a las criaturas más malignas, y nunca son meras monturas, sino compañeros voluntarios en la destrucción.

El *cauchemar* es una variante más peligrosa de la pesadilla, particularmente valiosa por su capacidad de entrar en el plano Etéreo junto a su jinete además de ser capaz de utilizar *desplazamiento de plano* para invadir otras realidades.

Cauchemar (pesadilla)

Este enorme equino llameante se alza sobre sus pezuñas humeantes, titilando fuego infernal en unos ojos llenos de odio.

PESADILLA, *CAUCHEMAR* **VD 11**

PX 12.800

NM ajeno Enorme (extraplanario, maligno)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +22

DEFENSA

CA 26, toque 10, desprevenido 24 (+2 Des, +16 natural, -2 tamaño)

pg 147 (14d10+70)

Fort +14, **Ref** +11, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 90 pies (*27 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +22 (2d6+10), 2 Pezuñas +17 (2d6+5 más 1d6 fuego)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Humo (CD 22)

Aptitudes sortílegas (NL 15º)

1/hora — *desplazamiento de plano, excursión etérea* (sólo a sí mismo más 1 jinete)

ESTADÍSTICAS

Fue 31, **Des** 15, **Con** 21, **Int** 16, **Sab** 12, **Car** 12

Ataque base +14; **BMC** +26; **DMC** 38 (42 contra derribo)

Dotes Alerta, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Correr, Hendedura, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +19, Averiguar intenciones +22, Engañar +18, Intimidar +18, Percepción +22, Saber (arcano, los Planos) +20, Sigilo +11, Volar +19

Idiomas abisal, infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abaddon)

Organización solitario

Tesoro ninguno

Ilustración de Andrew Hou

Pescador de cueva

Esta monstruosidad similar a un cangrejo y del tamaño de un hombre, se aferra con tenacidad a la rugosa piedra, manteniendo amenazadoramente sus enormes tenazas delante de sí.

PESCADOR DE CUEVA **VD 2**

PX 600

N sabandija Mediana

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

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

pg 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +1

Inmune efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +5 (1d4+3)

A distancia Filamento +3 (Arrastrar)

Ataques especiales Tirar (Filamento, 10 pies [*3 m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 12, **Con** 17, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 4

Ataque base +2; **BMC** +5 (+9 con tirar); **DMC** 16 (28 contra derribo)

Habilidades Trepar +11

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja o maraña (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Filamento (Ex): un pescador de cueva puede disparar un fino filamento de seda pegajosa como acción estándar. Este ataque de toque tiene un alcance de 60 pies (*18 m*) y no tiene incrementos. Una criatura impactada por el filamento de un pescador de cueva se queda pegada al hilo. Como acción estándar, una criatura puede romper el filamento y liberarse con una prueba de Fuerza CD 20, o también puede intentar escapar mediante una prueba de Escapismo CD 25. Un filamento tiene CA 14 (toque 12), 5 pg y RD 15/cortante. La aplicación de un líquido con alto contenido en alcohol (o una dosis de *disolvente universal*) disuelve el adhesivo y libera a una criatura atrapada. Un pescador de cueva sólo tiene un filamento activo a la vez.

Tirar (Ex): un pescador de cueva posee un bonificador +4 racial a las pruebas de BMC llevadas a cabo mediante su ataque especial de tirar.

El pescador de cueva es un depredador muy especializado que habita en cavernas. El método de caza de la criatura es único: escala la pared de la cueva para instalarse en una cornisa o una grieta, normalmente al menos a 30 pies (*9 m*) de altura. Las repisas que se encuentran sobre los puentes y las simas son los lugares favoritos de caza del pescador de cueva. La criatura se queda esperando hasta que una presa se aproxima a 60 pies (*18 m*), momento en que expulsa un fino cordón de seda a una velocidad cegadora, que azota al objetivo como si fuera un látigo. El filamento es increíblemente pegajoso y una vez que el pescador atrapa comida con él, lo atrae para alimentarse confiando en que su posición más alta impida a cualquier aliado de la comida molestarle mientras come. Las pilas de huesos y trozos de filamento descartados son signos inequívocos de la presencia de un pescador de cueva.

Un pescador de cueva produce su filamento gracias a unas glándulas de su cuerpo; cuando atrae a una víctima, generalmente se come el filamento junto con ella. Es imposible recuperar nuevos filamentos de un pescador de cueva muerto, pero los filamentos obtenidos de uno vivo son increíblemente ligeros y fuertes, funcionando como una cuerda de seda una vez que el adhesivo se descompone (lo cual tarda 3d6 minutos). Las glándulas de filamento de un pescador de cueva son útiles en la construcción de *pegamento soberano* y objetos mágicos adherentes similares. Una única glándula de pescador de cueva cuenta como 100 po de componentes materiales, restándolo del coste total de la creación final del objeto.

Aunque los pescadores de cueva poseen muchas similitudes superficiales con los cangrejos, no lo pasan bien en el agua, y no son buenos nadadores. Sin embargo, muchos pescadores de cueva tienen su guarida en repisas por encima de ríos subterráneos de corrientes rápidas, ofreciéndoles un aporte relativamente constante de comida, especialmente cuando dichos ríos son usados como rutas comerciales. Quienes emplean estos ríos suelen viajar con unos pocos esclavos o algo de ganado de sobra, y cuando se aproximan a una guarida conocida de pescadores de cueva, envían a los desafortunados animales o esclavos en una balsa para entretener al monstruo.

Un pescador de cueva mide 7 pies (*2,1 m*) de longitud y pesa 400 libras (*180 kg*).

Ilustración de Eric Lofgren

Pigmeo del moho

Bajito, delgado y verde, este pequeño humanoide esgrime una lanza, y de sus brazos, vientre y piernas cuelgan zarcillos de hongo.

PIGMEO DEL MOHO **VD ½**

PX 200

N planta Pequeña

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+2 Des, +3 natural, +1 tamaño)

pg 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +0

RD 5/contundente o cortante; **Inmune** electricidad, rasgos de planta

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +1 (1d4) o Lanza larga +1 (1d6/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 11

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +7, Sigilo +10 (+18 entre vegetación); **Modificador racial** +4 a Sigilo (+12 entre vegetación)

Idiomas infracomún, pigmeo del moho (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, banda (2-6) o tribu (7-30 más 1 jefe)

Tesoro estándar (lanza larga, otro)

Los pigmeos del moho son creados por un peligroso hongo conocido como moho rojizo: las criaturas muertas por este hongo sirven como incubadoras para sus esporas y, un día después, el cuerpo inerte explota para liberar 1d6 pigmeos del moho completamente adultos. Un pigmeo del moho no tiene relación real con el cuerpo del que surge, pero la criatura todavía puede conservar un extraño tipo de veneración por su 'cuerpo de nacimiento' y porta algún macabro recuerdo suyo, normalmente algunos huesos o dientes. A menudo, un pigmeo del moho utiliza dichos huesos para construir una primitiva lanza o algún otro arma.

Las tribus de pigmeos del moho viven en comunidades muy unidas, y custodian ferozmente sus áreas de moho rojizo. Los pigmeos del moho no pueden hablar: se comunican mediante un idioma primitivo a base de tamborileos, golpeteos y chasquidos rítmicos. Las partidas de caza hacen resonar estos mensajes a través de las cavernas por las que viajan. Los pigmeos del moho miden de 2 a 4 pies (*60 cm a 1,2 m*) de altura y pesan entre 15 y 45 libras (*6,75-20,25 kg*).

Aproximadamente 1 de cada 20 pigmeos del moho es un jefe tribal. Un jefe tribal es un pigmeo del moho avanzado (a menudo con niveles de clase) que es portador de una plaga de esporas de moho rojizo en su carne. Un pigmeo del moho jefe infecta a cualquier criatura que impacte con sus armas naturales (consulta a continuación).

Moho rojizo (VD 6)

Este peligroso hongo puede encontrarse en zonas oscuras y húmedas, y a menudo crece en gran abundancia en el corazón de una guarida de pigmeos del moho. Cuando una criatura se aproxima a 5 pies (*1,5 m*) de un área con moho rojizo, el hongo libera una nube de esporas en una explosión de 5 pies (*1,5 m*) de radio. Todos los que se encuentran en el área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o las esporas penetran rápidamente en sus víctimas, infligiéndoles 2 puntos de daño a la Constitución por asalto. Se puede intentar una nueva salvación de Fortaleza cada asalto para detener el crecimiento. Aunque la inmunidad a la enfermedad no protege contra las esporas del moho rojizo, su crecimiento puede detenerse mediante *quitar enfermedad* y efectos similares. La exposición a la luz del sol también detiene el crecimiento de las esporas. Las plantas son inmunes.

Tras 24 horas, surge un nuevo pigmeo del moho completamente adulto del cuerpo de cualquier criatura muerta debido al moho rojizo, siempre que sea de tamaño Pequeño o mayor. Por cada categoría de tamaño por encima de Pequeño, el cuerpo produce otro pigmeo adicional. Una masa de moho rojizo es inmune al daño de cualquier efecto, excepto el ácido, el alcohol o *quitar enfermedad* (o algún efecto mágico similar, como *sanar*), métodos que pueden matar una mancha de moho rojizo con el simple contacto. La luz del sol no mata el hongo, pero lo deja en estado latente e inofensivo mientras persiste dicha luz.

Ilustración de Matt Dixon

Pixi

Este menudo y caprichoso humanoide vuela rápidamente de un lado para otro, mediante unas alas finas y muy coloridas.

PIXI **VD 4**

PX 1.200

NB hada Pequeña

Inic +5; **Sentidos** *detectar el bien, caos, mal, ley*, visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 18, toque 17, desprevenido 12 (+5 Des, +1 esquiva, +1 natural, +1 tamaño)

pg 18 (4d6+4)

Fort +2, **Ref** +9, **Vol** +6

Aptitudes defensivas invisibilidad; **RD** 10/hierro frío; **RC** 15

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*), volar 60 pies (18 *m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +8 (1d4-2/19-20)

A distancia Arco largo +8 (1d6-2/x3)

Ataques especiales Flechas especiales

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

Constantes — *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar el mal*, *detectar la ley*

1/día — *confusión menor* (CD 14), *detectar pensamientos* (CD 15), *disipar magia*, *enmarañar* (CD 14), *escudo*, *imagen permanente* (CD 19; sólo elementos visuales y auditivos), *luces danzantes*

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 21, **Con** 12, **Int** 16, **Sab** 15, **Car** 16

Ataque base +2; **BMC** -1; **DMC** 15

Dotes Esquiva, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +12, Averiguar intenciones +9, Engañar +10, Escapismo +12, Percepción +9, Saber (Naturaleza) +10, Sigilo +16, Usar objeto mágico +10, Volar +18

Idiomas común, silvano

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, banda (2-4), partida (6-11) o tribu (20-80)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Flechas especiales (Sb): cuando un pixi dispara una flecha con cualquier arco, puede decidir cambiar las propiedades de la flecha rociándola con polvos mágicos de pixi. Hacer esto es una acción gratuita siempre y cuando el pixi sea el que dispara la flecha. Un pixi puede generar un número de usos de los polvos igual a su puntuación de Carisma cada día (16 usos al día para la mayoría). Los polvos son inútiles para otra criatura a menos que el pixi se los entregue libremente. En este caso, el pixi elige el efecto que tendrá el polvo en una flecha cuando sea aplicado, y se necesita una acción estándar para aplicarlo. Una vez se aplica polvo de pixi en una flecha, el efecto escogido sólo perdura en la misma durante 1 asalto. Siempre que una flecha es alterada de este modo, no inflige daño cuando impacta, sino que causa el nuevo efecto. Un pixi puede elegir cualquiera de los tres efectos siguientes cuando espolvorea una flecha. Las CD de las salvaciones se basan en el Carisma.

Dormir: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 15 para no caer dormido durante 5 minutos.

Hechizar: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 15 para no verse afectado por un efecto como el del conjuro *hechizar monstruo* durante 10 minutos.

Pérdida de memoria: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 15 para no verse afectado por un conjuro de *modificar recuerdo* (este efecto sólo puede eliminar los 5 minutos de memoria previos; un pixi suele usar esta aptitud para hacer que el objetivo olvide que lo encontró, y así no le persiga cuando huye).

Invisibilidad (Sb): un pixi permanece invisible incluso cuando ataca. Esta aptitud es constante, pero el pixi puede suprimirla o reactivarla como acción gratuita.

Ilustración de Tyler Walpole

Quizá las mejor conocidas y más esquivas de todas las hadas, los pixi viven en los bosques más profundos e inmaculados, pero su insaciable curiosidad a menudo les conduce lejos de sus hogares. La mayoría llega justo a los 2 pies (60 *cm*) de altura (aunque suelen volar a la altura de los ojos para mantener contacto visual) y pesan cerca de 30 libras (13,5 *kg*). Los pixi hablan muy rápido, y se sobreexcitan con facilidad.

Seres extraños tanto dentro como fuera del mundo natural, los pixi poseen una magia que ocasionalmente les favorece de maneras raras y diferentes. Por ejemplo, 1 de cada 10 pixi exhibe una aptitud sortílega adicional que puede usarse 1 vez/día (nivel de lanzador 8º), normalmente *forma de bestia II* (sólo criaturas menudas), *polimorfar funesto* o incluso un poderoso conjuro como *danza irresistible*. Puedes cambiar los tipos de efecto que los polvos de pixi causan en las flechas (como regla general, estos efectos alternativos deberían ser efectos enajenadores). *Confusión*, *hipnotismo*, *miedo* y *terribles carcajadas* son buenas elecciones para poderes alternativos de las flechas de los pixi. Sin embargo, deberías tener cuidado cuando asignes poderes alternativos al pixi, ya que hacerlo puede crear una amenaza que supere demasiado lo que sus estadísticas físicas (y VD relativamente bajo) pueden soportar con lógica.

Pseudodragón

Este dragón en miniatura, del tamaño de un gato doméstico, posee finas escamas, cuernos afilados, pequeños y malignos dientes, y una cola con un aguijón punzante en el extremo.

PSEUDODRAGÓN **VD 1**

PX 400

NB dragón Menudo

Inic +2; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 16, toque 14, desprevenido 14 (+2 Des, +2 natural, +2 tamaño)

pg 15 (2d12+2)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +4

Inmune dormir, parálisis; **RC** 12

ATAQUE

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Aguijón +6 (1d3-2 más Veneno), Mordisco +6 (1d2-2)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies (5 pies [*1,5 m*] con la cola)

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 10 (14 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +6, Diplomacia +5, Percepción +6, Sigilo +19 (+23 en bosques), Supervivencia +6, Volar +15; **Modificador racial** +4 a Sigilo (+8 en bosques)

Idioma dracónico; telepatía 60 pies (*18 m*)

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja o nidada (3-5)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 14; *frecuencia* 1/minuto durante 10 minutos; *efecto* dormir durante 1 minuto; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +2 racial.

Los pseudodragones son primos menudos de los verdaderos dragones, y son juguetones pero tímidos. A menudo sólo parlotean mediante trinos, siseos, gruñidos y ronroneos, pero pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura inteligente. Si uno se acerca pacíficamente y les ofrece comida, suelen estar dispuestos a compartir información acerca de lo que han visto en su territorio, pero las amenazas y la violencia los hacen huir.

Los pseudodragones son carnívoros, y devoran insectos, roedores, pequeños pájaros, y serpientes, aunque a veces comen huevos, y también les encanta la mantequilla, el queso y el pescado. También cazan en el suelo como los lagartos, o buscan presas volando como un ave rapaz. Tan listos como un humanoide típico, no les gusta que les traten como mascotas, y prefieren ser tratados como amigos. Son cautelosos con la gente malvada pero pueden vincularse con hechiceros y magos como familiares, incluso algunos han entablado amistad con druidas y exploradores, o se han asociado con dragones buenos como exploradores. Los pseudodragones servirán como familiares si aprueban la personalidad del lanzador de conjuros (y si el lanzador escoge la dote Familiar mejorado), pero también se vinculan a menudo con aquellos cuya compañía les resulta divertida, o con los que han demostrado ser verdaderos amigos. Un pseudodragón podría seguir a otro personaje de esta manera durante días, semanas, años o incluso toda la vida, si se trata bien a la criatura, se le proporciona comida, y si en general se siente querida.

Tras alcanzar la madurez, el cuerpo de un pseudodragón mide cerca de 1 pie (*30 cm*) de longitud más una cola de 2 pies (*60 cm*), y pesa unas 7 libras (*3,15 kg*). El huevo de un pseudodragón es del tamaño de un huevo de gallina, pero coriáceo y con motas pardas, y una hembra pone 2-5 huevos cada primavera. Una nidada de pseudodragones (el nombre colectivo, no confundir con los pseudodragones pertenecientes a la misma puesta de huevos) normalmente consiste en un pareja con varias crías cerca de la madurez.

Ilustración de Kevin Yan

Pudin negro

Esta masa informe y negra se amontona sobre sí misma, una agitada pila de lodo oscuro que brilla misteriosamente, antes de abalanzarse de forma repentina.

PUDIN NEGRO **VD 7**

PX 3.200

N cieno Enorme

Inic -5; **Sentidos** vista ciega 60 pies (*18 m*); Percepción -5

DEFENSA

CA 3, toque 3, desprevenido 3 (-2 tamaño, -5 Des)

pg 105 (10d8+60)

Fort +9, **Ref** -2, **Vol** -2

Aptitudes defensivas división, rasgos de cieno

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +8 (2d6+4 más 2d6 de ácido más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Constreñir (2d6+4 más 2d6 de ácido), Corrosión

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 1, **Con** 22, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

Ataque base +7; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 17 (27 contra embestida, no puede ser derribado)

Habilidades Trepar +11

CE rasgos de cieno, succión

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Ácido (Ex): un pudin negro secreta un ácido digestivo que disuelve rápidamente el material orgánico y el metal, pero sin afectar a la piedra. Cada vez que una criatura sufre daño por el ácido de un pudin negro, sus ropas y armadura sufren la misma cantidad da daño, evitándolo si tiene éxito en una salvación de Reflejos CD 21. Un arma de metal o madera que golpea a un pudin negro sufre 2d6 de daño por ácido a menos que el portador tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 21. Si un pudin negro permanece en contacto con un objeto de madera o de metal durante un asalto completo, le inflige 21 pg de daño por ácido (sin salvación). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Corrosión (Ex): un oponente constreñido por un pudin negro sufre un penalizador -4 a las salvaciones de Reflejos para resistir el daño por ácido que sufren la ropa y la armadura.

División (Ex): las armas cortantes y perforantes no causan daño a un pudin negro. En cambio, el pudin se divide en dos criaturas idénticas, cada una con la mitad de los pg actuales (redondeando hacia abajo). Un pudin con 10 pg o menos no puede dividirse más, y muere si es reducido a o pg.

Succión (Ex): el pudin negro puede crear una succión poderosa contra cualquier superficie que escale, permitiéndole aferrarse con facilidad a superficies invertidas. Puede establecer o liberar la succión como acción gratuita, y mientras la esté usando, se moverá a mitad de movimiento. Debido a esto, la DMC de un pudin negro obtiene un bonificador +10 de circunstancia para resistir la embestida, los golpes demoledores y otros ataques y efectos que intenten moverle físicamente de su sitio.

Los pudines negros son los carroñeros del mundo subterráneo, constantemente en busca de comida. Pueden sentir los objetos orgánicos o metálicos a 60 pies (*18 m*), y los atacan sin pensar hasta que los disuelven o el cieno muere. Un pudin negro se reproduce seccionando un trozo de su cuerpo y formando un nuevo pudin negro más pequeño, que crece hasta el tamaño máximo en 1 mes. Algunas de las criaturas más inteligentes del submundo utilizan los pudines negros como eliminadores naturales de desechos, creando fosos de piedra para albergar el pudin y arrojando allí los restos orgánicos o los enemigos cuando lo necesitan.

Los especímenes más grandes de pudin negro se han encontrado en las partes más profundas del mundo, individuos Gargantuescos de hasta 30 DG. Se rumorea que existen pudines de otros colores: uno blanco que vive en el ártico, uno marrón de los pantanos, y otro marrón claro viviendo en los desiertos.

Ilustración de Michael Jaecks

Pulpo

Ocho tentáculos, cada uno adornado con filas de innumerables ventosas, se despliegan desde el cuerpo en forma de tonel de esta criatura de ojos enormes.

PULPO **VD 1**

PX 400

N animal Pequeño (acuático)

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 15, toque 14, desprevenido 12 (+3 Des, +1 natural, +1 tamaño)

pg 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +1

Aptitudes defensivas nube de tinta

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*), propulsión 200 pies (*60 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d3+1 más Veneno), Tentáculos +3 (Agarrón)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 3

Ataque base +1; **BMC** +1 (+5 presa); **DMC** 14 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque múltiple[A], Sutileza con las armas

Habilidades Escapismo +13, Nadar +9, Sigilo +20; **Modificadores raciales** +10 a Escapismo, +8 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno océano templado o frío

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Nube de tinta (Ex): un pulpo puede emitir una esfera de tinta de 10 pies (*3 m*) de radio una vez por minuto como acción gratuita. La tinta proporciona ocultación total en el agua, y persiste durante 1 minuto.

Propulsión (Ex): un pulpo puede propulsarse hacia atrás una vez por asalto como acción de asalto completo a una velocidad de 200 pies (*60 m*). Debe moverse en línea recta, pero no genera ataques de oportunidad al hacerlo.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

El pulpo es un animal astuto, capaz de llevar a cabo complejas tácticas para obtener comida.

Compañero pulpo

Estadísticas iniciales: Tamaño Pequeño; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*), propulsión 200 pies (*60 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d3), Tentáculos (Agarrón); **Puntuaciones de característica** Fue 12, Des 17, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 3; **Cualidades especiales** nube de tinta, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: Ataque Mordisco (1d3 más Veneno); **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2.

Pulpo gigante

Una tormenta de tentáculos, cada uno de varios metros de longitud, se agita con precisión mortal desde el cuerpo curtido de este gigantesco pulpo.

PULPO GIGANTE **VD 8**

PX 4.800

N animal Grande (acuático)

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 18, toque 11, desprevenido 16 (+2 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 90 (12d8+36)

Fort +11, **Ref** +12, **Vol** +7

Aptitudes defensivas nube de tinta (esfera de 30 pies [*9 m*] de radio)

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*), propulsión 200 pies (*60 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (1d8+5 más Veneno), 8 Tentáculos +11 (1d4+2 más Agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*) (20 pies [*6 m*] con los tentáculos)

Ataque especial Constreñir (Tentáculo, 1d4+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 3

Ataque base +9; **BMC** +15 (+19 presa); **DMC** 27 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque múltiple[A], Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Sigilo), Sigiloso, Voluntad de hierro

Habilidades Escapismo +18, Nadar +13, Percepción +8, Sigilo +18; **Modificadores raciales** +10 a Escapismo, +8 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno cualquier océano

Organización solitario

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 19; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d3 Fue; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

El pulpo gigante es un verdadero monstruo capaz de atrapar y comerse tiburones, humanos, o cualquier cosa que puede agarrar con sus tentáculos.

Ilustración de Francis Tsai

Quimera

Este monstruo alado tiene el cuerpo de un león, aunque dos cabezas más flanquean la felina central: la de un dragón, y la de un macho cabrío.

QUIMERA **VD 7**

PX 3.200

CM bestia mágica Grande

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 19, toque 10, desprevenido 18 (+1 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 85 (9d10+36)

Fort +9, **Ref** +7, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*) (pobre)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +12 (2d6+4), Mordisco +12 (1d8+4), Cornada +12 (1d8+4), 2 Garras +12 (1d6+4)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Arma de aliento

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 17, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +9; **BMC** +14; **DMC** 25 (29 contra derribo)

Dotes Dureza, Flotar, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +10, Sigilo +4 (+8 en maleza o monte bajo), Volar +2; **Modificadores raciales** +2 a Percepción, +4 a Sigilo en maleza o monte bajo

Idioma dracónico

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas

Organización solitario, pareja, manada (3-6) o escuadrilla (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): el Arma de aliento de una quimera depende del color de su cabeza de dragón, tal y como se resume en la tabla siguiente. Independientemente de su tipo, el Arma de aliento de una quimera sólo puede ser usada una vez cada 1d4 asaltos, causa 6d8 pg de daño y permite una salvación de Reflejos CD 17 para sufrir sólo la mitad de daño. La CD de la salvación se basa en la Constitución. Para determinar el color de la cabeza y el Arma de aliento de una quimera de forma aleatoria, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla.

D10	Color	Arma de aliento
1-2	Negro	línea de 40 pies (*12 m*) de ácido
3-4	Azul	línea de 40 pies (*12 m*) de electricidad
5-6	Verde	cono de 20 pies (*6 m*) de ácido
7-8	Rojo	cono de 20 pies (*6 m*) de fuego
9-10	Blanco	cono de 20 pies (*6 m*) de frío

Las quimeras son criaturas monstruosas nacidas del mal en sí mismo. Llenas de odio y hambrientas, cazan tanto en tierra como en el aire. La cabeza de dragón de una quimera puede ser de cualquier tipo de dragón maligno, con su correspondiente Arma de aliento, y sus alas suelen coincidir con las escamas de su cabeza. Las quimeras hablan con tres voces superpuestas, pero raramente ocurre, sólo cuando intenta adular a una criatura más poderosa. Una quimera tiene una altura de 5 pies (*1,5 m*) hasta la cruz, cerca de 10 pies (*3 m*) de longitud y pesa 700 libras (*315 kg*).

Las quimeras prefieren la carne, pero pueden subsistir con vegetales si es necesario (aunque forzarles a ello suele hacer que se pongan de peor humor). Su capacidad de vuelo significa que pueden escoger a sus víctimas, y normalmente cazan en un área extensa en busca de comida fácil. Son demasiado estúpidas y belicistas como para adquirir seguidores, aunque a veces alguna tribu de kóbold podría entregarles ofrendas. Por otro lado, son tan listas y tenaces que ello las convierte en pobres animales de compañía, y sólo una criatura significativamente más poderosa puede mantenerlas sumisas. Pueden formar colaboraciones con un humanoide respetuoso o criatura similar, e incluso consentir que las usen como monturas. Una manada de quimeras es muy leonina en su jerarquía, con un macho alfa dirigiendo al grupo, y las hembras formando la mayor parte de los cazadores. Una quimera solitaria puede ser un ejemplar joven, macho o hembra, con sus cachorros cerca.

Ilustración de Peter Bergting

Rakshasa

Los dedos de esta figura, que se doblan hacia atrás, y su bestial y rugiente rostro, no dejan lugar a dudas sobre su naturaleza infernal.

RAKSHASA **VD 10**

PX 9.600

LM ajeno Mediano (cambiaformas, nativo)

Inic +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

DEFENSA

CA 25, toque 16, desprevenido 19 (+5 Des, +1 esquiva, +9 natural)

pg 115 (10d10+60)

Fort +9, **Ref** +12, **Vol** +8

RD 15/buena y perforante; **RC** 25

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo *Kukri* +1 +16/+11 (1d4+4/15-20), Garra +10 (1d4+1), Mordisco +10 (1d6+1)

Ataques especiales Detectar pensamientos

Conjuros conocidos (NL 7º)

3º (5/día) — *rayo relampagueante* (CD 16), *sugestión* (CD 16)

2º (7/día) — *flecha ácida, imagen menor, invisibilidad*

1º (7/día) — *armadura de mago, escudo, hechizar persona* (CD 14), *imagen silenciosa, proyectil mágico*

0 — *cuchichear mensaje, detectar magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación, remendar, sonido fantasma* (CD 13)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 20, **Con** 22, **Int** 13, **Sab** 13, **Car** 17

Ataque base +10; **BMC** +13; **DMC** 29

Dotes Crítico mejorado (*kukri*), Esquiva, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +14, Diplomacia +16, Disfrazarse +24, Engañar +20, Interpretar +16, Percepción +14, Sigilo +18; **Modificadores raciales** +8 a Disfrazarse, +4 a Engañar

Idiomas común, infernal, infracomún

CE cambiar de forma (cualquiera humanoide, *alterar el propio aspecto*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o secta (3-12)

Tesoro doble (*kukri* +1, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Detectar pensamientos (Sb): un rakshasa puede detectar pensamientos, como por el conjuro del mismo nombre (NL 18º), y suprimir o reactivar esta aptitud como acción gratuita. Cuando un rakshasa utiliza esta aptitud, siempre funciona como si hubiera estado concentrándose tres asaltos, y por tanto obtiene la máxima cantidad de información posible. Una criatura puede resistir este efecto mediante una salvación de Voluntad CD 18. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

El rakshasa es un espíritu maligno que se oculta bajo la apariencia de una criatura humanoide, de forma que pueda pasar desapercibido entre sus presas. Personifica todo lo que es tabú en la mayoría de las sociedades, y bajo la forma de quienes busca deshonrar, un rakshasa se vanagloria de sus horribles actos. Si fuera humano, estos actos de canibalismo, blasfemia y cosas peores lo marcarían como un criminal condenado al más cruel de los infiernos.

Cuando no se disfraza de humanoide, el rakshasa posee la cabeza de un animal. A menudo poseen la cabeza de grandes felinos (como un tigre o una pantera) o de serpientes (como una cobra o una víbora), aunque se conocen otros tipos (simios, chacales, buitres, elefantes, mantis, lagartos, rinocerontes, jabalíes y otros muchos). En la mayor parte de los casos, el tipo de cabeza que posee un rakshasa indica de alguna manera su personalidad: un rakshasa con cabeza de tigre es sigiloso y voraz, mientras que uno con cabeza de jabalí podría ser glotón y primitivo. Estos cambios no suelen impactar en las estadísticas base del rakshasa, aunque existen variantes más poderosas que poseen varias cabezas, poderes de lanzamiento de conjuros más potentes, y aptitudes especiales adicionales mortales e inusuales.

Ilustración de Concept Art House

Los rakshasa se mofan de la religión: comprenden el poder de lo divino, pero se ven a sí mismos como lo único que merece ser adorado por las razas mortales. Los clérigos rakshasa son por tanto muy raros. Aunque los rakshasa son ajenos, también son criaturas del plano Material, y muchos creen que los primeros eligieron este exilio en lugar de algún otro papel que les ofreciera un dios olvidado ya hace tiempo. Aunque suelen estar solos, no es infrecuente encontrar extensas familias de rakshasa colaborando para hundir una civilización mortal desde su interior en el transcurso de muchas generaciones. Un rakshasa mide 6 pies (*1,8 m*) de altura y pesa 180 libras (*81 kg*).

Rana gigante

Esta criatura se parece a una rana normal, de piel húmeda y color verde oscuro con motas, pero de un tamaño realmente monstruoso.

RANA GIGANTE **VD 1**

PX 400

N animal Mediano

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 12, toque 11, desprevenido 11 (+1 Des, +1 natural)

pg 15 (2d8+6)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+2 más Agarrón) o Lengua toque +3 (Agarrón)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (15 pies [*4,5 m*] con la lengua)

Ataques especiales Engullir (1d4 de daño contundente, CA 10, 1 pg), Lengua, Tirar (lengua, 5 pies [*1,5 m*])

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 1, **Sab** 8, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +3 (+7 presa); **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +9 (+13 a saltar), Nadar +10, Percepción +3, Sigilo +5; **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias (+8 a saltar), +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y zonas acuáticas templadas o cálidas

Organización solitario, pareja o ejército (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Lengua (Ex): la lengua de una rana gigante es un ataque principal con un alcance igual a 3 veces el alcance normal de la rana (15 pies [*4,5 m*] para una rana gigante Mediana). La lengua no causa daño al golpear, pero puede usarse para agarrar. Una rana gigante no pasa al estado apresado al usar su lengua de esta manera.

Las ranas gigantes poseen dientes afilados en su boca. Miden 6 pies (*1,8 m*) de longitud y pesan 200 libras (*90 kg*).

Compañero rana gigante

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 15, Des 13, Con 16, Int 1, Sab 9, Car 6; **Cualidades especiales** Lengua, olfato, Tirar, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Des +2; **Cualidades especiales** Engullir.

Rana venenosa

Esta pequeña rana es de colores verde y rojo vivos, con franjas azul eléctrico en sus patas traseras

RANA VENENOSA **VD ½**

PX 200

N animal Menudo

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenido 12 (+1 Des, +2 tamaño)

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +3, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1 no letal más Veneno)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 2, **Des** 12, **Con** 11, **Int** 1, **Sab** 9, **Car** 10

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 5 (9 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +5 (+9 a saltar), Nadar + 9, Percepción +3, Sigilo +13;

Modificadores raciales +4 a Acrobacias (+8 a saltar), +4 a Sigilo; utiliza la Des para nadar

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y zonas acuáticas cálidas

Organización solitario, pareja o ejército (3-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 10; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Con; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Las ranas venenosas son de color verde brillante, con marcas adicionales también brillantes de color amarillo, rojo o azul. Miden justo un pie (*30 cm*) de longitud y pesan 10 libras (*4,5 kg*). Su veneno a menudo es recogido por tribus primitivas y usado para cubrir dardos y flechas para cazar.

Puedes crear una rana venenosa más grande, o aplicando la plantilla gigante, o dándole el mordisco venenoso a una rana gigante normal.

Ilustración de Dean Spencer

Rata terrible

Esta mugrienta rata, del tamaño de un perro pequeño, posee una capa de pelaje áspero, una larga y sarnosa cola, y dos ojillos brillantes.

RATA TERRIBLE **VD ⅓**

PX 135

N animal Pequeño

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +4

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 11 (+3 Des, +1 tamaño)

pg 5 (1d8+1)

Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*), trepar 20 pies (6 *m*), nadar 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +1 (1d4 más Enfermedad)

Ataques especiales Enfermedad

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 4

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 12 (16 contra derribo)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Nadar +11, Percepción +4, Sigilo +11, Trepar +11; **Modificadores raciales** utiliza la Des en las habilidades Nadar y Trepar

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera urbano

Organización solitario o grupo (2-20)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Ex): *fiebre de la mugre*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 11; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Des y 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Las ratas terribles crecen hasta los 2 pies (60 *cm*) de longitud y llegan a pesar 25 libras (11,25 *kg*). Son amenazas habituales en los dungeons y las alcantarillas de las ciudades por igual.

Compañera rata terrible

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** 40 pies (12 *m*), trepar 20 pies (6 *m*), nadar 20 pies (6 *m*); **Ataque** Mordisco (1d4); **Puntuaciones de característica** Fue 10, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 4; **Cualidades especiales** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Ataque** Mordisco (1d4 más Enfermedad); **Puntuaciones de característica** Fue +2, Con +2.

Plaga de ratas

Una masa retorcida y agitada de ratas chillantes pasa cerca, mostrando los dientes, y desgarrando todo lo que encuentra a su paso.

PLAGA DE RATAS **VD 2**

PX 600

N animal Menudo (plaga)

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 tamaño)

pg 16 (3d8+3)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +2

Aptitudes defensivas rasgos de plaga

ATAQUE

Velocidad 15 pies (4,5 *m*), trepar 15 pies (4,5 *m*), nadar 15 pies (4,5 *m*)

Cuerpo a cuerpo Plaga (1d6 más Enfermedad)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Distracción (CD 12), Enfermedad

ESTADÍSTICAS

Fue 2, **Des** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 2

Ataque base +2; **BMC** -; **DMC** -

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +6, Nadar +10, Percepción +8, Sigilo +14, Trepar +10; **Modificador racial** utiliza la Des en las habilidades Nadar y Trepar

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, manada (2-5 plagas) o infestación (6-12 plagas)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Enfermedad (Ex): *fiebre de la mugre*: plaga-herida; *salvación* Fort CD 12; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Des y 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Una plaga de ratas suele consistir en una masa mordisqueante y agitada de cientos de ratas afligidas por la enfermedad, que han llegado a un punto inusitado de agresividad debido a un apetito increíble y sobrecogedor. Siendo tantas ratas, se convierten en cazadores voraces, capaces de matar a un humano adulto a base de cientos de mordiscos. Las plagas de ratas se encuentran a menudo en el alcantarillado de grandes asentamientos humanos, y rodean y atacan a cualquier presa de sangre caliente que encuentran a su paso.

Ilustración de Dean Spencer

Recuperador

Una araña del tamaño de un elefante macho se alza sobre sus cuatro patas traseras a modo de violento desafío, con los ojos reluciendo de energía mágica.

RECUPERADOR **VD 11**

PX 12.800

CM constructo Enorme (extraplanario)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, Percepción +15

DEFENSA

CA 25, toque 11, desprevenido 22 (+3 Des, +14 natural, -2 tamaño)

pg 137 (15d10+55); curación rápida 5

Fort +7, **Ref** +10, **Vol** +5

Aptitudes defensivas rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +19 (1d8+6 más Agarrón), 4 Garras +19 (2d6+6/19-20)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Rayos oculares (+16 toque a distancia)

Aptitudes sortílegas (NL 20°)

A voluntad — *discernir ubicación*

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 16, **Con** -, **Int** 3, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +15; **BMC** +23 (+27 presa); **DMC** 36 (40 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Dureza, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Habilidades Percepción +15

Idioma abisal (entiende pero no puede hablar)

CE implacable

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Abismo)

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Implacable (Sb): un recuperador está constantemente bajo los efectos de *caminar sobre las aguas* y *escalada de araña*; estas aptitudes no pueden ser disipadas.

Rayos oculares (Sb): los ojos de un recuperador pueden producir 4 rayos mágicos diferentes, con un alcance de 100 pies (*30 m*) cada uno. En cada asalto, puede disparar un rayo como acción gratuita, pero un rayo concreto sólo está disponible una vez cada 4 asaltos. Un recuperador puede disparar un rayo ocular en el mismo asalto que lleva a cabo ataques físicos (disparar un rayo no provoca ataques de oportunidad). La CD de la salvación de los rayos oculares es 19, se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +2 racial. Los efectos de los rayos oculares son los siguientes:

- *Fuego*: causa 12d6 pg de daño por fuego (Reflejos mitad).
- *Frío*: causa 12d6 pg de daño por frío (Reflejos mitad).
- *Electricidad*: causa 12d6 pg de daño por electricidad (Reflejos mitad).
- *Petrificación*: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o se convierte en piedra permanentemente.

No todos los constructos están formados de materia no viviente como la piedra, la madera, el metal o la carne muerta. En los rincones más oscuros del Gran más allá, ciertos señores demoníacos poderosos han dominado el arte de dar forma a la carne protoplasmática en bruto del Abismo, y crear horribles monstruosidades desprovistas de vida, de emociones, y de la voluntad de resistirse al control. El monstruoso recuperador es el más conocido de estos constructos: una enorme creación parecida a una araña capaz de desatar una potente energía sobre aquellos a los que le han ordenado buscar.

Los Señores Demoníacos utilizan recuperadores para buscar a quienes osan abandonar su lealtad, o huir de la servidumbre. A menudo, la presencia de un recuperador en el refugio de un demonio es suficiente para asegurar la lealtad de los demonios menores. Estos constructos también son excelentes rastreando objetos específicos y devolviéndolos a sus amos (su inteligencia es suficiente para permitirles centrarse en las tareas que les han encomendado, pero no lo suficiente para tener ideas de rebelión y anhelo de libertad).

El cuerpo de un recuperador es del tamaño de un elefante y la envergadura que alcanzan sus patas es de casi 30 pies (*9 m*). Pesa 6.500 libras (*2,93 TM*).

Ilustración de Tyler Walpole

Cómo conjurar un recuperador

Aunque un recuperador no es un ajeno, no obstante puede ser conjurado mediante *aliado de los Planos mayor* o *ligadura de los Planos mayor*. Sin embargo, el lanzador de conjuros debe tener cuidado al hacerlo, utilizando inciensos especialmente raros, y complejos diagramas inscritos en el suelo y las paredes mediante caros tintes fosforescentes, si no quiere que el recuperador le ataque tras completar el conjuro. Estos componentes tienen un coste de 25.000 po y reemplazan al coste habitual asociado a lanzar ambos conjuros (incluyendo el requisito de la prueba de Carisma de *ligadura de los Planos mayor*).

Remorhaz

Una inmensa bestia similar a un ciempiés surge de repente de la nieve, mostrando filas de placas quitinosas e incandescentes en el lomo.

REMORHAZ **VD 7**

PX 3.200

N bestia mágica Enorme

Inic +1; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +16

DEFENSA

CA 20, toque 9, desprevenido 19 (+1 Des, +11 natural, -2 tamaño)

pg 94 (9d10+45)

Fort +11, **Ref** +7, **Vol** +4

Inmune frío, fuego

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (3d6+9 más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales Calentar, Engullir (2d6+9 más 8d6 fuego, CA 15, pg 9)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 13, **Con** 21, **Int** 5, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +9; **BMC** +17 (+21 presa); **DMC** 28 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +16

Idioma gigante (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno desiertos fríos y glaciares

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Calentar (Sb): un remorhaz enfurecido genera un calor tan intenso que todo lo que toca su cuerpo sufre 8d6 pg de daño por fuego. Las criaturas que golpean a un remorhaz con ataques naturales o impactos sin arma sufren este daño, pero las que golpean con armas cuerpo a cuerpo no. No obstante, el calor puede fundir o quemar las armas: a cualquier arma que golpee a un remorhaz se le permite una salvación de Fortaleza CD 19 para evitar sufrir daño. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

En un mundo de hielo y nieve, un remorhaz es particularmente temido por el terrible fuego que arde en el interior de su cuerpo. Este fuego interno provoca que las placas acorazadas que recorren su lomo se pongan al rojo vivo cuando la criatura está especialmente enfadada, excitada o si sufre daño. Las criaturas adaptadas a las regiones árticas suelen ser vulnerables al fuego, haciendo que la principal defensa del remorhaz sea increíblemente potente y le asegure un papel como depredador peligroso en dichos entornos helados.

Los remorhaz habitan en extensas madrigueras excavadas en el corazón de los glaciares. Las bestias utilizan su calor para fundir el hielo creando túneles cuyas paredes lisas y cristalinas vuelven a congelarse rápidamente tras ellas, creando así numerosos laberintos inusualmente estables.

Aunque el remorhaz tiene más en común superficialmente con una sabandija menor, la bestia es sorprendentemente inteligente. A pesar de no ser capaz de hablar, un remorhaz típico posee una buena comprensión del idioma gigante, y las tribus de gigantes a menudo lo utilizan en su beneficio para asegurarse alianzas con las grandes bestias. Los gigantes de la escarcha están particularmente obsesionados con ellos, ya que quienes se enfrentan a las crueles y mortales quemaduras que puede infligir un remorhaz para convertirse en 'amigos del gusano', obtienen una poderosa arma que usar contra sus enemigos: un asesino capaz de excavar a través del suelo de un glaciar preparado para golpear directamente contra una de las mayores debilidades de un gigante de la escarcha, el fuego. Los demás gigantes utilizan estas bestias como forjas vivientes, ya que sus lomos son lo suficientemente calientes como para fundir el metal.

Un remorhaz mide 25 pies (*7,5 m*) de longitud y pesa 10.000 libras (*4,5 TM*).

Ilustración de Ben Wootten

Rinoceronte

La caída cabeza de este rinoceronte tiene unas orejas torcidas hacia atrás, y echadas sobre su cuello.

RINOCERONTE **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato; Percepción +12

DEFENSA

CA 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d8+20)

Fort +10, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +8 (2d6+9)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada, 4d6+12)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 5

Ataque base +3; **BMC** +10; **DMC** 20 (24 contra derribo)

Dotes Aguante, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +12

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

El rinoceronte se alimenta de plantas con hojas, ramas, e incluso arbustos espinosos. Su gruesa piel es de color gris moteado, y puede correr sorprendentemente rápido para una bestia de su tamaño. El rinoceronte es muy irascible y proclive a atacar a cualquier cosa que sienta que se le acerca demasiado (generalmente a una distancia de 80 pies [24 *m*] para la mayoría de los rinocerontes, que es la distancia de una carga).

Compañero rinoceronte

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies (12 *m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 14, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 5; **Cualidades especiales** olfato.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Carga poderosa.

Rinoceronte lanudo

Este enorme rinoceronte posee una greñuda capa de largo pelaje pardo, y una hilera de inmensos cuernos en su hocico y su frente.

RINOCERONTE LANUDO **VD 6**

PX 2.400

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato; Percepción +15

DEFENSA

CA 19, toque 9, desprevenido 19 (+10 natural, -1 tamaño)

pg 76 (8d8+40)

Fort +13, **Ref** +6, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +14 (2d8+13)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada, 4d8+18), Pisotear (2d6+13, CD 23)

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 3

Ataque base +6; **BMC** +16; **DMC** 26 (30 contra derribo)

Dotes Aguante, Duro de pelar, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +15

ECOLOGÍA

Entorno llanuras frías

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

El rinoceronte lanudo es un herbívoro, aunque a diferencia de sus primos no lanudos, pasta para comer en lugar de buscar en plantas más grandes. El rinoceronte lanudo es legendario por su mal temperamento, y tanto su tamaño como su enorme cuerno le proporcionan una feroz bravura. Cualquier amenaza (real o percibida) al rinoceronte o a su manada se topa con ruidosos resoplidos y el pisoteo de sus pies. A menudo, quienes enfadan sin querer a un rinoceronte lanudo no tienen tiempo de enmendar la intrusión antes de que la bestia ataque.

Ilustración de Dean Spencer

Roc

Esta inmensa ave rapaz desata un graznido estridente mientras muestra sus garras, cada una lo suficientemente grande como para transportar un caballo.

ROC **VD 9**

PX 6.400

N animal Gargantuesco

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +15

DEFENSA

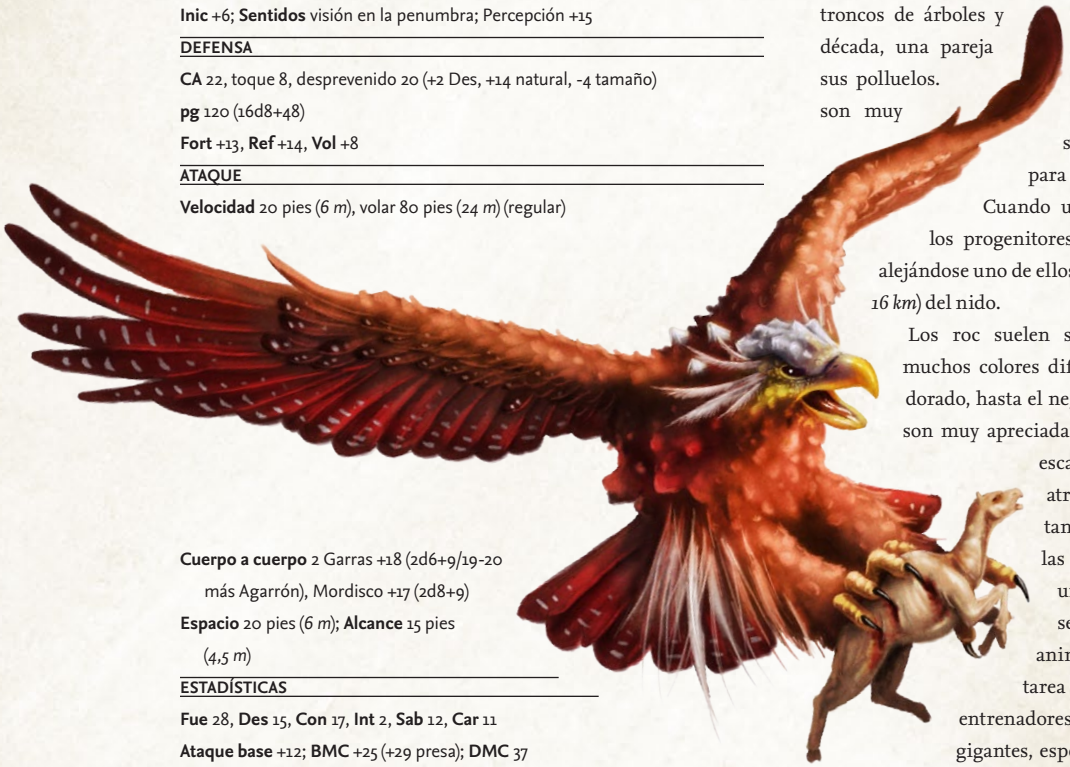
CA 22, toque 8, desprevenido 20 (+2 Des, +14 natural, -4 tamaño)

pg 120 (16d8+48)

Fort +13, **Ref** +14, **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular)



Cuerpo a cuerpo 2 Garras +18 (2d6+9/19-20 más Agarrón), Mordisco +17 (2d8+9)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +12; **BMC** +25 (+29 presa); **DMC** 37

Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garras), Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (garras), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +15, Volar +7

ECOLOGÍA

Entorno montañas cálidas

Organización solitario o pareja de compañeros

Tesoro ninguno

Los roc son aves terroríficas y legendarias, de renombre por su capacidad de transportar elefantes y otros grandes animales. Un roc típico mide 30 pies (*9 m*) de longitud desde el pico hasta la cola, con una envergadura de 80 pies (*24 m*) y un peso de hasta 8.000 libras (*3,6 TM*). Aunque sus picos son ganchudos como los de un águila y están diseñados para sajar y desgarrar, la mayoría de los roc prefieren sujetar a sus presas con sus enormes garras y arrojarlas desde grandes alturas antes de darse un festín con sus restos. Por este motivo, a menudo les siguen bandadas de carroñeros como grajos, buitres y águilas, con la esperanza de robar porciones de la caótica comida del roc. El roc generalmente ignora a estos oportunistas, pero si los carroñeros no tienen cuidado, el roc puede considerarlos accidentalmente como alimento.

Los roc se sienten igual de a gusto tanto por encima de la tierra como del mar. Aunque son capaces de dormir en el aire mientras planean a solas cruzando grandes distancias en busca de comida, suelen regresar a su hogar en las montañas para asentarse y procrear. Prefieren los riscos rocosos completamente inaccesibles por medios terrestres, construyendo sus enormes nidos con troncos de árboles y mampostería en ruinas. Una vez cada década, una pareja hace una puesta de 3 a 5 huevos y cría a sus polluelos. Cuando no están apareados, los roc son muy antisociales y pueden atacar a otros de su especie en violentos combates aéreos para establecer los límites territoriales. Cuando un nido contiene huevos o polluelos, los progenitores se turnan en sus largos vuelos, no alejándose uno de ellos más allá de un radio de 10 millas (*unos 16 km*) del nido.

Los roc suelen ser blancos pero pueden existir de muchos colores diferentes, desde el marrón oscuro o el dorado, hasta el negro o rojo sangre. Sus grandes plumas son muy apreciadas, y sus huevos aún más. Debido a la escasez y al gran riesgo que implica atraparlos, un único huevo de roc del tamaño de un hombre puede alcanzar las 4.000 po si se transporta intacto a un mercado. Un roc también puede ser entrenado como cualquier otro animal, pero su gran tamaño supone una tarea desalentadora para la mayoría de los entrenadores de tamaño humano. No así para los gigantes, especialmente los gigantes de las nubes y de las tormentas, que utilizan a menudo roc entrenados como guardianes para sus moradas. Los roc son incluso lo suficientemente grandes para servir de montura a los más prestigiosos de los gigantes.

Los roc adquiridos como compañeros animales por druidas o exploradores son normalmente aves recién nacidas (un polluelo de roc es del tamaño de una persona, y está listo para volar y cazar a los pocos minutos de nacer). Desafortunadamente para los druidas que buscan compañeros animales de tamaño legendario, un compañero animal roc está limitado a tamaño Grande (lo suficiente para que un druida o explorador de tamaño Mediano lo utilice como montura voladora).

Compañero roc

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 20 pies (*6 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular); **CA** +5 a la armadura natural; **Ataque** 2 Garras (1d4), Mordisco (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 12, Des 19, Con 9, Int 2, Sab 13, Car 11; **Cualidades especiales** visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** 2 Garras (1d6 más Agarrón), Mordisco (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4.

Ilustración de Dean Spencer

Sabueso yeth

Este cánido demacrado y sin pelo está rodeado de un extraño aire de amenaza y crueldad.

SABUESO YETH **VD 3**

PX 800

NM ajeno Mediano (extraplanario, maligno)

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

pg 30 (4d10+8)

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +6

RD 5/plateada

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (2d6+4 más Derribo y Mordisco siniestro)

Ataques especiales Ladrido

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 6, **Sab** 14, **Car** 10

Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Volar)

Habilidades Percepción +9, Sigilo +9, Supervivencia +9, Volar +16

Idiomas abisal o infernal (entiende pero no puede hablar)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o jauría (6-11)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Ladrido (Sb): cuando un sabueso yeth aúlla o ladra, todas las criaturas que no son ajenos malignos y se encuentren en una expansión de 300 pies (*90 m*) de radio deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 12 o quedan despavoridos durante 2d4 asaltos. Este es un efecto sónico enajenador y de miedo. Tenga éxito o no la salvación, una criatura es inmune al ladrido del mismo sabueso durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Mordisco siniestro (Sb): el mordisco del sabueso yeth se considera maligno a efectos de superar la reducción de daño. Además, una criatura de alineamiento bueno mordida por un sabueso yeth debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 14 para no quedar estremecida durante 1 asalto. Si la víctima ya está sufriendo un efecto de miedo (como el del ataque de ladrido del sabueso), queda en cambio completamente abrumada por el miedo, y no puede hacer nada más que encogerse de miedo durante 1 asalto. Este es un efecto enajenador de miedo. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Vuelo (Sb): un sabueso yeth puede cancelar o reactivar su vuelo como acción gratuita.

Los sabuesos yeth son ajenos malignos que disfrutan cazando presas inteligentes. Recorren grandes distancias en el cielo nocturno, persiguiendo implacablemente a quienes eligen durante kilómetros, hostigándoles con su aterrador ladrido. Los sabuesos yeth sólo cazan de noche. Temen el sol y nunca se aventuran a la luz solar, incluso si sus vidas dependen de ello. Un sabueso yeth se alza 4 pies (*1,2 m*) hasta la cruz y pesa unas 400 libras (*180 kg*).

Los sabuesos yeth no recogen tesoros ya que las baratijas no les son de utilidad. La emoción de la caza y el dulce sabor del miedo de sus presas es todo lo que valoran. Sin embargo, ocasionalmente se han encontrado algunos objetos de valor en la madriguera de un sabueso yeth, restos descartados de las presas arrastradas hasta allí. A pesar de su apariencia bestial, el sabueso yeth es bastante inteligente, aunque haga poco más que idear y poner en práctica planes ingeniosos y detestables, para atormentar y horrorizar a sus presas antes de asestarles el golpe definitivo.

Los sabuesos yeth pueden encontrarse a menudo en compañía de sagas nocturnas o cazadores malignos. Odian a los demás monstruos caninos como barghest y huargos, y los atacan en cuanto los ven si tienen ventaja numérica. Se asocian a menudo con demonios particularmente salvajes, y pueden encontrarse sirviendo a sectas demoníacas como guardianes y rastreadores. El regalo de un sabueso yeth como compañero a una secta de éxito es un signo inequívoco a los ojos de un patrón demoníaco. Una secta a la que se le conceden sabuesos yeth de esta manera debe tener cuidado de conservar su favor, ya que si disgusta a su señor, los sabuesos podrían volverse contra ella.

Ilustración de Tyler Walpole

Los sabuesos yeth habitan en guaridas recónditas de zonas salvajes remotas, lejos de la molesta civilización. Estas guaridas siempre son subterráneas, bien lejos de la odiosa luz del sol. Los sabuesos yeth viajan a grandes distancias desde sus guaridas durante sus cacerías nocturnas, y son conocidos por transportar los cadáveres durante kilómetros sólo por el placer de consumir carne fresca en su guarida. La visión de un sabueso yeth atravesando el cielo con un cuerpo entre sus fauces es realmente inquietante.

Saga cetrina

Mechones de pelo oscuro y putrefacto caen sobre los rasgos de esta delgada y enfermiza vieja, con la piel de color verdoso.

SAGA CETRINA **VD 5**

PX 1.600

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 90 pies (*27 m*); Percepción +15

DEFENSA

CA 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +8 natural)

pg 58 (9d10+9)

Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +7

RC 16

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +13 (1d4+4 más Debilidad)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

Constantes — *don de lenguas, pasar sin dejar rastro, respiración acuática*

A voluntad — *alterar el propio aspecto, forma arbórea, invisibilidad, luces danzantes, pirotecnia* (CD 14), *sonido fantasma* (CD 12), *viento susurrante*

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 12, **Int** 15, **Sab** 13, **Car** 14

Ataque base +9; **BMC** +13; **DMC** 24

Dotes Alerta, Conjurar en combate, Engañoso, Gran fortaleza, Lucha a ciegas

Habilidades Averiguar intenciones +9, Disfrazarse +13, Engañar +13, Nadar +18, Percepción +15, Saber (arcano) +11, Sigilo +13

Idiomas aklo, común, gigante

CE imitación

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados

Organización solitario o aquelarre (3 sagas de cualquier tipo)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Debilidad (Sb): las garras de una saga cetrina debilitan la fuerza de los que tocan. Cada vez que una saga cetrina golpea a un enemigo con su ataque de garra, la víctima sufre 2 puntos de daño a la Fuerza a menos que resista la debilidad con una salvación de Fortaleza CD 16. Alternativamente, una saga cetrina puede intentar infligir a un enemigo una debilidad incluso mayor llevando a cabo un ataque de toque (lo cual requiere una acción estándar, y no puede intentarse en el mismo asalto que la saga lleva a cabo ataques de garra). El oponente tocado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16, o sufre 2d4 puntos de daño a la Fuerza. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Imitación (Ex): una saga cetrina puede imitar los sonidos de casi cualquier animal cercano a su guarida.

Las sagas cetrinas, aterradoras viejas conocidas por frecuentar pantanos fétidos y bosques enmarañados, albergan un odio profundo por todo lo bello y puro. Mediante sus variadas aptitudes engañosas, estas viejas se deleitan matando inocentes, desquiciando mentes nobles, y corrompiendo la pureza del corazón. Se las suele encontrar especialmente usando *alterar el propio aspecto* para adoptar la forma de solteras jóvenes y seductoras, y después seducir a hombres jóvenes para separarlos de sus amantes o familias. En esta forma, pueden infectar a tales ciudadanos nobles y honorables con todas las formas posibles de libertinaje y escándalo. Algunas sagas cetrinas prefieren revelar su verdadera naturaleza a sus amantes en el momento preciso, diseñado para volver loco al hombre con el horror y la vergüenza. Otras prolongan su flirteo, y hacen lo posible por arruinar totalmente las vidas de los hombres a los que seducen antes de mostrarles la estropeada carcasa que tienen en realidad. Al final, el que más suerte tiene de todos los desafortunados amantes acaba devorado por los compañeros de la saga cetrina (para los que no tienen suerte, su condena final puede ser mucho peor, ya que la cruel imaginación de la saga es enorme).

Una saga cetrina típica mide entre 5 y 6 pies de altura (*1,5-1,8 m*) y pesa apenas 160 libras (*72 kg*).

Ilustración de Francis Tsai

Aquelarres de sagas

Cuando tres sagas de cualquier tipo se reúnen, pueden formar un aquelarre para obtener aptitudes mágicas incrementadas. Cualquier combinación de sagas puede formar un aquelarre, pero las sagas cetrinas son los miembros más comunes de dichas reuniones.

Siempre que las sagas de un determinado aquelarre tienen a una de ellas en un radio de 10 pies (*3 m*), las tres pueden trabajar juntas para usar cualquiera de las siguientes aptitudes sortílegas: *asolar* (CD 17), *clariaudiencia/clarividencia*, *comunión*, *controlar el clima*, *espejismo arcano* (CD 18), *hablar con los muertos*, *hechizar monstruo* (CD 17), *jaula de fuerza*, *lanzar maldición* (CD 17), *mensaje onírico*, *mente en blanco*, *polimorfar funesto* (CD 18), *reanimar a los muertos*, *reencarnar*, *velo* (CD 19), *visión*.

Las tres sagas deben llevar a cabo una acción de asalto completo para tomar parte en esta forma de magia cooperativa. Todas las aptitudes sortílegas del aquelarre funcionan a NL 9º (o al NL más alto disponible para la saga más poderosa del mismo). Las CD de las salvaciones se basan en el Carisma, y funcionan como si tuvieran una puntuación de Carisma de 16 a menos que una de las sagas tenga una puntuación de Carisma más alta, en cuyo caso las CD de las aptitudes sortílegas se ajustan según el modificador por Carisma de esa saga.

A discreción del DJ, determinados aquelarres más poderosos podrían tener aptitudes sortílegas adicionales.

Saga marina

Un pelo como de algas marinas podridas cubre a esta vieja bruja, de cuyo esquelético cuerpo cuelga una piel fofa y del color de las algas.

SAGA MARINA **VD 4**

PX 1.200

CM humanoide monstruoso Mediano (acuático)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

Aura apariencia horrenda 60 pies (*18 m*)

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 Des, +3 natural)

pg 38 (4d10+16)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +5

RC 15

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +8 (1d6+4)

Ataques especiales Mal de ojo

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 15

Ataque base +4; **BMC** +8; **DMC** 21

Dotes Soltura con una habilidad (Engañar, Percepción)

Habilidades Engañar +9, Nadar +19, Percepción +11, Saber (uno cualquiera) +5, Sigilo +10

Idiomas común, gigante

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera acuático

Organización solitario o aquelarre (3 sagas de cualquier tipo)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Apariencia horrenda (Sb): observar a una saga marina es tan repugnante que cualquiera en un radio de 60 pies (*18 m*) que no sea otra saga y que la mire directamente debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 14 o queda debilitado instantáneamente, sufriendo 1d6 puntos de daño a la Fuerza. Las criaturas que ya están afectadas por este poder o que han tenido éxito en la salvación no pueden ser afectadas de nuevo por la apariencia horrenda de la misma saga durante 24 horas. Este es un efecto enajenador. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Mal de ojo (Sb): 3 veces/día, una saga marina puede lanzar su terrible mirada contra una única criatura que esté a 30 pies (*9 m*). El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 14 o queda grogui cuando una extraña angustia y un mal presentimiento de condenación inminente le asolan. Si una saga marina utiliza su mal de ojo contra alguien que ya está afligido por esta maldición, la víctima debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 14 para no quedar sobrecogida de miedo y desmoronarse en un estado comatoso durante 3 días. Cada día que pase, la víctima comatosa debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 14 para no fallecer. El mal de ojo es un efecto enajenador de miedo. Las CD de las salvaciones se basan en el Carisma.

Maldición de mal de ojo: mirada-salvación sin éxito; *salvación* Voluntad CD 14; *frecuencia* 1/día; *efecto* grogui (o queda comatoso si ya está bajo sus efectos).

Monstruosas brujas marinas, estas malignas sagas poseen facciones aterradoras que pocos osan mirar. Deleitándose con la discordia, las repugnantes criaturas arrastran a los marineros a tumbas acuosas, y atormentan a la gente del mar con promesas retorcidas. Las sagas marinas siempre son terribles de mirar, y a pesar de sus glotones métodos, suelen ser criaturas demacradas que parecen casi muertas de hambre. La mayoría miden unos 6 pies (*1,8 m*) de altura y pesan 150 libras (*67,5 kg*).

Las sagas marinas prefieren vivir relativamente cerca de la costa, donde es más fácil toparse con pescadores y navíos mercantes. Muchas escogen vivir lejos de áreas urbanas, de modo que sus actos no llamen la atención de posibles enemigos, pero no es raro que una saga marina particularmente osada o valiente se asiente en el puerto de una ciudad o en la desembocadura de un río profundo.

Las sagas marinas forman aquelarres similares a los de las demás sagas, pero su naturaleza acuática generalmente impide que sean mixtos. En el caso de una saga cetrina que habita cerca de la costa (a menudo en marismas de agua salada, u otras zonas pantanosas costeras), un aquelarre consiste a menudo en dos sagas marinas que ven a la saga cetrina como su madre y líder. Lo más habitual es que un aquelarre de sagas marinas consista en un grupo de ellas particularmente amistosas y hermanadas. Consulta en la página anterior los detalles sobre los aquelarres de las sagas.

Ilustración de Concept Art House

Saga nocturna

Del delgadísimo cuerpo de esta horripilante vieja bruja de dedos afilados, cuelgan macabros fetiches y los harapos de unas ropas antaño exquisitas.

SAGA NOCTURNA **VD 9**

PX 6.400

NM ajeno Mediano (extraplanario, maligno)

Inic +4; **Sentidos** *detectar el bien/caos/ley/mal*, *detectar magia*, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 25, toque 14, desprevenido 21 (+4 Des, +11 natural)

pg 92 (8d10+48)

Fort +14, **Ref** +8, **Vol** +11

RD 10/hierro frío y mágica; **Inmune** dormir, frío, fuego, hechizo, miedo; **RC** 24

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +13 (1d4+5), Mordisco +13 (2d6+5 más Enfermedad)

Ataques especiales Acoso onírico

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

Constantes — *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar el mal*, *detectar la ley*, *detectar magia*

A voluntad — *invisibilidad*, *proyectil mágico*, *rayo de debilitamiento* (CD 14), *sueño profundo* (CD 16)

A voluntad (con piedra corazón) — *etereidad*, *ligadura del alma*

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 19, **Con** 22, **Int** 18, **Sab** 16, **Car** 17

Ataque base +8; **BMC** +13; **DMC** 27

Dotes Alerta, Combatir desde una montura, Conjurar en combate, Engañoso

Habilidades Averiguar intenciones +16, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +11, Disfrazarse +16, Engañar +16, Intimidar +14, Montar +15, Percepción +16, Saber (arcano) +12, Saber (los Planos) +15

Idiomas abisal, celestial, común, infernal

CE cambiar de forma (cualquiera humanoide, *alterar el propio aspecto*), piedra corazón

ECOLOGÍA

Entorno cualquier plano maligno

Organización solitario, ecuestre (1 y 1 pesadilla), o aquelarre (3 sagas de cualquier tipo)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Acoso onírico (Sb): una saga nocturna puede visitar los sueños de objetivos caóticos o malignos utilizando una presea conocida como piedra corazón para volverse etérea y después flotar sobre la criatura. Una vez hecho esto, se monta en la espalda de la víctima hasta el alba. El objetivo sufre sueños tormentosos, y pierde 1 punto de Constitución por consunción al despertarse. Solo otro ser etéreo puede detener estas intrusiones nocturnas enfrentándose y derrotando a la saga nocturna.

Enfermedad (Sb): *fiebre demoníaca*: mordisco-herida; *salvación* Fort CD 20; *periodo de incubación* inmediato; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d6 Con (el objetivo debe tener éxito en una segunda salvación o convierte uno de los pg de daño en consunción de Con); *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Piedra corazón (Sb): todas las sagas nocturnas portan una piedra corazón (una gema especial con un valor mínimo de 1.800 po, que se lleva como una presea). La magia de una piedra corazón es impulsada por el espíritu y la proximidad de la saga: una vez separada de su dueña (o debido a su muerte) una piedra corazón conserva su magia sólo durante 24 horas antes de volver a ser una gema normal. La piedra corazón cura instantáneamente cualquier enfermedad contraída por el portador. Además, una piedra corazón proporciona un bonificador +2 por resistencia a todas las salvaciones (este bonificador ya está incluido en las estadísticas presentadas aquí). Una saga nocturna que pierda este encantamiento ya no puede usar *etereidad* o *ligadura del alma* hasta que puede reemplazar la piedra.

Asesinas terroríficas y codiciosas traficantes de almas, las sagas nocturnas atrapan a los mortales mientras son más vulnerables. Al preferir matar despacio a su presa, embrujando sus sueños noche tras noche, estas sagas atrapan las almas atormentadas de sus víctimas dentro de gemas oscuras, de modo que puedan ser vendidas en los mercados infernales de los planos Exteriores. Las sagas nocturnas varían mucho de apariencia, midiendo entre 5,5 y 7 pies (*1,65-2,1 m*) de altura, y pesando entre 150 y 300 libras (*67,5-135 kg*).

Ilustración de Andrew Hou

Sahuagin

Los brazos y piernas de este humanoide escamoso de larga cola pisciforme terminan en garras palmeadas, y su cabeza de pez posee mandíbulas dentadas.

SAHUAGIN **VD 2**

PX 600

LM humanoide monstruoso Mediano (acuático)

Inic +1; **Sentidos** sentido ciego 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +6

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 natural)

pg 15 (2d10+4)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +4

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Tridente +4 (1d8+3), Mordisco -1 (1d4+1) o 2 Garras +4 (1d4+2), Mordisco +4 (1d4+2)

A distancia Ballesta pesada +3 (1d10/19-20)

Ataques especiales Frenesí sangriento

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 14, **Sab** 13, **Car** 9

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Dotes Gran fortaleza

Habilidades Montar +6, Nadar +15, Percepción +6, Sigilo +6, Supervivencia +6, Trato con animales +1

Idiomas acuano, común, sahuagin; hablar con los tiburones

ECOLOGÍA

Entorno océanos templados o cálidos

Organización Solitario, pareja, equipo (5-8), patrulla (11-20 más 1 lugarteniente de 3er nivel, y 1-2 tiburones), partida (20-80 más 100% de no combatientes, 1 lugarteniente de 3er nivel y 1 jefe de 4º nivel por cada 20 adultos, y 1-2 tiburones) o tribu (70-160 más 100% de no combatientes, 1 lugarteniente de 3er nivel por cada 20 adultos, 1 jefe de 4º nivel por cada 40 adultos, 9 guardias de 4º nivel, 1-4 sacerdotisas menores de 3er a 6º nivel, 1 sacerdotisa de 7º nivel, 1 barón de 6º a 8º nivel, y 5-8 tiburones)

Tesoro equipo de PNJ (tridente, ballesta pesada con 10 virotes, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Frenesí sangriento (Ex): una vez al día, un sahuagin que sufre daño en combate puede entrar en frenesí en el siguiente asalto. Obtiene +2 a Fuerza y +2 a Constitución, pero sufre un penalizador -2 a su CA. El frenesí dura hasta el final de la batalla o 1 minuto, lo que ocurra antes.

Hablar con los tiburones (Sb): un sahuagin puede comunicarse telepáticamente con tiburones hasta a una distancia de 150 pies (*45 m*). Esta comunicación se limita a conceptos simples, como 'ven aquí', 'defiéndeme' o 'ataca a este objetivo'.

Feroces y crueles, los sahuagin se cuentan desafortunadamente entre las razas oceánicas más prósperas. Las profundas fosas oceánicas quedan oscurecidas por las grandes ciudades erigidas por estas criaturas, y muchas son fortalezas cercanas a la costa desde donde lanzan interminables asaltos contra sus enemigos de la superficie que habitan en la proximidad de la orilla. Belicistas y arrogantes, los sahuagin casi nunca se alían con otros, y ven a la mayoría de las demás razas acuáticas como aboleth, sirénidos y demás, como competidores. Las únicas criaturas que parecen respetar y adorar aparte de sí mismos son los tiburones, ya que ven mucho de sí mismos en estos depredadores implacables. Un sahuagin mide 7 pies (*2,1 m*) de altura y pesa unas 250 libras (*112,5 kg*).

Los sahuagin son propensos a las mutaciones beneficiosas, y cuando nace un mutante casi siempre asciende hasta la nobleza o el gobierno de la sociedad. La mutación sahuagin más común es tener un par de brazos extra (concediéndole dos ataques de garra adicionales, o la oportunidad de esgrimir más armas). Los rumores hablan sobre los raros malenti: sahuagin que se parecen más a elfos acuáticos que a hombres tiburón, aunque comparten la misma naturaleza cruel y sedienta de sangre de sus parientes. Los malenti sirven a menudo como espías y asesinos de los gobernantes sahuagin, pero persisten rumores de tribus formadas sólo por malenti en rincones remotos del mar.

Ilustración de Adan Vehinge

Salamandra

Este humanoide de cuerpo serpentino sisea enfurecido, y unas espinas con llamas chisporroteantes danzan junto a escamas ennegrecidas y rojas como el fuego.

SALAMANDRA **VD 6**

PX 2.400

CM ajeno Mediano (extraplanario, fuego)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 18, toque 11, desprevenido 17 (+1 Des, +7 natural)

pg 76 (8d10+32)

Fort +10, **Ref** +7, **Vol** +6

RD 10/mágica; **Inmune** fuego

Debilidades vulnerabilidad al frío

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Lanza +11/+6 (1d8+4/x3 más 1d6 fuego), Coletazo +6 (2d6+1 más 1d6 fuego y Agarrón)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con la cola)

Ataques especiales Calentar, Constreñir (2d6+4 más 1d6 fuego)

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 13, **Con** 18, **Int** 14, **Sab** 15, **Car** 13

Ataque base +8; **BMC** +11 (+15 presa); **DMC** 22 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +12, Artesanía (armería) +17, Averiguar intenciones +13, Engañar +12, Intimidar +12, Percepción +16, Saber (los Planos) +13, Sigilo +12; **Modificadores raciales** +4 a Artesanía (armería, fabricación de armaduras y herrería)

Idiomas común, ígnaro

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano del Fuego)

Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-5)

Tesoro estándar (lanza, otro no inflamable)

APTITUDES ESPECIALES

Calentar (Ex): el cuerpo de una salamandra genera tanto calor que su mero roce causa 1d6 pg de daño por fuego adicionales. Las armas metálicas de una salamandra también conducen este calor.

Las salamandras son nativas del plano del Fuego, donde sus legiones de feroces guerreros son muy temidas por los demás habitantes del plano. Debido a que algunas de las razas elementales de fuego más poderosas las esclavizan por su habilidad para la metalurgia y su poderío en el combate, éstas odian profundamente a los ifrit y otros habitantes.

Aunque sus guaridas suelen alcanzar temperaturas de 500 ºF (260 ºC) o más, las salamandras toleran temperaturas más bajas. Generalmente sólo lo hacen cuando les obligan, y son más hoscas e irascibles de lo normal en esos entornos. Aunque natural del plano del Fuego, la raza de las salamandras se identifica más con el Abismo, y tiene en gran estima a los demonios (particularmente a los asociados con el fuego, como los bálor y determinados señores demoníacos). Por tanto, no es inusual encontrarse grandes grupos de salamandras en el Abismo.

Las salamandras son a menudo llamadas al plano Material para servir como guardianes, o más habitualmente para fabricar armas, armaduras y otros objetos metálicos, debido a su legendaria habilidad en dichos menesteres. Las salamandras también infestan las zonas del plano Material donde la frontera entre este mundo y el plano del Fuego se ha estrechado, como por ejemplo en los volcanes o cerca de ellos.

Debido a lo extremo que es su hábitat, las salamandras sólo atesoran aquéllo que puede soportar altas temperaturas, como las espadas, las armaduras, las joyas, los cetros, y otros objetos hechos de metales con alto punto de fusión. La sociedad de las salamandras es cruel, y se basa en el poder y la capacidad de someter a los que están por debajo de uno. Los seres inferiores a las salamandras que les provocan malestar son recompensados con una muerte lenta y dolorosa.

Ilustración de Kevin Yan

Sanguijuela gigante

Un parásito hinchado hasta proporciones monstruosas ondula en el fango, mostrando una espiral de dientes dentro de su mandíbula circular.

SANGUIJUELA GIGANTE VD 2

PX 600

N sabandija Mediana (acuática)

Inic +1; **Sentidos** olfato, vista ciega 30 pies (9 *m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 11, toque 11, desprevenido 10 (+1 Des)

pg 19 (3d8+6)

Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +1

Inmune efectos enajenadores

Debilidades susceptible a la sal

ATAQUE

Velocidad 5 pies (1,5 *m*), nadar 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d6 más Aferrarse)

Ataques especiales Absorción de sangre

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 12, **Con** 14, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 1

Ataque base +2; **BMC** +2 (+10 si ya está aferrado); **DMC** 13 (no puede ser derribado)

Habilidades Nadar +8, Sigilo +1 (+9 en pantanos); **Modificador racial** +8 a Sigilo en pantanos

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados o cálidos

Organización solitario, pareja o nidada (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Absorción de sangre (Ex): una sanguijuela gigante absorbe sangre al final de cada turno que está aferrada, infligiendo 1 punto de daño a la Fuerza y a la Constitución.

Aferrarse (Ex): cuando una sanguijuela gigante impacta con su ataque de mordisco, cierra su mandíbula y hace presa automáticamente a su enemigo. Pierde su bonificador por Destreza a la CA y posee CA 10, pero se sujeta con gran tenacidad, e inflige daño automático de mordisco cada asalto. Una sanguijuela gigante tiene un bonificador +8 racial a mantener la presa tras haberse aferrado. Se puede atacar a una sanguijuela aferrada con un arma o mediante la presa en sí: si el objetivo tiene éxito en una prueba de presa o de Escapismo contra la sanguijuela gigante, ésta se despega.

Susceptible a la sal (Ex): un puñado de sal quema a una sanguijuela gigante como si fuera un frasco de ácido, causándole 1d6 pg de daño por uso.

Este parásito invertebrado relacionado con los gusanos acecha en aguas estancadas o con poca corriente, esperando a posibles huéspedes.

Plaga de sanguijuelas

Una masa de retorcidas criaturas negras, cada una del tamaño del dedo de un hombre, se mezcla con el agua estancada antes de envolver a su víctima.

PLAGA DE SANGUIJUELAS VD 4

PX 1.200

N sabandija Diminuta (acuática, plaga)

Inic +4; **Sentidos** vista ciega 30 pies (9 *m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+4 Des, +4 tamaño)

pg 39 (6d8+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +2

Aptitudes defensivas rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

Debilidades susceptible a la sal (consulta la sanguijuela gigante)

ATAQUE

Velocidad 5 pies (1,5 *m*), nadar 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Plaga (2d6 más Veneno)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 0 pies

Ataques especiales Absorción de sangre, Distracción (CD 15)

ESTADÍSTICAS

Fue 1, **Des** 18, **Con** 15, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 2

Ataque base +4; **BMC** -; **DMC** -

Habilidades Nadar +12, Sigilo +16 (+24 en pantanos); **Modificadores raciales** +8 a Sigilo en pantanos, usa la Destreza para modificar las pruebas de Nadar

ECOLOGÍA

Entorno pantanos templados o cálidos

Organización solitario, pareja o infestación (3-6 plagas)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Absorción de sangre (Ex): a cualquier criatura viva que comience su turno con una plaga de sanguijuelas en su espacio, ésta le absorbe la sangre y por tanto sufre 1d3 puntos de daño a la Fuerza y a la Constitución.

Veneno (Ex): plaga-herida; *salvación* Fort CD 15; *frecuencia* 1/asalto durante 2 asaltos; *efecto* 1d4 de consunción de Destreza; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Esta horrorosa nube de feroces parásitos chupadores de sangre deja de lado el sigilo de una sanguijuela solitaria, en favor de la rapidez y la despiadada alimentación.

Ilustración de Andrew Hou

Sátiro

Este hombre atractivo y sonriente posee las patas peludas de una cabra, y un par de cuernos de carnero que surgen de sus sienes.

SÁTIRO **VD 4**

PX 1.200

CN hada Mediana

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +18

DEFENSA

CA 18, toque 13, desprevenido 15 (+2 Des, +1 esquiva, +5 natural)

pg 44 (8d6+16)

Fort +4, **Ref** +8, **Vol** +8

RD 5/hierro frío

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Daga +6 (1d4+2/19-20), Cuernos +1 (1d6+1)

A distancia Arco corto +6 (1d6/x3)

Ataques especiales Flauta

Aptitudes sortílegas (NL 8º)

A voluntad — *dormir* (CD 15), *hechizar persona* (CD 15), *luces danzantes*, *sonido fantasma* (CD 14), *sugestión* (CD 17)

1/día — *convocar aliado natural III*, *miedo* (CD 18)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 15, **Con** 15, **Int** 12, **Sab** 14, **Car** 19

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 19

Dotes Esquiva, Movilidad, Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas

Habilidades Diplomacia +15, Disfrazarse +9, Engañar +15, Interpretar (instrumentos de viento) +19, Intimidar +9, Percepción +18, Saber (Naturaleza) +10, Sigilo +17, Supervivencia +7; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Interpretar, +4 a Sigilo

Idiomas común, silvano

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja, partida (3-6) o bacanal (7-11)

Tesoro estándar (daga, arco corto más 20 flechas, flauta de gran calidad, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Flauta (Sb): un sátiro puede concentrarse y potenciar su magia si toca melodías de caza con su flauta. Cuando toca, todas las criaturas en un radio de 60 pies (18 *m*) deben llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 18 para no verse afectadas por *dormir*, *hechizar persona*, *miedo* o *sugestión*, dependiendo de la tonada que escoja el sátiro. Una criatura que tiene éxito en la salvación contra cualquiera de los efectos de la flauta no puede ser afectada de nuevo por la música de la misma flauta durante 24 horas, pero todavía pueden afectarle de forma normal otras aptitudes sortílegas del sátiro. El uso de la flauta por parte del sátiro no cuenta para los usos diarios de sus aptitudes sortílegas, y si se separa de ella aún puede continuar usando sus aptitudes estándar. La propia flauta es de gran calidad, y un sátiro puede crear una que la reemplace con 1 semana de trabajo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Los sátiros, conocidos en algunas regiones como faunos, son criaturas depravadas y hedonistas de las zonas más profundas y primitivas de los bosques. Adoran el vino, la música, y los placeres carnales, y son famosos por su libertinaje y zalamería, cortejando a incautas doncellas y muchachos, y dejando un rastro de incómodas explicaciones y embarazos no deseados al despertar.

Aunque sus cuerpos son casi siempre los de hombres atractivos y bien formados, gran parte del talento seductor de los sátiros radica en su talento para la música. Con la ayuda de su famosa flauta, un sátiro es capaz de tejer una gran variedad de conjuros melódicos diseñados para encantar a otros y ponerles en sintonía con sus deseos caprichosos.

Además de sus constantes escarceos, los sátiros actúan a menudo como guardianes de las criaturas que viven en sus bosques, y cualquiera que consiga convertir su deseo en ira verá muy probablemente peligrosos animales rodeando al fauno. Aún así, a pesar de que los sátiros tienden a valorar su propio entretenimiento por encima de los derechos de los demás, no actúan con mala fe hacia aquellos a los que seducen. Los niños nacidos de estos encuentros siempre son sátiros de sangre pura, y generalmente estos se los llevan en secreto poco después de nacer.

Ilustración de Michael Jaecks

Semicelestial (unicornio)

En el aire se alza un unicornio de alas del color del marfil, todo un ejemplo de gracia y belleza.

UNICORNIO SEMICELESTIAL VD 4

PX 1.200

CB ajeno Grande (nativo)

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +14

Aura círculo mágico contra el mal*

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 13 (+4 Des, +4 natural, -1 tamaño; +2 desvío contra el mal)

pg 42 (4d10+20)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +8; +4 contra veneno, resistencia +2 contra el mal

RD 5/mágica; **Inmune** compulsión, enfermedad, hechizo, veneno; **Resiste** ácido 10, electricidad 10, frío 10; **RC** 15

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 120 pies (*36 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Cornada +10 (1d8+6), 2 Pezuñas +7 (1d3+3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Castigar al mal 1/día (+8 al ataque, +4 al daño), Carga poderosa (Cornada, 2d8+12)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *detectar el mal*, *luz*

3/día — *curar heridas leves*, *protección contra el mal*

1/día — *auxilio divino*, *bendecir*, *curar heridas moderadas*, *neutralizar veneno* (CD 22), *teletransportar mayor* (dentro de su territorio*)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 19, **Con** 20, **Int** 13, **Sab** 25, **Car** 26

Ataque base +4; **BMC** +11; **DMC** 25 (29 contra derribo)

Dotes Ataque múltiple, Soltura con un arma (cuerno)

Habilidades Acrobacias +11, Averiguar intenciones +14, Percepción +14, Saber (los Planos) +5, Sigilo +11, Supervivencia +14 (+17 en bosques), Volar +13; **Modificadores raciales** +3 a Supervivencia en bosques, +4 a Sigilo

Idiomas común, silvano

CE empatía salvaje +18*, impacto mágico*

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja de compañeros o bendición (3-6)

Tesoro ninguno

*Aptitud del unicornio; consulta la página 278 para más detalles.

La mayoría de semicelestiales nacen de un mortal que amó a un ajeno bueno, pero la magia sagrada poderosa también puede crear uno.

Ilustración de Kieran Yanner

Cómo crear un semicelestial

'Semicelestial' es una plantilla adquirida o heredada que puede añadirse a cualquier criatura viva y corporal con una puntuación de Inteligencia 4 o mayor. Una criatura semicelestial conserva las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas a continuación.

VD: 5 DG o menos, como la criatura base +1; 6-10 DG, como la criatura base +2; 11 DG o más, como la criatura base +3.

Alineamiento: cualquiera bueno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a ajeno (nativo). No recalcules DG, ataque base ni salvaciones.

CA: la armadura natural mejora en +1.

Defensas/Cualidades: obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); inmunidad a la enfermedad; bonificador +4 racial en las salvaciones contra veneno; Resiste 10 al ácido, electricidad y frío; RD 5/mágica (si son 11 DG o menos) o 10/mágica (si son 12 DG o más); RC igual al VD +11 (máximo 35).

Velocidad: a menos que la criatura base vuele mejor, el semicelestial vuela al doble de la velocidad terrestre de la criatura base (maniobrabilidad buena).

Aptitudes especiales: un semicelestial obtiene las siguientes.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, como acción rápida, el semicelestial puede castigar al mal como un paladín del mismo nivel que sus DG, y persiste hasta que el objetivo esté muerto o el semicelestial descanse.

Aptitudes sortílegas: un semicelestial con una puntuación de Inteligencia o Sabiduría de 8 o mayor tiene un número acumulativo de aptitudes sortílegas que depende de sus DG. A menos que se indique lo contrario, una aptitud está disponible una vez al día. El nivel de lanzador es igual a los DG de la criatura (o el nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de la criatura base, el que sea mayor).

DG	Aptitudes	DG	Aptitudes
1-2	*bendecir, prot. c. mal* 3/día	11-12	*palabra sagrada*
3-4	*aux. divino, detectar el mal*	13-14	*aura sagr.* 3/día, *sacralizar*
5-6	*c. heridas gr., neutr. veneno*	15-16	*hech. monstruo en grupo*
7-8	*cast.divino, quitar enferm.*	17-18	*conv. monstruo IX* (s. cel.)
9-10	*disipar el mal*	19-20	*resurrección*

Puntuaciones de característica: un semicelestial obtiene un bonificador +4 a tres puntuaciones de característica de su elección y un bonificador +2 a las otras tres.

Habilidades: un semicelestial con DG posee tantos puntos de habilidad por cada DG como 6 + su modificador por Inteligencia.

Semidragón (dracolisco)

Este dragón de seis patas mueve sus enormes alas, a la vez que baja su cabeza para mirar fijamente con unos horribles ojos brillantes.

DRACOLISCO **VD 7**

PX 3.200

Basilisco semidragón negro

N dragón Mediano

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 9, desprevenido 21 (-1 Des, +12 natural)

pg 73 (7d10+35)

Fort +12, **Ref** +4, **Vol** +5

Inmune ácido, dormir, parálisis

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +14 (1d8+7), 2 Garras +14 (1d4+7)

Ataques especiales Arma de aliento (línea de ácido de 60 pies [*18 m*], 7d6 ácido, Reflejos CD 18 mitad), Mirada (CD 18, consulta la página 37)

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 8, **Con** 21, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 13

Ataque base +7; **BMC** +14; **DMC** 23 (31 contra derribo)

Dotes Gran fortaleza, Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +14, Sigilo +13, Volar +9; **Modificador racial** +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno pantano templado o subterráneo

Organización solitario o pareja

Tesoro estándar

Los semidragones rara vez son el resultado del apareamiento de dragones con otras criaturas; la mayoría es el resultado de extraños experimentos mágicos. En muchos casos, uno creado con éxito se aparea realmente con otros de su especie, como el temido dracolisco.

Cómo crear un semidragón

'Semidragón' es una plantilla adquirida o heredada, que puede añadirse a cualquier criatura viva y corporal (a partir de ahora, criatura base). Un semidragón conserva todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas a continuación.

VD: como la criatura base +2 (mínimo 3).

Tipo: el tipo de la criatura cambia a dragón. No recalcules DG, ataque base ni salvaciones.

CA: la armadura natural mejora en +4.

Defensas/Cualidades: un semidragón obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); visión en la penumbra; inmunidad a dormir, parálisis y a la energía del mismo tipo que su arma de aliento.

Velocidad: un semidragón posee alas. A menos que la criatura base tenga mejor velocidad de vuelo, el semidragón vuela al doble de la velocidad terrestre de la criatura base (maniobrabilidad regular).

Cuerpo a cuerpo: un semidragón posee dos ataques de garra y un ataque de mordisco. Si la criatura base puede utilizar armas manufacturadas, el semidragón también. Un nuevo ataque de garra o mordisco causa el daño apropiado al tamaño del semidragón (consulta 'Ataques naturales' en las páginas 298-299).

Aptitudes especiales: un semidragón conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene un arma de aliento disponible una vez al día en función de la variedad del dragón (consulta más adelante). El arma de aliento causa 1d6 pg de daño por cada DG racial que posee el semidragón (Reflejos mitad, CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura + el modificador por Constitución de la criatura).

Variedad del dragón	Arma de aliento
Negro o de cobre	línea de ácido de 60 pies (*18 m*)
Oropel	línea de fuego de 60 pies (*18 m*)
Azul o de bronce	línea de electricidad de 60 pies (*18 m*)
Rojo o de oro	cono de fuego de 30 pies (*9 m*)
Verde	cono de ácido de 30 pies (*9 m*)
Blanco o de plata	cono de frío de 30 pies (*9 m*)

Puntuaciones de característica: se incrementan a partir de la criatura base de la siguiente forma: Fue +8, Con +6, Int +2, Car +2.

Habilidades: un semidragón con DG raciales posee tantos puntos de habilidad por cada DG racial como 6 + su modificador por Inteligencia. Las habilidades de clase raciales no cambian respecto a las de la criatura base.

Ilustración de Kevin Yan

Semiinfernal (minotauro)

Esta figura infernal, completada por alas de murciélago, garras, cabeza de toro con colmillos, y pezuñas hendidas, brama en señal de desafío.

MINOTAURO SEMIINFERNAL VD 6

PX 2.400

CM ajeno Grande (nativo)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +14

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)

pg 57 (6d10+24)

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +6

Aptitudes defensivas astucia natural*; **RD** 5/mágica; **Inmune** veneno; **Resiste** ácido 10, electricidad 10, frío 10, fuego 10; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Gran hacha +11/+6 (3d6+9/x3), Mordisco +6 (1d8+3), Cornada +6 (1d6+3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada +13, 2d6+9), Castig. el bien 1/día

Aptitudes sortílegas (NL 6º)

3/día — *oscuridad*

1/día — *azote sacrílego* (CD 14), *profanar*

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 14, **Con** 19, **Int** 9, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +13; **DMC** 25

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

Habilidades Intimidar +9, Percepción +14, Saber (religión) +5, Sigilo +7, Supervivencia +14, Volar +0; **Modificadores raciales** +4 a Percepción, +4 a Supervivencia

Idioma gigante

ECOLOGÍA

Entorno ruinas templadas o subterráneo

Organización solitario, pareja o banda (3-4)

Tesoro estándar (gran hacha, otro)

*Aptitud del minotauro; consulta la página 213 para más detalles.

Los semiinfernales son criaturas muy corrompidas por un poder demoníaco, infernal, u otro maligno.

Cómo crear un semiinfernal

'Semiinfernal' es una plantilla adquirida o heredada que puede añadirse a cualquier criatura viva y corporal con Inteligencia 4 o mayor. Un semiinfernal utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas a continuación.

VD: 4 DG o menos, como la criatura base +1; 5-10 DG, como la criatura base +2; 11 DG o más, como la criatura base +3.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a ajeno (nativo). No recalcules DG, ataque base ni salvaciones.

CA: la armadura natural mejora en +1.

Defensas/Cualidades: obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); inmunidad al veneno; Resiste 10 al ácido, electricidad, frío y fuego; RD 5/mágica (si son 11 DG o menos) o 10/mágica (si son 12 DG o más); RC igual al VD +11 (máximo 35).

Velocidad: a menos que la criatura base vuele mejor, el semiinfernal vuela al doble de la velocidad terrestre de la criatura base (maniobrabilidad buena).

Cuerpo a cuerpo: un semiinfernal obtiene dos ataques de garra y un ataque de mordisco. El daño depende de su tamaño (consulta las páginas 298-299).

Aptitudes especiales: un semiinfernal obtiene las siguientes.

Castigar el bien (Sb): una vez al día, como acción rápida, el semiinfernal puede castigar al bien como la aptitud de castigar el mal de un paladín del mismo nivel que sus DG, excepto que afecta a un objetivo bueno. Persiste hasta que el objetivo está muerto o el semiinfernal descansa.

Aptitudes sortílegas: un semiinfernal con una puntuación de Inteligencia o Sabiduría 8 o mayor tiene un número acumulativo de aptitudes sortílegas que depende de sus DG. A menos que se indique lo contrario, una aptitud está disponible una vez al día. El nivel de lanzador es igual a los DG de la criatura (o el nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas de la criatura base, el que sea mayor).

DG	Aptitudes	DG	Aptitudes
1-2	*oscuridad* 3/día	11-12	*blasfemia*
3-4	*profanar*	13-14	*a. sacríl.* 3/día, *desacralizar*
5-6	*azote sacrílego*	15-16	*horrible marchitamiento*
7-8	*veneno* 3/día	17-18	*conv. monstruo IX* (s. inf.)
9-10	*contagio*	19-20	*destrucción*

Puntuaciones de característica: un semiinfernal obtiene un bonificador +4 a tres puntuaciones de característica de su elección y un bonificador +2 a las otras tres.

Habilidades: un semiinfernal con DG raciales posee tantos puntos de habilidad por cada DG racial como 6 + su modificador por Inteligencia. Las habilidades de clase raciales no cambian, y los rangos de habilidad por nivel de clase tampoco.

Ilustración de Kevin Yan

Serpiente constrictora

Esta gran serpiente posee un cuerpo grueso y musculoso y unas escamas verde mate, decoradas con estrías de color marrón oscuro.

SERPIENTE CONSTRICTORA VD 2

PX 600

N animal Mediano

Inic +3; **Sentidos** olfato; Percepción +12

DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+3 Des, +2 natural)

pg 19 (3d8+6)

Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d4+4 más Agarrón)

Ataques especiales Constreñir (1d4+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

Ataque base +2; **BMC** +5 (+9 presa); **DMC** 18 (no puede ser derribado)

Dotes Dureza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +15, Nadar +11, Percepción +12, Sigilo +11, Trepar +11;

Modificadores raciales +8 a Acrobacias, +4 a Percepción, +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno bosques y pantanos cálidos, y agua dulce

Organización solitario o nido (2-6)

Tesoro ninguno

Sean pitones de la jungla o boas de los pantanos como la anaconda, las serpientes constrictoras se encuentran entre los animales depredadores más mortales de las zonas tropicales. Afortunadamente, estas grandes serpientes son relativamente pasivas, excepto cuando se preparan para mudar la piel, o están muy hambrientas. Sin embargo, las sinuosas criaturas son temidas por muchas sociedades, que suelen atribuirles cualidades infernales.

La serpiente constrictora presentada aquí es relativamente pequeña. Puedes crear estadísticas para otras devoradoras de hombres más grandes como la anaconda, aplicando las plantillas simples avanzada y gigante, o incrementando las estadísticas a una serpiente Grande de 7 DG (VD 5) o incluso a una serpiente Enorme de 14 DG (VD 10).

Serpiente venenosa

Esta serpiente de colores vivos asume una postura agresiva, siseando y abriendo la boca para mostrar sus colmillos.

SERPIENTE VENENOSA VD 1

PX 400

N animal Mediano

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 13 (+1 Des, +3 natural)

pg 13 (2d8+4)

Fort +5, **Ref** +4, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +2 (1d4-1 más Veneno)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 2

Ataque base +1; **BMC** +0; **DMC** 11 (no puede ser derribado)

Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas[A]

Habilidades Acrobacias +9, Nadar +9, Percepción +9, Sigilo +9, Trepar +9;

Modificadores raciales +8 a Acrobacias, +4 a Percepción, +4 a Sigilo; Nadar y Trepar son modificadas por la Destreza

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera templado o cálido

Organización solitario, pareja o nido (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Con; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

En la Naturaleza habitan innumerables especies de serpientes venenosas, que son capaces de abatir con sus mordiscos a criaturas mucho más grandes que ellas. Las serpientes del tamaño presentado aquí son por suerte más raras que sus parientes más pequeñas, pero muchas especies de serpientes de cascabel, cobras, y reptiles similares pueden crecer hasta este tamaño.

Las serpientes venenosas son generalmente mucho más agresivas que las constrictoras, y existen variantes aún más grandes: puedes crear la estadísticas de una cobra real, por ejemplo, aplicando las plantillas simples avanzada y gigante a las aquí indicadas.

Ilustración de Ben Wootten

Serpiente marina

El cuello espinado de esta serpiente del tamaño de un barco se arquea surgiendo del agua como una cobra a punto de atacar, mientras sisea amenazadoramente.

SERPIENTE MARINA VD 12

PX 19.200

N bestia mágica Gargantuesca (acuática)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 25, toque 8, desprevenido 23 (+2 Des, +17 natural, -4 tamaño)

pg 187 (15d10+105)

Fort +16, **Ref** +13, **Vol** +7

Aptitudes defensivas elusivo; **Inmune** frío; **Resiste** fuego 30

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +23 (4d8+12/19-20 más Agarrón), Coletazo +18 (3d6+6 más Agarrón)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Constreñir (3d6+18), Engullir (4d8+18 de daño contundente, CA 18, pg 18), Volcar

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 14, **Con** 25, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +15; **BMC** +31 (+35 presa); **DMC** 43 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sigiloso, Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +20, Percepción +8, Sigilo +13

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera oceánico

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Elusivo (Sb): las serpientes marinas han sido, desde hace mucho, objeto de las leyendas marítimas, pero a pesar de los incontables intentos de cazarlas, es muy raro encontrarlas a menos que ellas lo deseen. Como acción de asalto completo estando en el agua, una serpiente marina puede moverse a su velocidad de correr (240 pies [*72 m*]) sin dejar rastro de su paso (idéntico al efecto de *pasar sin dejar rastro*). Una serpiente marina escurridiza obtiene un bonificador +40 de circunstancia a su prueba de Sigilo. Además, excepto en combate, se considera que una serpiente marina está bajo los efectos de un conjuro de *indetectabilidad*. Ambos efectos tienen un nivel de lanzador 20º, y no pueden disiparse.

Volcar (Ex): una serpiente marina puede intentar volcar un bote o un barco de su tamaño o más pequeño embistiéndolo como un ataque en carga, y llevando a cabo una prueba de BMC. La CD de esta prueba es 25, o el resultado de la prueba de Profesión (marinero) del capitán del navío, la que sea mayor.

Las historias sobre inmensas serpientes marinas han dado color a las historias de marinos desde que el primer barco navegó hasta perder la costa de vista. Sin embargo es muy difícil conseguir pruebas de estas inmensas y escurridizas criaturas, no sólo por que el océano sea enorme y las verdaderas serpientes marinas sean raras, sino porque estas criaturas son expertas tanto en evitar ser capturadas como en destruir los barcos enviados a llevar a cabo tan desalentadora tarea. Debido a la naturaleza eremita de la serpiente marina, muchos marinos se toman la visión de dicha bestia como un augurio, aunque si la visión presagia peligros o providencia depende tanto de la moral del barco como de si hace algo más (a la propia serpiente marina le importan poco las profecías, y sólo su apetito determina lo peligrosa que puede ser su proximidad a un barco curioso).

Aunque las serpientes marinas son poco más que animales, les rodea un aire de misticismo hasta el punto que incluso los viejos lobos de mar y los cínicos están obligados a admitir que verlas les acelera el corazón y les anima (o les hunde) el espíritu. Los informes sobre avistamientos de serpientes marinas hacen igual de probable que se fomenten los viajes como que se extienda el pánico entre los marineros, a la vez que exploradores y aventureros van en manada al lugar donde esperan observar tal criatura legendaria.

Las serpientes marinas típicas miden 60 pies (*18 m*) de longitud y pesan 4.500 libras (*2,03 TM*), pero su límite de crecimiento es desconocido. De hecho, el mar es un vasto y misterioso lugar, más que capaz de albergar ballenas y otros leviatanes, y los cuentos sobre serpientes marinas que exceden los 300 pies (*90 m*) o más no son desconocidos. Puedes generar las estadísticas de una serpiente marina de ese tremendo tamaño, aplicando la plantilla simple avanzada o gigante a las estadísticas presentadas aquí. Como alternativa, puedes avanzar esta serpiente marina a tamaño Colosal, incrementando sus DG a 25 y su VD a 18.

Ilustración de Michael Jaecks

Shoggoth

Este inmenso montón de limo negro avanza rugiente, con ojos y boca, e incluso cosas más extrañas, conformando su agitada mole.

SHOGGOTH **VD 19**

PX 204.800

CN cieno Enorme (acuático)

Inic +11; **Sentidos** olfato, sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra, visión periférica total; Percepción +33

DEFENSA

CA 33, toque 15, desprevenido 26 (+7 Des, +18 natural, -2 tamaño)

pg 333 (23d8+230); curación rápida 10

Fort +19, **Ref** +14, **Vol** +15

RD 10/-; **Inmune** ceguera, efectos de hechizo, frío, rasgos de cieno, sónico, sordera; **Resiste** ácido 20, electricidad 20, fuego 20; **RC** 30

ATAQUE

Velocidad 50 pies (*15 m*), trepar 30 pies (*9 m*), nadar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo 4 Golpetazos +30 (3d6+15/19-20 más Agarrón)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 30 pies (*9 m*)

Ataques especiales Cacofonía exasperante, Constreñir (3d6+15), Envolver (4d6+22 de daño contundente más 8d6 de ácido, CA 19, pg 33), Pisotear (4d8+15, CD 36)

ESTADÍSTICAS

Fue 40, **Des** 24, **Con** 31, **Int** 5, **Sab** 22, **Car** 13

Ataque base +17; **BMC** +34 (+39 presa); **DMC** 51 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico asombroso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Romper arma mejorado, Soltura con los críticos, Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +23, Percepción +33, Trepar +23; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idioma aklo

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno acuático o subterráneo fríos

Organización solitario o marea (2-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Cacofonía exasperante (Sb): como acción gratuita, un shoggoth puede dar voz a los sonidos y las palabras que nadie en su sano juicio quisiera escuchar. Todas las criaturas que se encuentran en un radio de 60 pies (*18 m*) deben llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 22 para no quedar confusas durante 1d6 asaltos. Cada asalto que una criatura se ve afectada sufre 1d6 puntos de daño a la Sabiduría. Una criatura que tiene éxito no puede ser afectada por la cacofonía de este shoggoth durante 24 horas. Este es un efecto enajenador y sónico. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Envolver (Ex): para usar esta aptitud, el shoggoth debe comenzar su turno haciendo presa a una criatura, o sino debe pisotear. Un shoggoth podrá intentar envolver a tantas criaturas como aprese o pisotee en un asalto. Esta aptitud por lo demás funciona como Engullir, excepto que una criatura que se abra paso a golpes no deja abertura alguna en el cuerpo protoplásmico de la criatura.

Visión periférica total (Ex): la multitud de órganos sensoriales de un shoggoth le conceden un bonificador +4 racial a la Percepción, e inmunidad al flanqueo.

Aunque incluso los profetas lunáticos y apocalípticos aseguran desesperadamente que el monstruoso shoggoth no es más que una visión inducida por las drogas, o una pesadilla afortunadamente irreal, la verdad es mucho más terrible. Los shoggoth existen, aunque se mantienen en las fosas oceánicas más profundas, o en las cavernas y ruinas más remotas y olvidadas, emergiendo rara vez y sólo para extender la locura y la destrucción en sus legamosos despertares.

Los primeros shoggoth fueron creados hace eones, mucho antes de que los primeros dioses se interesasen por el plano Material. Algunos sostienen que los diseñaron los aboleth, mientras que algunos textos extraños apuntan a una raza incluso más antigua, que creó a los primeros shoggoth como esclavos. Al final, estas temidas bestias desarrollaron suficiente inteligencia para rebelarse contra sus creadores, y ahora acechan, pacientes pero poderosas, en las oscuras profundidades.

Ilustración de Christian Pearce

Sigiloso oscuro

Harapos sucios y hediondos envuelven a este pequeño humanoide de la cabeza a los pies, dejando únicamente visibles sus manos y su blanca nariz pálida.

SIGILOSO OSCURO **VD 2**

PX 600

CN humanoide pequeño (pueblos oscuros)

Inic +3; **Sentidos** ver en la oscuridad; Percepción +4

DEFENSA

CA 16, toque 14, desprevenido 13 (+2 armadura, +3 Des, +1 tamaño)

pg 19 (3d8+6)

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +1

Debilidades ceguera ante la luz

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Daga +6 (1d3/19-20 más Veneno)

Ataques especiales Ataque furtivo (+1d6), Muerte agónica

Aptitudes sortílegas (NL 3º)

A voluntad — *detectar magia*, *oscuridad*

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 8

Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 14

Dotes Soltura con una habilidad (Juego de manos), Sutileza con las armas

Habilidades Juego de manos +7, Percepción +4, Sigilo +12, Trepar +8;

Modificadores raciales +4 a Percepción, +4 a Sigilo,+4 a Trepar

Idioma pueblos oscuros

CE armadura de harapos, uso de venenos

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o clan (20-80 más 1 acechador oscuro por cada 20 sigilosos oscuros)

Tesoro estándar (daga, veneno de mancha negra [3 dosis], otro)

APTITUDES ESPECIALES

Armadura de harapos (Ex): las múltiples capas de harapos sucios del sigiloso oscuro funcionan como una armadura de cuero cuando las viste uno de su especie.

Muerte agónica (Sb): cuando un sigiloso oscuro muere, su cuerpo entra en combustión generando una explosión de brillante luz blanca, y dejando su equipo amontonado en el suelo. Todas las criaturas en una explosión de 10 pies (3 *m*) de radio deben llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 13 para no quedar cegadas durante 1d6 asaltos. Los demás sigilosos oscuros que estén en un radio de 10 pies (3 *m*) quedan cegados automáticamente durante al menos 1 asalto, debido a su ceguera ante la luz. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Uso de venenos (Ex): los sigilosos oscuros son hábiles en el uso de venenos, y nunca corren riesgo de envenenarse a sí mismos por accidente. Dominan el uso de una pasta negra maloliente destilada a partir de un hongo subterráneo conocido como mancha negra (herida; *salvación* Fort CD 15; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación). La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

Ver en la oscuridad (Sb): un sigiloso oscuro puede ver perfectamente en la oscuridad de cualquier tipo, incluso la creada por *oscuridad profunda*.

Los sigilosos oscuros acechan en los lugares oscuros profundos bajo la superficie del mundo, aventurándose lejos por la noche o en las sociedades vecinas, cuando la urgencia de robar y de causar tumultos es demasiado fuerte para resistirla. Infinitas capas de ropas oscuras, sucias y podridas cubren a estas pequeñas criaturas, dejando creer a los demás que son más pequeñas aún. Normalmente se les encuentra en grupos y huyen de la luz brillante, pero son muy valientes en la oscuridad.

Los sigilosos oscuros miden justo por debajo de 4 pies (1,20 *m*) y pesan 80 libras (36 *kg*). Su carne es pálida y húmeda, y sus ojos son blancos como la leche. Exudan un olor nauseabundo a sudor y comida podrida, debido principalmente al hecho de que nunca se quitan la ropa (en su lugar, añaden más capas cuando la más exterior está demasiado raída).

A pesar de todo el caos y todos los problemas que una banda de sigilosos oscuros puede causar, no es nada comparado con los peligros que una tribu dirigida por los más altos e incluso más siniestros acechadores oscuros representa. Los sigilosos oscuros tratan a sus altos y ágiles maestros casi como dioses, haciéndoles ofrendas y obedeciéndoles en cada antojo. Varios acechadores oscuros sirven siempre como líderes de las tribus de sigilosos oscuros, recayendo todo el trabajo duro de la tribu en los diminutos hombros de los sigilosos, liberando a los acechadores para sus decadentes placeres. A pesar de todo, los sigilosos oscuros no ven un desequilibrio inherente en este acuerdo (para ellos, una vida de servidumbre bajo los acechadores oscuros es una vida plena).

Ilustración de Eric Lofgren

Simio (gorila)

Unos grandes ojos, hundidos bajo la marcada frente de este gran simio, observan mientras avanza pesadamente sobre sus patas y nudillos.

GORILA **VD 2**

PX 600

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Destreza, +3 natural, -1 tamaño)

pg 19 (3d8+6)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), trepar 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +3 (1d6+2)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

Ataque base +2; **BMC** +5; **DMC** 17

Dotes Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +6, Percepción +8, Trepar +14

ECOLOGÍA

Entorno bosques cálidos

Organización solitario, pareja o tropa (3-12)

Tesoro ninguno

Un simio macho adulto mide 8 pies (2,40 *m*) de altura y puede pesar hasta 400 libras (180 *kg*). Aunque generalmente son criaturas tímidas y pacíficas cuando no se les molesta, los gorilas son territoriales y se vuelven muy agresivos cuando se les provoca. Este bloque de estadísticas suele usarse para cualquiera de los tipos más grandes de primates, como los gorilas (para simios más pequeños como orangutanes y chimpancés, aplica la plantilla joven). Los primates más pequeños deberían usar las estadísticas de los monos de la página 144.

Los gorilas suelen dar muestras de poderío antes de atacar, golpeándose el torso con las palmas, pataleando, y rugiendo muy fuerte. Cualquier oponente que se niega a huir tras esta demostración es atacado. Los grupos de simios luchan juntos en frenesí, despedazando a sus oponentes con sus manos y dientes.

Simio terrible

Dientes afilados llenan la boca de este simio enorme y salvaje, y sus largos y musculosos brazos se extienden hasta el suelo, terminando en amenazantes garras.

SIMIO TERRIBLE (GIGANTOPITHECUS) **VD 3**

PX 800

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 13 (+2 Destreza, +4 natural, -1 tamaño)

pg 30 (4d8+12)

Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +4

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*), trepar 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +6 (1d6+4), 2 Garras +6 (1d4+4)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 10 pies (3 *m*)

Ataques especiales Rasgadura (2 Garras, 1d4+6)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 15, **Con** 16, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 7

Ataque base +3; **BMC** +8; **DMC** 20

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +6, Percepción +8, Sigilo +2, Trepar +16

ECOLOGÍA

Entorno bosques cálidos

Organización solitario, pareja o tropa (3-6)

Tesoro casual

Ilustración de Adam Vehige

Conocido por muchos estudiosos como gigantopithecus, el simio terrible es una criatura mucho más peligrosa y bestial que el relativamente pacífico gorila. Un simio terrible adulto macho mide 9 pies (2,70 *m*) de altura y pesa 1.200 libras (540 *kg*).

El simio terrible ataca a cualquiera que se entrometa en su territorio, incluyendo a otros simios terribles que no sean de su grupo, y no se detiene hasta que el intruso está muerto o huye.

Un simio terrible no hace demostraciones de fuerza, ni avisa antes de atacar; simplemente entra en acción con poca o ninguna provocación, destrozando a sus oponentes con garras y dientes. Si un enemigo bien protegido hace frente a un simio terrible, éste intenta apresarle, inmovilizarle en el suelo y desgarrarle.

Sirénido

Esta bella mujer que se desliza entre las rompientes olas, posee la mitad inferior del cuerpo de un largo y esbelto pez.

SIRÉNIDO **VD ⅓**

PX 135

Sirénido combatiente 1

N humanoide Mediano (acuático)

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (+1 Des, +2 natural)

pg 7 (1d10+2)

Fort +4, **Ref** +1, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo Tridente +2 (1d8+1)

A distancia Ballesta pesada +2 (1d10/19-20)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 10

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 13 (no puede ser derribado)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Nadar +13, Percepción +3

Idiomas acuano, común

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno océano templado

Organización solitario, compañía (2-4), patrulla (3-10 más 2 lugartenientes de 3er nivel, y 1 líder de 3er a 6º nivel), o banco (11-60 más 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 5 lugartenientes de 5º nivel, 3 capitanes de 7º nivel, y 8-12 delfines)

Tesoro equipo de PNJ (tridente, ballesta pesada con 10 virotes, otro)

De cintura para arriba, los sirénidos muestran torsos de humanos corpulentos, y rasgos delicados, reminiscencias de elfos y otros humanoides ligados al mundo natural. El cuerpo inferior está formado por las aletas y la cola de un gran pez. Dependiendo de la región, sus escamas varían de tonalidad, incluyendo plateada brillante, verde pálida, o incluso azulada con rayas amarillas y carmesíes. Los sirénidos suelen medir de 6 a 8 pies (*1,8-2,4 m*) de longitud y pesan sobre las 200 libras (*90 kg*), aunque las mujeres son ligeramente más pequeñas que los varones. A pesar de ser anfibios, los sirénidos se mueven con gran dificultad en tierra firme, y es raro que deambulen a más de una milla (*1,6 km*) del mar.

Es muy raro que un sirénido entre en contacto con una criatura que no sea de su raza. De hecho, muchos sirénidos hacen grandes esfuerzos para evitar que los marineros se acerquen a sus hogares, recurriendo incluso a la violencia de ser necesario.

Algunos informes antiguos dan a entender que los sirénidos protegen un terrible secreto vinculado a las profundidades, y aunque ninguno menciona cuál es, lo lejos que llegan los sirénidos para permanecer aislados de otras razas recalca la importancia de esta custodia.

Aunque los sirénidos aparentan ser una raza bella y poderosa, algunos eruditos y navegantes murmullan que sirénidos degenerados y mutados deambulan por las regiones más aisladas y profundas de los mares y océanos. Algunos indicios manifiestan que estos descendientes acabaron adorando a poderes siniestros y retorcidos que acechan en la profunda oscuridad, mientras que otras teorías incluyen a todos los sirénidos en este siniestro y secreto plan, sosteniendo que incluso aquellos sirénidos que creen que controlan sus propios destinos, no son de hecho más que simples marionetas inconscientes de una raza dominante siniestra y desconocida de las profundidades del mar.

Personajes sirénidos

Los sirénidos se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. Poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Destreza, +2 a Constitución, +2 a Carisma: los sirénidos son gráciles, robustos y bellos.

Armadura natural +2: los sirénidos poseen una piel dura.

Acuático: son acuáticos y pueden respirar agua. Su velocidad terrestre es 5 pies (*1,5 m*), pero nadan a una velocidad de 50 pies (*15 m*). Son anfibios, pero prefieren no pasar mucho tiempo fuera del agua.

Visión en la penumbra: poseen visión en la penumbra.

Idiomas: los sirénidos comienzan hablando acuano y común. Si un sirénido posee una puntuación de Inteligencia elevada puede elegir cualquiera de los siguientes idiomas adicionales: aboleth, aklo, dracónico, elfo, sahuagin y silvano.

Ilustración de Alex Shim

Skum

Este humanoide jorobado y de piel verdosa posee una gran cabeza similar a la de una rana, pero una boca más parecida a la de un pez con dientes.

SKUM (ULAT-KINI) VD 2

PX 600

LM humanoide monstruoso Mediano (acuático)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (+1 Des, +2 natural)

pg 20 (2d10+9)

Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +3

Resiste frío 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Tridente +4 (1d8+2), Garra +2 (1d4+1), Mordisco +2 (1d6+1)

A distancia Tridente +3 (1d8+2)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 13, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 6

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Dotes Ataque múltiple[A], Dureza

Habilidades Intimidar +3, Nadar +15, Percepción +5 (+9 bajo el agua), Sigilo +6 (+10 bajo el agua); **Modificadores raciales** +4 a Percepción y Sigilo bajo el agua

Idiomas aboleth, infracomún

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno acuático o subterráneo templado o frío

Organización solitario, nidada (2-5), manada (6-12) o cábala (13-95 más 50% de no combatientes, 1 subjefe de 3er nivel por cada 20 adultos, 1 hechicero de 4° a 6° nivel por cada 40 adultos, 1 jefe de 7° a 9° nivel, y 2-6 cienos)

Tesoro equipo de PNJ (tridente, otro)

Los skum pertenecen a la más prolífica y de éxito de las innumerables razas creadas por los aboleth para servirles como esclavos. En la cima del imperio de los aboleth, los skum eran incalculables, y sus ejércitos libraron muchas guerras en tierra firme, pero ahora que los aboleth están en declive, los skum se han propuesto liberarse para valerse por sí mismos.

En general, los skum han tenido poco éxito en su desarrollo, y hoy en día sólo son una sombra de lo que fueron, habitando la mayoría en las profundidades de la tierra, en ruinas que se desmoronan lentamente, y siguen ahí sólo debido a que sus enemigos han perdido el interés en continuar una guerra ya ganada contra estos humanoides pisciformes. Los skum incluso han olvidado su propio nombre: sólo los más eruditos y sabios de su raza recuerdan que una vez fueron conocidos como ulat-kini. Hoy, muchos se identifican con el epíteto racial que les aplican los habitantes de la superficie: 'skum' *(NdC: juego de palabras con 'scum' = escoria, chusma).*

Los skum no envejecen, y salvo la muerte por violencia o enfermedad, pueden vivir eternamente. Desafortunadamente, esta casi inmortalidad tiene el contrapunto de que son incapaces de reproducirse por sí mismos porque todos son varones, dado que los aboleth no querían que su raza esclava prosperara sin su permiso. Aunque esto es terrible, no significa que los skum no puedan procrear. Al haber sido creados originariamente a partir de humanos, los skum pueden fecundar a humanas, y los hijos obtenidos de estas impías uniones son inevitablemente deformes. Quienes no nacen como skum experimentan transformaciones graduales a lo largo de sus vidas, y cuando deberían morir de viejos, estos híbridos sufren 'el cambio', mudando su carne marchita para transformarse en uno de los ulat-kini. Aunque la mayoría de las tribus skum carecen del impulso de perpetuar su raza y preferirían languidecer en sus horribles ruinas subterráneas, las tribus asentadas en el litoral de zonas costeras poco pobladas parecen estar en auge. Algunas de estas comunidades saquean pueblos en busca de humanas de cría, pero algunas tribus más traicioneras forman alianzas con estos pobres desesperados, proporcionándoles protección y generosidad desde el mar a cambio de mujeres.

Ilustración de Warren Mahy

Sombra

Apenas visible por el rabillo del ojo, esta voluta de sombra es vagamente humanoide, y se retuerce con vida sacrílega.

SOMBRA **VD 3**

PX 800

CM muerto viviente Mediano (incorporal)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+2 desvío, +2 Des, +1 esquiva)

pg 19 (3d8+6)

Fort +3, **Ref** +3, **Vol** +4

Aptitudes defensivas incorporal, resistencia a la canalización +2; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Toque incorporal +4 (1d6 de daño a la Fuerza)

Ataques especiales Crear engendro, Daño a la Fuerza

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 14, **Con** -, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

Ataque base +2; **BMC** +4; **DMC** 17

Dotes Esquiva, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +8, Sigilo +8 (+12 con luz tenue, +4 con luz brillante), Volar +11; **Modificador racial** +4 a Sigilo con luz tenue (-4 con luz brillante)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o plaga (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Crear engendro (Sb): una criatura humanoide muerta por el daño a la Fuerza de una sombra, se convierte en una sombra bajo el control de su asesino en 1d4 asaltos.

Daño a la Fuerza (Sb): el toque de una sombra causa a una criatura viva 1d6 puntos de daño a la Fuerza. Este es un efecto de energía negativa. Una criatura muere si el daño a la Fuerza iguala o supera su puntuación de Fuerza real.

La siniestra sombra se encuentra en el borde entre la melancolía de la oscuridad y la dura verdad de la luz. La sombra prefiere frecuentar ruinas sobre las que se establece una civilización, donde caza criaturas vivas lo suficientemente insensatas como para tropezarse con su territorio. La sombra es un horror muerto viviente, y como tal no tiene objetivos o motivaciones aparentemente visibles, salvo extraer la vida y la vitalidad de los seres vivos.

Sombra mayor

Esta figura sombría oscila y se mueve con gracia errática, como iluminada por un fuego invisible.

SOMBRA MAYOR **VD 8**

PX 4.800

CM muerto viviente Mediano (incorporal)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenido 12 (+2 desvío, +5 Des, +1 esquiva)

pg 58 (9d8+18)

Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +7

Aptitudes defensivas incorporal, resistencia a la canalización +2; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad volar 40 pies (*12 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Toque incorporal +11 (1d8 Fuerza)

Ataques especiales Crear engendro (como la sombra), Daño a la Fuerza

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 20, **Con** -, **Int** 6, **Sab** 12, **Car** 15

Ataque base +6; **BMC** +11; **DMC** 24

Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Movilidad, Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo)

Habilidades Percepción +13, Sigilo +20 (+24 con luz tenue, +16 con luz brillante), Volar +15; **Modificador racial** +4 a Sigilo con luz tenue (-4 con luz brillante)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Daño a la Fuerza (Sb): el toque de una sombra mayor causa 1d8 puntos de daño a la Fuerza a una criatura viva. Este es un efecto de energía negativa. Una criatura muere si el daño a la Fuerza iguala o supera su puntuación de Fuerza real.

Las sombras mayores son aquellas sombras muertas vivientes que han sido imbuidas más intensamente con energía negativa, como las que han pasado mucho tiempo en áreas del plano de la Sombra inundándose de energía negativa, o las que han consumido las vidas de miles de víctimas. Estos monstruos muertos vivientes se encuentran a menudo junto a una pequeña partida de sombras normales, quienes tratan normalmente a una sombra mayor como su líder.

Ilustración de Matt Dixon

Svirfneblin

Este gnomo calvo, de complexión fuerte y pálidos ojos excesivamente grandes y expresivos, posee una piel de color gris como la roca.

SVIRFNEBLIN **VD 1**

PX 400

Svirfneblin explorador 1

N humanoide Pequeño (gnomo)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), visión en la penumbra; Percepción +6

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 11 (+2 Des, +2 esquiva, +1 tamaño)

pg 15 (1d10+5)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +2

RC 12

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*) (15 pies [*4,5 m*] con armadura)

Cuerpo a cuerpo Pico pesado +3 (1d4+1/x4)

A distancia Ballesta ligera +4 (1d6/19-20)

Ataques especiales Enemigo predilecto (enano +2), +1 al ataque contra enanos y humanoides reptilianos

Aptitudes sortílegas (NL 1º)

Constantes — *indetectabilidad*

1/día — *ceguera/sordera* (CD 12), *contorno borroso*, *disfrazarse*

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 8

Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 15

Dotes Dureza

Habilidades Artesanía (alquimia) +6, Curar +4, Percepción +6, Saber (dungeons) +4, Sigilo +12 (+14 bajo tierra), Supervivencia +4 (+5 rastreando); **Modificadores raciales** +2 a Artesanía (alquimia), +2 a Percepción, +2 a Sigilo (+4 a Sigilo bajo tierra)

Idiomas gnomo, infracomún

CE afinidad con la piedra, empatía salvaje +1, rastrear

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, compañía (2-4), sección (5-20 más 1 líder de 3er a 6º nivel, y 2 sargentos de 3er nivel) o partida (30-50 más 1 sargento de 3er nivel por cada 20 adultos, 5 lugartenientes de 5º nivel, 3 capitanes de 7º nivel, y 2-5 elementales de tierra Medianos)

Tesoro equipo de PNJ (pico pesado, ballesta ligera con 10 virotes, otro)

Ilustración de Eric Lofgren

Los svirfneblin, o 'gnomos de las profundidades', son unos descendientes retraídos de la raza de los gnomos. Habitan bajo tierra en ciudades ocultas, a salvo de los elfos oscuros, y de otras razas subterráneas. Poseen una piel del color de la piedra grisácea o parduzca. Los varones son calvos, y las mujeres tienen un pelo grisáceo y tupido. Los lazos de un svirfneblin con el reino sobrenatural de las hadas son mucho más fuertes que los de sus parientes de la superficie, y eso los hace tanto extrañamente indiferentes a sus emociones, como muy impredecibles en sus arrebatos. Los svirfneblin han librado guerras desde hace mucho tiempo contra los duergar, y tienen dificultades para ver las diferencias entre estos y los demás enanos.

Personajes svirfneblin

Los svirfneblin se definen por sus niveles de clase y no tienen Dados de golpe raciales. El VD de un svirfneblin es igual a sus niveles de clase. Todos los svirfneblin poseen los siguientes rasgos raciales:

-2 a Fuerza, +2 a Destreza, +2 a Sabiduría, -4 a Carisma: los svirfneblin son rápidos y observadores, pero relativamente débiles y emocionalmente distantes.

Pequeño: son criaturas Pequeñas y obtienen un bonificador +1 por tamaño a su CA y sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su BMC y DMC, y un bonificador +4 por tamaño a sus pruebas de Sigilo.

Entrenamiento defensivo: obtienen un bonificador +2 por esquiva a su CA.

Sentidos: poseen visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*) y visión en la penumbra.

Afortunado: obtienen un bonificador +2 racial a todas las salvaciones.

Hábil: obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Sigilo, que mejora hasta un bonificador +4 estando bajo tierra. Obtienen además un bonificador +2 racial a las pruebas de Artesanía (alquimia) y Percepción.

Odio: obtienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y enano, debido a su entrenamiento contra estos odiados enemigos.

Afinidad con la piedra: obtienen afinidad con la piedra, como la de los enanos (*Reglas básicas*, página 22).

Resistencia a conjuros: poseen una RC igual a 11 + sus niveles de clase.

Magia svirfneblin: añaden +1 a la CD de cualquier conjuro de ilusión que lanzan. También obtienen las aptitudes sortílegas listadas en las estadísticas, con un nivel de lanzador igual a sus niveles de clase.

Idiomas: los svirfneblin comienzan hablando gnomo e infracomún. Aquellos con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes: aklo, común, dracónico, elfo, enano, gigante, goblin, orco o térraro.

Tarasca

Esta inmensa bestia reptiliana se alza por encima de lo que le rodea como un dinosaurio, un mar de dientes, cuernos, garras, y una azotadora cola espinosa.

TARASCA **VD 25**

PX 1.638.400

N bestia mágica Colosal

Inic +7; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +43

Aura Presencia temible (300 pies [*90 m*], CD 27)

DEFENSA

CA 40, toque 5, desprevenido 37 (+3 Des, +35 natural, -8 tamaño)

pg 525 (30d10+360); regeneración 40

Fort +31, **Ref** +22, **Vol** +12

RD 15/épica; **Inmune** ácido, consunción de energía, daño de característica, desangramiento, efectos enajenadores, enfermedad, fuego, heridas permanentes, parálisis, petrificación, polimorfar, veneno; **RC** 36

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +37 (4d8+15/15-20/x3 más Agarrón), 2 Garras +37 (1d12+15), 2 Cornadas +37 (1d10+15), Coletazo +32 (3d8+7)

A distancia 6 Púas +25 (2d10+15/x3)

Espacio 30 pies (*9 m*); **Alcance** 30 pies (*9 m*) (60 pies [*18 m*] con la cola)

Ataques especiales Avance impetuoso, Engullir (6d6+22 más 6d6 ácido, CA 27, pg 52), Púas

ESTADÍSTICAS

Fue 41, **Des** 16, **Con** 34, **Int** 3, **Sab** 15, **Car** 14

Ataque base +30; **BMC** +53 (+57 presa); **DMC** 66

Dotes Ataque poderoso, Correr, Crítico asombroso, Crítico mejorado (mordisco), Crítico sangrante, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos

Habilidades Acrobacias +3 (+43 al saltar), Percepción +43; **Modificador racial** +8 a Percepción

Idioma aklo (entiende pero no puede hablar)

CE caparazón, saltador poderoso

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Avance impetuoso (Ex): una vez por minuto y durante 1 asalto, la tarasca puede moverse a una velocidad de 150 pies (*45 m*). Esto incrementa su bonificador por Acrobacias para llevar a cabo pruebas de saltar a +87.

Caparazón (Sb): las escamas de la tarasca desvían los conjuros de cono, línea, rayo y el conjuro *proyectil mágico*, haciéndola inmune a dichos efectos. Hay una posibilidad del 30% de que un efecto sea desviado de vuelta al lanzador; en caso contrario, el efecto es simplemente negado.

Púas (Ex): como acción estándar, la tarasca puede liberar desde su cuerpo una descarga de seis púas como lanzas con un movimiento de su cabeza o un latigazo de su cola. Lleva a cabo una tirada de ataque por cada púa (todos los objetivos deben estar en un radio de 30 pies [*9 m*] unos de otros). Las púas tienen un incremento de alcance de 120 pies (*36 m*).

Regeneración (Ex): ninguna forma de ataque puede suprimir la regeneración de la tarasca; regenera incluso si es desintegrada o muere por un efecto de muerte. Si la tarasca falla una salvación contra un efecto que la mataría al instante, se levanta de entre los muertos 3 asaltos después con 1 punto de golpe si sus restos no sufren más daño. Puede ser desterrada o transportada de alguna manera como medio para salvar una región, pero no se ha descubierto aún el método para matarla definitivamente.

Saltador poderoso (Ex): la tarasca utiliza su Fuerza para modificar las pruebas de Acrobacias llevadas a cabo para saltar, y posee un bonificador +24 racial a dichas pruebas.

La legendaria tarasca es uno de los monstruos más destructivos del mundo. Afortunadamente, pasa mucho tiempo sumida en un profundo letargo en alguna caverna desconocida de algún rincón remoto del mundo (aunque cuando despierta, mueren reinos).

Aunque está lejos de ser inteligente, la tarasca es lo suficientemente astuta para comprender unas pocas palabras en aklo (aunque no puede hablar). Asimismo, no se ciega cuando se enfurece, sino que se centra en objetivos que le supongan una amenaza, y es difícil distraerla con engaños.

Ilustración de Eric Lofgren

Tengu

Este humanoide con cabeza de cuervo, cuyas manos y piernas terminan en poderosas garras, está cubierto de plumas negras.

TENGU **VD ½**

PX 200

Tengu varón pícaro 1

N humanoide Mediano (tengu)

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+2 armadura, +3 Des)

pg 9 (1d8+1)

Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 *m*)

Cuerpo a cuerpo Daga +3 (1d4+1/19-20), Mordisco -2 (1d3)

A distancia Arco corto +3 (1d6/x3)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 8

Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 14

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +7, Engañar +3, Lingüística +8, Percepción +8, Saber (local) +4, Sigilo +9, Tasación +4, Trepar +5; **Modificadores raciales** +4 a Lingüística, +2 a Percepción, +2 a Sigilo

Idiomas común, goblin, mediano, tengu

CE encontrar trampas, entrenado en las espadas, lingüista con talento

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas o urbano

Organización solitario, pareja o complot (3-12)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero, daga, arco corto y 20 flechas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Entrenado en las espadas (Ex): los tengu son entrenados desde que nacen en el manejo de la espada, y como resultado son competentes automáticamente con las armas de hoja (incluyendo alfanjes, cimitarras, dagas, puñales, espadas bastardas, espadas cortas, espadas de dos hojas, espadas largas, espadas roperas, hojas curvas elfas, *kukris* y mandobles).

Lingüista con talento (Ex): los tengu obtienen un bonificador +4 racial a las pruebas de Lingüística, y pueden aprender 2 idiomas en lugar de 1 cada vez que obtienen un rango en Lingüística.

Los tengu son una raza de humanoides aviares que parecen cuervos o cornejas, y que a menudo soportan el mismo estigma. Aunque frecuentemente escogen vivir entre otras razas en ciudades densamente pobladas, su sociedad es cerrada y hermética, y pocas veces permiten a otros observar sus asuntos internos. Los tengu se reunen a menudo en pequeños grupos para crear 'gallineros' en almacenes vacíos o edificios en ruinas, lugares de reunión ruidosos que los extranjeros generalmente identifican como cofradías de ladrones (suposición correcta al menos la mitad de las veces).

Al igual que los cuervos con los que comparten rasgos físicos, los tengu son codiciosos por naturaleza, especialmente por los objetos brillantes y coloridos, y les dan ataques de cleptomanía (de naturaleza benigna) si no se retienen. Criaturas egoístas y orgullosas, se les persuade fácilmente mediante la adulación.

Personajes tengu

Los tengu se definen por sus niveles de clase, y no tienen Dados de golpe raciales. Poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Destreza, -2 a Constitución, +2 a Sabiduría: los tengu son rápidos y observadores, pero relativamente frágiles y delicados.

Sentidos: poseen visión en la penumbra.

Escurridizo: obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción y Sigilo.

Lingüista con talento: consulta más arriba.

Entrenado en las espadas: consulta más arriba.

Arma natural: poseen un ataque natural de mordisco que inflige 1d3 pg de daño. Este ataque es principal, o secundario si el tengu esgrime un arma manufacturada.

Idiomas: los tengu comienzan hablando común y su propio dialecto tengu. Aquellos con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir cualquier idioma adicional.

Ilustración de Eric Lofgren

Tiburón

Las aletas de este tiburón azul cortan el agua, mientras mueve sus ojos negros, y abre sus fauces mostrando innumerables dientes.

TIBURÓN **VD 2**

PX 600

N animal Grande (acuático)

Inic +5; **Sentidos** olfato agudo, sentido ciego 30 pies (*9 m*); Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 10, desprevenido 13 (+1 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 22 (4d8+4)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d8+4)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 12, **Con** 13, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 2

Ataque base +3; **BMC** +7; **DMC** 18

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

Habilidades Nadar +11, Percepción +8

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera oceánico

Organización solitario, pareja, banco (3-6), o manada (7-13)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Olfato agudo (Ex): un tiburón puede advertir a las criaturas mediante el olfato en un radio de 180 pies (*54 m*) bajo el agua y puede detectar la sangre en el agua hasta a una milla (*1,6 km*) de distancia.

El tiburón es una máquina de comer incansable, una criatura evolucionada con el paso de los eones para realizar un trabajo a la perfección: cazar. Los tiburones han conseguido tener un lugar especial en el conocimiento de la mayoría de las razas marítimas, quienes los ven como diablos, monstruos, o la ira de los dioses.

El presentado aquí es un tiburón azul de 10 pies (*3 m*) de longitud y 300 libras (*135 kg*) de peso. Existen tiburones más pequeños, aunque no son peligrosos. No se puede decir lo mismo de los tiburones más grandes, como los descritos a continuación (puedes crear las estadísticas de estos tiburones aplicando las plantillas indicadas).

Tiburón martillo (VD 3): este tiburón posee una característica cabeza en forma de martillo. Es un tiburón avanzado.

Tiburón tigre (VD 3): más grande que el tiburón medio, el feroz tiburón tigre es un tiburón gigante.

Gran tiburón blanco (VD 4): uno de los más notables devoradores de hombres del mar, el inmenso tiburón blanco es un tiburón avanzado gigante.

Tiburón terrible

Grandes como un dragón, las mandíbulas de este tiburón se abren para revelar unas cavernosas fauces de dientes alineados, capaces de engullir a un caballo entero.

TIBURÓN TERRIBLE (MEGALODON) **VD 9**

PX 6.400

N animal Gargantuesco (acuático)

Inic +6; **Sentidos** olfato agudo, sentido ciego 30 pies (*9 m*); Percepción +25

DEFENSA

CA 23, toque 8, desprevenido 21 (+2 Des, +15 natural, -4 tamaño)

pg 112 (15d8+45)

Fort +14, **Ref** +13, **Vol** +8

ATAQUE

Velocidad nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +17 (4d10+15/19-20 más Agarrón)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)

Ataques especiales Engullir (2d6+15 de daño, CA 17, 11 hp)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 1, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +11; **BMC** +25 (+29 presa); **DMC** 37

Dotes Crítico mejorado (mordisco), Crítico sangrante, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Nadar +18, Percepción +25

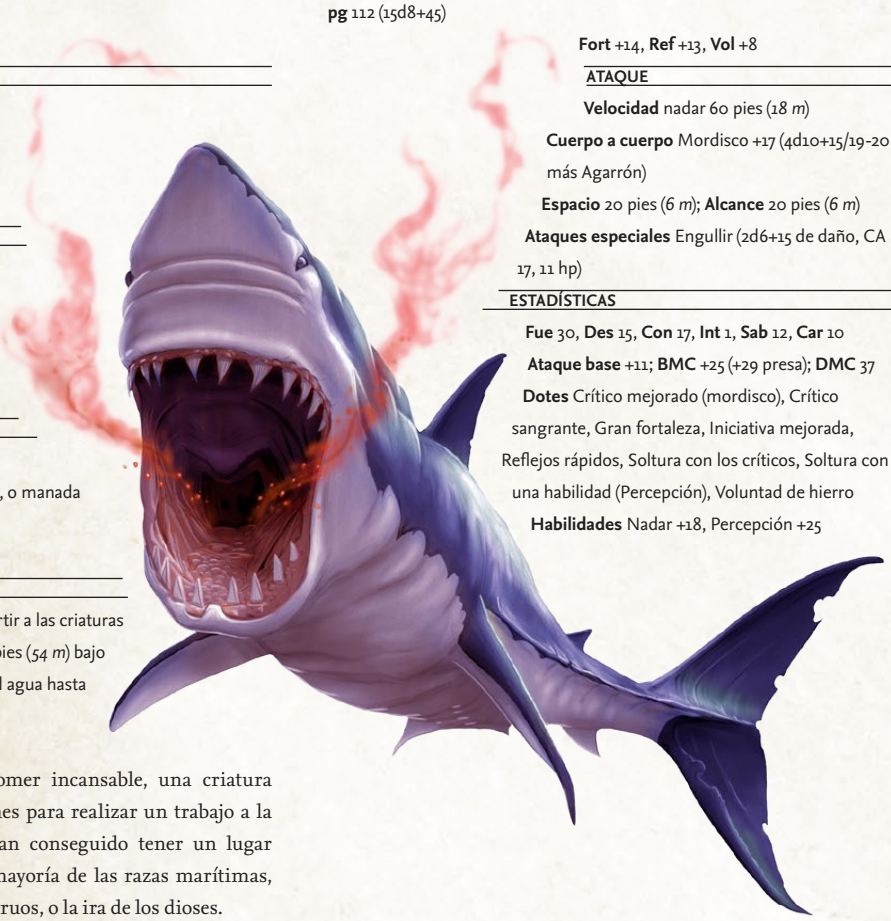


Ilustración de Michael Jaecks

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera oceánico

Organización solitario

Tesoro ninguno

La verdadera pesadilla del mar es el megalodon, un tiburón que representa la cúspide de la evolución de su especie. Terrorífico por su inmenso tamaño y su apetito insaciable, el megalodon es de hecho la bestia que hay detrás de muchas de las leyendas de enormes peces que engullen barcos enteros. Un megalodon mide 60 pies (*18 m*) de longitud y pesa 100.000 libras (*45 TM*).

Tiflin

Este hombre larguirucho se burla mientras desenvaina su espada, y unos pequeños cuernos y una cola afilada revelan que es más que humano.

TIFLIN **VD ½**

PX 200

Tiflin pícaro 1

NM ajeno Mediano (nativo)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des)

pg 11 (1d8+3) (bonificador +1 por clase predilecta)

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +1

Resiste electricidad 5, frío 5, fuego 5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +3 (1d6+1/19-20)

A distancia Ballesta ligera +3 (1d8/19-20)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6

Aptitudes sortílegas (NL 1º)

1/día — *oscuridad*

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +0; **BMC** +1; **DMC** 14

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +6, Averiguar intenciones +5, Engañar +4, Escapismo +6, Intimidar +2, Inutilizar mecanismo +6, Juego de manos +6, Percepción +5, Sigilo +8; **Modificadores raciales** +2 a Engañar, +2 a Sigilo

Idiomas abisal, común, infernal

CE encontrar trampas, hechicería infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera terrestre

Organización solitario, pareja o banda (3-5)

Tesoro equipo de PNJ (armadura de cuero tachonado, espada corta, ballesta ligera con 20 virotes)

APTITUDES ESPECIALES

Hechicería infernal (Ex): los tiflin hechiceros con las líneas de sangre abisal o infernal consideran que su puntuación de Carisma es 2 puntos mayor para todas las aptitudes de la clase de hechicero.

Los tiflin son humanos con sangre demoníaca, diabólica o de otro ajeno maligno en sus antepasados. Perseguidos a menudo por su extraña apariencia y sus gestos antinaturales, la mayoría de los tiflin disfrazan su naturaleza y se ven forzados a vivir en los barrios bajos de la sociedad civilizada. Aunque no nacen siendo malignos, les resulta sencillo encontrar dicha senda, especialmente cuando la mayoría sufre a manos de la gente 'normal' durante su adolescencia. Los tiflin se parecen mucho a los humanos, excepto en algunos rasgos físicos que revelan su extraña herencia.

Personajes tiflin

Los tiflin se definen por sus niveles de clase, y no tienen Dados de golpe raciales. Poseen los siguientes rasgos raciales:

+2 a Destreza, +2 a Inteligencia, -2 a Carisma: los tiflin son rápidos de cuerpo y mente, pero son inherentemente extraños.

Visión en la oscuridad: ven en la oscuridad hasta a 60 pies (*18 m*).

Hábil: obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Engañar y Sigilo.

Aptitud sortílega: pueden utilizar *oscuridad* una vez al día como aptitud sortílega. El nivel de lanzador es igual al nivel de clase del tiflin.

Resistencia infernal: poseen Resiste 5 electricidad, Resiste 5 frío y Resiste 5 fuego.

Hechicería infernal: consulta más arriba.

Idiomas: los tiflin comienzan hablando común y abisal o infernal. Aquellos con una puntuación de Inteligencia elevada pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes: abisal, dracónico, elfo, enano, gnomo, goblin, mediano, infernal y orco.

Ilustración de Andrew Hou

Tigre

Este poderoso depredador felino, de pelaje rojo anaranjado y franjas negras, se mueve con una gracia letal.

TIGRE **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (+2 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 45 (6d8+18)

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +10 (1d8+6 más Agarrón), Mordisco +9 (2d6+6 más Agarrón)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +10, 1d8+6)

ESTADÍSTICAS

Fue 23, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6

Ataque base +4; **BMC** +11 (+15 presa); **DMC** 23 (27 contra derribo)

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +10, Nadar +11, Percepción +8, Sigilo +7 (+11 en hierba alta); **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias, +4 a Sigilo (+8 en hierba alta)

ECOLOGÍA

Entorno cualquier bosque

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Tigre terrible

Este gran tigre gruñe como advertencia cuando se agazapa, con dos colmillos como sables sobresaliendo hacia debajo de sus poderosas mandíbulas.

TIGRE TERRIBLE (SMILODON) **VD 8**

PX 4.800

N animal Grande

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)

pg 105 (14d8+42)

Fort +12, **Ref** +11, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +18 (2d4+8 más Agarrón), Mordisco +18 (2d6+8/19-20 más Agarrón)

Espacio 10 pies (3 *m*); **Alcance** 5 pies (1,5 *m*)

Ataques especiales Abalanzarse, Desgarramiento (2 Garras +18, 2d4+8)

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +10; **BMC** +19 (+23 presa); **DMC** 31 (35 contra derribo)

Dotes Correr, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco, garra), Soltura con una habilidad (Percepción, Sigilo)

Habilidades Acrobacias +6, Nadar +13, Percepción +12, Sigilo +15 (+19 en hierba alta); **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias, +4 a Sigilo (+8 en hierba alta)

ECOLOGÍA

Entorno cualquier bosque, llanura y pantano

Organización solitario o pareja

Tesoro ninguno

Los tigres miden más de 3 pies (90 *cm*) de altura hasta la cruz y unos 9 pies (2,7 *m*) de longitud. Pesan entre 400 y 600 libras (180-270 *kg*).

Los tigres suelen ser los principales depredadores animales de su territorio, y se sabe que han matado osos, cocodrilos, serpientes gigantes, lobos e incluso otros grandes felinos. Incluso los humanoides están en peligro, especialmente en los casos en que un tigre ha desarrollado gusto por su carne. Los tigres prefieren los terrenos con gran cantidad de cobertura y cercanía al agua, como lugares de caza.

Aunque el propio tigre es un depredador temible, su fuerza y ferocidad palidecen en comparación con el tigre terrible, de mayor tamaño. Conocido por muchos eruditos como smilodon y por las sociedades tribales como el tigre dientes de sable, el tigre terrible es siempre uno de los mayores depredadores de la región. El rasgo que le define es un par de enormes incisivos que cuelgan como horribles cuchillos desde la mandíbula superior, sobresaliendo amenazadoramente incluso con la boca cerrada.

Este inmenso felino cazador crece hasta superar los 12 pies (3,6 *m*) de longitud y puede pesar hasta 6.000 libras (2,7 *TM*).

Ilustración de Kieran Yanner

Tortuga dragón

Esta bestia acuática de larga cola parece una gigantesca tortuga caimán, con rasgos dracónicos.

TORTUGA DRAGÓN **VD 9**

PX 6.400

N dragón Enorme (acuático)

Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +16

DEFENSA

CA 23, toque 8, desprevenido 23 (+15 natural, -2 tamaño)

pg 126 (12d12+48)

Fort +12, **Ref** +8, **Vol** +9

Inmune dormir, fuego, parálisis

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +18 (3d6+8), 2 Garras +18 (2d6+8)

Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Arma de aliento, Volcar

ESTADÍSTICAS

Fue 27, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +12; **BMC** +22; **DMC** 32 (36 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas

Habilidades Averiguar intenciones +16, Diplomacia +16, Intimidar +16, Nadar +31, Percepción +16, Sigilo +7 (+15 en agua), Supervivencia +16; **Modificador racial** +8 a Sigilo en agua

Idiomas acuano, común, dracónico

CE anfibio

ECOLOGÍA

Entorno zonas acuáticas templadas

Organización solitario

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb): nube de vapor de 20 pies (*6 m*) de alto, 25 pies (*7,5 m*) de ancho y 50 pies (*15 m*) de longitud, una vez cada 1d4 asaltos, 12d6 de daño por fuego, Reflejos CD 20 para mitad de daño; efectivo tanto en la superficie como bajo el agua. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Volcar (Ex): una tortuga dragón puede intentar volcar un bote o un barco embistiéndolo como un ataque en carga, y llevando a cabo una prueba de BMC. La CD de esta prueba es 25, o el resultado de la prueba de Profesión (marinero) del capitán del navío, la que sea mayor. Por cada categoría de tamaño del navío mayor que la tortuga dragón, ésta sufre un penalizador -10 acumulativo a sus pruebas de BMC.

Las tortugas dragón pueden tener su hogar tanto en agua salada como dulce, donde se cuentan entre las mayores amenazas para los marineros, y para quienes viajan en barco por las vías fluviales del mundo. Los marineros habilidosos conocen los territorios que reclaman las tortugas dragón, y suelen hacer ofrendas de oro y magia a cambio de un paso seguro, o para evitar la zona por completo. Por su parte, una tortuga dragón aprecia e incluso espera dichos diezmos y regalos, y ser ignorada la convierte en un enemigo realmente peligroso.

El caparazón de una tortuga dragón varía en color de un individuo a otro. Algunas poseen sosos caparazones de un rojo parduzco, color teja, mientras que otras tienen caparazones de un color verde-azulado con reflejos plateados a lo largo de unas incrustaciones pétreas. La coloración de la cabeza, la cola y las patas es ligeramente más pálida que la del caparazón, y contiene vetas doradas siguiendo las crestas y las espinas.

Las tortugas dragón reclaman vastos territorios en mar abierto, algunos de más de 50 millas cuadradas (*unos 130 km²*). Aquí, estas peligrosas bestias vuelcan los navíos que no respetan su territorio, agregando los naufragios y sus valiosos cargamentos a sus guaridas. Las tortugas dragón suelen crear sus moradas en cuevas profundas accesibles únicamente por el agua, y las decoran a menudo no sólo con las riquezas incrementadas con los barcos que hunden, sino con los propios restos de esos desafortunados barcos. Su naturaleza territorial y su debilidad por este tipos de guaridas las ponen en conflicto directo con otras razas submarinas como los sirénidos y los sahuagin.

Grandes peces, como los atunes, los esturiones e incluso los tiburones, se cuentan entre las comidas favoritas de las tortugas dragón, pero siendo omnívoras, a veces también se alimentan de grandes campos submarinos de algas. De hecho, no tienen problemas en complementar sus dietas con los pasajeros de los barcos que hunden, aunque no es fruto de ninguna maldad o crueldad inherente. Las tortugas dragón poseen caparazones de 15 pies (*4,5 m*) de diámetro, con unos apéndices que sobresalen algo más, y miden más de 25 pies (*7,5 m*) de longitud desde la punta de la nariz hasta el final de su poderosa cola.

Ilustración de Concept Art House

Troglodita

El cuerpo de este humanoide, de piel escamosa y grisácea, parece el de un lagarto de las cuevas, con una larga cola, y crestas en su cabeza y espalda.

TROGLODITA **VD 1**

PX 400

CM humanoide Mediano (reptiliano)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 90 pies (*27 m*); Percepción +0

Aura hedor (30 pies [*9 m*], CD 13, 10 asaltos)

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenido 15 (-1 Des, +6 natural)

pg 13 (2d8+4)

Fort +7, **Ref** -1, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Clava +2 (1d6+1), Garra -3 (1d4), Mordisco -3 (1d4) o 2 Garras +2 (1d4+1), Mordisco +2 (1d4+1)

A distancia Jabalina +0 (1d6+1)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11

Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 11

Dotes Gran fortaleza

Habilidades Sigilo +5 (+9 en áreas rocosas); **Modificador racial** +4 a Sigilo (+8 en áreas rocosas)

Idioma dracónico

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitario, pareja, nidada (3-6), sección (7-12 más 1 clérigo o druida de 3er nivel, y 1-2 lagartos gigantes) o partida (20-80 más 20% de no combatientes, 1 jefe de 3er a 6º nivel, 1-3 clérigos o druidas de 3er a 6º nivel, y 3-13 lagartos gigantes)

Tesoro equipo de PNJ (clava, 3 jabalinas, otro)

El troglodita es un habitante de las cuevas salvaje y brutal. Se encuentra entre los moradores con más población de las zonas superiores de las interminables cavernas del inframundo, saqueando por igual los asentamientos de los que habitan en la superficie como los que viven bajo tierra, pero pese a la fecundidad y la expansión de su raza, en conjunto sólo representan una amenaza menor. A veces, grandes líderes pueden atraer legiones de trogloditas bajo su mando para crear vastos y mortíferos ejércitos, pero si se les deja tranquilas, las tribus de trogloditas se contentan con mantener a los demás bajo control con numerosas peleas, asaltos caníbales, e implacables guerras civiles.

La de los trogloditas es una de las razas inteligentes más antiguas, y algunas ruinas encontradas en cavernas remotas dan fe del hecho de que su imperio fue una vez de los más grandes del mundo. Al principio, la civilización troglodita estuvo generaciones por delante de otras razas humanoides: mientras que otras razas se escondían en cuevas y veneraban al fuego, los trogloditas levantaban enormes ciudades con zigurats de piedra y serpenteantes canales, esclavizaban a otras razas, y adoraban a antiguos e inhumanos dioses y demonios. Pero a medida que las demás razas evolucionaban y se hacían cada vez más civilizadas, superaron a los que una vez fueron sus opresores. Hoy en día, los papeles han cambiado: ahora es el troglodita el que se esconde en cuevas y lleva una vida de bárbaro salvaje.

La religión es fuerte entre las tribus de trogloditas, y sus chamanes y sacerdotes son en general los miembros más respetados de un clan. Un jefe troglodita no siempre es un clérigo o un druida, pero quienes no poseen poder divino suelen ser meros portavoces y marionetas, a la entera disposición del adivino o chamán local. Los trogloditas generalmente veneran a uno de los incontables Señores Demoníacos, en concreto a aquellos con forma reptiliana o primitiva, o cuyos dominios del Abismo más se parecen a las enmarañadas cavernas que ellos prefieren. Los druidas trogloditas son normalmente neutrales malignos si conviven con sus parientes (y son universalmente temidos y respetados por el inquietante dominio que poseen sobre las bestias).

Un troglodita típico mide 5 pies (*1,5 m*) de altura y pesa 150 libras (*67,5 kg*).

(NdC: descubrimientos recientes parecen apuntar a que los trogloditas se denominarían a sí mismos xulgath*)*

Ilustración de Ben wootten

Troll

Esta criatura, de gran altura y piel verde y rugosa, posee unas manos terminadas en garras, y una faz bestial con un horrible mentón prominente de grandes colmillos.

TROLL **VD 5**

PX 1.600

CM humanoide Grande (gigante)

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 14 (+2 Des, +5 natural, -1 tamaño)

pg 63 (6d8+36); regeneración 5 (ácido o fuego)

Fort +11, **Ref** +4, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d8+5), 2 Garras +8 (1d6+5)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Rasgadura (2 Garras, 1d6+7)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 14, **Con** 23, **Int** 6, **Sab** 9, **Car** 6

Ataque base +4; **BMC** +10; **DMC** 22

Dotes Poderío intimidante, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +9, Percepción +8

Idioma gigante

ECOLOGÍA

Entorno montañas frías

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro estándar

Los troll poseen unas garras increíblemente afiladas y unos asombrosos poderes regenerativos, lo que les permite recuperarse de casi cualquier herida. Caminan encorvados, y son increíblemente feos y sorprendentemente fuertes, lo que combinado con sus garras, les permite rasgar literalmente la carne para alimentar su voraz apetito. Los troll se alzan hasta los 14 pies (*4,2 m*) de altura, pero al estar encorvados a menudo parecen más bajos. Un troll adulto pesa alrededor de 1.000 libras (*450 kg*).

El apetito de un troll y sus poderes regenerativos le convierten en un luchador sin miedo, siempre preparado para cargar imprudentemente contra la criatura viva más cercana, y atacarla con toda su furia. Parece que sólo el fuego le hace titubear, pero incluso esta amenaza mortal es insuficiente para detener su avance. Quienes luchan habitualmente contra los troll saben que tienen que localizar y quemar todos los cadáveres tras la batalla, ya que incluso del fragmento más pequeño de carne puede volver a crecer un troll completo si se le da suficiente tiempo. Afortunadamente, sólo las partes más grandes de un troll vuelven a crecer de esta forma.

A pesar de su crueldad en combate, los troll son sorprendentemente cariñosos y atentos con sus crías. Las hembras trabajan en grupo, dedicando mucho tiempo a enseñar a los jóvenes troll a cazar y a valerse por sí mismos antes de enviarlos a descubrir nuevos territorios. Un troll macho tiende a vivir una existencia solitaria, emparejándose con una hembra sólo brevemente para aparearse. Todos los troll dedican la mayor parte de su tiempo a cazar, ya que deben consumir grandes cantidades de comida al día para no tener que lidiar con el hambre. Debido a esta necesidad, la mayoría de los troll controlan grandes territorios, y las luchas entre rivales son muy comunes. Aunque estas peleas no suelen ser letales, los troll son conscientes de las debilidades de los demás, y las utilizarán para matar a sus parientes si la comida escasea.

Pescuezo

Tanto si habitan en agua dulce como salada, estos primos de los troll poseen el subtipo acuático y la cualidad especial anfibio. Los pescuezos poseen una velocidad base terrestre de 20 pies (*6 m*) y nadan a una velocidad de 40 pies (*12 m*). La aptitud de regeneración de un pescuezo sólo funciona si está en contacto con agua. Los pescuezos habitan en cualquier masa de agua de cualquier clima, aunque son más comunes en los ríos y lagos fríos del norte, y en apariencia son menos salvajes que sus primos terrestres, aunque no menos violentos.

Ilustración de Kieran Yanner

Unicornio

Esta magnífica bestia parece un caballo blanco, pero posee una barba de chivo, y un único y largo cuerno de marfil en su frente.

UNICORNIO **VD 3**

PX 800

CB bestia mágica Grande

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

Aura círculo mágico contra el mal

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamaño; +2 desvío contra el mal)

pg 34 (4d10+12)

Fort +7, **Ref** +7, **Vol** +6; resistencia +2 contra el mal

Inmune compulsión, hechizo, veneno

ATAQUE

Velocidad 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +8 (1d8+4), 2 Pezuñas +5 (1d3+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Carga poderosa (Cornada, 2d8+8)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

A voluntad — *detectar el mal* (como acción gratuita), *luz*

3/día — *curar heridas leves*

1/día — *curar heridas moderadas*, *neutralizar veneno* (CD 21), *teletransportar mayor* (dentro de su territorio)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 17, **Con** 16, **Int** 11, **Sab** 21, **Car** 24

Ataque base +4; **BMC** +9; **DMC** 22 (26 contra derribo)

Dotes Ataque múltiple, Soltura con un arma (Cuerno)

Habilidades Acrobacias +8, Percepción +10, Sigilo +8, Supervivencia +7 (+10 en bosques); **Modificadores raciales** +4 a Sigilo, +3 a Supervivencia en bosques

Idiomas común, silvano

CE empatía salvaje +17, impacto mágico

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados

Organización solitario, pareja de compañeros o bendición (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Círculo mágico contra el mal (Sb): esta aptitud duplica continuamente el efecto del conjuro. El unicornio no puede suprimir esta aptitud.

Empatía salvaje (Sb): esta aptitud funciona como el rasgo de clase empatía salvaje del druida, excepto que el unicornio posee un bonificador +6 racial a la prueba. Los unicornios con niveles de druida añaden este modificador racial a sus pruebas de empatía salvaje.

Impacto mágico (Ex): el ataque de cornada de un unicornio se considera como un arma mágica y buena a efectos de la reducción de daño.

Los unicornios son criaturas feroces e inteligentes del bosque, bestias nobles que guardan sus planes para sí, y que sólo suelen aparecer para defender sus hogares contra el mal. Generalmente evitan a todas las criaturas excepto a las hadas, a las mujeres humanoides de alineamiento bueno, y a los animales nativos de los bosques, aunque pueden luchar junto a otras criaturas buenas contra enemigos comunes. Un unicornio típico mide 8 pies (*2,4 m*) de longitud y 5 pies (*1,5 m*) de altura hasta la cruz, y pesa 1.200 libras (*540 kg*).

Los unicornios se emparejan de por vida, y las parejas generalmente tienen su hogar en determinados claros o pequeños valles dentro de los enormes bosques que protegen (dichas regiones pueden cubrir desde unas pocas docenas de kilómetros cuadrados hasta varios cientos). Permiten a las criaturas buenas y neutrales atravesar sus bosques, cazar para comer, o residir sin causarles daño, pero las criaturas malignas y quienes dañan el ecosistema local más de lo necesario, mediante la caza gratuita o la tala de árboles con fines comerciales, son expulsados rápidamente o los matan. Se sabe que en raras ocasiones algunos unicornios solitarios sin pareja, o si ésta ha sido asesinada, adoptan mujeres jóvenes de excepcional pureza como sustitutas, permitiéndolas montar en su lomo, y convirtiéndose en sus guardianes y protectores de por vida. Este vínculo suele terminar amablemente si la mujer se compromete más con otro (como un amante o un niño), lo que da lugar al mito de que los unicornios sólo se hacen amigos de las vírgenes.

El cuerno de un unicornio es el foco de sus poderes, y para utilizar sus aptitudes sortílegas en otras criaturas debe tocarlas con él. Las criaturas malignas valoran mucho estos cuernos como componentes de pociones de curación y otros rituales oscuros, y un sólo cuerno de unicornio molido cuenta como 1.600 po cuando se utiliza como componente al crear magia de curación.

Ilustración de Michael Jaecks

Vampiro

Esta seductora belleza de pelo negro se limpia informalmente un hilillo de sangre de su pálida mejilla, mientras sonríe y revela unos colmillos afilados como agujas.

VAMPIRO **VD 9**

PX 6.400

Vampiresa humana hechicera 8

CM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +21

DEFENSA

CA 23, toque 17, desprevenido 18 (+2 desvío, +4 Des, +1 esquiva, +6 natural)

pg 102 (8d6+72); curación rápida 5

Fort +13, **Ref** +11, **Vol** +12

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +4; **RD** 10/mágica y plateada; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **Resiste** electricidad 10, frío 10

Debilidades debilidades de vampiro

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +8 (1d4+4 más Consunción de energía)

Ataques especiales Absorción de sangre, Consunción de energía (2 niveles, CD 22), Crear engendro, Dominar (CD 22), Hijos de la noche

Aptitud sortílega de linaje (NL 8º, toque +7)

11/día — toque de la tumba

Conjuros conocidos de hechicero (NL 8º, toque a distancia +8)

4º (5/día) — *invisibilidad mayor*

3º (7/día) — *bola de fuego* (CD 21), *disipar magia*, *toque vampírico*

2º (8/día) — *falsa vida*, *invisibilidad*, *rayo abrasador*, *telaraña* (CD 20)

1º (8/día) — *armadura de mago*, *disfrazarse*, *manos ardientes* (CD 19), *proyectil mágico*, *retirada expeditiva*, *toque gélido* (CD 19)

0 — *abrir/cerrar*, *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *luz*, *mano del mago*, *remendar*, *salpicadura de ácido*

Línaje muerto viviente

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 18, **Con** -, **Int** 14, **Sab** 16, **Car** 26

Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 24

Dotes Abstención de materiales, Alerta[A], Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Dureza[A], Esquiva[A], Iniciativa mejorada[A], Lucha a ciegas, Prolongar conjuro, Reflejos de combate[A], Reflejos rápidos[A], Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +13, Conocimiento de conjuros +13, Engañar +27, Percepción +21, Saber (arcano) +13, Saber (religión) +10, Sigilo +12, Usar objeto mágico +19; **Modificadores raciales** +8 a Averiguar intenciones, +8 a Engañar, +8 a Percepción, +8 a Sigilo

Idiomas abisal, común, dracónico

CE cambiar de forma (murciélago o lobo terrible, *forma de bestia II*), escalada de araña, forma gaseosa, sin sombra

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o familia (vampiro más 2-8 engendros)

Tesoro equipo de PNJ (*anillo de protección +2*, *capa de resistencia +3*, *diadema de carisma seductor +4*)

Los vampiros son criaturas muertas vivientes que se alimentan de la sangre de los vivos. Se parecen mucho a como fueron en vida, volviéndose a menudo más atractivos, aunque algunos en cambio poseen una mirada dura y salvaje.

Cómo crear un vampiro

'Vampiro' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura viva de 5 DG o más (a partir de ahora, criatura base). La mayoría de los vampiros fueron antes humanoides, humanoides monstruosos o hadas. Un vampiro utiliza las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas a continuación.

VD: como la criatura base +2.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente (mejorado). No recalcules DG, ataque base ni salvaciones.

Sentidos: obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).

CA: la armadura natural aumenta en +6.

DG: cambia todos los DG raciales de la criatura a d8. Los DG de clase no se ven afectados. Como muertos vivientes, los vampiros utilizan su modificador por Carisma para determinar los pg adicionales (en lugar de la Constitución).

Aptitudes defensivas: un vampiro obtiene resistencia a la canalización +4, RD 10/mágica y plateada, y Resiste 10 electricidad y Resiste 10 frío, además de todas las obtenidas por el tipo muerto viviente. Un vampiro también obtiene curación rápida 5. Si sus pg son reducidos a 0 en combate, un vampiro adopta forma gaseosa (consulta más adelante) e intenta escapar. Debe alcanzar su ataúd en 2 horas o es destruido por completo (en condiciones normales puede viajar hasta 9 millas [*14,4 km*] en 2 horas). El daño adicional causado a un vampiro al que se le ha obligado a adoptar la forma gaseosa no tiene efecto. Una vez está descansando, el vampiro se encuentra indefenso. Recupera 1 punto de golpe al cabo de 1 hora, tras lo cual ya no está indefenso y vuelve a curarse al ritmo de 5 pg por asalto.

Debilidades: los vampiros no pueden tolerar el fuerte olor del ajo, y no entrarán en un área rodeada por éste. De forma similar, se alejan de los espejos o los símbolos sagrados expuestos con firmeza. Estos detalles no dañan a los vampiros, simplemente los mantienen a raya. Un vampiro que retroceda deberá estar al menos a 5 pies (*1,5 m*) de distancia del espejo o símbolo sagrado y no podrá tocar ni llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra esa criatura. Mantener a raya a un vampiro requiere una acción estándar. Tras 1 asalto, un vampiro puede sobreponerse a su repulsión hacia el objeto y actuar de forma normal todos los asaltos en que tenga éxito en una salvación de Voluntad CD 25.

Los vampiros no pueden entrar en casas o viviendas privadas, a menos que sean invitados por alguien con autoridad para hacerlo.

Reducir a 0 o menos los pg de un vampiro lo incapacita pero no lo destruye definitivamente (consulta la curación rápida). Sin embargo, determinados ataques pueden matar a un vampiro. Exponer a cualquier vampiro a la luz directa del sol lo deja grogui en el primer asalto de exposición, y lo destruye definitivamente en el segundo asalto consecutivo de exposición si no huye. Cada asalto que un vampiro está sumergido en agua corriente le inflige un daño igual

a una tercera parte de sus pg máximos, y si queda reducido a 0 pg de esta manera, es destruido. Atravesar con una estaca de madera el corazón de un vampiro indefenso lo mata instantáneamente (esto es una acción de asalto completo). Sin embargo, revive si se le extrae la estaca, si la cabeza no es cercenada y ungida con agua bendita.

Velocidad: la misma que la criatura base. Si la criatura base posee una velocidad de nadar, el vampiro no resulta dañado por el agua corriente.

Cuerpo a cuerpo: un vampiro obtiene un ataque de golpetazo si la criatura base no tiene ya uno. El daño que causa depende del tamaño del vampiro (consulta las páginas 298 y 299). Su golpetazo también causa Consunción de energía (consulta más adelante). Sus armas naturales son consideradas como armas mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

Ataques especiales: un vampiro obtiene varios ataques especiales, las CD de cuyas salvaciones son iguales a 10 + ½ de los DG del vampiro + su modificador por Carisma, a menos que se indique lo contrario.

Absorción de sangre (Sb): un vampiro puede succionar la sangre de un oponente apresado; si el vampiro establece o mantiene una sujeción, absorbe sangre causando 1d4 puntos de daño a la Constitución. El vampiro se cura 5 pg u obtiene 5 pg temporales (hasta un máximo de pg temporales igual a su total de pg normal) en cada asalto que absorbe sangre. Desaparecen al cabo de 1 hora.

Consunción de energía (Sb): una criatura impactada por el golpetazo (u otra arma natural) de un vampiro sufre 2 niveles negativos. Esta aptitud sólo funciona una vez por asalto, independientemente del número de ataques que lleva a cabo el vampiro.

Crear engendro (Sb): un vampiro puede crear engendros a partir de quienes mata con su absorción de sangre o su consunción de energía, siempre que la criatura asesinada sea del mismo tipo que el de la criatura base del vampiro. La víctima regresa de la muerte como vampiro en 1d4 días. Este engendro vampírico se encuentra bajo las órdenes del que lo creó y permanece esclavizado hasta que su amo es destruido. Un vampiro puede tener engendros esclavizados hasta un total del doble de sus propios DG; cualquier engendro que crea por encima de dicho límite se convierte en un muerto viviente libre. Un vampiro puede liberar a un engendro para esclavizar a uno nuevo, pero una vez liberado, un vampiro o engendro vampírico no puede ser esclavizado de nuevo.

Dominar (Sb): un vampiro puede doblegar la voluntad de un humanoide como acción estándar. Cualquiera que sea objetivo del vampiro debe tener éxito en una salvación de Voluntad, o quedar instantáneamente bajo la influencia del vampiro, como si usara un conjuro de *dominar persona* (nivel de lanzador 12º). Esta aptitud posee un alcance de 30 pies (9 *m*). A discreción del DJ, algunos vampiros podrían ser capaces de afectar a diferentes tipos de criaturas con este poder.

Hijos de la noche (Sb): una vez al día, un vampiro puede llamar a 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o 2d6 lobos como acción estándar (si la criatura base no es terrestre, esta aptitud podría convocar otras criaturas de similar poder). Estas criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven al vampiro durante 1 hora como máximo.

Cualidades especiales: un vampiro obtiene las siguientes.

Cambiar de forma (Sb): puede usar su cambio de forma para adoptar la de un murciélago o lobo terrible, como con *forma de bestia II*.

Escalada de araña (Ex): puede trepar por superficies verticales como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *escalada de araña*.

Forma gaseosa (Sb): como acción estándar, puede adoptar *forma gaseosa* a voluntad (nivel de lanzador 5º), pero puede permanecer así indefinidamente y posee una velocidad de vuelo de 20 pies (*6 m*) con maniobrabilidad perfecta.

Sin sombra (Ex): un vampiro no proyecta sombra, ni se refleja en los espejos.

Puntuaciones de característica: Fue +6, Des +4, Int +2, Sab +2, Car +4. Como muerto viviente, un vampiro no posee puntuación de Constitución.

Habilidades: los vampiros obtienen un bonificador +8 racial a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, Percepción y Sigilo.

Dotes: los vampiros obtienen Alerta, Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate y Reflejos rápidos como dotes adicionales.

Ilustración de Andrew Hou

Engendros vampíricos

Un vampiro sólo puede elegir crear un engendro vampírico en lugar de un vampiro completo usando su aptitud de crear engendro sobre una criatura humanoide, decisión que debe ser tomada como acción gratuita siempre que un vampiro mate a una criatura apropiada utilizando su absorción de sangre o su consunción de energía. Las estadísticas de un engendro vampírico son idénticas a las de un wight, salvo por los cambios siguientes:

- Obtiene los ataques especiales absorción de sangre y dominar del vampiro.
- Obtiene resistencia a la canalización +2, RD 5/plateada, Resiste 10 electricidad y Resiste 10 frío, curación rápida 2, y las cualidades de vampiro indicadas anteriormente (escalada de araña, forma gaseosa y sin sombra).
- No obtiene la aptitud de crear engendro.
- Sufre todas las debilidades estándar de los vampiros.
- Tiene VD 4.

Vargouille

Esta criatura es una cabeza ennegrecida de infernal, con alas de murciélago. De su barbilla y cuero cabelludo cuelgan tentáculos, mostrando una boca abierta llena de colmillos.

VARGOUILLE **VD 2**

PX 600

NM ajeno Pequeño (extraplanario, maligno)

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 14 (+1 Des, +3 natural, +1 tamaño)

pg 19 (3d10+3)

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad volar 30 pies (*9 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d4 más Veneno)

Ataques especiales Beso, Chillido, Veneno

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 13, **Con** 13, **Int** 5, **Sab** 12, **Car** 8

Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 13

Dotes Soltura con una habilidad (Sigilo), Sutileza con las armas

Habilidades Intimidar +5, Percepción +7, Sigilo +8, Volar +13

Idioma infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización pareja, agrupamiento (3-6) o turba (7-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Beso (Sb): un vargouille puede besar a un objetivo indefenso mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo (que provoca ataques de oportunidad). Un oponente besado debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16, o comienza a sufrir una terrible transformación que convierte a la criatura en un nuevo vargouille en 24 horas (y a menudo antes: haz una tirada de 1d6 por separado para cada fase de la transformación). Primero, durante un periodo de 1d6 horas, a la víctima se le cae todo el pelo. En las 1d6 horas siguientes, las orejas crecen hasta convertirse en alas correosas, unos tentáculos brotan de la barbilla y el cuero cabelludo, y los dientes se convierten en colmillos largos y puntiagudos. Durante las siguientes 1d6 horas, la víctima sufre 1 punto por hora de consunción de Inteligencia y de Carisma (hasta un mínimo de 3). La transformación se completa 1d6 horas después, cuando la cabeza de la víctima se libera del cuerpo (que muere inmediatamente) y se convierte en un vargouille. El progreso de esta transformación queda pausado por la luz del sol o cualquier conjuro de luz de nivel 3 o superior, pero detenerla requiere *quitar enfermedad* o un efecto similar. La transformación es un efecto de enfermedad. La CD de la salvación se basa en la Constitución, e incluye un bonificador +4 racial.

Chillido (Sb): en lugar de morder, un vargouille puede abrir su distendida boca para chillar. Quienes se encuentren en un radio de 60 pies (*18 m*) que no sean vargouille, oigan el chillido y puedan ver claramente a la criatura, deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o quedar paralizados durante 2d4 asaltos o hasta que el monstruo les ataque, salga del alcance o desaparezca de su vista. Una criatura que tiene éxito en la salvación no puede volver a ser afectada por el chillido del mismo vargouille durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Veneno (Ex): mordisco-herida; *salvación* Fort CD 12; *frecuencia* una vez; *efecto* el daño causado por el mordisco sólo puede curarse mediante magia si el lanzador de conjuros tiene éxito en una prueba de nivel de lanzador CD 20; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Ilustración de Michael Jaecks

Un vargouille es más grande que una cabeza humana, y mide normalmente entre 12 y 20 pulgadas (*30-50 cm*) de altura con una envergadura de 15 a 35 pulgadas (*40-90 cm*). Los vargouille no son nativos del plano Material pero sin embargo pueden encontrarse a menudo ocupando cementerios, antiguos campos de batalla, o cualquier lugar donde se puedan encontrar restos de muerte y decadencia. Estos horribles monstruos provienen de los planos infernales Exteriores, donde aletean a través de extraños y encantados cielos, en una búsqueda constante de almas mortales a las que atormentar. En estos reinos de pesadilla, los vargouille juegan un papel muy similar al de un cuervo o un buitre, aunque mejoran dichos papeles con maléfico deleite al causar un dolor y una angustia que ninguna ave carroñera podría igualar.

Los vargouille atacan abalanzándose sobre sus oponentes, chillándoles con el fin de paralizarles, y mordiéndoles después con filas de dientes muy afilados. Cuando varios vargouille colaboran y luchan como aliados, abruman a su víctima con mordiscos y chillidos, haciéndola trizas.

La escasez de poder y el horrible método reproductivo de un vargouille forman una combinación peligrosa. Los vargouille son relativamente fáciles de convocar al plano Material, y una vez aquí, pueden reproducirse con rapidez, creando más y más de sus horripilantes parientes a partir de los que caen víctimas de sus besos. Los vargouille creados en el plano Material de esta manera siguen siendo criaturas extraplanarias, y como tales pueden ser desterradas con la magia adecuada.

Wight

La carne de este cadáver ambulante está putrefacta, mostrando en algunos lugares su esqueleto, y unas luces rojas brillantes en sus cuencas oculares.

WIGHT **VD 3**

PX 800

LM muerto viviente Mediano

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

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

pg 26 (4d8+8)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +5

Aptitudes defensivas rasgos de muerto viviente

Debilidades vulnerabilidad a la resurrección

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +4 (1d4+1 más Consunción de energía)

Ataques especiales Consunción de energía (1 nivel, CD 14), Crear engendro

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 12, **Con** -, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 15

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 15

Dotes Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Intimidar +9, Percepción +11, Saber (religión) +7, Sigilo +16; **Modificador racial** +8 a Sigilo

Idioma común

CE crear engendro

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o grupo (7-12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Crear engendro (Sb): cualquier criatura humanoide muerta por un wight se convierte en un nuevo wight en sólo 1d4 asaltos. Los engendros así creados son menos poderosos que un wight normal, y sufren un penalizador -2 a todas las pruebas y tiradas de d20, y también poseen -2 pg por cada DG. Estos engendros están bajo el mando del wight que los creó y permanecen esclavizados hasta su muerte, momento en que pierden sus penalizadores por ser engendros y se convierten en wight completos y libres de acción. No poseen ninguna de las aptitudes que tuvieran en vida.

Vulnerabilidad a la resurrección (Sb): un conjuro de *revivir a los muertos* o similar lanzado a un wight lo destruye (Voluntad niega). Utilizar el conjuro de esta manera no requiere componentes materiales.

Los wight son humanoides alzados como muertos vivientes debido a la nigromancia, a una muerte violenta, o a una personalidad extremadamente maligna. En algunos casos, un wight se alza cuando el espíritu de un muerto viviente maligno se vincula permanentemente con el cadáver, a menudo el de un guerrero muerto. Apenas reconocibles para quienes les conocieron en vida, su carne ha sido corrompida por el mal y la muerte en vida, sus ojos arden de ira, y sus dientes son como los de una bestia. En algunos aspectos, se encuentra a medio camino entre un gul y un espectro: un retorcido cadáver animado cuyo contacto roba la energía a los vivos.

Como muertos vivientes, los wight no necesitan respirar, por lo que a veces se les encuentra bajo el agua, aunque no son buenos nadadores a menos que fueran originalmente criaturas del tipo elfos acuáticos o sirénidos. Bajo el agua prefieren las cuevas de techo bajo donde su natación limitada no es más que un pequeño lastre.

El wight presentado aquí es un ejemplo típico, pero a veces cuando un wight crea engendros a partir de humanoides particularmente inusuales, los wight que se generan son muy diferentes en poder, como las tres variantes siguientes.

Wight brutal (VD 5): los gigantes muertos por los wight se convierten en muertos vivientes jorobados y de mente simple. Los wight brutales son wight gigantes y avanzados, pero no pueden crear engendros por sí mismos.

Wight de la escarcha (VD 4): los wight creados en entornos fríos, a veces se convierten en muertos vivientes pálidos con ojos blanquiazules y hielo en el pelo. Los wight de la escarcha poseen el subtipo frío, y sus ataques de golpetazo causan 1d6 pg de daño por frío además de los efectos normales. Una criatura que golpea a un wight de la escarcha con armas naturales o con impactos sin arma sufre 1d6 pg de daño por frío.

Tumulario (VD 4): algunas sociedades crean deliberadamente estos wight especializados para servir como guardianes de túmulos u otras sepulturas. Un tumulario es un wight avanzado que lucha con un arma, normalmente una espada, mediante la cual canaliza su ataque de consunción de energía, y afecta a las criaturas dañadas por dicha arma como si hubieran sido impactadas por su ataque de golpetazo.

Ilustración de Eva Widermann

Wraith

Esta criatura fantasmal es poco más que una forma oscura, con dos puntos titilantes donde deberían estar los ojos.

WRAITH **VD 5**

PX 1.600

LM muerto viviente Mediano (incorporal)

Inic +7; **Sentidos** sentir vida, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +10

Aura aura antinatural (30 pies [*9 m*])

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenido 15 (+5 desvío, +3 Des)

pg 47 (5d8+25)

Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +6

Aptitudes defensivas incorporal, resistencia a la canalización +2; **Inmune** rasgos de muerto viviente

Debilidades impotencia ante la luz del sol

ATAQUE

Velocidad volar 60 pies (*18 m*) (buena)

Cuerpo a cuerpo Toque incorporal +6 (1d6 de energía negativa más 1d6 de Consunción de Con)

Ataques especiales Crear engendro

ESTADÍSTICAS

Fue -, **Des** 16, **Con** -, **Int** 14, **Sab** 14, **Car** 21

Ataque base +3; **BMC** +6; **DMC** 21

Dotes Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate

Habilidades Averiguar intenciones +10, Diplomacia +10, Intimidar +13, Percepción +10, Saber (los Planos) +7, Sigilo +11, Volar +7

Idiomas común, infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, banda (3-6) o grupo (7-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Aura antinatural (Sb): los animales no se aproximan voluntariamente a menos de 30 pies (*9 m*) del wraith, a menos que el dueño tenga éxito en una prueba CD 25 de Empatía salvaje, Montar o Trato con animales.

Consunción de Constitución (Sb): las criaturas golpeadas por el ataque de toque de un wraith deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o sufren 1d6 puntos de consunción de Constitución. Por cada ataque que tenga éxito, el wraith obtiene 5 pg temporales. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Crear engendro (Sb): un humanoide muerto por un wraith se convierte en otro wraith en 1d4 asaltos. Estos engendros son menos poderosos que los wraith típicos, y sufren un penalizador -2 a todas las tiradas y pruebas de d20, poseen -2 pg por cada DG, y sólo pueden consumir 1d2 puntos de Constitución con su toque. Los engendros se encuentran bajo el mando del wraith que los creó hasta su muerte, momento en el que pierden sus penalizadores de engendro y se convierten en wraith libres. No poseen ninguna de las aptitudes que poseyeran en vida.

Impotencia ante la luz del sol (Ex): un wraith atrapado a la luz del sol no puede atacar y se queda grogui.

Sentir vida (Sb): un wraith advierte y localiza a las criaturas vivas en un radio de 60 pies (*18 m*), igual que si poseyera la aptitud vista ciega.

Los wraith son criaturas muertas vivientes fruto del mal y la oscuridad. Odian la luz y las cosas vivas, ya que han perdido gran parte de su conexión con sus vidas anteriores.

Wraith terrible

Un wraith que lleva una existencia lo suficientemente larga y se alimenta de la suficiente fuerza vital experimenta una transformación sacrílega que lo convierte en una criatura conocida como wraith terrible. Esto hace que aumente de tamaño y fuerza, y que inflija 2d6 pg de daño de energía negativa y 1d8 de consunción de Constitución con su toque incorporal. Puedes crear un wraith terrible aplicando las plantillas simples gigante y avanzada, o puedes desarrollar el wraith básico a un muerto viviente Grande de 16 DG.

Ilustración de Imaginary Friends

Wyvern

Un dragón azul oscuro, de inmensas alas y una cola con una púa en forma de garfio en su extremo, aterriza sobre dos pies con forma de garra, rugiendo a modo de desafío.

WYVERN **VD 6**

PX 2.400

N dragón Grande

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +18

DEFENSA

CA 19, toque 10, desprevenido 18 (+1 Des, +9 natural, -1 tamaño)

pg 73 (7d12+28)

Fort +9, **Ref** +6, **Vol** +8

Inmune dormir, parálisis

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Aguijón +10 (1d6+4 más Veneno), Mordisco +10 (2d6+4 más Agarrón), 2 Alas +5 (1d6+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales Desgarramiento (2 Garras +10, 1d6+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 18, **Int** 7, **Sab** 12, **Car** 9

Ataque base +7; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 23

Dotes Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +11, Percepción +18, Sigilo +7, Volar +5; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idioma dracónico

ECOLOGÍA

Entorno colinas templadas o cálidas

Organización solitario, pareja o escuadrilla (3-6)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex): aguijón-herida; *salvación* Fort CD 17; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Los wyvern son bestias reptilianas despreciables, brutales y violentas, relacionadas con los poderosos dragones. Siempre son agresivos e impacientes, y recurren a la fuerza sin pensárselo para conseguir sus objetivos. Por este motivo, los dragones suelen menospreciar a los wyvern, considerando a sus primos lejanos como poco más que salvajes primitivos, con una marcada carencia de estilo o sensatez. En muchos casos, esta generalización da en el clavo. Aunque están lejos de los animales en cuanto a intelecto, y son capaces de hablar, la mayoría de los wyvern simplemente no pueden ser tratados con la sutileza de la diplomacia, y prefieren pelear primero y preguntar después, e incluso entonces sólo parlamentan si se enfrentan con un enemigo al que no pueden derrotar ni del que pueden huir.

Los wyvern son criaturas territoriales. Aunque ocasionalmente cazan presas más grandes en pequeños grupos, suelen ser criaturas solitarias que cazan en áreas que pueden abarcar de 100 a 200 millas cuadradas (*260 a 650 km²*). Se sabe que los wyvern luchan hasta la muerte entre sí por el derecho a cazar en un territorio rico en presas.

Aunque siempre está hambriento y se inclina por el caos, un wyvern con el que se puede entablar una amistad (normalmente mediante una delicada combinación de adulación, intimidación, comida y tesoros) se convierte en un poderoso aliado. A menudo sirven a los gigantes y otros humanoides monstruosos como guardianes, e incluso algunas tribus de hombres lagarto y boggard los usan como monturas, aunque estos acuerdos son tan costosos en términos de comida y oro que pocos son los wyvern que servirían de este modo durante demasiado tiempo y por voluntad propia a criaturas menores.

Un wyvern mide unos 16 pies (*4,8 m*) de longitud, siendo la mitad la cola. Un wyvern medio pesa 2.000 libras (*0,9 TM*).

Ilustración de Concept Art House

Xilo

Este humanoide de color rojo fuego parece ser una extraña mezcla de insecto y reptil, con cuatro brazos, y unas mandíbulas llenas de colmillos que se mueven continuamente.

XILO **VD 6**

PX 2.400

LM ajeno Mediano (extraplanario, maligno)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 21, toque 14, desprevenido 17 (+4 Des, +5 natural, +2 escudo)

pg 67 (9d10+18)

Fort +8, **Ref** +10, **Vol** +6

RC 17

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo Espadas cortas +13/+13/+8 (1d6+3/19-20), Garra +13 (1d4+3 más Agarrón), Mordisco +7 (1d3+1 más Parálisis), o 4 Garras +13 (1d4+3 más Agarrón), Mordisco +12 (1d3+3 más Parálisis)

A distancia 2 Arcos largos +13/+8 (1d8/x3)

Ataques especiales Implantación, Parálisis (1d4 horas, CD 16)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 15, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +9; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 26

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra, espada corta), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +16, Averiguar intenciones +13, Engañar +12, Intimidar +12, Percepción +13, Saber (arcano) +14, Saber (los Planos) +14, Sigilo +14

Idiomas común, infernal

CE caminar por los planos, maestría con múltiples armas

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano Etéreo)

Organización solitario, pareja o banda (3-6)

Tesoro estándar (escudo pesado de acero, 2 espadas cortas, 2 arcos largos con 40 flechas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Caminar por los planos (Sb): un xilo puede desplazarse del plano Etéreo al plano Material como una acción de movimiento. Cambiar del plano Material al Etéreo requiere 2 acciones de asalto completo consecutivas, durante las cuales el xilo no puede moverse. A medida que un xilo se desvanece, se vuelve más difícil de golpear: los oponentes tienen un 20% de posibilidad de fallo en el primer asalto, y un 50% en el segundo. Un xilo puede llevarse con él a una única criatura voluntaria, o a una indefensa cuando se desplaza de plano.

Implantación (Ex): como acción estándar, un xilo puede implantar 2d6 huevos en una criatura indefensa. Estos huevos eclosionan en 24 horas, momento en que las crías consumen al huésped desde dentro, infligiéndole 1 punto de daño a la Constitución cada hora y por cada cría hasta que muere. Las crías emergen entonces y viajan al plano Etéreo, si pueden, para madurar. Un conjuro de *quitar enfermedad* (o un efecto similar) libra a una víctima de todos los huevos implantados o crías activas, o pueden extraerse uno a uno mediante pruebas de Curar CD 20 (cada intento necesita 10 minutos). Si una prueba falla, el sanador puede volver a intentarlo, pero cada intento (tenga éxito o no) causa 1d4 pg de daño al paciente.

Maestría con múltiples armas (Ex): un xilo nunca sufre penalizadores a sus tiradas de ataque cuando lucha con varias armas, y sus garras se consideran ataques principales incluso cuando esgrime armas.

Los xilo son el azote del plano Etéreo, conquistando todo lo que encuentran a su paso con un único propósito: perpetuar su raza a expensas de las demás. Todos los xilo son hembras, y capaces de fertilizar sus propios huevos, pero necesitan anfitriones vivos para incubarlos, y los inyectan en las víctimas paralizadas por medio de un grotesco tubo que normalmente mantienen retraído tras sus mandíbulas. Malignos y ajenos, estos viajeros de los Planos poseen una impresionante inteligencia, y una cultura militar y totalitaria completamente propia. Aunque ven a la mayoría de las demás formas de vida como incubadoras, aprecian particularmente a las arañas de fase para este propósito.

Ilustración de Tyler Walpole

Xorn

Esta rechoncha bestia, tan ancha como alta, tiene una extraña simetría, y posee tres brazos, tres piernas, tres ojos, y una enorme boca.

XORN **VD 6**

PX 2.400

N ajeno Mediano (extraplanario, tierra)

Inic +0; **Sentidos** sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión periférica total; Percepción +14

DEFENSA

CA 21, toque 10, desprevenido 21 (+11 natural)

pg 66 (7d10+28)

Fort +8, **Ref** +2, **Vol** +5

RD 5/contundente; **Inmune** flanqueo, frío, fuego; **Resiste** electricidad 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*); atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo Mordisco +10 (4d6+3), 3 Garras +10 (1d4+3)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 10, **Con** 17, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 10

Ataque base +7; **BMC** +10; **DMC** 20 (22 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Dureza, Embestida mejorada, Hendedura

Habilidades Intimidar +10, Percepción +14, Saber (dungeons) +10, Sigilo +10, Supervivencia +10, Tasación +10; **Modificador racial** +4 a Percepción

Idiomas común, térraro

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (plano de Tierra)

Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-6)

Tesoro estándar (sólo metales preciosos, gemas y gemas o joyas mágicas)

APTITUDES ESPECIALES

Atravesar la tierra (Ex): un xorn puede atravesar cualquier tipo de tierra o piedra natural tan fácilmente como lo hace un pez a través del agua. Su movimiento no deja signos de su paso, ni ninguna otra pista de su presencia para las criaturas que no posean sentido de la vibración. Un conjuro de *remover tierra* lanzado en un área donde haya un xorn lo empuja hacia atrás 30 pies (*9 m*), aturdiendo a la criatura durante 1 asalto a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 15.

Visión periférica total (Ex): un xorn ve en todas las direcciones a la vez, lo que le concede un bonificador +4 racial a las pruebas de Percepción. No puede ser flanqueado.

Los xorn, extrañas criaturas tan anchas como altas, tienen poco interés en los nativos del plano Material, excepto por las gemas y metales preciosos que puedan llevar consigo. Acechando bajo la superficie durante lo que podría parecer una eternidad para los humanos, un xorn podría esperar durante meses, incluso años, al momento propicio para asaltar a los seres que transporten su comida favorita, como una determinada gema o el tipo adecuado de plata. Los aventureros que frecuentan regiones habitadas por xorn portan a menudo pequeños trozos de mineral puro, o gemas y cristales relativamente baratos para usar como soborno. Aunque el precio de una gema o pieza de metal a menudo es proporcional a la estética del objeto y su conveniencia como alimento, la mayoría de los xorn son muy glotones, y prefieren la cantidad a la calidad cuando buscan comida.

El tesoro que porta o que tiene almacenado un xorn en su guarida es poco más que un tentempié guardado para otro día. La oferta de una joya o pieza de metal precioso particularmente delicioso (y caro) puede asegurar rápidamente la alianza temporal de un xorn. El hecho de que los xorn puedan 'nadar' a través de la roca sólida con facilidad, los convierte en excelentes guías en las regiones subterráneas.

Los xorn crecen de tamaño a medida que envejecen. Los más jóvenes miden aproximadamente 3 pies (*90 cm*), y se pueden representar aplicando la plantilla joven a las estadísticas presentadas aquí. Los xorn que se encuentran más habitualmente miden unos 5 pies (*1,5 m*) de altura (y anchura), mientras que los más grandes miden 8 pies (*2,4 m*) o más y pesan hasta 9.000 libras (*4,05 TM*). Estos xorn ancianos son gigantes y avanzados, pero también existen algunos xorn incluso más grandes de hasta 15 DG.

A menudo, un xorn anciano también posee niveles de clase. Estas criaturas suelen ser líderes, héroes, o incluso parias o villanos de la sociedad xorn. Uno de estos xorn suele poseer niveles de bárbaro o pícaro. No son particularmente religiosos, pero quienes tienen una fe profunda suelen ser druidas (aunque estos xorn pocas veces, o nunca, adquieren compañeros animales ya que dichos seguidores no pueden seguirles a través de la roca sólida, y a cambio escogen adquirir el dominio de la tierra). Los bardos y hechiceros no son desconocidos: los bardos prefieren centrarse en Interpretar (canto) y los hechiceros casi siempre poseen el linaje Elemental (tierra).

Ilustración de Matt Cavotta

Yeti

Esta criatura se sostiene en pie como un hombre, aunque tiene la mitad de altura que la mayoría de ellos, y está cubierto por una capa de grueso pelaje blanco.

YETI **VD 4**

PX 1.200

N humanoide monstruoso Grande (frío)

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +10

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenido 16 (+1 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +6

Inmune frío

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +9 (1d6+4 más 1d6 frío)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales Frío, Mirada aterradora, Rasgadura (2 Garras, 1d6+6 más 1d6 frío)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 9, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +11; **DMC** 22

Dotes Ataque poderoso, Gran fortaleza, Hendedura

Habilidades Intimidar +9, Percepción +10, Sigilo +1 (+9 en nieve), Trepar +21; **Modificador racial** +4 a Sigilo (+12 en nieve)

Idioma aklo

ECOLOGÍA

Entorno montañas frías

Organización solitario, pareja o tribu (3-8)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Frío (Ex): el cuerpo de un yeti genera un frío intenso, causando 1d6 pg de daño por frío a cualquier criatura que contacta con él con un ataque natural o un impacto sin arma, o siempre que golpea a un enemigo con sus garras o su ataque de rasgadura.

Mirada aterradora (Sb): las criaturas que se encuentran a 30 pies (*9 m*) o menos que se topan con la mirada de un yeti deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 13 o quedan paralizadas por el miedo durante 1 asalto. Este es un efecto enajenador de miedo y parálisis. Una criatura que tiene éxito en la salvación no puede ser afectada de nuevo por la mirada aterradora de este yeti durante 1 día. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Misterioso y visto en pocas ocasiones (salvo por las víctimas), el yeti es un habitante destacado de los picos montañosos más altos y aislados. Quienes viven en las zonas bajas de las laderas escalonadas de estas montañas, susurran cuentos de 'abominables hombres de las nieves' que bajan de las alturas para saquear, llevándose el ganado o incluso humanos como presas, y dejando tras de sí sólo monstruosas huellas de pies desnudos en la nieve manchada de sangre.

Aunque las historias sobre los yetis son precisas describiendo su ferocidad, sigilo y fuerza inmensa, ya no lo son cuando tienen que dar detalles sobre su temperamento y origen. Viven formando pequeñas tribus en lo alto de montañas lejanas, donde se protegen del contacto con la mayoría de las demás razas. Los que poseen una naturaleza violenta y cruel suelen ser expulsados de la tribu para vivir en solitario como exiliados y, sin el respaldo de una tribu, estos yetis a menudo acaban saqueando los asentamientos de tierras más bajas, perpetuando así el mito del yeti como un demonio de carne y hueso.

La fuente de esta cruel locura puede ser rastreada hasta una en concreto: la proximidad a dimensiones extrañas y sobrenaturales. Las guaridas montañosas de los yetis están situadas en lugares altos donde la frontera entre este mundo y los demás es más débil. No queda claro si los yetis son invasores de estas dimensiones, o nativos del plano Material influenciados por reinos de otros mundos, pero parece cierto que sea cual sea su origen, los yetis no son amigos de los que moran más allá, e incluso podrían actuar como guardianes contra intrusiones desde esos extraños mundos al plano Material.

Ilustración de Andrew Hou

Zombi

Este cadáver ambulante sólo viste unos pocos harapos manchados de sangre, con la carne pudriéndose y desprendiéndose de los huesos, mientras avanza a trompicones con los brazos extendidos.

ZOMBI HUMANO **VD ½**

PX 200

NM muerto viviente Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

pg 12 (2d8+3)

Fort +0, **Ref** +0, **Vol** +3

RD 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +4 (1d6+4)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 10, **Con** -, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 10

Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Dotes Dureza[A]

CE tambaleante

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización cualquiera

Tesoro ninguno

Los zombis son los cadáveres animados de criaturas muertas, forzadas a una repugnante muerte en vida mediante magia nigromántica como *reanimar a los muertos*. Aunque los zombis más comunes son lentos y resistentes, otros poseen rasgos diferentes, permitiéndoles propagar enfermedades, o moverse con mayor velocidad.

Los zombis son autómatas sin mente, y no pueden hacer mucho más que seguir órdenes. Cuando se les deja solos, tienden a deambular en busca de criaturas vivas a las que masacrar y devorar. Atacan hasta que son destruidos, sin importarles su propia seguridad.

Aunque son capaces de seguir órdenes, muy a menudo los zombis son liberados en un área sin más instrucciones que matar a las criaturas vivas. Por tanto, se les suele encontrar en grupo, vagando alrededor de los lugares que frecuentan los vivos, en busca de víctimas. La mayoría de los zombis son creados mediante *reanimar a los muertos*. Estos siempre son del tipo normal, a menos que el creador también lance *acelerar* o *quitar parálisis* para crear zombis rápidos, o *contagio* para crear zombis de la peste.

Cómo crear un zombi

'Zombi' es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier criatura corporal (que no sea ya un muerto viviente), a la que nos referiremos a partir de ahora como criatura base.

VD: depende del nuevo total de DG de la criatura, de la manera indicada en la tabla de la columna siguiente.

Alineamiento: siempre neutral maligno.

DG	VD	PX
½	⅛	50
1	¼	100
2	½	200
3-4	1	400
5-6	2	600
7-8	3	800
9-10	4	1.200
11-12	5	1.600
13-16	6	2.400
17-20	7	3.200
21-24	8	4.800
25-28	9	6.400

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Conserva cualquier subtipo excepto los subtipos de alineamiento (como bueno) y los subtipos que indican la raza. No obtiene el subtipo mejorado. Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto las indicadas aquí.

CA: el bonificador por armadura natural se basa en el tamaño del zombi:

Tamaño del zombi	Bonificador
Menudo o más pequeño	+0
Pequeño	+1
Mediano	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Gargantuesco	+7
Colosal	+11

DG: pierde los DG obtenidos por los niveles de clase (mínimo 1) y cambia los DG raciales a d8. Los zombis obtienen varios DG adicionales, tal y como indica la siguiente tabla:

Tamaño del zombi	DG adicionales
Menudo o más pequeño	—
Pequeño o Mediano	+1 DG
Grande	+2 DG
Enorme	+4 DG
Gargantuesco	+6 DG
Colosal	+10 DG

Los zombis utilizan su modificador por Carisma (en lugar del de Constitución) para determinar los pg adicionales.

Salvaciones: los bonificadores base de las salvaciones son Fort +⅓ de los DG, Ref +⅓ de los DG y Vol +½ de los DG + 2.

Aptitudes defensivas: los zombis pierden sus aptitudes defensivas, y obtienen todas las cualidades e inmunidades otorgadas por el tipo muerto viviente. Además obtienen RD 5/cortante.

Velocidad: los zombis alados siguen pudiendo volar, pero la maniobrabilidad empeora a torpe. Si la criatura base era capaz de volar mágicamente, el zombi también lo hace. El resto de tipos de movimiento se mantienen.

Ataques: un zombi conserva todas las armas naturales, ataques con armas manufacturadas y competencias con armas de la criatura base. Además obtiene un ataque de golpetazo que causa daño en función del tamaño del zombi, pero como si fuera de una categoría de tamaño superior a su tamaño real (consulta las páginas 298-299).

Ataques especiales: un zombi no conserva ninguno de los ataques especiales de la criatura base.

Puntuaciones de característica: Fuerza +2, Destreza -2. No posee puntuaciones de Constitución e Inteligencia, y sus puntuaciones de Sabiduría y Carisma cambian a 10.

Ataque base: el ataque base de un zombi es igual a ¾ de sus DG.

Habilidades: un zombi no posee rangos de habilidad.

Dotes: un zombi pierde todas las dotes poseídas por la criatura base, y no obtiene dotes adicionales con el incremento de sus DG, pero sí obtiene Dureza como dote adicional.

Cualidades especiales: un zombi pierde la mayoría de las cualidades especiales de la criatura base. Conserva cualquier cualidad especial extraordinaria que mejora sus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Además obtiene la siguiente cualidad especial:

Tambaleante (Ex): los zombis tienen reflejos precarios, y sólo pueden llevar a cabo una única acción de movimiento o acción estándar cada asalto. Un zombi puede moverse hasta su velocidad y atacar en el mismo asalto como acción de carga.

VARIANTES DE ZOMBI

El zombi típico es una abominación de movimiento lento, difícil de matar, aunque no es el único tipo de zombi que infesta las criptas o acecha en los cementerios. Cada una de las dos variantes de zombi siguientes modifica el zombi base de varias formas sencillas.

Zombi rápido

A diferencia del lento zombi normal, un zombi rápido se mueve con rapidez sobrenatural.

Velocidad: incrementa la velocidad terrestre de la criatura base en 10 pies (*3 m*).

Aptitudes defensivas: no obtiene RD 5/cortante.

Ataques especiales: obtiene el siguiente ataque especial.

Golpes rápidos (Ex): siempre que un zombi rápido lleva a cabo una acción de ataque completo, puede llevar a cabo un ataque de golpetazo adicional a su ataque base más alto.

Puntuaciones de característica: como el zombi normal, excepto que su Destreza se incrementa en 2 en lugar de disminuir en 2.

Cualidades especiales: no obtiene la cualidad especial tambaleante.

Zombi de la peste

Estos zombis portan una terrible enfermedad que perpetúa su linaje de muertos vivientes: los infectados por el contagio de un zombi de la peste se alzan también como zombis cuando fallecen.

Aptitudes defensivas: no obtiene RD 5/cortante.

Ataques especiales: obtiene los siguientes ataques especiales.

Enfermedad (Sb): el ataque de golpetazo (así como cualquier otro ataque natural) de un zombi de la peste transmite la enfermedad conocida como putridez de zombi.

Putridez de zombi: golpetazo; *salvación* Fort CD = 10 + ½ de los DG del zombi + el modificador por Carisma del zombi; *periodo de incubación* 1d4 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d2 Con, daño que no puede curarse mientras la criatura está infectada; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Quien muere estando infectado se alza como un zombi de la peste en 2d6 horas.

Explosión de muerte (Ex): cuando un zombi de la peste muere, genera una explosión de putrefacción. Todas las criaturas adyacentes al zombi de la peste queda expuesto a su peste como si hubiera sido golpeado por un ataque de golpetazo, y debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza para no contraer la putridez de zombi.

Ilustración de Matt Dixon

Apéndice 1: Creación de monstruos

Crear un monstruo tiene algo de ciencia y algo de arte. Aunque la mayoría de los monstruos sigue un patrón general en cuanto a su poder y aptitudes en conjunto, en relación a su Valor de desafío (VD), hay muchas excepciones. Algunos monstruos, por ejemplo, poseen muchos más pg o una mayor CA que la media de su VD, pero compensan esta ventaja siendo débiles en otras áreas. Otros monstruos poseen un daño medio significativamente superior, pero poseen un bonificador de ataque inferior.

Cómo construir el monstruo

Las siguientes pautas sirven para ayudarte durante la creación de monstruos, y que ésta sea equilibrada para su VD.

Paso 1: concepto

El primer paso en la creación de un monstruo nuevo es definir su concepto y rol en el juego. Generalmente, esto implica elegir su VD, tipo, apariencia física y método de combate. Una vez tengas estas piezas básicas de información, deberías buscar varios monstruos similares del mismo tipo y más o menos el mismo VD para así poder compararlos.

Paso 2: estadísticas principales

Una vez hayas determinado el tipo y el VD de una criatura, utiliza la tabla 1-1 para determinar sus estadísticas aproximadas por VD. Estos valores sólo son pautas generales. Notarás que muchos de los monstruos existentes en este libro no siguen exactamente estas pautas. La mayoría destaca en una de estas áreas, normalmente en la cantidad de daño que causa, pero decae en una o dos para ayudar a equilibrarlos. Cuando consultes la tabla 1-1, ten en cuenta los siguientes puntos:

VD: éste es el VD aproximado del monstruo. Este número podría variar a medida que progresa el diseño.

pg: este es el total aproximado de pg del monstruo. Ten en cuenta que las criaturas con Clase de armadura o tiradas de salvación particularmente altas, o que tienen varias resistencias, podrían tener un número inferior. Los ajenos y los constructos suelen tener totales de pg inferiores.

Clase de armadura: ésta es la Clase de armadura media para una criatura de este VD. En el momento de diseñar las protecciones de la criatura, ten en mente este número. Las criaturas con pg por encima de la media suelen tener valores inferiores de Clase de armadura como compensación.

Ataque alto: ésta es la media del bonificador de ataque total para una criatura de este VD. Este valor es para criaturas que son fundamentalmente combatientes, sea cuerpo a cuerpo o a distancia. Las criaturas que causan un daño medio por encima de lo normal poseen típicamente un valor de ataque inferior como compensación.

Ataque bajo: ésta es la media del bonificador de ataque total para una criatura de este VD que no se basa en los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Esto incluye la mayoría de las criaturas que basan su combate en conjuros y aptitudes sortílegas.

Daño medio: ésta es la cantidad de daño causado como media por una criatura de este VD si todos sus ataques impactan con éxito. Para determinar el daño medio de una criatura, añade el valor medio de todos los dados de daño lanzados (como se indica en la tabla 1-5) al modificador por daño de cada ataque.

Una criatura que basa su combate en las armas cuerpo a cuerpo o a distancia debería tener un daño entre el alto y el bajo.

Una criatura con bonificadores de ataque más altos de lo normal a menudo causará menor daño, mientras que una criatura con menores bonificadores causará un daño mayor.

CD de característica principal: ésta es la Clase de dificultad (CD) media de cualquier conjuro, aptitud sortílega y aptitud especial (como el arma de aliento) poseída por una criatura de este VD que basa su combate en estos ataques. Si una aptitud es particularmente poderosa, podría tener una CD inferior como compensación.

CD de característica secundaria: ésta es la CD media de los conjuros y aptitudes especiales de una criatura que no basa su combate en estos ataques. Generalmente, una CD no debería ser inferior a este número.

Salvación buena: éste es el bonificador medio a la tirada de salvación para una criatura de este VD si la salvación es una de las buenas.

Salvación mala: éste es el bonificador medio a la tirada de salvación para una criatura de este VD si la salvación es una de las malas.

Paso 3: Dados de golpe

El siguiente paso en la creación de un monstruo es determinar el número aproximado de Dados de golpe que posee. Los Dados de golpe son determinantes para una gran variedad de estadísticas, incluyendo dotes, habilidades, pg, bonificadores de ataque, y CD de las aptitudes especiales.

El número total de Dados de golpe de una criatura depende de varios factores, pero los dos más importantes son su VD y su tipo. La tabla 1-2 ofrece un listado del número medio de Dados de golpe por tipo de criatura, en función de su VD. Aunque muchos de los monstruos de este libro se acercan a estos valores, algunos no. Esto es debido a que poseen una media de pg mayor o menor, para equilibrar su Clase de armadura o sus resistencias.

Paso 4: tamaño

Ahora que ya tienes las estadísticas medias de la criatura, es el momento de escoger su tamaño. La mayoría de las criaturas van de tamaño Pequeño a Enorme, pero las demás no son tan raras. El tamaño de una criatura fija una base para sus puntuaciones de características físicas y el daño de sus armas naturales (tal y como se indica en la descripción de los Ataques naturales en las Reglas universales de los monstruos; consulta el Apéndice 3, páginas 297-313). Deberías escoger un tamaño que se ajuste bien al rol de la criatura en el juego y a su VD. Si decides otorgar a una criatura un tamaño inusual para su VD o sus DG, deberías justificarlo en la descripción del monstruo explicando la discrepancia (en muchos casos, estos monstruos de tamaño inusual deberían ser muy mágicos

Tabla 1–1: estadísticas de monstruos por VD

VD	pg	Clase de armadura	Atq. alto	Atq. bajo	Daño medio alto	Daño medio bajo	CD caract. principal	CD caract. secundaria	Salv. buena	Salv. mala
½	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

Tabla 1-2: Dados de golpe de las criaturas

	Valor de desafío																				
Tipo de criatura	½	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Aberración	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Ajeno	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Animal	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Bestia mágica	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Cieno	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Constructo	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Dragón	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
Hada	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37
Humanoide	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Human. monstruoso	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Muerto viviente	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Planta	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Sabandija	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32

por naturaleza). Consulta la tabla 1-3 para más información acerca de los tamaños de las criaturas y las puntuaciones esperadas.

VD mínimo/máximo: estos valores indican los Valores de desafío mínimo y máximo entre los que debería encontrarse el tamaño indicado de una criatura.

Fue base, Des base, y Con base: se indican las puntuaciones medias para una criatura de este tamaño. La Fuerza, Destreza y Constitución específicas de tu monstruo podrían variar mucho de estos números, pero si lo hacen, deberías prestar especial atención al modo en que afectan a las demás estadísticas.

Paso 5: puntuaciones de característica

Tras determinar el tamaño, tipo y DG de una criatura, es momento de continuar con sus puntuaciones de característica. Los bonificadores que conceden estas puntuaciones de característica deberían incrementar los pg, bonificadores de ataque y tiradas de salvación de una criatura hasta los valores aproximados de la tabla 1-1.

Las puntuaciones de las características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución) de una criatura deberían aproximarse a los valores base de la tabla 1-3, en función de su tamaño. Las criaturas con unos pocos DG pero una media de pg alta deberían tener una Constitución superior a lo normal.

Tabla 1-3: tamaño

Tamaño	VD mínimo	VD máximo	Fue base	Des base	Con base
Minúsculo	—	2	1	18	8
Diminuto	—	4	1	16	8
Menudo	—	6	2	14	8
Pequeño	—	—	6	12	8
Mediano	—	—	10	10	10
Grande	2	—	18	8	14
Enorme	4	—	26	6	18
Gargantuesco	6	—	34	6	22
Colosal	8	—	42	6	26

Las puntuaciones de las características mentales (Inteligencia, Sabiduría y Carisma) de una criatura son definidas principalmente por su concepto, y su base es 10. Las criaturas que basan su combate en conjuros y aptitudes sortílegas deberían destacar en una puntuación de característica mental (normalmente el Carisma). Las criaturas incapaces de hablar poseen una puntuación de Inteligencia de 2 o menor. Los cienos, constructos, muertos vivientes, plantas y sabandijas no suelen ser inteligentes, y por tanto no suelen tener puntuación de Inteligencia.

Paso 6: habilidades y dotes

Determina mediante la tabla 1-4 cuántos rangos de habilidad posee tu criatura en función de su tipo y Dados de golpe, y asígnalos de acuerdo a su concepto. Las habilidades de clase de una criatura quedan determinadas por su tipo (consulta los tipos de criatura en las páginas 306-310). Las criaturas con Inteligencia baja suelen tener rangos únicamente en habilidades basadas en la Fuerza y la Destreza.

Tras asignar las habilidades, es el momento de asignar las dotes. Toda criatura con puntuación de Inteligencia obtiene un número de dotes igual a 1 + 1 por cada 2 DG después del primero (es decir, 1 con 1 DG, 2 con 3 DG, etc.). Una criatura debe cumplir los requisitos para poder escoger una dote. Consulta la tabla 1-6, donde se indica el cálculo rápido de las dotes.

Paso 7: otras estadísticas

Ahora, mediante las tablas 1-1, 1-4 y 1-6 puedes determinar gran parte del resto de estadísticas de la criatura.

Al construir la Clase de armadura de una criatura, comienza añadiendo los bonificadores por armadura, escudo y armadura natural a su modificador por Destreza. Si una criatura no lleva armadura, dale una piel más dura para acercarla a la CA media. Recuerda que las criaturas con un total de pg más alto poseen una Clase de armadura inferior, mientras que las que tienen menos pg podrían tener una CA superior. Si la CA de una criatura se desvía de la media en más de 5 puntos, podría tener un VD incorrecto.

Cuando determines los bonificadores de ataque de una criatura, básate en las pautas de la tabla 1-1 en función del VD de la criatura. Si el bonificador es demasiado bajo, considera incrementar la Fuerza o la Destreza de la misma, o incrementa la cantidad de daño que causa por encima de la media. Si el bonificador es demasiado alto, intenta reducir la Fuerza o Destreza de la criatura, o disminuye la cantidad de daño que causa. Si este valor es muy diferente, y la intención es que la criatura se base en ataques cuerpo a cuerpo o a distancia, piensa en ajustar el VD de la criatura.

Determina mediante la tabla 1-5 el número de dados de daño, combinado con los bonificadores al daño, que la criatura necesita para alcanzar el daño medio para su VD. Podría necesitar ataques adicionales o más dañinos. Recuerda que las criaturas que causan daño principalmente con otras aptitudes, como conjuros, no necesitan cumplir el daño medio de sus ataques. También puedes utilizar la tabla 1-5 para determinar los pg medios de una criatura. Recuerda que los niveles de clase de PJ proporcionan el máximo número de pg a nivel 1.

Repite este proceso para las tiradas de salvación. Si las tiradas de salvación son demasiado altas, piensa en alterar las puntuaciones de característica en las que se basan.

Cuando determines la velocidad de una criatura, decide primero si posee otros modos alternativos de movimientos, como excavar, nadar, trepar o volar. La mayoría de las criaturas Medianas poseen una velocidad base de 30 pies (*9 m*). Los cuadrúpedos y las criaturas Grandes incrementan esta velocidad en 10 pies (*3 m*), y las más pequeñas disminuyen esta velocidad base en 10 pies (*3 m*). Si una criatura es particularmente rápida o lenta, modifica la velocidad base en 10 pies (*3 m*). Las velocidades de excavar y trepar suelen ser la mitad de la velocidad base de una criatura, mientras que la velocidad de vuelo es aproximadamente el doble. Recuerda conceder a una criatura las habilidades apropiadas para cualquier método de movimiento inusual.

Paso 8: aptitudes y cualidades especiales

Los monstruos son diferentes a los personajes en que pueden tener todo tipo de aptitudes y cualidades especiales diferentes. Cada una de ellas está vinculada estrechamente con el concepto de la criatura, permitiéndole cumplir un rol específico en el juego. Por ejemplo, echa un vistazo a los monstruos de este libro. Los monstruos deberían utilizar las aptitudes de las Reglas universales de los monstruos siempre que sea posible, en lugar de crear nuevas aptitudes que sean similares: cuando crees nuevas aptitudes, utiliza las Reglas universales de los monstruos como plantilla de cómo se presentan y se crean.

La mayoría de las aptitudes especiales que causan daño, como las armas de aliento, permiten una salvación (Fortaleza, Reflejos o Voluntad en función de la aptitud). La CD de casi todas las aptitudes especiales es igual a 10 + ½ de los Dados de golpe de la criatura + el modificador por la característica relevante (normalmente Constitución o Carisma, dependiendo de la aptitud). Las aptitudes especiales que añaden ataques cuerpo a cuerpo o a distancia no suelen permitir una salvación, ya que dependen de que los ataques impacten para ser útiles.

Los sentidos especiales y las resistencias a determinados tipos de energía son comunes en las criaturas de VD 5 e inferior. La Reducción de daño, la inmunidad a la energía y la regeneración son más comunes en criaturas por encima de VD 5. La Resistencia a los

Tabla 1-4: estadísticas de las criaturas por tipo

Tipo	Dado de golpe	Ataque base (AB)	Tiradas de salvación buenas	Rangos de habilidad*
Aberración	d8	DG x ¾ (AB medio)	Vol	4 + mod. de Int por DG
Ajeno	d10	DG (AB rápido)	Varía (dos cualquiera)	6 + mod. de Int por DG
Animal	d8	DG x ¾ (AB medio)	Fort, Ref	2 + mod. de Int por DG
Bestia mágica	d10	DG (AB rápido)	Fort, Ref	2 + mod. de Int por DG
Cieno	d8	DG x ¾ (AB medio)	—	2 + mod. de Int por DG
Constructo	d10	DG (AB rápido)	—	2 + mod. de Int por DG
Dragón	d12	DG (AB rápido)	Fort, Ref, Vol	6 + mod. de Int por DG
Hada	d6	DG x ½ (AB lento)	Ref, Vol	6 + mod. de Int por DG
Humanoide	d8	DG x ¾ (AB medio)	Varía (una cualquiera)	2 + mod. de Int por DG
Humanoide monstruoso	d10	DG (AB rápido)	Ref, Vol	4 + mod. de Int por DG
Muerto viviente	d8	DG x ¾ (AB medio)	Vol	4 + mod. de Int por DG
Planta	d8	DG x ¾ (AB medio)	Fort	2 + mod. de Int por DG
Sabandija	d8	DG x ¾ (AB medio)	Fort	2 + mod. de Int por DG

* Si una criatura posee como mínimo 1 punto de Inteligencia, obtiene un mínimo de 1 punto de habilidad por Dado de golpe. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia igual a '-' no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Tabla 1-5: resultado medio de los dados

Tipo de dado	Resultado medio*
d4	2,5
d6	3,5
d8	4,5
d10	5,5
d12	6,5
d20	10,5

* Redondea siempre hacia abajo después de multiplicar. Por ejemplo, considera la media de 1d4 como 2, y la media de 2d4 como 5.

conjuros y las inmunidades se vuelven más comunes por encima de VD 10. Como regla general, la resistencia a los conjuros de una criatura debería ser igual a su VD + 11.

Paso 9: tesoro

Una criatura debería tener una cantidad de tesoro apropiada para su VD. Consulta la tabla 1-7 para obtener un listado de total de tesoro basado en el VD. El tesoro de algunas criaturas consiste en el botín de sus presas recientes esparcido por sus guaridas, mientras que el de otras es una acumulación fruto de la avaricia, o incluso equipo que utiliza en combate. Asegúrate de anotar cualquier arma o armadura que la criatura esté utilizando, como se indica en el paso 7.

Paso 10: detalles

Ahora que ya has resuelto todas las estadísticas de la criatura, es el momento de completar todos los detalles (como nombre, alineamiento, espacio, alcance, entorno y ecología) según consideres conveniente.

Tabla 1-6: resumen de estadísticas

DG	AB rápido	AB medio	AB lento	Salv. buena	Salv. mala	Dotes
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

Apéndice 2: Avance de los monstruos

Las siguientes reglas te permiten ajustar los monstruos, incrementando (o incluso reduciendo) sus estadísticas y aptitudes a la vez que sigues creando un encuentro divertido y equilibrado.

Plantillas

Una plantilla es un conjunto de reglas que aplicas a un monstruo para transformarlo en otro diferente. Todas las plantillas dan indicaciones precisas sobre el modo de modificar las estadísticas de un monstruo para transformarlo en uno nuevo.

Plantillas adquiridas: algunas plantillas, como la del liche, son el resultado de una elección y deseo de transformación de una criatura. Otras, como la del fantasma, son el resultado de una fuerza externa que actúa sobre una criatura (por ejemplo, cuando una persona atormentada muere y se convierte en un fantasma). Pero en ambos casos, la plantilla cambia a la criatura tras su nacimiento o creación; estos tipos se llaman 'plantillas adquiridas' y pueden añadirse a una criatura en cualquier momento de su existencia.

Plantillas heredadas: algunas plantillas, como las del semidragón y el semiinfernal, son parte de una criatura desde el inicio de su existencia. Las criaturas nacen o se crean con estas plantillas ya incluidas, y nunca han vivido sin ellas. Estos tipos se llaman 'plantillas heredadas'.

Plantillas simples

Las plantillas simples pueden ser aplicadas durante el juego con un esfuerzo mínimo. Esto facilita, por ejemplo, el manejo de las criaturas celestiales e infernales conjuradas en el fragor de la batalla mediante conjuros de *convocar monstruo*.

Todas las plantillas simples poseen dos tipos de cambios. Las 'reglas rápidas' presentan una forma rápida de modificar las tiradas de dados llevadas a cabo durante el juego para simular los efectos de la plantilla, sin rehacer realmente el bloque de estadísticas (este método funciona muy bien con las criaturas convocadas). Las 'reglas de reconstrucción' indican los cambios exactos que llevas a cabo al bloque de estadísticas base si tienes tiempo para reconstruirlo por completo (este método funciona mejor cuando dispones de tiempo durante la preparación de la partida para construir bloques de estadísticas completos). Los dos métodos obtienen criaturas de aptitudes similares, si no idénticas.

Criatura avanzada (VD +1)

Las criaturas con la plantilla avanzada son más feroces y poderosas que sus parientes normales.

Reglas rápidas: +2 a todas las tiradas (incluyendo tiradas de daño) y a las CD de las aptitudes especiales; +4 a la CA y DMC; +2 pg/DG.

Reglas de reconstrucción: CA incrementa la armadura natural en +2; **Puntuaciones de característica** +4 a todas las puntuaciones de característica (excepto las puntuaciones de Int de 2 o menos).

Tabla 1-7: valores de PX y po por VD

VD	PX	po lento	po medio	po rápido
1/8	50 PX	20 po	35 po	50 po
1/6	65 PX	30 po	45 po	65 po
1/4	100 PX	40 po	65 po	100 po
1/3	135 PX	55 po	85 po	135 po
1/2	200 PX	85 po	130 po	200 po
1	400 PX	170 po	260 po	400 po
2	600 PX	350 po	550 po	800 po
3	800 PX	550 po	800 po	1.200 po
4	1.200 PX	750 po	1.150 po	1.700 po
5	1.600 PX	1.000 po	1.550 po	2.300 po
6	2.400 PX	1.350 po	2.000 po	3.000 po
7	3.200 PX	1.750 po	2.600 po	3.900 po
8	4.800 PX	2.200 po	3.350 po	5.000 po
9	6.400 PX	2.850 po	4.250 po	6.400 po
10	9.600 PX	3.650 po	5.450 po	8.200 po
11	12.800 PX	4.650 po	7.000 po	10.500 po
12	19.200 PX	6.000 po	9.000 po	13.500 po
13	25.600 PX	7.750 po	11.600 po	17.500 po
14	38.400 PX	10.000 po	15.000 po	22.000 po
15	51.200 PX	13.000 po	19.500 po	29.000 po
16	76.800 PX	16.500 po	25.000 po	38.000 po
17	102.400 PX	22.000 po	32.000 po	48.000 po
18	153.600 PX	28.000 po	41.000 po	62.000 po
19	204.800 PX	35.000 po	53.000 po	79.000 po
20	307.200 PX	44.000 po	67.000 po	100.000 po
21	409.600 PX	56.000 po	84.000 po	126.000 po
22	615.000 PX	70.000 po	105.000 po	158.000 po
23	820.000 PX	88.000 po	132.000 po	198.000 po
24	1.230.000 PX	110.000 po	165.000 po	248.000 po
25	1.640.000 PX	138.000 po	208.000 po	312.000 po

Criatura celestial (VD +0 ó +1)

Las criaturas celestiales habitan en los Planos superiores, pero pueden ser convocadas mediante conjuros como *aliado de los Planos* y *convocar monstruo*. El VD de una criatura celestial sólo se incrementa en +1 si la criatura base posee 5 DG o más. Las reglas rápidas y de construcción de una criatura celestial son las mismas.

Reglas de reconstrucción: Sentidos obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **Aptitudes defensivas** obtiene la RD y resistencia a la energía indicadas en la tabla; **RC** obtiene una RC igual al nuevo VD +5; **Ataques especiales** castigar al mal 1/día como acción rápida (añade el bonificador por Car a las tiradas de ataque y un bonificador al daño igual a los DG contra enemigos malignos; persiste hasta que el objetivo está muerto o la criatura celestial descansa).

Defensas de una criatura celestial

Dados de golpe	Res. ácido, electricidad y frío	RD
1-4	5	—
5-10	10	5/maligna
≥11	15	10/maligna

Criatura gigante (VD +1)

Las criaturas con la plantilla gigante son más grandes y fuertes que sus parientes de tamaño normal. Esta plantilla no puede ser aplicada a criaturas Colosales.

Reglas rápidas: +2 a todas las tiradas basadas en Fue o Con; +2 pg/DG; penalizador -1 a todas las tiradas basadas en Des.

Reglas de reconstrucción: Tamaño se incrementa en una categoría; **CA** incrementa la armadura natural en +3; **Ataques** incrementa los dados a lanzar en 1 paso; **Puntuaciones de característica** bonificador +4 por tamaño a Fue y Con, penalizador -2 a Des.

Criatura infernal (VD +0 o +1)

Las criaturas con la plantilla infernal viven en los planos Inferiores, como el Abismo o el Infierno, pero pueden ser convocadas mediante conjuros como *aliado de los Planos* y *convocar monstruo*. El VD de una criatura infernal sólo se incrementa en +1 si la criatura base posee 5 DG o más. Las reglas rápidas y de construcción de una criatura infernal son las mismas.

Reglas de reconstrucción: Sentidos obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **Aptitudes defensivas** obtiene la RD y resistencia a la energía indicadas en la tabla; **RC** obtiene una RC igual al nuevo VD +5; **Ataques especiales** castigar al bien 1/día como acción rápida (añade el bonificador por Car a las tiradas de ataque y un bonificador al daño igual a los DG contra enemigos buenos; persiste hasta que el objetivo está muerto o la criatura infernal descansa).

Defensas de una criatura infernal

Dados de golpe	Resiste frío y fuego	RD
1-4	5	—
5-10	10	5/buena
≥11	15	10/buena

Criatura joven (VD -1)

Las criaturas con la plantilla joven son ejemplares inmaduros de la criatura base. También puedes usar esta plantilla simple para crear fácilmente una variante más pequeña de un monstruo. Esta plantilla no puede ser aplicada a criaturas que aumentan su poder mediante la edad o la alimentación (como los barghest o los dragones), o a las criaturas de tamaño Minúsculo.

Reglas rápidas: +2 a todas las tiradas basadas en Des; -2 a todas las demás tiradas; -2 pg/DG.

Reglas de reconstrucción: Tamaño se disminuye en una categoría; **CA** reduce la armadura natural en -2 (mínimo +0); **Ataques** disminuye los dados de daño en 1 paso; **Puntuaciones de característica** -4 Fue, -4 Con, bonificador +4 por tamaño a Des.

AÑADIR DADOS DE GOLPE RACIALES

Añadir Dados de golpe raciales a un monstruo es un proceso similar a construir un monstruo desde 0. Al añadir Dados de golpe adicionales, las demás aptitudes también aumentan de poder. Los Dados de golpe adicionales normalmente proporcionan mejores bonificadores de ataque, salvaciones, pg y habilidades, así como más dotes. También pueden incluir capacidad adicional de lanzamiento de conjuros y otros poderes.

Tabla 2-1: avance de monstruos

VD superior	VD inferior	Modif. de pg	Modif. de CA	Modif. de AB	Modif. de daño
1	< 1	5	1	1	2-3
2	1	5	2	2	2-3
3	2	10	1	1-2	2-3
4	3	10	2	2	2-3
5	4	15	1	1-2	3-4
6	5	15	1	1-2	3-5
7	6	15	1	1-2	4-5
8	7	15	1	1-2	4-5
9	8	15	2	1-2	4-5
10	9	15	1	1	3-5
11	10	15	1	1	4-5
12	11	15	2	1-2	4-5
13	12	20	1	1	4-5
14	13	20	1	1	3-5
15	14	20	1	1	4-5
16	15	20	1	1-2	8-10
17	16	30	1	1	7-10
18	17	30	1	1	8-10
19	18	30	1	1	7-10
20	19	40	2	1	8-10
≥21	≥20	40	2	1	8-10

Paso 1: planifica el monstruo

Cuando avances un monstruo añadiendo DG raciales, deberías comenzar pensando en lo que quieres convertir al monstruo. En la mayoría de los casos, esto significa simplemente una versión más dura y fuerte de un monstruo existente. Ten en cuenta el VD que desees que tenga el nuevo monstruo. Éste también es el momento en que deberías decidir si la criatura incrementará su tamaño. Como regla general, las criaturas cuyos DG se incrementan en un 50% o más también deberían incrementar de tamaño, pero los DJ deberían sentirse libres de ignorar esta regla si la criatura o la situación lo justificaran.

Paso 2: añadir Dados de golpe

Ahora determina cuántos pg por cada DG obtiene el monstruo base (consulta en la tabla 1-5 la media basada en el tipo de dado). Mediante la tabla 2-1, añade todos los valores de la columna 'Modificación de pg' por cada incremento utilizando la columna 'VD superior'. Por ejemplo, si el monstruo base tenía VD 3 y el nuevo tendrá VD 5, el total sería 25 pg. Después añade al monstruo DG adicionales para incrementar sus pg en la cantidad deseada. Ten en cuenta que si la criatura aumenta de tamaño, su Constitución también se incrementa, tal y como se indica en la tabla 2-2, concediéndole pg adicionales que podrían compensar la necesidad de DG adicionales (esto también se aplica a cualquier otro incremento de Constitución).

Estos valores no son absolutos. Algunos monstruos poseen menos pg de lo normal para una criatura de su VD, y confían en una

Cómo reducir Dados de golpe

Las reglas para incrementar los DG de una criatura también pueden usarse para reducirlos, creando una versión más débil o infantil de la misma. Aunque el proceso es el mismo que el de incrementar los DG de una criatura, cada paso individual es a la inversa, llevando a cabo una reducción de DG, pg y otras estadísticas basadas en dichos valores. En la tabla 2-1, utiliza la columna 'VD inferior' al añadir la reducción media de sus estadísticas. Como regla general, si la criatura pierde el 50% de sus DG originales, probablemente también debería reducir su tamaño.

Tabla 2-2: modificaciones por tamaño

Tamaño anterior*	Tamaño nuevo	Fue	Des	Con	Arm. nat.
Minúsculo	Diminuto	igual	-2	igual	igual
Diminuto	Menudo	+2	-2	igual	igual
Menudo	Pequeño	+4	-2	igual	igual
Pequeño	Mediano	+4	-2	+2	igual
Mediano	Grande	+8	-2	+4	+2
Grande	Enorme	+8	-2	+4	+3
Enorme	Gargantuesco	+8	igual	+4	+4
Gargantuesco	Colosal	+8	igual	+4	+5

*Repite el ajuste si la criatura modifica más de un tamaño.

Tabla 2-3: bonificadores y penalizadores por tamaño

Tamaño	CA/Ataque	BMC/DMC	Habilidad Volar	Habilidad Sigilo
Minúsculo	+8	-8	+8	+16
Diminuto	+4	-4	+6	+12
Menudo	+2	-2	+4	+8
Pequeño	+1	-1	+2	+4
Mediano	+0	+0	+0	+0
Grande	-1	+1	-2	-4
Enorme	-2	+2	-4	-8
Gargantuesco	-4	+4	-6	-12
Colosal	-8	+8	-8	-16

mayor CA u otras defensas. Algunas criaturas son principalmente lanzadoras de conjuros y suelen tener menos DG. Cuando avances tu monstruo de esta manera, asegúrate de tener en cuenta estos factores para ajustarlo adecuadamente.

Paso 3: puntuaciones de característica

Una vez has determinado el número de DG adicionales que posee la criatura, utiliza ese número para modificar las demás estadísticas. Comienza con las puntuaciones de característica. Por cada 4 DG adicionales obtenidos por el monstruo, añade 1 a una de sus puntuaciones. Además, lleva a cabo cualquier modificación de sus puntuaciones de característica basada en el incremento de tamaño, tal y como se indica en la tabla 2-2.

Paso 4: habilidades y dotes

Al añadir habilidades, comprueba si ha cambiado el modificador por Inteligencia de la criatura. Si permanece igual, multiplica simplemente el número total de rangos debidos a los DG obtenidos por un monstruo de su tipo, por el número total de DG añadidos, y añade ese total a las habilidades que ya tiene. Si el modificador por Inteligencia se ha incrementado, realiza el mismo cálculo como si no lo hubiese hecho, multiplica después la modificación en el modificador por Inteligencia por su nuevo total de DG, y añade también ese número de rangos adicionales (añadiendo nuevas habilidades si lo necesitas para aplicar todos los rangos). Si la criatura cambia de tamaño, asegúrate de ajustar los bonificadores a Sigilo y Volar (si los hay), tal y como se indica en la tabla 2-3.

Después, concede dotes adicionales a la criatura. Las criaturas obtienen una dote con el primer DG, y una dote adicional por cada 2 DG a partir del primero. La mayoría de dotes adicionales debería centrarse en incrementar las aptitudes de combate de la criatura, pero las dotes metamágicas y de habilidades también son elecciones viables dependiendo del rol de la criatura en el juego.

Paso 5: estadísticas

Ahora, ajusta las estadísticas derivadas de la criatura, como su iniciativa, CA, tiradas de salvación, bonificadores de ataque cuerpo a cuerpo y a distancia, AB, BMC y DMC. Ajusta cualquier ataque o cualidad especial que se basa en el tamaño de la criatura, DG o puntuaciones de característica. Si la criatura cambió de tamaño, asegúrate de ajustar su CA, AB, BMC y DMC (tal y como se indica en la tabla 2-3). La tabla 2-1 también indica la modificación media de la CA, tiradas de ataque y tiradas de daño de la criatura. Añade estos valores por cada paso entre el VD original y el nuevo de la criatura. Si cambia de tamaño, asegúrate de llevar a cabo la modificación de su bonificador por armadura natural, tal y como se indica en la tabla 2-2. Si la criatura no cumple estas medias, deberías pensar en ajustar sus puntuaciones de característica o sus DG para aproximarla a ese objetivo.

Paso 6: comparativa

Finalmente, compara las estadísticas del nuevo monstruo con las que se presentan en la tabla 1-1 para una criatura de su VD ajustado. Ten en cuenta que si la criatura original se desviaba de esos valores, la nueva debería hacerlo de forma similar. Por ejemplo, si la criatura original poseía un mayor número de pg pero un VD inferior a lo normal, la criatura debería mantener este equilibrio con un VD más alto (incluso aunque se incrementen tanto sus pg como su CA).

AÑADIR NIVELES DE CLASE

De todos los métodos de avanzar a un monstruo, añadir niveles de clase requiere una comparativa con mucho más juicio y cuidado. Algunas clases añaden poder y aptitudes a algunos tipos de monstruos, mientras que otras no. Por ejemplo, añadir niveles de bárbaro a un gigante de las colinas puede ser un gran añadido, pero añadirle niveles de hechicero es menos útil. Al añadir niveles de clase a una criatura, lleva a cabo los tres pasos siguientes:

Paso 1: determina el rol de la criatura

Cuando añades niveles de clase a una criatura, lo primero es determinar el rol que cumple la criatura base. Existen tres roles básicos en los que podría encajar una criatura, aunque se la puede asociar a más de un rol si sus aptitudes son diversas.

Combate: esta criatura está diseñada para ser buena en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, con un arma o armas naturales. En cualquier caso, estos monstruos poseen varias dotes y aptitudes que mejoran su poderío en combate (o simplemente son buenos por sus DG y puntuaciones de característica). Si una criatura no posee muchos conjuros, aptitudes especiales o habilidades, es un monstruo de combate.

La mayoría de los animales, bestias mágicas, constructos, dragones, humanoides, humanoides monstruosos, plantas, y sabandijas encajan en este rol, así como algunas criaturas de los demás tipos.

Conjuro: las criaturas de conjuro poseen una gran cantidad de conjuros que les permiten atacar o atormentar a sus enemigos. Estas criaturas suelen tener pocos pg, y ataques relativamente débiles en comparación con la media de criaturas de su VD. Ten en cuenta que las criaturas que sólo poseen aptitudes sortílegas no encajan en este rol, y normalmente se consideran de combate o especiales.

La mayoría de los ajenos y de los dragones se ajustan a este rol, pero cualquier criatura que posee una lista de conjuros preparados o conocidos puede encajar igual de bien en él.

Habilidad: las criaturas de este tipo confían en las habilidades (normalmente Sigilo) para emboscar o abatir sus presas. Esto también incluye a las criaturas que se aprovechan del entorno o de los conjuros, como la niebla o *invisibilidad*.

Algunas aberraciones, ajenos, bestias mágicas, hadas, y humanoides monstruosos encajan en este rol.

Especial: las criaturas que no encajan en ninguna de las demás categorías suelen confiar en las aptitudes especiales y poderes para atacar a sus enemigos. Podrían ser duros o peligrosos en el combate físico, pero la amenaza aumenta considerablemente debido a sus aptitudes especiales.

En el Apéndice 3 aparece una lista de roles de monstruos para determinar las clases clave.

Paso 2: añade niveles de clase

Una vez has determinado el rol de la criatura, es el momento de añadir niveles de clase. El primer paso de este proceso es modificar las puntuaciones de característica de la criatura. Las criaturas con niveles de clase obtienen los ajustes +4, +4, +2, +2, +0 y -2 a sus puntuaciones de característica, asignados de tal manera que mejoren sus aptitudes de clase. Las criaturas con niveles de clase de PNJ no obtienen ajustes a sus puntuaciones de característica.

Después añade niveles de clase al monstruo, llevando a cabo los añadidos necesarios a sus DG, pg, AB, BMC, DMC, dotes, habilidades, conjuros y rasgos de clase. Si la criatura ya posee rasgos de clase (como lanzamiento de conjuros o ataque furtivo) pertenecientes a la clase que vas a añadir, estas aptitudes se apilan. Esto funciona igual que añadir niveles de clase a un personaje sin DG raciales.

Tabla 2-4: monstruos con niveles de clase

Rol del monstruo	Bbr Gue Exp	Clr, Drd Hcr Mag	Brd Pcr	Mnj Pld
Combate	clave	—	—	—
Conjuro	—	clave*	—	—
Habilidad	clave	—	clave	—
Especial	—	—	—	—

* Esta clase sólo es clave si sus niveles de lanzador de conjuros se apilan con los que ya posee la criatura.

Un monstruo con niveles de clase siempre posee tesoro igual al de un PNJ de un nivel igual al VD final del monstruo (como se calcula en el Paso 3, más adelante). Para determinar el valor de este equipo, utiliza el listado para un PNJ heroico de ese nivel, tal y como se indica en la página 453 de las *Reglas básicas*. Una vez se determina el valor total de po, sigue las reglas para equipar a un PNJ que se describen en ese capítulo. El equipo debería ayudar a un monstruo con niveles de clase a mantener el desafío y a conservar las estadísticas aproximadas a las presentadas en la tabla 1-1: estadísticas de monstruos por VD.

Paso 3: determina el VD

Determinar el VD final de una criatura con niveles de clase requiere una consideración prudente. Así como añadir un nivel de clase a un monstruo (que se apila con sus aptitudes y rol previos) añade generalmente 1 a su VD por cada nivel obtenido, añadir clases que no se apilan es más complicado.

La tabla 2-4 proporciona pautas generales en relación a qué clases básicas se añaden directamente a las aptitudes de un monstruo en función de su rol. Las clases marcadas como 'clave' generalmente añaden 1 al VD de una criatura por cada nivel adicional. Las clases marcadas con un '—' incrementan el VD de una criatura en 1 por cada 2 niveles de clase que se hayan añadido, hasta que el número de niveles adicionales es igual o superior al VD original de la criatura, momento en que se consideran como niveles 'clave' (añadiendo 1 al VD de la criatura por cada nivel adicional). Las criaturas que encajan en varios roles consideran una clase como clave si así lo hace cualquiera de sus roles. Ten en cuenta que los niveles de clases de PNJ nunca se consideran clave.

APÉNDICE 3: GLOSARIO

Este apéndice incluye las reglas universales de los monstruos, y los tipos y subtipos de criatura.

REGLAS UNIVERSALES DE LOS MONSTRUOS

Las siguientes reglas son estándar y se hace referencia a ellas (pero no se repiten) en los bloques de estadísticas de los monstruos. Cada regla incluye una guía del formato en que aparece en el listado de un monstruo, y su localización en el bloque de estadísticas.

Abalanzarse (Ex): cuando una criatura lleva a cabo una carga, puede llevar a cabo un ataque completo (incluyendo ataques de desgarramiento si la criatura posee dicha aptitud).

Formato: Abalanzarse; *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Agarrón (Ex): si una criatura impacta con el ataque indicado (normalmente un ataque de garra o mordisco), causa daño normal e intenta el inicio de una presa como acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. La criatura tiene la opción de llevar a cabo la presa de forma normal, o simplemente utilizar la parte de su cuerpo con la que ha apresado para inmovilizar al oponente. Si elige esto último, sufre un penalizador -20 a su prueba de BMC para llevar a cabo o mantener la presa, pero no obtiene el estado apresado. Tener éxito en la inmovilización no causa daño adicional a menos que la criatura también posea el ataque especial Constreñir. Si la criatura no constriñe, cada prueba de presa que lleva a cabo con éxito durante asaltos sucesivos causa automáticamente el daño indicado para el ataque inmovilizador. Si lo hace, también causa daño por constricción (la cantidad se indica en el texto descriptivo de la criatura).

Las criaturas que poseen el ataque especial Agarrón obtienen un bonificador +4 a las pruebas de maniobras de combate llevadas a cabo para iniciar y mantener una presa.

A menos que se indique lo contrario, el Agarrón sólo puede ser utilizado contra objetivos del mismo tamaño o inferior al de la criatura que posee esta aptitud. Si la criatura puede utilizar el Agarrón contra criaturas de otro tamaño, se indica en la línea de ataques especiales de la criatura.

Formato: Agarrón; *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Anfibio (Ex): las criaturas poseen el subtipo acuático, pero pueden sobrevivir indefinidamente en tierra firme.

Formato: anfibio; *localización*: CE.

Aptitudes sortílegas (St): Las aptitudes sortílegas son mágicas, y funcionan igual que los conjuros (aunque no son conjuros y por tanto no poseen componente verbal, somático, foco, ni material). Se desvanecen dentro de un *campo antimagia* y resultan afectadas por la resistencia a conjuros si el conjuro en el que se basa la aptitud también lo está.

Una aptitud sortílega suele tener un límite en la frecuencia con que puede usarse. Una aptitud sortílega constante o una que puede ser usada a voluntad no posee un límite de uso y, a menos que se indique lo contrario, una criatura sólo puede usar una aptitud sortílega constante sobre sí misma. Reactivar una aptitud sortílega constante es una acción rápida. Para utilizar todas las demás aptitudes sortílegas se necesita una acción estándar a menos que se indique otra cosa, y hacerlo provoca ataques de oportunidad. Es posible llevar a cabo una prueba de concentración para utilizar una aptitud sortílega a la defensiva y evitar generar ataques de oportunidad, igual que si se lanza un conjuro. Una aptitud sortílega puede ser interrumpida igual que un conjuro, pero no se puede utilizar como contraconjuro, ni puede ser contrarrestada.

Para las criaturas que poseen aptitudes sortílegas, un determinado nivel de lanzador define lo difícil que es disipar sus efectos, y cualquier variable que depende del mismo (como el alcance y la duración). El nivel de lanzador de la criatura nunca afecta a qué aptitudes sortílegas posee: a veces el nivel de lanzador indicado es inferior al nivel que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para lanzar el conjuro del mismo nombre. Si no se especifica nivel de lanzador, éste es igual a los DG de la criatura. La tirada de salvación (si la hay) contra una aptitud sortílega es 10 + el nivel del conjuro al que se parece o del que duplica la aptitud + el modificador por Carisma de la criatura.

Algunas aptitudes sortílegas duplican conjuros que funcionan de forma diferente cuando son lanzados por personajes de diferentes clases. Se asume que las aptitudes sortílegas de un monstruo son las versiones de hechicero/mago. Si no son de ese tipo, por defecto son de clérigo, druida, bardo, paladín y explorador, por este orden.

Formato: A voluntad — *manos ardientes* (CD 13); *localización*: Aptitudes sortílegas.

Arma de aliento (Sb): algunas criaturas pueden exhalar un cono, una línea o una nube de energía, u otros efectos mágicos. El ataque de un arma de aliento suele causar daño, y a menudo se basa en algún tipo de energía. Las armas de aliento permiten una salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Con de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Una criatura es inmune a su propia arma de aliento a menos que se indique lo contrario. Algunas armas de aliento permiten una salvación de Fortaleza o Voluntad en lugar de Reflejos. Cada arma de aliento también incluye notas de la frecuencia con la que puede usarse, incluso si este número está limitado a varios por día.

Formato: Arma de aliento (cono de 60 pies [*18 m*], 8d6 fuego, Reflejos CD 20 mitad, disponible cada 1d4 asaltos; *localización*: Ataques especiales; si el arma es más compleja que simplemente causar daño, también aparece con su propia entrada en las Aptitudes especiales.

Ataques naturales: la mayoría de las criaturas posee uno o más ataques naturales (ataques llevados a cabo sin un arma). Estos ataques se dividen en dos categorías: principales y secundarios. Los ataques principales se llevan a cabo utilizando el ataque base completo de la criatura, y se añade el bonificador por Fuerza completo a las tiradas de daño. Los ataques secundarios se llevan a cabo utilizando el ataque base de la criatura -5 y sólo se añade la mitad del bonificador por Fuerza a las tiradas de daño. Si la criatura sólo posee un ataque natural, siempre se lleva a cabo utilizando el ataque base completo de la criatura y añadiendo 1,5 veces el bonificador por Fuerza de la criatura a las tiradas de daño. Este incremento no se aplica si la criatura posee varios ataques pero sólo lleva a cabo uno. Si una criatura sólo posee un tipo de ataque, pero posee varios ataques por asalto, este ataque se considera principal, independientemente de su tipo. La tabla 3-1 indica algunos de los tipos más comunes de ataques naturales y su clasificación.

Algunas criaturas tratan de forma diferente uno o más de sus ataques, como los dragones, quienes siempre obtienen 1,5 veces su bonificador por Fuerza en las tiradas de daño con su ataque de mordisco. Estas excepciones se indican en la descripción de la criatura.

Las criaturas que poseen ataques naturales y ataques llevados a cabo con armas pueden usar unos y otros como parte de una acción de ataque completo (aunque a menudo una criatura debe renunciar a un

Tabla 3-1: ataques naturales por tamaño

Ataque natural	Daño base por tamaño*									Tipo de daño	Tipo de ataque
	Min.	Dim.	Men.	Peq.	Med.	Grd.	Enr.	Grg.	Col.		
Aguijón	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Per	Principal
Cornada	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Per	Principal
Espolones	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Cor	Principal
Garra	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Con/Cor	Principal
Golpetazo	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Con	Principal
Mordisco	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Con/Cor/Per	Principal
Pezuñas, Tentáculos, Alas	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Con	Secundario
Pinzas, Coletazo	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	Con	Secundario
Otros	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	Con/Cor/Per	Secundario

* Algunas criaturas concretas varían en este valor cuando es apropiado.

ataque natural por cada arma que esgrime en las extremidades, sea una garra, un tentáculo o un golpetazo). Dichas criaturas atacan con sus armas de forma normal, pero tratan todos sus ataques naturales como ataques secundarios durante este ataque, independientemente del tipo original del ataque.

La columna de Tipo de daño se refiere al tipo de daño que suele causar el ataque natural: contundente (Con), cortante (Cor) o perforante (Per). Algunos ataques causan daño de más de un tipo, en función de la criatura. En tal caso, se considera que todo el daño es de todos los tipos indicados, a efectos de superar la reducción del daño.

Algunos ajenos, hadas, humanoides, y humanoides monstruosos no poseen ataques naturales. Estas criaturas pueden llevar a cabo impactos sin arma, pero se consideran armas a efectos de determinar los bonificadores de ataque, y deben utilizar las reglas de combate con dos armas al llevar a cabo ataques con ambas manos. Consulta en la tabla 3-1 los valores de daño típico de las armas naturales por tamaño de criatura.

Formato: Mordisco +5 (1d6+1), 2 Garras +5 (1d4+2), 4 Tentáculos +0 (1d4+1); *localización*: cuerpo a cuerpo y a distancia.

Atrapar rocas (Ex): la criatura (que debe ser al menos de tamaño Grande) puede atrapar rocas Pequeñas, Medianas o Grandes (o proyectiles de forma similar). Una vez por asalto, una criatura a la que normalmente impactaría una roca puede llevar a cabo una salvación de Reflejos para atraparla como acción gratuita. La CD es 15 para una roca Pequeña, 20 para una Mediana y 25 para una Grande (si el proyectil proporciona un bonificador mágico a las tiradas de ataque, la CD de incrementa en esa misma cantidad). La criatura debe ser consciente del ataque, para llevar a cabo un intento de atrapar la roca.

Formato: atrapar rocas; *localización*: Aptitudes defensivas.

Cambiar de forma (Sb): la criatura posee la capacidad de asumir la apariencia de una criatura o tipo de criatura específico (normalmente un humanoide), pero conservando la mayoría de sus cualidades físicas propias. Una criatura no puede cambiar de forma a una que sea más de una categoría de tamaño menor o mayor que su forma original. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfar*, cuyo tipo se indica en la descripción de la criatura, pero ésta no ajusta sus puntuaciones de característica (aunque obtiene cualquier otra aptitud de la criatura que imita). A menos que se indique lo contrario, puede permanecer indefinidamente en la forma alternativa. Algunas criaturas, como los licántropos, pueden transformarse en formas únicas con modificadores y aptitudes especiales. Estas criaturas sí ajustan sus puntuaciones de característica, tal y como se indica en su descripción.

Formato: cambiar de forma (lobo, *forma de bestia I*); *localización*: CE, y en aptitudes especiales las criaturas con indicaciones únicas.

Carga poderosa (Ex): cuando una criatura lleva a cabo una carga, su ataque causa daño adicional además de los beneficios y los peligros habituales de una carga. El ataque y la cantidad de daño que inflige se indican en la descripción de la criatura.

Formato: Carga poderosa (Cornada, 4d8+24); *localización*: Ataques especiales.

Ceguera ante la luz (Ex): las criaturas quedan cegadas durante 1 asalto si se exponen a la luz brillante, como la luz del sol o el conjuro *luz del día*. Estas criaturas quedan deslumbradas mientras permanecen en zonas de luz brillante.

Formato: ceguera ante la luz; *localización*: Debilidades.

Constreñir (Ex): la criatura puede aplastar a un oponente, causándole daño contundente, cuando lleva a cabo con éxito una prueba de presa (además de cualquier otro efecto causado al tener éxito en la prueba, incluyendo daño adicional). La cantidad de daño se indica en la entrada de la criatura, y suele ser igual a la cantidad de daño causada por el ataque cuerpo a cuerpo de la criatura.

Formato: Constreñir (1d8+6); *localización*: Ataques especiales.

Consunción de energía (Sb): este ataque debilita la energía vital de un oponente vivo, y tiene efecto automáticamente cuando impacta un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Cada consunción de energía impone uno o más niveles negativos (la descripción de la criatura especifica el número), y si uno de estos ataques resulta en un golpe crítico, causa el doble del número indicado. A menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura, ésta obtiene 5 pg temporales por cada nivel negativo que causa a un oponente. Estos pg temporales duran un máximo de 1 hora. Los niveles negativos permanecen hasta que pasan 24 horas, o son eliminados con un conjuro como *restablecimiento*. Si un nivel negativo no se elimina antes, la criatura afectada debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Car de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Si tiene éxito, el nivel negativo desaparece sin dañar a la criatura afectada pero si falla, el nivel negativo se vuelve permanente. Se necesita una tirada de salvación para cada nivel negativo por separado.

Formato: consunción de energía (2 niveles, CD 18); *Localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Convocar (St): la criatura puede convocar a otras criaturas específicas de su tipo como si lanzase un conjuro de *convocar monstruo*, pero normalmente sólo posee una probabilidad limitada de éxito (como se especifica en la entrada de la criatura). Tira el d%: si fallas, ninguna criatura responde a la llamada. Las criaturas convocadas regresan automáticamente al lugar del que provienen después de 1 hora. Se indica el nivel de conjuro apropiado para cada aptitud de convocación a efectos de salvaciones de Voluntad, pruebas de nivel de lanzador, y pruebas de concentración. No se obtienen PX por derrotar a los monstruos convocados.

Formato: 1/día — convocar (nivel 4, 1 hezrou 35%); *localización*: Aptitudes sortílegas.

Curación rápida (Ex): la criatura recupera pg a un ritmo excepcional, normalmente 1 o más pg por asalto, tal y como se indica en la entrada de la criatura. Excepto lo indicado aquí, la curación rápida es igual que la curación natural. La curación rápida no restablece pg perdidos por la inanición, la sed o la asfixia, ni permite a una criatura que le vuelvan a crecer partes cercenadas del cuerpo. A menos que se exprese lo contrario, tampoco permite reenganchar partes perdidas del cuerpo. La curación rápida continúa funcionando (incluso con pg negativos) hasta que la criatura muere, momento en que los efectos de la curación rápida finalizan inmediatamente.

Formato: curación rápida 5; *Localización*: pg.

Daño y Consunción de característica (Ex o Sb): algunos ataques o aptitudes especiales causan daño o consunción de característica, reduciendo la puntuación de característica indicada en una determinada cantidad. Aunque el daño de característica puede curarse de forma natural, la consunción de característica es permanente, y sólo puede ser revertida mediante la magia.

Formato: 1d4 de Consunción de Fue; *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Derribo (Ex): una criatura puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita y sin provocar ataques de oportunidad si impacta con un ataque específico. Si el intento no tiene éxito, la criatura no resulta derribada.

Formato: Derribo (mordisco); *localización*: Ataques individuales.

Desangramiento (Ex): la criatura causa heridas que continúan sangrando, infligiendo daño adicional cada asalto al comienzo del turno de la criatura afectada. Este desangramiento puede detenerse teniendo éxito en una prueba de la habilidad de Curar CD 15, o mediante la aplicación de cualquier curación mágica. La cantidad del daño en cada asalto está indicada en la entrada de la criatura.

Formato: Desangramiento (2d6); *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Desgarramiento (Ex): la criatura obtiene ataques naturales adicionales en determinadas circunstancias, normalmente cuando hace presa en su enemigo. Además de las opciones disponibles a todos los que apresan, un monstruo con esta aptitud obtiene dos ataques de garra gratuitos, que sólo puede utilizar contra un enemigo apresado. El bonificador y el daño causado por estos ataques se incluyen en la descripción de la criatura. Un monstruo debe comenzar su turno participando en una presa para usar el desgarramiento (no puede comenzar una presa y desgarrar en el mismo turno).

Formato: Desgarramiento (2 garras +8, 1d4+2); *localización*: Ataques especiales.

Distracción (Ex): la criatura puede dejar mareadas a quienes daña. Cualquier criatura viva que sufra daño de otra que posea esta aptitud queda mareada durante 1 asalto. Una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG de la criatura + el modificador por Con de la criatura) niega el efecto.

Formato: Distracción (CD 14); *Localización*: Ataques especiales.

Empujón (Ex): la criatura puede escoger si lleva a cabo o no una prueba de maniobras de combate como acción gratuita teniendo éxito en determinados ataques (a menudo un ataque de golpetazo). Si esta prueba tiene éxito, empuja a una criatura en dirección opuesta como lo hace la embestida, pero la distancia del movimiento queda fijada por esta aptitud. El tipo de ataque que causa este efecto, y la distancia que recorre, se incluyen en la descripción de la criatura. Esta aptitud sólo funciona con criaturas del mismo tamaño o inferior al de la criatura que empuja. Las criaturas empujadas de esta manera no provocan ataques de oportunidad, y se detienen si esta aptitud las mueve al interior de un objeto o criatura sólida.

Formato: Empujón (golpetazo, 10 pies [*3 m*]); *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Enfermedad (Ex o Sb): la criatura contagia la enfermedad a aquellos con los que entra en contacto. Los efectos de la enfermedad, incluyendo salvación, frecuencia y cura, se indican en la descripción de la criatura. La tirada de salvación para negar la enfermedad suele ser una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Con de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Una enfermedad puede ser eliminada mediante *quitar enfermedad* y efectos similares.

Formato: **Nombre de la enfermedad (Ex)** mordisco-herida; *salvación* Fort CD 15; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas; *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Engullir (Ex): si una criatura que posee este ataque especial comienza su turno apresando a un oponente con su boca (consulta Agarrón), puede intentar una nueva prueba de maniobra de combate (como si intentase sujetar al oponente). Si tiene éxito, engulle a su presa y ésta sufre el daño por mordisco. A menos que se indique lo contrario, el oponente puede ser de hasta una categoría de tamaño más pequeña que la criatura que engulle. Ser engullida hace que una criatura sufra daño cada asalto, y tanto la cantidad como su tipo varían y se indican en las estadísticas de la criatura. Una criatura engullida mantiene el estado apresado, mientras que la que la engulló no. Una criatura engullida puede intentar abrirse camino con cualquier arma cortante o perforante ligera (la cantidad de daño cortante requerido para liberarse es igual a 1/10 de los pg totales de la criatura), o simplemente puede intentar liberarse de la presa. La CA del interior de una criatura que puede engullir suele ser 10 + ½ de su bonificador por armadura natural, sin modificadores por tamaño o Destreza. Si una criatura engullida consigue abrirse camino y salir, la criatura que engulle no puede volver a usar la aptitud hasta que

se cura el daño. Si la criatura engullida escapa de la presa, consigue volver a la boca del atacante, donde puede ser mordida o engullida de nuevo.

Formato: Engullir (5d6 ácido, CA 15, 18 pg); *localización*: Ataques especiales.

Ferocidad (Ex): la criatura permanece consciente, y puede continuar luchando, incluso si sus pg totales caen por debajo de 0. La criatura sigue grogui y pierde 1 punto de golpe cada asalto, muriendo cuando su total de pg alcanza una cantidad negativa igual a su puntuación de Constitución.

Formato: ferocidad; *Localización*: Aptitudes defensivas.

Hedor (Ex): una criatura que posee esta aptitud segrega una sustancia química oleosa que casi todas las demás encuentran ofensiva. Todas las criaturas vivas (excepto aquellas que también poseen esta aptitud) en un radio de 30 pies (*9 m*) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Con de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura) o quedan indispuestas. La duración del estado indispuesto se indica en el texto descriptivo de la criatura. Las criaturas que tienen éxito en la salvación no pueden ser afectadas por el hedor de la misma criatura durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* elimina el efecto de la criatura indispuesta. Las criaturas con inmunidad al veneno no son afectadas, y las criaturas resistentes al veneno obtienen el bonificador habitual en sus tiradas de salvación.

Formato: hedor (CD 15, 10 asaltos); *localización*: Aura.

Incorporal (Ex): una criatura incorporal no tiene cuerpo físico. Sólo puede ser dañada por otras criaturas incorporales, armas mágicas, o criaturas que golpean como si fuesen armas mágicas, y conjuros, aptitudes sortílegas, o aptitudes sobrenaturales. Es inmune a todas las formas de ataque no mágicas. Incluso cuando le impactan conjuros o armas mágicas, sólo sufre la mitad de daño de fuentes corporales. Aunque no es un ataque mágico, el agua bendita puede afectar a muertos vivientes incorporales. Los conjuros y efectos corporales que no causan daño sólo tienen un 50% de probabilidad de afectar a una criatura incorporal (excepto la canalización de energía). Los conjuros y efectos de fuerza, como un *proyectil mágico*, afectan a las criaturas incorporales de forma normal. Una criatura incorporal no posee bonificador por armadura natural pero sí un bonificador por desvío igual a su bonificador por Carisma (al menos +2, incluso si la puntuación de Carisma de la criatura no proporciona bonificador).

Una criatura incorporal puede entrar o atravesar los objetos sólidos, pero debe permanecer junto al exterior del objeto y no puede atravesar completamente un objeto cuyo espacio es mayor que el suyo. Puede sentir la presencia de criaturas u objetos en las casillas adyacentes a su ubicación actual, pero los enemigos poseen ocultación total (50% de probabilidad de fallo) contra una criatura incorporal que se encuentra dentro de un objeto. Para ver más allá del objeto en el que se encuentra y atacar de forma normal, una criatura incorporal debe salir. Una criatura incorporal posee cobertura total en el interior de un objeto, pero cuando ataca a una criatura del exterior sólo posee cobertura, por lo que ésta podría golpearla cuando atacara si tuviera preparada una acción. Una criatura incorporal no puede atravesar un efecto de fuerza.

Los ataques de una criatura incorporal atraviesan (ignoran) la armadura natural, la armadura y los escudos, aunque los bonificadores por desvío y los efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionan perfectamente contra ella. Las criaturas incorporales atraviesan el agua y maniobran en ella tan fácilmente como harían en el aire. No caen ni sufren daño por caída, no pueden llevar a cabo ataques de derribo o presa, ni pueden ser derribados o apresados. De hecho, no pueden llevar a cabo ninguna acción física que mueva o manipule un oponente o su equipo, ni les afectan dichas acciones. Las criaturas incorporales no pesan, y no activan trampas que se desencadenan por el peso.

Una criatura incorporal se mueve en silencio y, si no lo desea, no puede ser oída mediante pruebas de Percepción. No posee puntuación de Fuerza, por lo que es su modificador por Destreza el que se aplica a sus ataques cuerpo a cuerpo, ataques a distancia y BMC. Los sentidos no visuales, como el olfato y la vista ciega, o son inefectivos, o poco efectivos en relación a las criaturas incorporales. Las criaturas incorporales poseen un sentido de la dirección innato y se pueden mover a velocidad completa incluso cuando no pueden ver.

Formato: incorporal; *localización*: Aptitudes defensivas.

Inmunidad (Ex o Sb): una criatura que posee inmunidades no sufre daño de las fuentes indicadas. Las inmunidades también pueden aplicarse a las infecciones, estados, conjuros (en función de la escuela, nivel o tipo de salvación) y otros efectos. Una criatura inmune no sufre estos efectos ni ningún efecto secundario que se desencadena a causa de un efecto de inmunidad.

Formato: **Inmune** ácido, fuego, parálisis; *localización*: Aptitudes defensivas.

Lanzamiento de rocas (Ex): esta criatura es una lanzadora de rocas consumada y posee un bonificador +1 racial a las tiradas de ataque lanzando rocas. Puede arrojar rocas de hasta dos categorías de tamaño más pequeñas que ella misma; por ejemplo, un gigante de las colinas Grande puede arrojar rocas Pequeñas. Una 'roca' es cualquier objeto grande, voluminoso y con forma relativamente regular hecho de cualquier material con al menos dureza 5. La criatura puede lanzar la roca hasta 5 incrementos de alcance, que varían en tamaño de una criatura a otra. El daño de una roca lanzada suele ser el doble del daño base del golpetazo de la criatura más 1,5 veces su bonificador por Fuerza.

Formato: Lanzamiento de rocas (120 pies [*36 m*]); *localización*: Aptitudes especiales (el daño se indica en el Ataque a distancia).

Maldición (Sb): la criatura lanza una maldición a sus enemigos. Los efectos de la maldición, incluyendo salvación, frecuencia y curación, se incluyen en la descripción de la criatura. Si permite una tirada de salvación, normalmente ésta es de Voluntad (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Car de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Las maldiciones pueden ser eliminadas mediante *quitar maldición* y efectos similares.

Formato: **Nombre de la maldición (Sb)** golpetazo-contacto; *salvación* Vol CD 14; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d6 Fue; *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Miedo (Sb o St): los ataques de miedo pueden tener varios efectos.

Aura de miedo (Sb): el uso de esta aptitud es una acción gratuita. El aura puede paralizar a un oponente (como en el caso de la desesperación de una momia) o funcionar como el conjuro *miedo*, aunque también son posibles otros efectos. Un aura de miedo es un efecto de área, cuyo tamaño y tipo se indican en el texto descriptivo.

Cono de miedo (St) y rayo de miedo (Sb): estos efectos suelen funcionar como el conjuro *miedo*.

Si el efecto de miedo permite una tirada de salvación, está es de Voluntad (CD 10 + ½ de los DG de la criatura + el modificador por Car de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Todos los ataques de miedo son efectos enajenadores de miedo.

Formato: aura de miedo (30 pies [*9 m*], CD 17); *Localización*: Aura.

Formato: cono de miedo (50 pies [*15 m*], CD 19); *Localización*: Ataques especiales.

Mirada (Sb): un ataque especial de mirada surte efecto cuando los enemigos miran a los ojos de la criatura que lo lleva a cabo. El ataque puede tener cualquier tipo de efecto: petrificación, muerte, y hechizo son las comunes. El alcance típico es 30 pies (*9 m*), pero consulta los detalles en la entrada de la criatura. El tipo de tirada de salvación cambia de un ataque de mirada a otro, pero normalmente es una salvación de Voluntad o Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG de la criatura + el modificador por Car de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Tener éxito en la tirada de salvación niega el efecto. El ataque de mirada de un monstruo se describe de forma abreviada en su descripción. Cada oponente dentro del alcance de un ataque de mirada debe llevar a cabo una tirada de salvación cada asalto al comienzo de su turno en el orden de iniciativa. El simple hecho de que un oponente mire directamente a la criatura que posee el ataque de mirada le hace vulnerable. Los oponentes pueden evitar la necesidad de llevar a cabo la tirada de salvación si no miran a la criatura, de una de las dos maneras siguientes:

Apartar la vista: los oponentes evitan mirar a la criatura a la cara, y en su lugar miran a su cuerpo, observan su sombra, le siguen mediante una superficie reflectante, etc. Cada asalto, el oponente posee un 50% de posibilidades de evitar la necesidad de llevar a cabo una tirada de salvación contra el ataque de mirada. La criatura sin embargo obtiene ocultación contra ese oponente.

Vendarse los ojos: el enemigo no puede ver a la criatura de ninguna manera (esto también puede lograrse dándole la espalda a la criatura o cerrando los ojos). La criatura que posee el ataque de mirada obtiene ocultación total contra ese oponente.

Una criatura que posee un ataque de mirada puede usarlo activamente como acción de ataque, eligiendo un objetivo dentro del alcance. Este oponente debe llevar a cabo la tirada de salvación, pero puede intentar evitarlo como se ha descrito antes. Por lo tanto, es posible que un oponente tenga que llevar a cabo dos veces la salvación contra la mirada de una criatura en el mismo asalto, una antes de su acción y otra durante el turno de la criatura.

Los ataques de mirada pueden afectar a los oponentes etéreos. Una criatura es inmune a los ataques de mirada del resto de su especie a menos que se indique lo contrario. Los aliados de una criatura que posea un ataque de mirada podrían ser afectados, aunque se consideraría que todos apartan la vista de ella, y por tanto cada asalto tendrían un 50% de posibilidades de no necesitar una salvación contra el ataque de mirada. La criatura también puede vendarse los ojos, negando su aptitud de mirada.

Formato: Mirada; *localización*: Ataques especiales.

Olfato (Ex): esta cualidad especial permite a una criatura detectar a los enemigos que se aproximan, oler a los enemigos escondidos, y rastrear mediante el sentido del olfato, además de poder identificar olores familiares al igual que los humanos lo hacen con las imágenes.

La criatura puede detectar oponentes en un radio de 30 pies (*9 m*) mediante el sentido del olfato. Si el oponente está en contra del viento, el alcance se incrementa a 60 pies (*18 m*), pero si está a favor, se reduce a 15 pies (*4,5 m*). Los olores fuertes, como el humo o la basura en putrefacción, pueden detectarse al doble de la distancia indicada. Los olores abrumadores, como el almizcle de la mofeta o el hedor del troglodita, pueden ser detectados al triple del alcance normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no se revela la ubicación exacta de la fuente (sólo su presencia en algún lugar dentro del alcance). La criatura puede llevar a cabo una acción de movimiento para advertir la dirección del olor. Cuando la criatura se encuentra a 5 pies (*1,5 m*) de la fuente, es capaz de precisar su localización.

Una criatura que posee esta aptitud puede seguir rastros mediante el olfato llevando a cabo una prueba de Sabiduría (o Supervivencia). La CD típica de un rastro fresco es 10 (sin importar el tipo de superficie que contenga el olor). Esta CD se incrementa o reduce en función de lo fuerte que sea el olor de la presa, el número de criaturas y la antigüedad del rastro. Por cada hora que se enfríe el rastro, la CD se incrementará en 2. Esta aptitud sigue por lo demás las reglas de la habilidad Supervivencia. Las criaturas que rastrean mediante el olfato ignoran los efectos del estado de la superficie y la mala visibilidad.

Formato: olfato; *localización*: Sentidos.

Parálisis (Ex o Sb): este ataque especial deja inmóvil a la víctima. Las criaturas paralizadas no pueden moverse, hablar ni llevar a cabo ninguna acción física. La criatura se queda quieta en el sitio, inmóvil e indefensa. La parálisis afecta al cuerpo, y un personaje normalmente puede resistirla mediante una salvación de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Con de la criatura; la CD se indica en la descripción de la criatura). A diferencia de *inmovilizar persona* y efectos similares, un efecto de parálisis no permite una nueva salvación cada asalto. Una criatura alada que está volando cuando la paralizan no puede agitar sus alas y cae. Una nadadora no puede nadar, y puede llegar a ahogarse. La duración de la parálisis varía, y se incluye en la descripción de la criatura.

Formato: parálisis (1d4 asaltos, CD 18); *Localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Pisotear (Ex): como acción de asalto completo, la criatura puede intentar arrollar a cualquier criatura que sea al menos de una

categoría de tamaño más pequeña que ella. Esto funciona igual que la maniobra de combate arrollar, pero la criatura no necesita llevar a cabo ninguna prueba, sólo tiene que moverse sobre los oponentes que haya en su camino. Los objetivos pisoteados sufren una cantidad de daño igual al daño de golpetazo de la criatura + 1,5 veces su modificador por Fuerza, aunque previamente pueden llevar a cabo un ataque de oportunidad con un penalizador -4. Si renuncian a él, pueden intentar evitar ser pisoteados por la criatura, y tienen derecho a una salvación de Reflejos para mitad del daño. La CD de la salvación contra este ataque es 10 + ½ de los DG de la criatura + el modificador por Fue de la criatura (la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Una criatura que pisotea sólo puede causar daño una vez por asalto a cada objetivo, independientemente de cuantas veces pase por encima de él con su movimiento.

Formato: Pisotear (2d6+9, CD 20); *localización*: Ataques especiales.

Presencia temible (Ex): esta cualidad especial hace que la mera presencia de una criatura inquiete a los enemigos. Activar esta aptitud es una acción gratuita, que normalmente forma parte de un ataque o de una carga. Los oponentes que se encuentran dentro del alcance y que presencian la acción pueden quedar asustados o estremecidos. El alcance suele ser 30 pies (*9 m*) y la duración 5d6 asaltos. Esta aptitud sólo afecta a los oponentes con menos DG o niveles que la criatura. Un oponente afectado por esta aptitud puede resistir los efectos teniendo éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + ½ de los DG de la criatura + el modificador por Car de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Si falla, el oponente queda estremecido, o despavorido si posee 4 DG o menos. Un oponente que tiene éxito en la tirada de salvación es inmune a la presencia temible de esa misma criatura durante 24 horas. La presencia temible es un efecto enajenador de miedo.

Formato: presencia temible (60 pies [*18 m*], CD 21); *Localización*: Aura.

Quemadura (Ex): la criatura causa daño por fuego además del daño causado por un impacto con éxito en cuerpo a cuerpo. Aquellos afectados por la quemadura también deben tener éxito en una salvación de Reflejos o se prenden en llamas, sufriendo el daño indicado durante 1d4 asaltos adicionales al comienzo de su turno (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Con de la criatura). Una criatura en llamas puede intentar una nueva salvación como acción de asalto completo. Tirarse al suelo y rodar concede un bonificador +4 en esta salvación. Las criaturas que golpean con armas naturales o ataques sin armas a una que posea esta aptitud sufren daño por fuego como si fueran golpeados por ella, y deben llevar a cabo una salvación de Reflejos para evitar prenderse fuego (consulta las *Reglas básicas*, página 444).

Formato: Quemadura (2d6, CD 15); *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Rasgadura (Ex): la criatura puede, si impacta con dos o más ataques naturales en el mismo asalto, causar un daño tremendo colgándose del cuerpo del oponente y desagarrando la carne. Este ataque causa daño adicional, pero no más de una vez por asalto. El tipo de ataque que debe impactar y el daño adicional se incluyen en la descripción de la criatura. El daño adicional suele ser igual al daño causado por uno de sus ataques más 1,5 veces el bonificador por Fuerza de la criatura.

Formato: Rasgadura (2 garras, 1d8+9); *localización*: Ataques especiales.

Rasgos de constructo (Ex): los constructos son inmunes al aturdimiento, dormir, los efectos de muerte, enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas) y nigrománticos, la enfermedad, la parálisis, el veneno y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto también afecte a objetos, o sea inofensivo). Los constructos no resultan afectados por el agotamiento, la consunción de características y de energía, el daño de característica, el daño no letal o la fatiga, y no corren el riesgo de muerte por daño masivo.

Formato: rasgos de constructo; *localización*: Inmune.

Rasgos de muerto viviente (Ex): los muertos vivientes son inmunes al aturdimiento, el sueño, los efectos de muerte y enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas), la enfermedad, la parálisis, el veneno y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto también afecte a objetos, o sea inofensivo). Los muertos vivientes no resultan afectados por la consunción de característica y de energía ni el daño no letal, y además son inmunes al daño o los penalizadores a sus puntuaciones de característica físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), así como a los efectos de la fatiga y el agotamiento. Los muertos vivientes no corren el riesgo de muerte por daño masivo.

Formato: rasgos de muerto viviente; *localización*: Inmune.

Rasgos de planta (Ex): las plantas son inmunes al aturdimiento, el sueño, todos los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas), la parálisis, la polimorfía y el veneno.

Formato: rasgos de planta; *localización*: Inmune.

Reducción de daño (Ex o Sb): la criatura ignora el daño de la mayoría de las armas y ataques naturales. Las heridas se curan inmediatamente, o el arma rebota de forma inofensiva (en cualquier caso, el oponente sabe que el ataque no inflige daño). La criatura sufre daño normal de los ataques de energía (incluso de la no mágica), los conjuros, las aptitudes sortílegas y las aptitudes sobrenaturales. A veces un determinado tipo de arma puede causar daño a la criatura de forma normal, tal y como se indica más adelante.

La entrada indica la cantidad de daño ignorado (normalmente entre 5 y 15 puntos) y el tipo de arma que niega la aptitud.

Algunos monstruos son vulnerables al daño perforante, contundente o cortante. Otros lo son a determinados materiales, como la adamantita, la plata alquímica o el hierro forjado en frío *(NdC: hierro frío)*. Los ataques de armas que no son del tipo correcto ni están fabricadas con el material adecuado reducen el daño que causan, aunque un bonificador mágico alto puede superar algunas formas de reducción de daño.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas mágicas. Cualquier arma que posee al menos un bonificador mágico +1 por mejora a las tiradas de ataque y daño supera la reducción de daño de estos monstruos. Las armas naturales de estas criaturas (pero no sus

ataques con armas) son consideradas mágicas a efectos de superar la reducción de daño.

Unos pocos monstruos muy poderosos sólo son vulnerables a las armas épicas: es decir, armas mágicas con al menos un bonificador +6 por mejora. Sus armas naturales también se consideran armas épicas a efectos de superar la reducción de daño.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas alineadas con el bien, el caos, la ley o el mal. Cuando un clérigo lanza *alinear arma*, las armas afectadas podrían obtener una o más de estas propiedades, y determinadas armas mágicas también las poseen. Una criatura con subtipo de alineamiento (buena, caótica, legal o maligna) puede superar este tipo de reducción de daño con sus armas naturales y las armas que esgrime como si éstas tuvieran un alineamiento (o alineamientos) que coincidiese con el subtipo o subtipos de la criatura.

Cuando una entrada de reducción de daño muestra una raya (-) tras la barra, entonces ningún arma niega la reducción de daño.

Algunas criaturas son dañadas por más de un tipo de arma. Un arma que inflige daño de cualquiera de los tipos supera dicha reducción de daño.

Otras criaturas necesitan la combinación de diferentes tipos de ataques para superar su reducción de daño, y un arma debe ser de ambos tipos para superarla. Un arma que es de un sólo tipo aún resulta afectada por la reducción de daño.

Formato: RD 5/plateada; *localización*: Aptitudes defensivas.

Regeneración (Ex): la criatura es difícil de matar. Las criaturas que regeneran curan el daño a un ritmo fijo, como la curación rápida, pero no morirán mientras su regeneración todavía funcione (aunque las criaturas con regeneración aún quedan inconscientes cuando sus pg llegan a 0). Determinadas formas de ataque, normalmente fuego y ácido, provocan que la regeneración de la criatura deje de funcionar durante el asalto que prosigue al ataque. Durante este asalto, la criatura no se cura ningún daño y puede morir de forma normal. El texto descriptivo de la criatura indica los tipos de daño que hacen que la regeneración deje de funcionar.

Las formas de ataque que no causan daño de pg no se curan mediante regeneración. La regeneración tampoco restablece los pg perdidos por la inanición, la sed y la asfixia. A las criaturas que regeneran les pueden volver a crecer partes perdidas de su cuerpo, y pueden reengancharse las extremidades o las partes del cuerpo cercenadas si se juntan al cuerpo antes de 1 hora de ser cortadas; las que no se reenganchan, se ajan y mueren de forma normal.

Una criatura debe poseer puntuación de Constitución para tener la aptitud de regeneración.

Formato: regeneración 5 (ácido, fuego); *localización*: pg.

Resistencia (Ex): la criatura ignora parte del daño del tipo indicado (normalmente ácido, electricidad, frío o fuego). La entrada indica la cantidad y el tipo de daño ignorados.

Formato: **Resiste** ácido 10; *localización*: Aptitudes defensivas.

Resistencia a la canalización (Ex): una criatura que posee esta cualidad especial (normalmente un muerto viviente) se ve afectada con menos facilidad por los clérigos y los paladines. La criatura añade el bonificador indicado a las salvaciones llevadas a cabo para resistir los efectos de la canalización de energía, incluyendo los efectos basados en su uso (como la dote Comandar muertos vivientes).

Formato: resistencia a la canalización +4; *localización*: Aptitudes defensivas.

Resistencia contra conjuros (Ex): la criatura puede evitar los efectos de conjuros y aptitudes sortílegas que le afectan directamente. Para determinar si un conjuro o aptitud sortílega funciona contra una criatura que posee resistencia contra conjuros, el lanzador debe llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si el resultado iguala o supera la resistencia contra conjuros de la criatura, el conjuro funciona de forma normal, aunque a la criatura todavía se le permite llevar a cabo tiradas de salvación.

Formato: **RC** 18; *localización*: Aptitudes defensivas.

Sensibilidad a la luz (Ex): las criaturas con sensibilidad a la luz quedan deslumbradas mientras permanecen en zonas de luz solar, o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

Formato: **Debilidad** sensibilidad a la luz; *localización*: Debilidades.

Sentido ciego (Ex): mediante sentidos no visuales, como un olfato u oído desarrollados, una criatura advierte las cosas que no puede ver. La criatura normalmente no necesitará llevar a cabo pruebas de Percepción para precisar la ubicación de otra dentro del alcance de su aptitud, siempre que tenga línea de efecto hacia ella. Cualquier oponente que la criatura no puede ver tiene ocultación total contra ella, y ésta sigue teniendo la probabilidad de fallo habitual al atacar a enemigos que poseen ocultación. La visibilidad sigue afectando al movimiento de una criatura con sentido ciego, y continúa perdiendo el bonificador por Destreza a la Clase de armadura contra los ataques de criaturas que no puede ver.

Formato: sentido ciego 60 pies (*18 m*); *localización*: Sentidos.

Sentido de la vibración (Ex): la criatura es sensible a las vibraciones del suelo, y puede precisar la ubicación de cualquier cosa que esté en contacto con el mismo. Las criaturas acuáticas también pueden sentir la ubicación de las criaturas que se mueven a través de agua. El alcance de la aptitud se especifica en el texto descriptivo de la criatura.

Formato: sentido de la vibración 60 pies (*18 m*); *localización*: Sentidos.

Telaraña (Ex): las criaturas pueden usar telarañas para sustentarse a sí mismas y hasta a una criatura adicional del mismo tamaño. Además, estas criaturas pueden lanzar una telaraña hasta ocho veces al día. Esto es parecido a un ataque con una red pero con un alcance máximo de 50 pies (*15 m*), un incremento de alcance de 10 pies (*3 m*), y es efectiva contra objetivos de hasta una categoría de tamaño mayor que la tejedora de telarañas. Una criatura enmarañada puede liberarse teniendo éxito en una prueba de Escapismo o rompiendo la telaraña con una prueba de Fuerza. Ambas son acciones estándar con una CD igual a 10 + ½ de los DG de la criatura + el modificador por Con de la criatura. Los intentos de romper una telaraña llevados a cabo por los que están atrapados en ella sufren un penalizador -4.

Las hiladoras de telaraña pueden crear láminas de pegajosa telaraña de hasta tres veces su tamaño. Suelen situar estas láminas para atrapar criaturas voladoras, pero también pueden intentar atrapar presas en el suelo. Las criaturas que se aproximan deben tener éxito en una prueba de Percepción CD 20 para advertir la telaraña.

Si no, se topan con ella y quedan atrapadas igual que si la criatura hubiera tenido éxito un ataque de telaraña. Los intentos de escapar o romper la telaraña obtienen un bonificador +5 si la criatura atrapada posee algo sobre lo que caminar o a lo que agarrarse mientras se libera. Cada sección de telaraña de 5 pies (*1,5 m*) cuadrados posee tantos pg como los DG de la criatura que la creó y RD 5/-.

Una criatura puede atravesar su propia telaraña a su velocidad de escalada, y puede especificar la ubicación de cualquier criatura que esté tocando su telaraña.

Formato: telaraña (+8 a distancia, CD 16, 5 pg); *localización*: Ataques especiales.

Telepatía (Sb): la criatura puede comunicarse mentalmente con cualquier otra dentro de un determinado alcance (especificado en la entrada de la criatura, normalmente 100 pies [*30 m*]) que conozca un idioma. Es posible dirigirse telepáticamente a varias criaturas a la vez, aunque mantener una conversación telepática con más de una criatura al mismo tiempo es tan difícil como hablar y escuchar simultáneamente a varias personas a la vez.

Formato: telepatía 100 pies (*30 m*); *localización*: Idiomas.

Tirar (Ex): la criatura puede escoger si lleva a cabo o no una prueba de maniobras de combate como acción gratuita en un ataque con éxito. Si esta prueba tiene éxito, tira de una criatura, acercándola. La distancia que puede tirar está fijada por esta aptitud. El tipo de ataque que causa este efecto y la distancia que recorre se incluyen en la descripción de la criatura. Esta aptitud sólo funciona con criaturas del mismo tamaño o inferior al de la criatura que tira. Las criaturas arrastradas de esta manera no provocan ataques de oportunidad y se detienen si esta aptitud los moviese al interior de un objeto o criatura sólida.

Formato: Tirar (Tentáculo, 5 pies [*1,5 m*]); *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Torbellino (Sb): algunas criaturas pueden transformarse en un torbellino y permanecer en esa forma durante un máximo de 1 asalto por cada 2 DG que poseen. Si la criatura posee velocidad de vuelo, puede continuar haciéndolo a la misma velocidad estando en forma de torbellino, y en caso contrario obtiene una velocidad de vuelo igual a su velocidad base (maniobrabilidad regular) siendo un torbellino.

El torbellino siempre tiene 5 pies (*1,5 m*) de ancho en su base, pero su altura y anchura en la parte superior varían de una criatura a otra (mínimo 10 pies [*3 m*] de alto). El ancho del torbellino en su punto más alto siempre es igual a la mitad de su altura. La criatura controla la altura exacta, pero debe ser de al menos 10 pies (*3 m*).

La forma de torbellino no provoca ataques de oportunidad, incluso si la criatura entra en el espacio ocupado por otra criatura. Se puede atrapar a otra criatura dentro del torbellino si lo toca o entra en él, o si éste entra o atraviesa su espacio. Una criatura en forma de torbellino no puede llevar a cabo sus ataques normales, ni amenaza el área que le rodea.

Las criaturas de una o más categorías más pequeñas que el torbellino pueden sufrir daño cuando son atrapadas en el torbellino (generalmente igual al daño del ataque de golpetazo del monstruo para una criatura de su tamaño), y verse elevadas en el aire. Una criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 10 + ½ de los DG del monstruo + el modificador por Fue del monstruo) cuando entra en contacto con el torbellino o sufre daño como si fuera golpeado por el ataque de golpetazo de la criatura en forma de torbellino. También debe tener éxito en una segunda salvación de Reflejos, o es levantada físicamente y mantenida en suspensión por vientos poderosos, sufriendo automáticamente el daño indicado cada asalto. A una criatura que puede volar se le permite una salvación de Reflejos cada asalto para escapar del torbellino. Aún así, la criatura sufre daño, pero puede abandonarlo si la salvación tiene éxito.

Las criaturas atrapadas dentro del torbellino no pueden moverse excepto para ir donde les lleve el torbellino, o para escapar de él. Por lo demás, las criaturas atrapadas pueden actuar de forma normal, aunque para lanzar un conjuro deben tener éxito en una prueba de concentración (CD 15 + nivel de conjuro). Las criaturas atrapadas dentro del torbellino sufren un penalizador -4 a la Destreza y un penalizador -2 a las tiradas de ataque. El torbellino sólo puede tener atrapadas en su interior tantas criaturas a la vez como quepan en su volumen. El torbellino puede expulsar a cualquier criatura transportada siempre que lo desee como acción gratuita, depositándola en su espacio.

Si la base del torbellino toca el suelo, crea una nube arremolinada de escombros, que se centra en la criatura y posee un diámetro igual a la mitad de la altura del torbellino. La nube bloquea toda visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de 5 pies (*1,5 m*). Las criaturas que están a 5 pies (*1,5 m*) poseen ocultación, mientras que las que están más lejos poseen ocultación total. Aquellos atrapados en la nube de escombros deben tener éxito en una prueba de concentración (CD 15 + nivel de conjuro) para lanzar un conjuro.

Formato: Torbellino (3/día, 10-30 pies [*3-9 m*] de altura, 1d6+6 de daño, CD 15); *localización*: Ataques especiales.

Veneno (Ex o Sb): la criatura puede envenenar a quienes ataca. Los efectos del veneno, incluyendo su salvación, frecuencia y cura, se incluyen en la descripción de la criatura. La tirada de salvación para resistir el veneno suele ser de Fortaleza (CD 10 + ½ de los DG raciales de la criatura + el modificador por Con de la criatura; la CD exacta se indica en el texto descriptivo de la criatura). Los venenos pueden ser eliminados mediante *neutralizar veneno* y efectos similares.

Formato: **Nombre del veneno (Ex)** aguijón-herida; *salvación* Fort CD 22; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d4 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas; *localización*: Ataques especiales y ataques individuales.

Visión en la penumbra (Ex): una criatura que posee visión en la penumbra puede ver el doble de lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luz de la luna, la luz de una antorcha y condiciones similares de iluminación débil, y conserva su capacidad de distinguir el color y los detalles en estas condiciones.

Formato: visión en la penumbra; *localización*: Sentidos.

Vista ciega (Ex): esta aptitud es similar al sentido ciego, pero mucho más refinado. Mediante sentidos no visuales, como la sensibilidad a las vibraciones, el olfato agudo, el oído desarrollado, o la localización mediante el eco, una criatura que posee vista ciega maniobra y lucha tan bien como una con visión. La invisibilidad, la oscuridad y muchos tipos de ocultación son irrelevantes, aunque la

criatura debe tener línea de efecto hacia una criatura u objeto para discernirlos. El alcance de la aptitud está especificado en el texto descriptivo de la criatura. La criatura no suele necesitar llevar a cabo pruebas de Percepción para advertir a las demás dentro del alcance de su aptitud. A menos que se indique lo contrario, la vista ciega es continua, y la criatura no necesita hacer nada para usarla. Algunos tipos de vista ciega, sin embargo, deben ser activados como acción gratuita. En ese caso, esto se indica en la descripción de la criatura, y ésta sólo obtiene sus beneficios durante su turno.

Formato: vista ciega 60 pies (*18 m*); *localización*: Sentidos.

Vuelo (Ex o Sb): la criatura puede cancelar o reactivar el vuelo como acción gratuita. Si la aptitud es sobrenatural, se vuelve inefectiva en un campo antimagia, y la criatura pierde su capacidad de volar mientras el efecto antimágico persista.

Formato: volar 30 pies (*9 m*) (regular); *Localización*: Velocidad.

Vulnerabilidades (Ex o Sb): una criatura con vulnerabilidades sufre la mitad de daño adicional (+50%) de un tipo de energía específica, independientemente de si está permitida una tirada de salvación, o si ésta tiene éxito o no. Las criaturas con una vulnerabilidad que no es a un tipo de energía sufren en cambio un penalizador -4 en las salvaciones contra conjuros y efectos que causan o utilizan la vulnerabilidad indicada (como conjuros con el descriptor luz). Algunas criaturas podrían sufrir efectos adicionales, y ello se indica en sus descripciones.

Formato: vulnerabilidad al fuego; *localización*: Debilidades.

TIPOS DE CRIATURA

Cada criatura posee un tipo que define, en líneas generales, sus aptitudes. Algunas criaturas también poseen uno o más subtipos, tal y como se describe en las páginas 310-313. Una criatura no puede violar las reglas de su subtipo sin una aptitud especial o cualidad que explique la diferencia (las plantillas a menudo pueden cambiar completamente el tipo de una criatura).

ABERRACIÓN

Una aberración posee una anatomía grotesca, aptitudes extrañas, una mentalidad que no es de este mundo, o cualquier combinación de las tres cosas. Una aberración posee los siguientes rasgos:

- DG d8.
- Ataque base igual a ¾ de los DG totales (progresión intermedia).
- Salvación de Voluntad buena.
- Puntos de habilidad igual a 4 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para las aberraciones: Acrobacias, Conocimiento de conjuros, Escapismo, Intimidar, Nadar, Percepción, Saber (escoge una), Sigilo, Supervivencia, Trepar y Volar.

Rasgos: una aberración posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Competencia con sus armas naturales. Si su forma es a grandes rasgos humanoide, tiene competencia con todas las armas sencillas, y cualquier arma que utiliza según se indica en la descripción.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, así como todos los tipos más ligeros. Las aberraciones que no tienen indicada una armadura no poseen competencia con armaduras. También son competentes con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura.
- Las aberraciones comen, duermen y respiran.

AJENO

Un ajeno está compuesto, al menos parcialmente, por la esencia (pero no necesariamente la materia) de algún plano distinto al plano Material. Algunas criaturas nacen como algún otro tipo y se convierten en ajenos cuando alcanzan un estado superior (o inferior) de existencia espiritual. Un ajeno posee los siguientes rasgos:

- DG d10.
- Ataque base igual a los DG totales (progresión rápida).
- Dos tiradas de salvación buenas, normalmente Reflejos y Voluntad.
- Puntos de habilidad igual a 6 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para los ajenos: Artesanía, Averiguar intenciones, Engañar, Percepción, Saber (los Planos) y Sigilo. Debido a su naturaleza variada, los ajenos también obtienen 4 habilidades de clase adicionales determinadas por el tema de la criatura.

Rasgos: un ajeno posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- A diferencia de la mayoría de las criaturas vivas, un ajeno no posee una naturaleza dual: su alma y su cuerpo forman una unidad. Cuando un ajeno muere, no se libera ningún alma. Los conjuros que devuelven las almas a sus cuerpos, como *reencarnar*, *resurrección* y *revivir a los muertos*, no funcionan con los ajenos. Se necesita un efecto mágico distinto, como *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlos a la vida. Un ajeno con el subtipo nativo puede ser revivido, reencarnado, o resucitado igual que las demás criaturas vivas.
- Competencia con todas las armas sencillas y marciales y cualquier arma mencionada en su entrada.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, así como todos los tipos más ligeros. Los ajenos que no tienen indicado que llevan armadura no poseen competencia con armaduras. También son competentes con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura, o si la descripción indica que portan cualquier tipo de escudo.
- Los ajenos respiran, pero no necesitan comer ni dormir (aunque pueden hacerlo si lo desean). Los ajenos nativos comen, duermen y respiran.

ANIMAL

Un animal es una criatura viva no humana, normalmente un vertebrado sin aptitudes mágicas ni capacidades innatas para el idioma o la cultura. Los animales suelen tener información adicional sobre el modo

en que pueden servir como compañeros. Un animal posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario):

- DG d8.
- Ataque base igual a 3/4 de los DG totales (progresión intermedia).
- Salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para los animales: Acrobacias, Nadar, Percepción, Sigilo, Trepar y Volar.

Rasgos: un animal posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Puntuación de Inteligencia 1 ó 2 (ninguna criatura con una puntuación de Inteligencia 3 o superior puede ser un animal).
- Visión en la penumbra.
- Alineamiento: siempre neutral.
- Tesoro: ninguno.
- Competencia sólo con sus armas naturales. Un herbívoro que no combate considera sus armas naturales como ataques secundarios. Dichos ataques se llevan a cabo con un penalizador -5 en las tiradas de ataque de la criatura, y el animal obtiene sólo la mitad de su modificador por Fuerza en el ajuste de daño.
- Sin competencia con armaduras a menos que esté entrenado en combate.
- Los animales comen, duermen y respiran.

BESTIA MÁGICA

Las bestias mágicas son similares a los animales, pero pueden tener puntuaciones de Inteligencia mayores de 2 (en cuyo caso la bestia mágica conoce al menos un idioma, aunque no necesariamente puede hablarlo). Normalmente poseen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, pero a veces son simplemente de apariencia o hábitos grotescos. Una bestia mágica posee los siguientes rasgos:

- DG d10.
- Ataque base igual a los DG totales (progresión rápida).
- Salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para las bestias mágicas: Acrobacias, Nadar, Percepción, Sigilo, Trepar y Volar.

Rasgos: una bestia mágica posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Visión en la penumbra.
- Competencia sólo con sus armas naturales.
- Sin competencia con armaduras.
- Las bestias mágicas comen, duermen y respiran.

CIENO

Un cieno es una criatura amorfa o mutable, normalmente sin mente. Un cieno posee los siguientes rasgos:

- DG d8.
- Ataque base igual a ¾ de los DG totales (progresión intermedia).
- Sin tiradas de salvación buenas.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Sin embargo, la mayoría de cienos no tiene mente, y no obtiene puntos de habilidad ni dotes. Tampoco tienen habilidades de clase.

Rasgos: un cieno posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Sin mente: no tienen puntuación de Inteligencia y tienen inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas). Un cieno con puntuación de Inteligencia pierde este rasgo.
- Ciego (pero posee la cualidad especial vista ciega), con inmunidad a los ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones y otras formas de ataque que se basan en la vista.
- Inmunidad a aturdimiento, efectos de sueño, parálisis, polimorfía y veneno.
- Algunos cienos poseen la aptitud de causar daño por ácido a los objetos.
- No les afectan los golpes críticos ni pueden ser flanqueados. No sufren daño adicional de ataques basados en la precisión, como el ataque furtivo.
- Competencia sólo con sus armas naturales.
- Sin competencia con armaduras.
- Los cienos comen y respiran, pero no duermen.

CONSTRUCTO

Un constructo es un objeto animado o una criatura creada artificialmente. Un constructo posee los siguientes rasgos:

- DG d10.
- Ataque base igual a los DG totales (progresión rápida).
- Sin tiradas de salvación buenas.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Sin embargo, la mayoría de los constructos no tienen mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes. Tampoco poseen habilidades de clase, independientemente de su puntuación de Inteligencia.

Rasgos: un constructo posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Sin puntuación de Constitución. Cualquier CD u otras estadísticas que se basan en la puntuación de Constitución consideran que el constructo posee Constitución 10 (sin bonificador ni penalizador).
- Visión en la penumbra.
- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos, y pautas).
- Inmunidad a aturdimiento, desangramiento, efectos de sueño, efectos de muerte, efectos nigrománticos, enfermedad, parálisis y veneno.
- No puede curarse daño por sí mismo, pero a menudo puede ser reparado mediante la exposición a determinados tipos de efectos (consulta los detalles en la descripción de la criatura) o mediante el uso de la dote Fabricar constructo. Los constructos

Tamaño del constructo	pg adicionales
Minúsculo	-
Diminuto	-
Menudo	-
Pequeño	10
Mediano	20
Grande	30
Enorme	40
Gargantuesco	60
Colosal	80

también se puede curar mediante conjuros como *reparar*. Un constructo que posee la cualidad especial curación rápida sigue beneficiándose de ella.

- No resulta afectado por el agotamiento, la consunción de característica y de energía, el daño de característica, el daño no letal, o la fatiga.
- Inmunidad a cualquier efecto que requiere una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto también afecte a objetos, o sea inofensivo).
- No corre el riesgo de muerte por daño masivo. Se destruye inmediatamente cuando sus pg llegan a 0 o menos.
- No puede ser reanimado ni resucitado.
- Un constructo es difícil de destruir y obtiene pg adicionales en función del tamaño, tal y como se muestra en la tabla de esta página.
- Competencia sólo con sus armas naturales, a menos que su forma sea a grandes rasgos humanoide, en cuyo caso será competente con cualquier arma mencionada en su entrada.
- Sin competencia con armaduras.
- Los constructos no comen, duermen ni respiran.

DRAGÓN

Un dragón es una criatura reptiliana, normalmente alada y con aptitudes mágicas o inusuales. Un dragón posee los siguientes rasgos:

- DG d12.
- Ataque base igual a los DG totales (progresión rápida).
- Salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad buenas.
- Puntos de habilidad igual a 6 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para los dragones: Artesanía, Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros, Curar, Diplomacia, Engañar, Intimidar, Lingüística, Nadar, Percepción, Saber (todos), Sigilo, Supervivencia, Tasación, Trepar, Usar objeto mágico y Volar.

Rasgos: un dragón posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la penumbra.
- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Inmunidad a los efectos mágicos de dormir y parálisis.
- Competencia sólo con sus armas naturales, a menos que su forma sea a grandes rasgos humanoide (o sea capaz de asumir forma humanoide), en cuyo caso será competente con todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su entrada.
- Sin competencia con armaduras.
- Los dragones comen, duermen y respiran.

HADA

Un hada es una criatura, normalmente de forma humana, con aptitudes sobrenaturales, y conexiones con la Naturaleza o alguna otra fuerza o lugar. Un hada posee los siguientes rasgos:

- DG d6.
- Ataque base igual a ½ de los DG totales (progresión lenta).
- Salvaciones de Reflejos y Voluntad buenas.
- Puntos de habilidad igual a 6 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para las hadas: Acrobacias, Artesanía, Averiguar intenciones, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Escapismo, Interpretar, Juego de manos, Nadar, Percepción, Saber (geografía), Saber (local), Saber (Naturaleza), Sigilo, Trepar, Usar objeto mágico y Volar.

Rasgos: un hada posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la penumbra.
- Competencia con todas las armas sencillas, y cualquier arma mencionada en su entrada.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, así como todos los tipos más ligeros. Las hadas que no tienen indicado que llevan armadura no poseen competencia con armaduras. También son competentes con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura.
- Las hadas comen, duermen y respiran.

HUMANOIDE

Un humanoide suele tener dos brazos, dos piernas, y una cabeza, o bien un torso similar al de un humano, brazos y una cabeza. Los humanoides poseen pocas o ninguna aptitud sobrenatural o extraordinaria, pero la mayoría pueden hablar, y suelen tener sociedades bien desarrolladas. Normalmente son Pequeños o Medianos (con la excepción de los gigantes). Cada criatura humanoide también posee un subtipo específico que coincide con su raza, como humano, gigante, goblin, reptiliano o tengu.

Los humanoides con 1 DG intercambian los rasgos de su DG humanoide por los rasgos de una clase de PJ o PNJ. Los humanoides de este tipo suelen presentarse como combatientes de nivel 1, lo que significa que poseen una aptitud de combate regular, y tiradas de salvación pobres. Los humanoides con más de 1 DG son los únicos que utilizan los rasgos del tipo humanoide. Un humanoide posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- DG d8, o el de la clase de personaje.
- Ataque base igual a ¾ de los DG totales (progresión intermedia).
- Una salvación buena, normalmente Reflejos.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG o los de la clase de personaje. Las siguientes son habilidades de clase para los humanoides sin clase de personaje: Artesanía, Curar, Montar, Profesión, Supervivencia, Trato con animales y Trepar. Los humanoides que poseen una clase de

personaje utilizan en su lugar la lista de habilidades de su clase. Los humanoides que poseen tanto una clase de personaje como DG raciales añaden estas habilidades a su lista de habilidades de clase.

Rasgos: un humanoide posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Competencia con todas las armas sencillas o las competencias que indica la clase de personaje. Los humanoides con DG raciales también son competentes con cualquier arma mencionada en su entrada.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, o las competencias que indica la clase de personaje. Si un humanoide no posee una clase y lleva armadura, es competente con ese tipo de armadura y todos los tipos más ligeros. Los humanoides que no tienen indicado que llevan armadura no poseen competencia con armaduras. También son competentes con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura.
- Los humanoides comen, duermen y respiran.

HUMANOIDE MONSTRUOSO

Los humanoides monstruosos son similares a los humanoides, pero con rasgos monstruosos o bestiales. También suelen poseer aptitudes mágicas. Un humanoide monstruoso posee los siguientes rasgos:

- DG d10.
- Ataque base igual a los DG totales (progresión rápida).
- Salvaciones de Reflejos y Voluntad buenas.
- Puntos de habilidad igual a 4 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Las siguientes son habilidades de clase para los humanoides monstruosos: Artesanía, Intimidar, Montar, Nadar, Percepción, Sigilo, Supervivencia, Trepar y Volar.

Rasgos: un humanoide monstruoso posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Competencia con todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su entrada.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, así como todos los tipos más ligeros. Los humanoides monstruosos que no tienen indicado que llevan armadura no poseen competencia con armaduras. También son competentes con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura.
- Los humanoides monstruosos comen, duermen y respiran.

MUERTO VIVIENTE

Los muertos vivientes son criaturas que una vez estuvieron vivas, animadas por fuerzas espirituales o sobrenaturales. Una criatura muerta viviente posee los siguientes rasgos:

- DG d8.
- Ataque base igual a ¾ de los DG totales (progresión intermedia).
- Salvación de Voluntad buena.
- Puntos de habilidad igual a 4 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Sin embargo, muchos muertos vivientes no tienen mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes. Las siguientes son habilidades de clase para los muertos vivientes: Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros, Disfrazarse, Intimidar, Percepción, Saber (arcano), Saber (religión), Sigilo, Trepar y Volar.

Rasgos: una criatura muerta viviente posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- No tiene puntuación de Constitución. Los muertos vivientes utilizan su puntuación de Carisma en lugar de la de Constitución al calcular los pg, salvaciones de Fortaleza y cualquier aptitud especial que se basa en la Constitución (como cuando se calcula la CD del arma de aliento).
- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas).
- Inmunidad a aturdimiento, desangramiento, efectos de sueño, efectos de muerte, enfermedad, parálisis y veneno.
- No resulta afectado por la consunción de característica y de energía o el daño no letal. Inmune al daño de sus puntuaciones de características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución) así como los efectos de agotamiento y fatiga.
- No puede curarse daño por sí mismo si no posee puntuación de Inteligencia, aunque sí puede ser curado. La energía negativa (como la de un conjuro de *infligir*) puede curar a las criaturas muertas vivientes. La cualidad especial curación rápida funciona independientemente de la puntuación de Inteligencia de la criatura.
- Inmunidad a cualquier efecto que requiere una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto también afecte a objetos, o sea inofensivo).
- No corre el riesgo de muerte por daño masivo, pero queda destruido inmediatamente cuando sus pg llegan a 0.
- No resulta afectado por los conjuros o aptitudes de *reencarnar* y *revivir a los muertos*, pero *resurrección* y *resurrección verdadera* sí pueden afectarle. Estos conjuros convierten a las criaturas muertas vivientes en las criaturas vivas que fueron antes de convertirse en muertos vivientes.
- Competencia con sus armas naturales, todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su entrada.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, así como todos los tipos más ligeros. Los muertos vivientes que no tienen indicado que llevan armadura no poseen competencia con armaduras. También son competentes con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura.
- Los muertos vivientes no comen, duermen ni respiran.

PLANTA

Este tipo comprende las criaturas vegetales. Ten en cuenta que las plantas normales, como las que crecen en jardines y campos, carecen de puntuaciones de Sabiduría y Carisma, y no son criaturas sino objetos, incluso aunque estén vivas. Una planta posee los siguientes rasgos:

- DG d8.
- Ataque base igual a ¾ de los DG totales (progresión intermedia).
- Salvación de Fortaleza buena.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Sin embargo, algunas criaturas de este tipo no tienen mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes. Las siguientes son habilidades de clase para las plantas: Percepción y Sigilo.

Rasgos: una planta posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la penumbra.
- Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas).
- Inmunidad a aturdimiento, efectos de sueño, parálisis, polimorfía y veneno.
- Competencia sólo con sus armas naturales, a menos que su forma sea a grandes rasgos humanoide, en cuyo caso será competente con cualquier arma mencionada en su entrada.
- Sin competencia con armaduras.
- Las plantas comen y respiran, pero no duermen.

SABANDIJA

Este tipo incluye insectos, arácnidos, otros artrópodos, gusanos, e invertebrados similares. Una sabandija posee los siguientes rasgos:

- DG d8.
- Ataque base igual a ¾ de los DG totales (progresión intermedia).
- Salvación de Fortaleza buena.
- Puntos de habilidad igual a 2 + el modificador por Int (mínimo 1) por cada DG. Sin embargo, la mayoría de las sabandijas no tienen mente, y no obtienen puntos de habilidad ni dotes. Las sabandijas no poseen habilidades de clase.

Rasgos: la sabandija posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Sin mente: no tienen puntuación de Inteligencia y tienen inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas). Una criatura que sea como una sabandija y que tenga puntuación de Inteligencia tenderá a ser o un animal o una bestia mágica, dependiendo de sus otras aptitudes.
- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).
- Competencia sólo con sus armas naturales.
- Sin competencia con armaduras.
- Las sabandijas comen, duermen y respiran.

SUBTIPOS DE CRIATURA

Algunas criaturas poseen uno o más subtipos, los cuales añaden aptitudes o cualidades adicionales a la criatura.

Subtipo acuático: estas criaturas siempre poseen velocidad de natación y pueden moverse en el agua sin llevar a cabo pruebas de Nadar. Una criatura acuática puede respirar agua, pero no aire a menos que posea la cualidad especial anfibio. Las criaturas acuáticas siempre tratan Nadar como habilidad de clase.

Subtipo agua: este subtipo suele usarse para los ajenos con conexiones con el plano Elemental del Agua. Las criaturas de este subtipo siempre poseen velocidad de natación, y pueden moverse en el agua sin llevar a cabo pruebas de Nadar. Una criatura de este subtipo puede respirar bajo el agua, y normalmente también puede respirar aire. Las criaturas de este subtipo tratan Nadar como habilidad de clase.

Subtipo aire: este subtipo suele usarse para los ajenos con conexiones con el plano Elemental del Aire. Las criaturas de este subtipo siempre poseen velocidad de vuelo, normalmente maniobrabilidad perfecta, y tratan Volar como habilidad de clase.

Subtipo ángel: los ángeles son una raza de celestiales, o ajenos buenos, nativos de los planos Exteriores de alineamiento bueno. Un ángel posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*) y visión en la penumbra.
- Inmunidad al ácido, el frío y la petrificación.
- Resiste 10 a electricidad y fuego.
- Bonificador +4 racial a las salvaciones contra veneno.
- *Aura protectora (Sb):* esta aptitud proporciona un bonificador +4 por desvío a la CA, y un bonificador +4 por resistencia a las tiradas de salvación a cualquiera que esté en un radio de 20 pies (*6 m*) del ángel, contra los ataques llevados a cabo o los efectos creados por criaturas malignas. Por lo demás funciona como un efecto de *círculo mágico contra el mal* y un *globo menor de invulnerabilidad*, ambos con un radio de 20 pies (*6 m*), y nivel de lanzador igual a los DG del ángel. Los beneficios defensivos del círculo no se incluyen en el bloque de estadísticas de un ángel.
- *Habla verdadera (Sb):* todos los ángeles pueden hablar con cualquier criatura que posea un idioma, como si usaran un conjuro de *don de lenguas* (nivel de lanzador igual a los DG del ángel). Esta aptitud siempre está activa.

Subtipo arconte: los arcontes son una raza de celestiales, o ajenos buenos, nativos de los planos Exteriores de alineamiento legal bueno. Un arconte posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*) y visión en la penumbra.
- *Aura amenazadora (Sb):* a los arcontes les rodea un aura de honradez cuando luchan o se enfadan. Cualquier criatura hostil en un radio de 20 pies (*6 m*) del arconte debe tener éxito en una salvación de Voluntad para resistir sus efectos. La CD de la salvación varía según el tipo de arconte, se basa en el Carisma, e incluye un bonificador +2 racial. Aquellos que fallan sufren un penalizador -2 a los ataques, CA, y salvaciones durante 24 horas, o hasta que golpean con éxito al arconte que generó el aura. Una criatura que ha resistido o ha roto el efecto no puede ser afectada de nuevo por el aura del mismo arconte durante 24 horas.
- Inmunidad a la electricidad y la petrificación.
- Bonificador +4 racial a las salvaciones contra veneno.

- *Teletransportar (St):* los arcontes pueden utilizar *teletransportar mayor* a voluntad, como el conjuro (nivel de lanzador 14º), excepto que la criatura sólo puede usarlo sobre él mismo y hasta 50 libras (*22,5 Kg*) de objetos que lleve consigo.
- *Habla verdadera (Sb):* todos los arcontes pueden hablar con cualquier criatura que posee un idioma, como si usaran un conjuro de *don de lenguas* (nivel de lanzador 14º). Esta aptitud siempre está activa.

Subtipo azata: los azata son una raza de celestiales, o ajenos buenos, nativos de los planos Exteriores de alineamiento caótico bueno. Un azata posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*) y visión en la penumbra.
- Inmunidad a la electricidad y la petrificación.
- Resiste 10 a frío y fuego.
- *Habla verdadera (Sb):* todos los azata pueden hablar con cualquier criatura que posea un idioma, como si usaran un conjuro de *don de lenguas* (nivel de lanzador 14º). Esta aptitud siempre está activa.

Subtipo bueno: este subtipo suele aplicarse a ajenos nativos de los planos Exteriores de alineamiento bueno. La mayoría de las criaturas que poseen este subtipo también poseen alineamiento bueno. Sin embargo, si su alineamiento cambia, conservan el subtipo. Cualquier efecto que depende del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si tuviera alineamiento bueno, independientemente del alineamiento que posee en ese momento. La criatura también sufre los efectos de acuerdo a su alineamiento actual. Una criatura de este subtipo supera la reducción de daño como si sus armas naturales y cualquier arma que empuña fueran de alineamiento bueno (consulta la Reducción de daño, página 303).

Subtipo cambiaformas: un cambiaformas posee la aptitud sobrenatural de asumir una o varias formas alternativas. Muchos efectos mágicos permiten algún tipo de cambio de forma, pero no todas las criaturas que pueden hacerlo poseen este subtipo. Un cambiaformas posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura):

- Competencia con sus armas naturales, las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su descripción.
- Competencia con cualquier tipo de armadura mencionada en la descripción de la criatura, así como todos los tipos más ligeros. Si no se menciona la armadura, el cambiaformas no posee competencia con ellas. También es competente con los escudos si es competente con cualquier tipo de armadura.

Subtipo caótico: este subtipo suele aplicarse a ajenos nativos de los planos Exteriores de alineamiento caótico. La mayoría de las criaturas que poseen este subtipo también poseen alineamiento caótico. Sin embargo, si su alineamiento cambia, aún conservan el subtipo. Cualquier efecto que depende del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si tuviera alineamiento caótico, independientemente del alineamiento que posee en ese momento. La criatura también sufre los efectos de acuerdo a su alineamiento actual. Una criatura de este subtipo superará la reducción de daño como si sus armas naturales y cualquier arma que empuñe fueran de alineamiento caótico (consulta la Reducción de daño, página **299).

Subtipo demonio: los demonios son ajenos caóticos malignos cuyo hogar es el Abismo. Poseen un conjunto de rasgos específico (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura) que se resume aquí:

- Inmunidad a la electricidad y el veneno.
- Resiste 10 a ácido, frío y fuego.
- *Convocar (St):* los demonios comparten la capacidad de convocar a otros de su especie, normalmente a otro de su tipo, o a un pequeño número de demonios menos poderosos.
- Telepatía.
- Excepto se indique lo contrario, los demonios hablan abisal, celestial y dracónico.
- Las armas naturales de un demonio, así como cualquier arma que empuña, se consideran caóticas y malignas a efectos de determinar la reducción de daño.

Subtipo diablo: los diablos son ajenos legales malignos naturales del plano del Infierno. Poseen un conjunto de rasgos específico (a menos que se indique lo contrario en la entrada de una criatura) que se resume aquí:

- Inmunidad al fuego y el veneno.
- Resiste 10 a ácido y frío.
- *Ver en la oscuridad (Sb):* algunos diablos pueden ver perfectamente en la oscuridad de cualquier tipo, incluso en la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*.
- *Convocar (St):* los diablos comparten la capacidad de convocar a otros de su especie, normalmente a otro de su tipo, o a un pequeño número de diablos menos poderosos.
- Telepatía.
- Excepto si se indica lo contrario, los diablos hablan celestial, dracónico e infernal.
- Las armas naturales de un diablo, así como cualquier arma que empuña, se consideran legales y malignas a efectos de determinar la reducción de daño.

Subtipo elemental: un elemental es un ser compuesto por completo de uno de los cuatro elementos clásicos: agua, aire, fuego y tierra. Un elemental posee los siguientes rasgos:

- Inmunidad a aturdimiento, desangramiento, efectos de sueño, parálisis y veneno.
- No les afectan los golpes críticos ni pueden ser flanqueados. No sufren daño adicional de ataques basados en la precisión, como el ataque furtivo.
- Competencia sólo con armas naturales, a menos que su forma sea a grandes rasgos humanoide, en cuyo caso será competente con todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su entrada.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se indica en la descripción que lleva puesta, así como todos los tipos más ligeros. Los elementales que no tienen indicado que llevan armadura, no poseen competencia con armaduras. También son competentes

con los escudos si son competentes con cualquier tipo de armadura.

- Los elementales no comen, duermen ni respiran.

Subtipo elfo: este subtipo se aplica a los elfos y las criaturas relacionadas con ellos. Las criaturas de este subtipo poseen visión en la penumbra.

Subtipo enano: este subtipo se aplica a los enanos y las criaturas relacionadas con ellos. Las criaturas de este subtipo poseen visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*).

Subtipo extraplanario: este subtipo se aplica a cualquier criatura cuando se encuentra en un plano distinto a su plano nativo. Una criatura que viaje por los Planos puede obtener o perder este subtipo a medida que va de un plano a otro. Las entradas de los monstruos suponen que los encuentros con ellos tienen lugar en el plano Material, y toda criatura cuyo plano nativo no es el plano Material posee el subtipo extraplanario (pero no cuando está en su plano de origen). Toda criatura extraplanaria de este libro tiene mencionado en su descripción un plano de origen. Las criaturas que no están etiquetadas como extraplanarias son nativas del plano Material, y obtienen el subtipo extraplanario si lo abandonan. Ninguna criatura posee el subtipo extraplanario cuando se encuentra en un plano transitivo, como el plano Astral, el plano Etéreo o el plano de la Sombra.

Subtipo frío: una criatura con este subtipo posee inmunidad al frío y vulnerabilidad al fuego.

Subtipo fuego: una criatura con este subtipo posee inmunidad al fuego y vulnerabilidad al frío.

Subtipo gigante: un gigante es una criatura humanoide de gran fuerza, normalmente de al menos tamaño Grande. Los gigantes poseen varios DG raciales, y nunca sustituyen dichos DG raciales por niveles de clase como otros humanoides. Los gigantes poseen visión en la penumbra, y tratan Intimidar y Percepción como habilidades de clase.

Subtipo gnomo: este subtipo se aplica a los gnomos y las criaturas relacionadas con ellos. Las criaturas de este subtipo poseen visión en la penumbra.

Subtipo goblin: los goblin son humanoides sigilosos que viven de la caza y el saqueo, y que hablan su propia lengua, también llamada goblin. Tratan Sigilo como habilidad de clase.

Subtipo humano: este subtipo se aplica a los humanos y las criaturas relacionadas con ellos.

Subtipo incorporal: una criatura incorporal no posee cuerpo físico, y es inmune a los golpes críticos, y el daño basado en la precisión (como el daño del ataque furtivo) a menos que los ataques se lleven a cabo mediante un arma con la cualidad especial *fantasmal*. Además, las criaturas de este subtipo obtienen la cualidad especial incorporal.

Subtipo legal: este subtipo suele aplicarse a ajenos nativos de los planos Exteriores de alineamiento legal. La mayoría de las criaturas que poseen este subtipo también poseen alineamiento legal. Sin embargo, si su alineamiento cambia, conservan el subtipo. Cualquier efecto que depende del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si tuviera alineamiento legal, independientemente del alineamiento que posee en ese momento. La criatura también sufre los efectos de acuerdo a su alineamiento actual. Una criatura de este subtipo supera la reducción de daño como si sus armas naturales y cualquier arma que empuña fueran de alineamiento legal (consulta la Reducción de daño, página 303).

Subtipo maligno: este subtipo suele aplicarse a ajenos nativos de los planos Exteriores de alineamiento maligno, también llamados infernales. La mayoría de las criaturas que poseen este subtipo también poseen alineamiento maligno. Sin embargo, si su alineamiento cambia, conservan el subtipo. Cualquier efecto que depende del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si tuviera alineamiento maligno, independientemente del alineamiento que posee en ese momento. La criatura también sufre los efectos de acuerdo a su alineamiento actual. Una criatura de este subtipo supera la reducción de daño como si sus armas naturales y cualquier arma que empuña fueran de alineamiento maligno (consulta la Reducción de daño, página 303).

Subtipo mediano: este subtipo se aplica a los medianos y las criaturas relacionadas con ellos.

Subtipo mejorado: una criatura recibe este subtipo cuando algo (normalmente una plantilla) cambia su tipo original. Algunas criaturas (aquellas con una plantilla heredada) nacen con este subtipo, pero otras lo adquieren cuando obtienen una plantilla adquirida. El subtipo mejorado siempre está emparejado con el tipo original de la criatura.

Subtipo nativo: este subtipo sólo se aplica a los ajenos. Estas criaturas poseen antepasados mortales o una fuerte conexión con el plano Material, y pueden ser revividos, reencarnados o resucitados igual que las demás criaturas vivas. Las criaturas de este subtipo son nativas del plano Material, y a diferencia de los verdaderos ajenos, necesitan comer y dormir.

Subtipo orco: este subtipo se aplica a los orcos y las criaturas relacionadas con ellos, como los semiorcos. Las criaturas de este subtipo normalmente poseen visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*) y sensibilidad a la luz (los semiorcos no poseen esta debilidad).

Subtipo plaga: una plaga es un conjunto de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que actúa como una única criatura. Una plaga posee las características de su tipo, excepto lo indicado aquí. Tiene una sola reserva de DG y pg, un único modificador a la iniciativa, una sola velocidad y una única CA. Una plaga lleva a cabo las tiradas de salvación como una sola criatura. Una plaga ocupa un cuadrado (si está compuesta de criaturas no voladoras) o un cubo (de criaturas voladoras) de 10 pies (*3 m*) de lado, pero su alcance es 0 pies, como las criaturas que la componen. Para atacar se mueve al espacio de un oponente, lo cual provoca un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura de cualquier tamaño, ya que trepa por toda su presa. Una plaga puede moverse a través de grietas o agujeros lo suficientemente grandes para las criaturas que la componen.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en 300 criaturas no voladoras o 1.000 criaturas voladoras, una compuesta por criaturas Diminutas consiste en 1.500 criaturas no voladoras o 5.000 criaturas voladoras, y otra compuesta por criaturas Minúsculas consiste

en 10.000 criaturas, sean voladoras o no. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más criaturas de las que cabrían normalmente en un cuadrado de 10 pies (*3 m*) de lado basándose en su espacio normal, ya que las criaturas de la plaga se comprimen, y se amontonan entre sí y sobre su presa cuando se mueven o atacan. Las plagas más grandes son representadas por varias plagas. El área ocupada por una gran plaga es completamente moldeable, aunque la plaga suele permanecer en casillas contiguas.

Rasgos de plaga: una plaga no posee ni un frente ni una parte trasera claros, y tampoco una anatomía discernible, por lo que no resulta afectada por los golpes críticos o el flanqueo. Si está compuesta por criaturas Menudas, sufre la mitad de daño de las armas cortantes y perforantes. Si lo está por criaturas Diminutas o Minúsculas, es inmune al daño de todas las armas. Reducir los pg de una plaga a 0 o menos hace que se disuelva, aunque el daño sufrido hasta ese momento no afecta a su capacidad de atacar o resistir ataques. Las plagas nunca quedan grogui o moribundas a causa del daño. Además, no pueden ser derribadas, apresadas o arrolladas, y no pueden hacer presa a un oponente.

Una plaga es inmune a cualquier conjuro o efecto que tiene como objetivo un número específico de criaturas (incluyendo conjuros de un sólo objetivo como *desintegrar*), a excepción de los efectos enajenadores (compulsiones, efectos de moral, fantasmagorías, hechizos y pautas) si la plaga posee puntuación de Inteligencia y mente de colmena. Una plaga sufre la mitad de daño adicional (+50%) de los conjuros o efectos de área, como las armas de salpicadura y muchos conjuros de evocación.

Las plagas formadas por criaturas Diminutas o Minúsculas son vulnerables a los vientos fuertes, como los creados por un conjuro de *ráfaga de viento*. Para determinar los efectos del viento sobre una plaga, considérala como una criatura del mismo tamaño que las criaturas que la componen. Una plaga que queda inconsciente a causa del daño no letal se desorganiza y dispersa, y no se vuelve a unir hasta que sus pg superan el daño no letal.

Ataque de plaga: las criaturas con el subtipo plaga no llevan a cabo ataques cuerpo a cuerpo estándar. En su lugar, causan daño automático a cualquier criatura cuyo espacio ocupan al final de su movimiento, sin necesidad de tirada de ataque. A los ataques de plaga no les afecta la probabilidad de fallo debido a la ocultación o la cobertura. El bloque de estadísticas de una plaga tiene 'plaga' en la entrada 'Cuerpo a cuerpo', sin indicar el bonificador de ataque. La cantidad de daño que causa una plaga se basa en sus DG, tal y como se muestra a continuación.

DG de la plaga	Daño base de la plaga
1 - 5	1d6
6 - 10	2d6
11 - 15	3d6
16 - 20	4d6
21 o más	5d6

Los ataques de una plaga no son mágicos, a menos que su descripción indique lo contrario. Tener suficiente reducción de daño para disminuir a 0 el daño del ataque de una plaga, ser incorporal, o poseer otras aptitudes especiales, suelen conceder inmunidad a una criatura (o al menos resistencia) al daño de una plaga. Algunas plagas también poseen absorción de sangre, ácido, veneno u otros ataques especiales además del daño normal.

Las plagas no amenazan a las criaturas, y no llevan a cabo ataques de oportunidad con su ataque de plaga. Sin embargo, distraen a los enemigos cuyos espacios ocupan, tal y como se describe a continuación.

Las plagas poseen la regla universal de monstruos Distracción. Lanzar conjuros o concentrarse en uno dentro del área de una plaga requiere una prueba de nivel de lanzador (CD 20 + nivel de conjuro). Utilizar habilidades que implican paciencia y concentración requiere una salvación de Voluntad CD 20.

Subtipo reptiliano: estas criaturas poseen escamas, y normalmente son de sangre fría. Este subtipo sólo se usa para describir a un grupo de razas humanoides, no a todos los animales y monstruos que son verdaderos reptiles.

Subtipo tierra: este subtipo suele usarse para los ajenos con conexiones con el plano Elemental de la tierra. Las criaturas de este subtipo suelen poseer velocidad de excavar, y la mayoría puede excavar a través de la roca sólida. Además, las que pueden, poseen sentido de la vibración.

APÉNDICE 4: MONSTRUOS COMO PJS

Utilizar uno de los monstruos presentados en este libro como personaje puede ser muy gratificante, pero comparar un personaje así con los demás es todo un desafío. Los monstruos no están diseñados con las reglas de los jugadores en mente, y por tanto pueden ser muy desequilibrantes si no se tratan con cuidado.

Hay varios monstruos en este libro que no poseen DG raciales. Estas criaturas son las mejores opciones para los personajes jugadores, pero algunos de ellos son tan poderosos que cuentan como si tuvieran 1 nivel de clase, incluso sin DG raciales. Tales personajes sólo deberían permitirse en un grupo de 2º nivel o mayor.

Para los monstruos con DG raciales, la mejor forma de permitir PJs monstruosos es seleccionar un VD y permitir a todos los jugadores crear personajes usando monstruos de ese VD. Trata el VD del monstruo como su total de niveles de clase, y permite a los personajes hacerlo multiclase con las clases básicas. No avances estos monstruos añadiendo DG: los PJs monstruosos sólo deberían avanzar mediante las clases.

Si estás incluyendo un sólo personaje monstruoso en un grupo de personajes estándar, asegúrate de que el grupo tiene un nivel al menos tan alto como el VD del monstruo. Trata el VD del monstruo como niveles de clase al determinar el total de niveles del PJ monstruoso. Por ejemplo, en un grupo de personajes de 6º nivel, un minotauro (VD 4) podría tener 2 niveles de una clase básica, como bárbaro.

Ten en cuenta que en un grupo mixto, el valor de los DG y aptitudes raciales disminuye a medida que un personaje sube de nivel. Se recomienda que por cada 3 niveles obtenidos por el grupo, el personaje monstruoso obtenga un nivel adicional, a mitad de

camino entre el 2º y el 3er nivel. Repite este proceso tantas veces como la mitad del VD del monstruo, redondeando hacia abajo. Siguiendo con el ejemplo del minotauro, cuando el grupo se encuentra entre el 6º y el 7º nivel, el minotauro obtiene un nivel, y de nuevo otro a nivel 7, convirtiéndole en un minotauro bárbaro de 4º. Este proceso se repite a 10º nivel, convirtiéndole en un minotauro bárbaro de 8º cuando el grupo alcanza el nivel 10. A partir de este punto, obtiene niveles de forma normal.

Los DJ deberían sopesar con cuidado cualquier PJ monstruoso en sus grupos. Algunas criaturas simplemente no son adecuadas para jugar como PJs, debido a sus poderes, o a su rol en el juego. A medida que los personajes monstruosos progresan, los DJ deberían vigilar de cerca si dichos personajes son perjudiciales o abusan de las reglas, para así modificar éstas según sea preciso para mejorar el juego.

Apéndice 5: Dotes de los monstruos

La mayoría de las dotes siguientes se aplican específicamente a los monstruos, aunque algunos personajes jugadores podrían cumplir sus prerrequisitos (en particular Fabricar constructo).

Apresurar aptitud sortílega

Esta criatura puede utilizar una de sus aptitudes sortílegas sin casi esforzarse.

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

Beneficio: escoge una de las aptitudes sortílegas de la criatura, según las restricciones descritas aquí. La criatura puede utilizarla como aptitud sortílega apresurada 3 veces/día (o menos, si la aptitud sólo está disponible 1 ó 2 veces/día).

Utilizar una aptitud sortílega apresurada es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede llevar a cabo otra acción (incluyendo el uso de otra aptitud sortílega, pero no otra acción rápida) en el mismo asalto. La criatura sólo puede utilizar una aptitud sortílega apresurada por asalto.

La criatura sólo puede seleccionar una aptitud sortílega que duplique un conjuro de un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeando hacia abajo) - 4. Esto se resume en la tabla a continuación.

Aptitudes sortílegas potenciadas y apresuradas

Nivel de conjuro	NL para potenciar	NL para apresurar
0	4º	8º
1º	6º	10º
2º	8º	12º
3º	10º	14º
4º	12º	16º
5º	14º	18º
6º	16º	20º
7º	18º	—
8º	20º	—
9º	—	—

Una aptitud sortílega que duplica un conjuro con un tiempo de lanzamiento superior a 1 asalto completo no puede ser apresurada.

Normal: el uso de una aptitud sortílega suele requerir una acción estándar (por lo menos) y provoca ataques de oportunidad.

Armadura natural mejorada

La piel de esta criatura es más dura que la de la mayoría.

Prerrequisitos: armadura natural, Con 13.

Beneficio: el bonificador por armadura natural de la criatura se incrementa en +1.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces, incrementándose cada vez en 1 punto su bonificador por armadura natural.

Ataque en vuelo

Esta criatura puede atacar mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede llevar a cabo una acción de movimiento y una acción estándar en cualquier punto de dicho movimiento, pero no puede realizar una segunda acción de movimiento durante un asalto en el que lleva a cabo este ataque.

Normal: sin esta dote, la criatura sólo puede llevar a cabo una acción estándar o antes o después de su movimiento.

Ataque múltiple (combate)

Esta criatura es particularmente hábil llevando a cabo ataques con sus armas naturales.

Prerrequisito: tres o más ataques naturales.

Beneficio: los ataques secundarios de la criatura con armas naturales sólo sufren un penalizador -2.

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

Ataque natural mejorado

Uno de los ataques naturales de esta criatura provoca heridas salvajes.

Prerrequisitos: arma natural, ataque base +4.

Beneficio: escoge una de las formas de ataque natural de la criatura (menos el impacto sin armas). El daño de este ataque natural se incrementa en un grado de la siguiente lista, como si el tamaño de la criatura se hubiese incrementado en una categoría. Los dados de daño se incrementan de la siguiente manera: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Un arma o ataque que causa 1d10 puntos de daño se incrementa de la siguiente manera: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Especial: esta dote puede escogerse varias veces, pero cada vez se aplica a un ataque natural diferente.

Combate con múltiples armas (combate)

Esta criatura de varios brazos es hábil llevando a cabo ataques con varias armas.

Prerrequisitos: Des 13, tres o más manos.

Beneficio: los penalizadores por combatir con varias armas se reducen en 2 con la mano hábil y en 6 con las manos torpes.

Normal: sin esta dote, una criatura sufre un penalizador -6 a los ataques llevados a cabo con su mano hábil y un penalizador -10 a los ataques llevados a cabo con sus manos torpes (posee una mano hábil y todas las demás son torpes). Consulta Combate con dos armas de las *Reglas básicas*.

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

Engarro

Esta criatura puede agarrar fácilmente a otras.

Prerrequisito: tamaño Enorme o superior.

Beneficio: la criatura puede comenzar una presa cuando golpea con un ataque de garra o mordisco, como si tuviera la aptitud Agarrón. Si hace presa a una criatura tres o más categorías de tamaño inferior, se retuerce cada asalto para causar automáticamente daño de garra o mordisco, si tiene éxito en una prueba de presa. Un oponente inmovilizado en las fauces de la criatura no tiene derecho a una salvación de Reflejos contra el arma de aliento de ésta, si la posee.

La criatura puede dejar caer a una criatura que sufre un engarro como acción gratuita o utilizar una acción estándar para arrojarla a un lado, cayendo a 1d6 x 10 pies (*1d6 x 3 m*) y sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10 pies (*3 m*) de distancia recorrida. Si la criatura lo arroja mientras está volando, el oponente sufre esta cantidad de daño o el de la caída, el que sea mayor.

Fabricar constructo (creación de objetos)

Puedes crear constructos, como los gólem.

Prerrequisitos: Nivel de lanzador 5º, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso.

Beneficio: puedes crear cualquier constructo cuyos prerrequisitos cumplas. El acto de animar un constructo requiere un día por cada 1.000 po de su precio de mercado. Para crear un constructo, deberás utilizar materias primas cuyo coste sea la mitad de su precio base, más el coste total del cuerpo básico creado para el constructo. Cada constructo posee una sección especial que resume sus costes y otros prerrequisitos. Un constructo recién creado posee la media de pg de sus DG.

Flotar

Esta criatura puede flotar fácilmente en el sitio, y provocar una nube de polvo y escombros.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: una criatura que posee esta dote puede detener su movimiento mientras vuela, permitiéndole flotar sin necesidad de llevar a cabo una prueba de Volar.

Si una criatura de tamaño Grande o mayor que posee esta dote flota a 20 pies (*6 m*) o menos del suelo en un área llena de escombros sueltos, la corriente que generan sus alas crea una nube semiesférica con un radio de 60 pies (*18 m*). Los vientos generados pueden apagar antorchas, pequeños fuegos de campamento, linternas desprotegidas y otras pequeñas llamas sin protección de origen no mágico. La visión dentro de la nube se limita a 10 pies (*3 m*). Las criaturas poseen ocultación (20% de probabilidad de fallo) entre 15 y 20 pies (*4,5 - 6 m*). A 25 pies (*7,5 m*) o más, las criaturas poseen ocultación total (50% de probabilidad de fallo, y los oponentes no pueden utilizar la vista para localizarlas).

Normal: sin esta dote, una criatura debe llevar a cabo una prueba de Volar para flotar, y no crea una nube de escombros al hacerlo.

Golpe demoledor (combate)

Esta criatura puede hacer volar a los oponentes.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como acción estándar, la criatura puede llevar a cabo una maniobra de combate de golpe demoledor. Si la maniobra de la criatura tiene éxito contra un oponente corporal más pequeño que ella misma, su oponente sufre daño (normalmente el daño de golpetazo más el bonificador por Fuerza) y sale volando 10 pies (*3 m*) en una dirección que la criatura atacante escoge y se queda tumbado. La criatura atacante sólo puede empujar al oponente en línea recta, y éste no puede acercarse a ella más que hasta la casilla en la que comenzó. Si un obstáculo impide completar el movimiento del oponente, éste y el obstáculo sufren 1d6 puntos de daño cada uno, y el oponente cae tumbado al suelo en el espacio adyacente a dicho obstáculo.

Potenciar aptitud sortílega

Una de las aptitudes sortílegas de esta criatura es particularmente potente y poderosa.

Prerrequisito: aptitud sortílega a nivel de lanzador 4º o superior.

Beneficio: escoge una de las aptitudes sortílegas de la criatura, según las restricciones siguientes. La criatura puede utilizarla como aptitud sortílega potenciada tres veces al día (o menos, si la aptitud sólo está disponible una o dos veces al día).

Cuando una criatura utiliza una aptitud sortílega potenciada, todos sus efectos numéricos y variables se incrementan en la mitad (+50%). Las tiradas de salvación y tiradas opuestas no se ven afectadas, y las aptitudes sortílegas que no posean variables aleatorias tampoco.

La criatura sólo puede seleccionar una aptitud sortílega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeando hacia abajo) - 2. Esto se resume en la tabla de la descripción de la dote Apresurar aptitud sortílega de la página 314

Especial: esta dote se puede escoger varias veces, pero cada vez la criatura debe aplicarla a una aptitud sortílega diferente.

Soltura con una aptitud

Uno de los ataques especiales de esta criatura es particularmente difícil de resistir.

Prerrequisito: Ataque especial.

Beneficio: escoge uno de los ataques especiales de la criatura. Añade +2 a la CD de todas las tiradas de salvación contra ese ataque especial.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan, y cada vez que la escoge se aplica a un ataque especial diferente.

Viraje brusco

Esta criatura puede realizar giros fácilmente mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: una vez por asalto, una criatura que posee esta dote puede girar hasta 180º como acción gratuita sin necesidad de una prueba de Volar. Este giro gratuito no le supone a la criatura ningún movimiento adicional.

Normal: una criatura voladora puede girar hasta 90º llevando a cabo una prueba de Volar CD 15 y consumiendo 5 pies (*1,5 m*) de movimiento. Además puede girar hasta 180º llevando a cabo una prueba de Volar CD 20 y consumiendo 10 pies (*3 m*) de movimiento.

Apéndice 6: Monstruos como allegados

La dote Liderazgo (consulta las *Reglas básicas*, página 131) permite a un personaje obtener un allegado leal. Con la aprobación del DJ, este allegado puede ser un monstruo de alineamiento similar, en lugar de un humanoide con el número apropiado de niveles de clase. Todos los monstruos de la siguiente lista son apropiados como allegados (ya sea como guardaespaldas, monturas, asesinos, etc.) y su 'nivel' de allegado efectivo se corresponde con el nivel disponible para el PJ que permite su puntuación de Liderazgo.

Un monstruo allegado obtiene puntos de experiencia como si fuese un personaje de su nivel de allegado, y cuando obtiene suficientes PX para avanzar de nivel, normalmente debería obtener un nivel de clase clave (la de guerrero a menudo es la mejor opción para la mayoría de allegados). Puedes utilizar los monstruos de la siguiente tabla como pautas a fin de determinar los niveles efectivos de los allegados para monstruos que no se encuentran en esta lista.

Monstruos como allegados

Monstruo	Nivel	Monstruo	Nivel
Águila gigante	6	Gigante de piedra	18
Babau (demonio)	11	Grifo	8
Bralani (azata)	11	Gul	5
Campeón esquelético	6	Huargo	5
Can del infierno	7	Mantícora	9
Canarconte	7	Pegaso	6
Dragón joven	especial*	Pixi	8
Draña	11	Sátiro	7
Erinia (diablo)	16	Unicornio	8
Ettin	15	Wyvern	10

* El nivel de allegado efectivo de un dragón joven es igual a su VD +8. Los allegados dragones no avanzan mediante la edad como lo hacen los dragones normales, sino mediante la obtención de niveles de clase (típicamente de guerrero o hechicero).

Apéndice 7: Compañeros animales

Las *Reglas básicas* de *Pathfinder* presentan a los druidas y los exploradores con una amplia selección de opciones de compañeros animales, pero dicha selección no cubre ni mucho menos todos los animales disponibles como compañeros. En este libro se presentan numerosos animales adicionales, y en cada caso, se incluyen reglas para usarlos como compañeros. La siguiente lista recoge todos los compañeros animales adicionales encontrados en este libro, así como los números de página donde pueden ser localizados.

Compañeros animales

Animal	Página	Animal	Página
Anguila eléctrica	18	Orca	60
Ankylosaurus	89	Perro goblin	234
Bisonte	19	Pteranodon	91
Brachiosaurus	89	Pulpo	241
Calamar	46	Rana gigante	244
Delfín	60	Rata terrible	245
Elasmosaurus	90	Rinoceronte	248
Elefante	121	Roc	249
Hiena	180	Stegosaurus	91
Lagarto gigante	192	Triceratops	92
Morena gigante	18	Tyrannosaurus	92
Murciélago terrible	219	Uro	19

Apéndice 8: Monstruos por tipo

La siguiente lista contiene todos los monstruos de este libro, organizados alfabéticamente por tipo.

Aberración: aboleth, ahogador, bocón barbotante, chuul, devorador de intelecto, draña, ettercap, froghemoth, fuego fatuo, manto, mimeto, monstruo oxidante, morfópodo, naga espiritual, naga guardiana, naga oscura, neotélido, otyugh

(Acuático): aboleth, calamar, calamar gigante, cangrejo gigante, chuul, kraken, morena gigante, plaga de cangrejos, plaga de sanguijuelas, pulpo, pulpo gigante, saga marina, sahuagin, sanguijuela gigante, serpiente marina, shoggoth, sirénido, skum, tiburón, tiburón terrible, tortuga dragón

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

(Aire): acechador invisible, djinni, dragón verde, elemental de aire, fuego fatuo, méfit de aire, méfit de polvo

Ajeno (agua): elemental de agua, marid, méfit de agua, méfit de cieno

Ajeno (aire): acechador invisible, djinni, elemental de aire, méfit de aire, méfit de polvo

Ajeno (bueno): ángeles, arcontes, azata

Ajeno (caótico): azata, bebilith, demonios

Ajeno (elemental): acechador invisible, elemental de agua, elemental de aire, elemental de fuego, elemental de tierra

Ajeno (frío): méfit de hielo

Ajeno (fuego): can del infierno, elemental de fuego, ifriti, méfit de

fuego, méfit de magma, méfit de vapor, perro de guerra nessiano, salamandra

Ajeno (legal): arcontes, barghest, can del infierno, diablos, kiton, perro de guerra nessiano

Ajeno (maligno): barghest, bebilith, can del infierno, *cauchemar*, demonios, diablos, kiton, perro de guerra nessiano, pesadilla, sabueso yeth, saga nocturna, vargouille, xilo

Ajeno (nativo): aasimar, couatl, janni, ogro hechicero, rakshasa, semicelestial, semiinfernal, tiflin

Ajeno (tierra): elemental de tierra, méfit de sal, méfit de tierra, shaitan, xorn

Animal: águila, anguila eléctrica, ankylosaurus, bisonte, brachiosaurus, búho, caballo, calamar, calamar gigante, cocodrilo, cocodrilo terrible, comadreja, cuervo, deinonychus, delfín, elasmosaurus, elefante, gato, glotón, glotón terrible, gorila, guepardo, halcón, hiena, hiena terrible, jabalí, jabalí terrible, lagarto, lagarto con chorreras gigante, lagarto gigante, león, león terrible, leopardo, lobo, lobo terrible, mastodonte, mono, morena gigante, murciélago, murciélago terrible, orca, oso pardo, oso terrible, perro, perro de monta, perro goblin, plaga de murciélagos, plaga de ratas, poni, pteranodon, pulpo, pulpo gigante, rana gigante, rana venenosa, rata, rata terrible, rinoceronte, rinoceronte lanudo, roc, sapo, serpiente constrictora, serpiente venenosa, simio terrible, stegosaurus, tiburón, tiburón terrible, tigre, tigre terrible, triceratops, tyrannosaurus, uro, víbora

Bestia mágica: águila gigante, ankheg, araña de fase, basilisco, behir, bulette, cocatriz, esfinge, estirge, fénix, gorgón, grifo, guirallón, gusano púrpura, hidra, huargo, kraken, lagarto electrizante, lobo invernal, mantícora, mantoscuro, oso lechuza, pegaso, quimera, remorhaz, serpiente marina, tarasca, unicornio

(Cambiaformas): azata bralani, barghest, *doppelgänger*, azata ghaele, hombre lobo, hombre rata, mimeto, ogro hechicero, rakshasa

Cieno: cieno gris, cubo gelatinoso, jalea ocre, pudin negro, shoggoth

Constructo: cobra de hierro, gólem de arcilla, gólem de carne, gólem de hielo, gólem de hierro, gólem de madera, gólem de piedra, homúnculo, objeto animado, recuperador

Dragón: dracolisco, dragón azul, dragón blanco, dragón de bronce, dragón de cobre, dragón de oro, dragón de oropel, dragón de plata, dragón negro, dragón rojo, dragón verde, linnorm de hielo, linnorm del lago, linnorm del risco, pseudodragón, tortuga dragón, wyvern

(Frío): dragón blanco, dragón de plata, gigante de la escarcha, gólem de hielo, linnorm de hielo, lobo invernal, méfit de hielo, yeti

(Fuego): dragón de oro, dragón de oropel, dragón rojo, fénix, gigante de fuego

(Gigante): cíclope, ettin, gigante de fuego, gigante de la escarcha, gigante de las colinas, gigante de las nubes, gigante de las tormentas, gigante de piedra, ogro, ogro hechicero, troll

(Goblin): bugbear, goblin, hobgoblin

Hada: canijo, dríada, ninfa, pixi, sátiro

Humanoide: acechador oscuro, boggard, bugbear, cíclope, derro, drow, drow noble, duergar, ettin, gigante de fuego, gigante de la escarcha, gigante de las colinas, gigante de las nubes, gigante de las tormentas, gigante de piedra, gnoll, goblin, hobgoblin, hombre lagarto, hombre lobo, hombre rata, kóbold, ogro, orco, sigiloso oscuro, sirénido, svirfneblin, tengu, troglodita, troll

Humanoide monstruoso: arpía, centauro, *doppelgänger*, gárgola, lamia, medusa, minotauro, morlock, saga cetrina, saga marina, sahuagin, skum, yeti

(Incorporal): demonio de la sombra, espectro, fantasma, sombra, sombra mayor, wraith

Muerto viviente: campeón esquelético, devorador, espectro, esqueleto, fantasma, gul, liche, mohrg, momia, sombra, sombra mayor, vampiro, wight, wraith, zombi

(Plaga): plaga de arañas, plaga de avispas, plaga de cangrejos, plaga de ciempiés, plaga de hormigas soldado, plaga de ratas, plaga de sanguijuelas

Planta: atrapamoscas gigante, basidirond, broza movediza, enredadera almizcleña amarilla, enredadera asesina, ent, hongo violáceo, pigmeo del moho

Plantilla: campeón esquelético, esqueleto, fantasma, licántropo, liche, semicelestial, semidragón, semiinfernal, vampiro, zombi

(Reptiliano): hombre lagarto, kóbold, troglodita

Sabandija: araña gigante, avispa gigante, babosa gigante, cangrejo gigante, ciempiés gigante, escarabajo astado gigante, escarabajo de fuego, escorpión gigante, hormiga gigante, mantis gigante, pescador de cueva, plaga de arañas, plaga de avispas, plaga de cangrejos, plaga de ciempiés, plaga de hormigas soldado, plaga de sanguijuelas, sanguijuela gigante

(Tierra): dragón azul, dragón de cobre, elemental de tierra, gárgola, méfit de sal, méfit de tierra, shaitan, xorn

Apéndice 9: Monstruos por VD

La siguiente sección ofrece un listado de todos los monstruos incluidos en este libro, ordenados alfabéticamente por VD. Las variantes de monstruos (como las versiones alternativas de las cobras de hierro y las distintas sabandijas gigantes de tamaño modificado) no se incluyen en esta lista: el índice de estos monstruos aparece en cambio en la página 321. En el caso de las plantillas, como los esqueletos y los fantasmas, sólo se incluyen las criaturas de ejemplo presentadas con el bloque de estadísticas al completo al principio de la entrada de la plantilla de este libro. De forma similar, sólo los dragones presentados en este libro que poseen bloques de estadísticas completos se listan en las siguientes tablas (joven, adulto y venerable); los dragones de las demás categorías de edad no se incluyen en estos listados.

VD 1/8

murciélago, sapo

VD 1/6

cuervo, lagarto

VD 1/4

canijo, gato, kóbold, mono, rata

VD 1/3

búho, drow, duergar, escarabajo de fuego, esqueleto (humano), goblin, halcón, orco, perro, rata terrible, sirénido

VD 1/2

aasimar, águila, ciempiés gigante, comadreja, delfín, estirge, hobgoblin, pigmeo del moho, poni, rana venenosa, tengu, tiflin, víbora, zombi (humano)

VD 1

araña gigante, caballo, calamar, elemental de agua (pequeño), elemental de aire (pequeño), elemental de fuego (pequeño), elemental de tierra (pequeño), gnoll, gul, hiena, hombre lagarto, homúnculo, lémur, lobo, mantoscuro, perro de monta, perro goblin, plaga de arañas, pseudodragón, pulpo, rana gigante, serpiente venenosa, svirfneblin, troglodita

VD 2

ahogador, anguila eléctrica, boggard, bugbear, campeón esquelético, cangrejo gigante, cobra de hierro, cocodrilo, diablillo, dretch, enredadera almizcleña amarilla, glotón, gorila, guepardo, hombre lobo, hombre rata, hormiga gigante, huargo, jabalí, lagarto electrizante, lagarto gigante, lamparconte, leopardo, morlock, murciélago terrible, pescador de cueva, plaga de murciélagos, plaga de ratas, quasit, sahuagin, sanguijuela gigante, serpiente constrictora, sigiloso oscuro, skum, tiburón, uro, vargouille

VD 3

águila gigante, ankheg, avispa gigante, can del infierno, centauro, cocatriz, cubo gelatinoso, deinonychus, derro, *doppelgänger*, dríada, drow noble, elemental de agua (mediano), elemental de aire (mediano), elemental de fuego (mediano), elemental de tierra (mediano), enredadera asesina, escorpión gigante, ettercap, hiena terrible, hongo violáceo, león, lobo terrible, méfit de agua, méfit de aire, méfit de cieno, méfit de fuego, méfit de hielo, méfit de magma, méfit de polvo, méfit de sal, méfit de tierra, méfit de vapor, mantis gigante, monstruo oxidante, objeto animado, ogro, pegaso, plaga de avispas, pteranodon, sabueso yeth, simio terrible, sombra, unicornio, wight

VD 4

acechador oscuro, arpía, barghest, bisonte, canarconte, cieno gris, escarabajo astado gigante, gárgola, glotón terrible, grifo, hidra, jabalí terrible, janni, mimeto, minotauro, oso lechuza, oso pardo, otyugh, pixi, plaga de cangrejos, plaga de ciempiés, plaga de sanguijuelas, rinoceronte, sátiro, saga marina, tigre, yeti

VD 5

araña de fase, basidirond, basilisco, bocón barbotante, cíclope, diablo barbado, djinni, elemental de agua (grande), elemental de aire (grande), elemental de fuego (grande), elemental de tierra (grande), gólem de hielo, jalea ocre, lagarto con chorreras gigante, león terrible, lobo invernal, mantícora, manto, momia, morena gigante, orca, pesadilla, plaga de hormigas soldado, saga cetrina, troll, unicornio semicelestial, wraith

VD 6

ankylosaurus, babau, bralani, broza movediza, dragón blanco (joven), ettin, fuego fatuo, gólem de madera, guirallón, kiton, lamia, minotauro semiinfernal, rinoceronte lanudo, salamandra, wyvern, xilo, xorn

VD 7

aboleth, acechador invisible, barghest mayor, bulette, chuul, demonio de la sombra, draña, dracolisco, dragón de oropel (joven), dragón negro (joven), elasmosaurus, elefante, elemental de agua (enorme), elemental de aire (enorme), elemental de fuego (enorme), elemental de tierra (enorme), espectro, fantasma, gigante de las colinas, gólem de carne, lilenda, medusa, ninfa, oso terrible, pudin negro, quimera, remorhaz, shaitan, stegosaurus, súcubo

VD 8

babosa gigante, behir, devorador de intelecto, dragón de cobre (joven), dragón verde (joven), ent, erinia, esfinge, gigante de piedra, gorgón, ifriti, mohrg, nabasu, naga oscura, ogro hechicero, pulpo gigante, sombra mayor, tigre terrible, triceratops

VD 9

calamar gigante, cocodrilo terrible, diablo óseo, dragón azul (joven), dragón de bronce (joven), elemental de agua (mayor), elemental de aire (mayor), elemental de fuego (mayor), elemental de tierra (mayor), gigante de la escarcha, marid, mastodonte, naga espiritual, perro de guerra nessiano, roc, saga nocturna, tiburón terrible, tortuga dragón, tyrannosaurus, vampiro, vrock

VD 10

atrapamoscas gigante, bebilith, brachiosaurus, couatl, dragón blanco (adulto), dragón de plata (joven), dragón rojo (joven), gólem de arcilla, gigante de fuego, naga guardiana, rakshasa

VD 11

cauchemar, devorador, diablo punzante, dragón de oro (joven), dragón de oropel (adulto), dragón negro (adulto), elemental de agua (anciano), elemental de aire (anciano), elemental de fuego (anciano), elemental de tierra (anciano), gigante de las nubes, gólem de piedra, hezrou, recuperador

VD 12

dragón de cobre (adulto), dragón verde (adulto), gusano púrpura, liche, morfópodo, serpiente marina

VD 13

diablo gélido, dragón azul (adulto), dragón de bronce (adulto), froghemoth, ghaele, gigante de las tormentas, glabrezu, gólem de hierro

VD 14

clangarconte, deva astral, dragón de plata (adulto), dragón rojo (adulto), linnorm del risco, nalfeshni

VD 15

dragón blanco (venerable), dragón de oro (adulto), fénix, neotélido

VD 16

diablo astado, dragón de oropel (venerable), dragón negro (venerable), planotáreo

VD 17

dragón de cobre (venerable), dragón verde (venerable), linnorm de hielo, marilith

VD 18

dragón azul (venerable), dragón de bronce (venerable), kraken

VD 19

dragón de plata (venerable), dragón rojo (venerable), shoggoth

VD 20

bálor, diablo de la sima, dragón de oro (venerable), linnorm del lago

VD 23

solar

VD 25

tarasca

APÉNDICE 10: MONSTRUOS POR TERRENO

Las siguientes listas agrupan los monstruos de este libro en sus respectivos terrenos. Ten en cuenta que puede haber cierta cantidad de referencias cruzadas en estas listas, especialmente entre franjas climáticas, terrenos similares, o un terreno planario y el plano Material. Por ejemplo, aunque los behir se encuentran normalmente en desiertos cálidos, sin duda es posible encontrar uno en un desierto templado (pero con mucha menos probabilidad en un desierto frío). Del mismo modo, aunque los bulette suelen limitar sus cacerías a terrenos con colinas, no sería inusual encontrar uno en las montañas, o incluso en una llanura. Las criaturas que se indican en terrenos planarios normalmente también pueden encontrarse en cualquier parte del plano Material, pero será muy raro encontrarlas en otros planos que no sean el que tienen asociado. En resumen, utiliza estas listas como una guía, no como algo invariable: si a tu aventura le favorece encontrar una esfinge en un bosque frío, ¡por supuesto, no te cortes! Sólo ten presente que probablemente también deberías crear una razón dentro del juego que explique la presencia del monstruo allí.

BOSQUE (CÁLIDO)

ankylosaurus, brachiosaurus, ciempiés gigante, couatl, deinonychus, enredadera almizcleña amarilla, ent, gorila, guirallón, jabalí, jabalí terrible, lagarto con chorreras gigante, lagarto gigante, leopardo, mono, murciélago, plaga de ciempiés, sapo, serpiente constrictora, simio terrible, tigre, tigre terrible, tyrannosaurus

BOSQUE (FRÍO)

ent, glotón, glotón terrible, lobo, lobo invernal, lobo terrible, mastodonte, oso pardo, oso terrible, tigre, tigre terrible

BOSQUE (TEMPLADO)

avispa gigante, broza movediza, búho, centauro, dragón verde, dríada, enredadera almizcleña amarilla, enredadera asesina, ent, escarabajo astado gigante, escorpión gigante, ettercap, goblin, halcón, huargo, jabalí, jabalí terrible, kóbold, lobo, lobo terrible, mantis gigante, murciélago, ninfa, oso lechuza, perro goblin, pixi, plaga de avispas, pseudodragón, sapo, sátiro, tigre, tigre terrible, unicornio, unicornio semicelestial

COLINAS (CÁLIDO)

araña de fase, behir, dragón de cobre, esfinge, fénix, lagarto con chorreras gigante, león terrible, mantícora, wyvern

COLINAS (FRÍO)

ettin, linnorm de hielo, linnorm del risco, ogro, ogro hechicero

COLINAS (TEMPLADO)

bulette, comadreja, gigante de las colinas, gorgón, grifo, hobgoblin, ogro, orco, quimera, wyvern

COSTA

cangrejo gigante, dragón de bronce, plaga de cangrejos, pteranodon

CUALQUIER TERRENO

araña gigante, barghest, barghest mayor, basilisco, campeón esquelético, can del infierno, cobra de hierro, devorador, *doppelgänger*, escarabajo de fuego, espectro, esqueleto, fantasma, gárgola, gólem de arcilla, gólem de carne, gólem de hierro, gólem de madera, gólem de piedra, gul, hombre lobo, homúnculo, hormiga gigante, kiton, liche, mimeto, minotauro, mohrg, momia, objeto animado, perro, perro de guerra nessiano, perro de monta, plaga de arañas, plaga de ratas, rakshasa, sabueso yeth, sombra, sombra mayor, tarasca, vampiro, vargouille, wight, wraith, xilo, zombi

CUALQUIER TERRENO (CÁLIDO)

cíclope, gigante de las tormentas, hormigas soldado, lagarto, murciélago terrible, plaga de murciélagos, serpiente venenosa

CUALQUIER TERRENO (FRÍO)

gólem de hielo

CUALQUIER TERRENO (TEMPLADO)

cíclope, lagarto, murciélago terrible, plaga de murciélagos, rata, serpiente venenosa

DESIERTO (CÁLIDO)

behir, dragón azul, dragón de oropel, escorpión gigante, esfinge, fénix, gnoll, janni, murciélago

DESIERTO (FRÍO)

remorhaz

DESIERTO (TEMPLADO)

escorpión gigante, lamia, murciélago

LLANURAS (CÁLIDO)

ankheg, ankylosaurus, brachiosaurus, dragón de oro, elefante, escorpión gigante, gato, gnoll, guepardo, hiena, hiena terrible, lagarto con chorreras gigante, lagarto gigante, león, león terrible, pegaso, rinoceronte, stegosaurus, tigre terrible, triceratops, tyrannosaurus

LLANURAS (FRÍO)

bisonte, lobo invernal, mastodonte, rinoceronte lanudo, tigre terrible

LLANURAS (TEMPLADO)

ankheg, bisonte, caballo, centauro, cocatriz, escorpión gigante, gato, goblin, gorgón, huargo, naga guardiana, pegaso, poni, tigre terrible, uro

MONTAÑAS (CÁLIDO)

dragón rojo, gigante de fuego, roc

MONTAÑAS (FRÍO)

dragón blanco, gigante de la escarcha, linnorm de hielo, troll, yeti

MONTAÑAS (TEMPLADO)

águila, águila gigante, bugbear, dragón de plata, gigante de las nubes, orco, tengu

OCÉANO (CÁLIDO)

aboleth, calamar, calamar gigante, cangrejo gigante, cocodrilo terrible, delfín, elasmosaurus, kraken, morena gigante, plaga de cangrejos, pulpo gigante, saga marina, sahuagin, serpiente marina, tiburón, tiburón terrible

OCÉANO (FRÍO)

aboleth, calamar, calamar gigante, cangrejo gigante, delfín, kraken, orca, plaga de cangrejos, pulpo, pulpo gigante, saga marina, serpiente marina, shoggoth, skum, tiburón, tiburón terrible

OCÉANO (TEMPLADO)

aboleth, calamar, calamar gigante, cangrejo gigante, delfín, kraken, plaga de cangrejos, pulpo, pulpo gigante, saga marina, sahuagin, serpiente marina, sirénido, skum, tiburón, tiburón terrible, tortuga dragón

PANTANO (CÁLIDO)

babosa gigante, cocodrilo, cocodrilo terrible, dragón negro, estirge, fuego fatuo, lagarto electrizante, mantícora, plaga de sanguijuelas, rana gigante, rana venenosa, sanguijuela gigante, serpiente constrictora, tigre terrible

PANTANO (FRÍO)

cieno gris, fuego fatuo, linnorm del lago, tigre terrible

PANTANO (Ttemplado)

arpía, atrapamoscas gigante, babosa gigante, boggard, broza movediza, chuul, dracolisco, estirge, froghemoth, fuego fatuo, hidra, hombre lagarto, jalea ocre, medusa, naga espiritual, perro goblin, plaga de sanguijuelas, rana gigante, saga cetrina, sanguijuela gigante, tigre terrible

PLANARIO (ABADDON - NEUTRAL MALIGNO)

cauchemar, pesadilla, saga nocturna

PLANARIO (ABISMO - CAÓTICO MALIGNO)

babau, bálor, bebilith, demonio de la sombra, dretch, glabrezu, hezrou, marilith, nabasu, nalfeshni, quásit, recuperador, súcubo, vrock

PLANARIO (ELÍSEO - CAÓTICO BUENO)

bralani, deva astral, ghaele, lilenda, planotáreo, solar

PLANARIO (INFIERNO - LEGAL MALIGNO)

diablillo, diablo astado, diablo barbado, diablo de la sima, diablo gélido, diablo óseo, diablo punzante, erinia, lémur

PLANARIO (PARAÍSO - LEGAL BUENO)

canarconte, clangarconte, deva astral, lamparconte, planotáreo, solar

PLANARIO (PLANO DE LA TIERRA)

elemental de tierra, méfit de sal, méfit de tierra, shaitan, xorn

PLANARIO (PLANO DEL AGUA)

elemental de agua, méfit de agua, méfit de cieno, marid

PLANARIO (PLANO DEL AIRE)

acechador invisible, djinni, elemental de aire, méfit de aire, méfit de hielo, méfit de polvo

PLANARIO (PLANO DEL FUEGO)

elemental de fuego, ifriti, méfit de fuego, méfit de magma, méfit de vapor, salamandra

RÍOS/LAGOS

aboleth, anguila eléctrica, cocodrilo, cocodrilo terrible, serpiente constrictora

SUBTERRÁNEO

acechador oscuro, ahogador, babosa gigante, basidirond, bocón barbotante, canijo, ciempiés gigante, cieno gris, cubo gelatinoso, derro, devorador de intelecto, dracolisco, draña, drow, drow noble, duergar, enredadera almizcleña amarilla, escorpión gigante, gorgón, gusano púrpura, hongo violáceo, jalea ocre, kóbold, manto, mantoscuro, medusa, minotauro semiinfernal, monstruo oxidante, morfópodo, morlock, naga oscura, neotélido, orco, otyugh, perro goblin, pescador de cueva, pigmeo del moho, plaga de ciempiés, pudin negro, shoggoth, sigiloso oscuro, skum, svirfneblin, troglodita

URBANO

aasimar, hombre rata, rata terrible, tengu, tiflin

APÉNDICE 11: ÍNDICE DE VARIANTES DE MONSTRUOS

No todos los monstruos presentados en este libro poseen su propio bloque de estadísticas. Muchos de ellos simplemente son variantes de lo mismo, ya sean guls acuáticos como los lacedones, versiones más poderosas de ifriti conocidas como malik, tiburones avanzados como el gran tiburón blanco, o versiones alternativas como el zombi rápido y el zombi de la peste. Las variantes de monstruos utilizan las estadísticas de los monstruos normales, pero con cambios específicos, tal y como se describe en el texto. La siguiente lista ofrece un índice de todas las variantes de monstruos de este libro que están asociadas a cambios de reglas (las criaturas que sólo se mencionan de pasada, como la forma madura de un demonio nabasu, o la posibilidad de que haya otros tipos de kiton o rakshasa, no se incluyen aquí).

Variante de monstruo	Página
alto guirallón	176
anaconda	261
araña cangrejo gigante	22
araña escarlata	22
araña goliat	22
araña ogro	22
caballo pesado	45
cangrejo de las rocas	48
cangrejo de los cocoteros	48
cangrejo del naufragio	48
cangrejo devorador de tiburones	48
cangrejo real	48
chimpancé	265
ciempiés casero	53
ciempiés de las cloacas	53
ciempiés látigo gigante	53
ciempiés silbador	53
ciempiés titán	53
cieno de cristal	54
cieno del Ello	54
cobra de adamantita	55
cobra de hierro frío	55
cobra de maderaoscura	55
cobra de mithril	55
cobra real	261
criohidra	179
djinni visir	153
duque infernal	82
engendro vampírico	280
escarabajo bombardero	133
escarabajo destellante	133
escarabajo goliat	133
escarabajo minero	133
escorpión aplastante	134
escorpión de aguijón verde	134
escorpión de las cuevas	134
escorpión emperador gigante	134
escorpión fantasma	134
escorpión negro	134
esqueleto llameante	138
esqueleto sangriento	138
ghast	177
gran cangrejo del arrecife	48
gran ciempiés del bosque	53
gran tiburón blanco	272
guardián escudo	167
gusano acuático	178
gusano escarlata	178
hormiga gigante obrera	185
hormiga gigante reina	185
hormiga gigante zángana	185
ifriti malik	154
janni jeque	155
kapoacinth	152
lacedón	177
mamut lanudo	121
mantícora esfinge	205
mantícora lamia	205
mantícora león terrible	205
mantícora quimera	205
mantis mortal	206
marid shahzada	156
megarraptor	90
moho rojizo (peligro)	237
orangután	265
oso negro	230
oso polar	230
pescuezo	277
pirohidra	179
plesiosaurus	90
sahuagin malenti	254
sahuagin mutante	254
señor de los bálor	64
shaitan pachá	157

tarántula gigante	22
tiburón martillo	272
tiburón tigre	272
velocirraptor	90
viuda negra gigante	22
wight brutal	282
wight de la escarcha	282
wight tumulario	282
wraith terrible	283
xorn anciano	286
zombi almizcleño amarillo	130
zombi de la peste	289
zombi rápido	289

APÉNDICE 12: ÍNDICE DE APTITUDES

Los monstruos detallados en este libro poseen una gran variedad de ataques, defensas y cualidades especiales, y sólo se ofrecen reglas en la entrada de un monstruo en el caso de aptitudes relativamente únicas. Las demás aptitudes se detallan en las reglas universales de los monstruos, dentro de aptitudes compartidas para ese tipo de criatura, o incluso como aptitudes de clase u otros rasgos detallados en las *Reglas básicas* de *Pathfinder*. Utiliza el siguiente índice de aptitudes a fin de localizar reglas completas para las aptitudes de los monstruos que no están detalladas en su entrada.

Nota: las entradas resaltadas en negrita suelen ser aptitudes de clase, y por lo tanto el número de la página indicada se refiere a una página de las *Reglas básicas*. Todas las demás referencias de números de página apuntan a páginas del *Bestiario*.

Aptitud	Página
abalanzarse	297
agarrón	298
anfibio	298
aplastamiento	94
aptitudes sortílegas	298
arma de aliento	298
ataque furtivo	**81**
ataques naturales	298
atrapar rocas	299
aura amenazadora	310
aura protectora	310
barrido de cola	94
cambiar de forma	299
canalizar energía negativa	**40**
canalizar energía positiva	**40**
carga poderosa	299
ceguera ante la luz	299
constreñir	299
consunción de característica	300
consunción de energía	299
convocar	300
curación rápida	300
daño de característica	300
derribo	300
desangramiento	300
desgarramiento	300
distracción	300
dureza	**126**
empatía salvaje	**50**
empujón	300
encontrar trampas	**81**
enemigo predilecto	**55**
enfermedad	300
engullir	300
esquiva asombrosa	**34**
evasión	**57**
ferocidad	301
habla verdadera	310
hedor	301
incorporal	301
inmunidad	301
interpretación de bardo	**35**
lanzamiento de rocas	301
maldición	301
miedo	302
mirada	302
olfato	302
parálisis	302
pisotear	303
poder sobre los muertos vivientes	**71**
presencia temible	303
quemadura	303
rasgadura	303
rasgos de cieno	307
rasgos de constructo	303
rasgos de elemental	311
rasgos de muerto viviente	303
rasgos de plaga	313
rasgos de planta	303
rastrear	**55**
reducción de daño	303
regeneración	304
reprender a la muerte	**42**
resistencia	304
resistencia a la canalización	304
resistencia contra conjuros	304
sensibilidad a la luz	304
sentido ciego	304
sentido de la vibración	304
sentidos de los dragones	94
telaraña	304
telepatía	305
tirar	305
toque del caos	**42**
toque de la tumba	**66**
toque del bien	**42**

toque sangrante	**45**
torbellino	305
valentía	**59**
veneno	305
ver en la oscuridad	311
visión en la penumbra	305
vista ciega	305
vista vital	**71**
vuelo	306
vulnerabilidades	306

APÉNDICE 13: ROLES DE LOS MONSTRUOS

Las siguientes listas dividen por roles a todos los monstruos de este libro, tal y como se detalla en la página 297. Estos roles indican los tipos de clase de personaje que se consideran clave para cada monstruo.

Los monstruos de combate son buenos en el combate a distancia y cuerpo a cuerpo. Los monstruos de conjuros poseen una capacidad innata para lanzar conjuros mágicos. Los monstruos de habilidad son expertos en emboscar a las presas, utilizan ataques furtivos o poseen poderes como los bardos. Los monstruos especiales no poseen clases clave: se centran en tácticas y aptitudes únicas.

Las criaturas marcadas como 'Cualquier rol' no utilizan reglas especiales cuando avanzan mediante niveles de clase: carecen de DG raciales, y por tanto avanzan de nivel de forma normal, como se detalla en las *Reglas básicas*. Todas las razas de PJ indicadas en este libro también se consideran de esta categoría.

Las criaturas marcadas con la categoría 'Sin rol' no poseen clases clave: generalmente son criaturas sin mente o que poseen una puntuación de Inteligencia de 2 o menor. A diferencia de las criaturas especiales (que tampoco poseen clases clave), las criaturas de esta categoría nunca obtienen niveles de clase, y deben avanzar mediante otros métodos. Si una criatura de esta categoría obtiene una Inteligencia 3 o superior se convierte en un monstruo con el rol 'combate'.

Ten en cuenta que las plantillas de monstruo no están incluidas en las listas de este apéndice: a excepción de los esqueletos y los zombis (que pierden su inteligencia y por tanto no poseen clases clave), las clases clave de un monstruo con plantilla son las mismas que las de la criatura base.

CUALQUIER ROL

aasimar, drow, drow noble, duergar, goblin, hobgoblin, kóbold, orco, sirénido, svirfneblin, tengu, tiflin

ROL DE COMBATE

aboleth, acechador invisible, acechador oscuro, ahogador, araña de fase, arpía, babau, bálor, barghest, barghest mayor, bebilith, behir, bocón barbotante, boggard, bralani, broza movediza, bugbear, can del infierno, canarconte, canijo, *cauchemar*, centauro, chuul, cíclope, clangarconte, derro, deva astral, devorador, diablo astado, diablo barbado, diablo de la sima, diablo gélido, diablo óseo, diablo punzante, djinni, *doppelgänger*, dragón azul, dragón blanco, dragón de bronce, dragón de cobre, dragón de oro, dragón de oropel, dragón de plata, dragón negro, dragón rojo, dragón verde, draña, dretch, elemental de agua, elemental de aire, elemental de fuego, elemental de tierra, ent, erinia, esfinge, ettercap, ettin, fénix, gárgola, ghaele, gigante de fuego, gigante de la escarcha, gigante de las colinas, gigante de las nubes, gigante de las tormentas, gigante de piedra, glabrezu, gnoll, gul, hezrou, hombre lagarto, huargo, ifriti, janni, kiton, kraken, lamia, lilenda, linnorm de hielo, linnorm del lago, linnorm del risco, lobo invernal, mantícora, marid, marilith, medusa, méfit de agua, méfit de aire, méfit de cieno, méfit de fuego, méfit de hielo, méfit de magma, méfit de polvo, méfit de sal, méfit de tierra, méfit de vapor, mimeto, minotauro, mohrg, momia, morlock, nabasu, nalfeshni, neotélido, ogro, ogro hechicero, otyugh, pegaso, perro de guerra nessiano, pesadilla, pigmeo del moho, planotáreo, pseudodragón, quimera, rakshasa, recuperador, remorhaz, sabueso yeth, saga cetrina, saga marina, saga nocturna, sahuagin, salamandra, sátiro, shaitan, shoggoth, sigiloso oscuro, skum, solar, súcubo, tarasca, tortuga dragón, troglodita, troll, unicornio, vargouille, vrock, wight, wyvern, xilo, xorn, yeti

SIN ROL

águila, águila gigante, anguila eléctrica, ankheg, ankylosaurus, araña gigante, atrapamoscas gigante, avispa gigante, babosa gigante, basidirond, basilisco, bisonte, brachiosaurus, búho, bulette, caballo, calamar, calamar gigante, cangrejo gigante, ciempiés gigante, cieno gris, cobra de hierro, cocatriz, cocodrilo, cocodrilo terrible, comadreja, cubo gelatinoso, cuervo, deinonychus, delfín, elasmosaurus, elefante, enredadera almizcleña amarilla, enredadera asesina, escarabajo astado gigante, escarabajo de fuego, escorpión gigante, estirge, froghemoth, gato, glotón, glotón terrible, gólem de arcilla, gólem de carne, gólem de hielo, gólem de hierro, gólem de madera, gólem de piedra, gorgón, gorila, grifo, guepardo, guirallón, gusano púrpura, halcón, hidra, hiena, hiena terrible, hongo violáceo, hormiga gigante, hormigas soldado, jabalí, jabalí terrible, jalea ocre, lagarto, lagarto con chorreras gigante, lagarto electrizante, lagarto gigante, lémur, león, león terrible, leopardo, lobo, lobo terrible, mantis gigante, mantoscuro, mastodonte, mono, monstruo oxidante, morena gigante, murciélago, murciélago terrible, objeto animado, orca, oso lechuza, oso pardo, oso terrible, perro, perro de monta, perro goblin, pescador de cueva, plaga de arañas, plaga de avispas, plaga de cangrejos, plaga de ciempiés, plaga de murciélagos, plaga de ratas, plaga de sanguijuelas, poni, pteranodon, pudin negro, pulpo, pulpo gigante, rana gigante, rana venenosa, rata, rata terrible, rinoceronte, rinoceronte lanudo, roc, sanguijuela gigante, sapo, serpiente constrictora, serpiente marina, serpiente venenosa, simio terrible, stegosaurus, tiburón, tiburón terrible, tigre, tigre terrible, triceratops, tyrannosaurus, uro, víbora

ROL DE HABILIDAD

acechador invisible, acechador oscuro, ahogador, babau, demonio de la sombra, derro, devorador de intelecto, diablillo, *doppelgänger*, espectro, ettercap, homúnculo, lilenda, morlock, nabasu, pixi, quásit, sigiloso oscuro, sombra, sombra mayor, wraith

ROL ESPECIAL

dríada, fuego fatuo, lamparconte, manto, morfópodo

ROL DE CONJURO

clangarconte, couatl, dragón azul, dragón blanco, dragón de bronce, dragón de cobre, dragón de oro, dragón de oropel, dragón de plata, dragón negro, dragón rojo, dragón verde, draña, ghaele, naga espiritual, naga guardiana, naga oscura, ninfa, planotáreo, rakshasa, solar

APÉNDICE 14: TABLAS DE ENCUENTRO

A veces, cuando tienes la intención de dar vida a una partida (quizá durante un largo viaje por tierra, o cuando el grupo decide acampar en un dungeon peligroso) puedes utilizar las siguientes tablas para generar aleatoriamente encuentros con monstruos. Estas tablas no incluyen todos los monstruos de este libro, ni cubren todas las localizaciones posibles que los PJs podrían encontrar en el trascurso de una partida, pero puedes utilizarlas como modelos para generar tablas de encuentro adicionales diseñadas por ti. Ten en cuenta que a cada una de las tablas siguientes se les ha asignado un VD: esto indica la dificultad media de los encuentros que pueden obtenerse. Por ejemplo, una tabla de encuentro de VD 4 es apropiada como desafío para un grupo de PJs de 4º nivel.

Bosque (bosque templado) — VD 5

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 6	1 plaga de murciélagos	2	219
7 - 8	1 enredadera almizcleña amarilla	2	130
9 - 12	1d4 arañas gigantes	3	22
13 - 16	1 enredadera asesina	3	131
17 - 20	1 mantis gigante	3	206
21 - 22	1 unicornio	3	278
23 - 26	1d4 murciélagos terribles	4	219
27 - 32	1d4 jabalíes	4	187
33 - 34	1 jabalí terrible	4	187
35 - 38	1 escarabajo astado gigante	4	133
39 - 42	1 oso lechuza	4	229
43 - 46	1 tigre	4	274
47 - 52	1d6 hombres lobo	5	197
53 - 56	1d4 lobos terribles	5	204
57 - 60	1 ettercap y 1d6 arañas gigantes	5	141, 22
61 - 70	2d6 goblin y 1d4 perros goblin	5	168, 234
71 - 74	1 barghest y 2d6 goblin	6	35, 168
75 - 78	1d6 centauros	6	50
79 - 86	2d6 lobos	6	204
87 - 88	1 ninfa	7	224
89 - 92	1 tigre terrible	8	274
93 - 94	1 dragón verde (joven)	8	104
95 - 98	1d4 brozas movedizas	8	42
99 - 100	1 ent	8	132

Ciudad en ruinas — VD 6

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 4	1 plaga de arañas	1	22
5 - 8	1 plaga de ratas	1	245
9 - 16	2d6 esqueletos humanos	3	137
17 - 24	1d6 estirges	3	140
25 - 28	1 enredadera asesina	3	131
29 - 36	1d6 gul	4	177
37 - 38	1 barghest	4	35
39 - 44	1d6 campeones esquéticos	5	139
45 - 48	1d4 sabuesos yeth	5	250
49 - 54	1d6 ogros	6	226
55 - 58	1d6 sombras	6	268
59 - 62	1d6 wight	6	282
63 - 64	1 lamia	6	194
65 - 70	1d6 arpías	7	27
71 - 72	1 medusa	7	209
73 - 74	1 nabasu	8	70
75 - 76	1 naga oscura	8	222
77 - 84	1d8 gárgolas	8	152
85 - 88	1d6 cíclopes	8	52
89 - 92	1d6 wraith	8	283
93 - 94	1 behir	8	39
95 - 96	1 esfinge	8	135
97 - 98	1 naga espiritual	9	220
99 - 100	1d4 espectros	9	136

Colina/Montaña — VD 8

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 6	1d6 águilas	2	11
7 - 14	2d6 orcos	3	228
15 - 22	2d6 tengu	4	271
23 - 30	2d6 hobgoblin	4	181
31 - 36	1d4 águilas gigantes	5	11
37 - 42	1d6 ogros	6	226
43 - 44	1 dragón blanco (joven)	6	98
45 - 48	1 bulette	7	44
49 - 52	1 quimera	7	242
53 - 58	1d6 grifos	7	175
59 - 64	2d4 bugbear	7	43
65 - 66	1d6 cíclopes	8	52
67 - 68	1 gorgón	8	174
69 - 72	1d4 wyvern	8	284
73 - 78	1d6 troll	8	277
79 - 80	1 ogro hechicero	8	227
81 - 82	1 roc	9	249
83 - 86	1d6 gigantes de las colinas	10	160
87 - 88	1 dragón de plata (joven)	10	114
89 - 90	1 dragón rojo (joven)	10	102
91 - 92	1d4 gigantes de la escarcha	11	159
93 - 96	1d6 gigantes de piedra	11	163
97 - 98	1 gigante de las nubes	11	158
99 - 100	1d4 gigantes de fuego	12	158

Desierto — VD 6

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 8	1 araña gigante	1	22
9 - 12	1 campeón esquelético	2	139
13 - 18	1d8 esqueletos	2	137
19 - 22	1 plaga de murciélagos	2	219
23 - 30	1 escorpión gigante	3	134
31 - 34	1d3 murciélagos terribles	4	219
35 - 42	1d6 serpientes venenosas	4	261
43 - 46	1 basilisco	5	37
47 - 52	1 momia	5	215
53 - 56	1d4 jann	6	155
57 - 60	1 lamia	6	194
61 - 68	2d6 hormigas gigantes	6	185
69 - 72	1 dragón de oropel (joven)	7	112
73 - 80	2d6 gnoll y 1d4 hienas	7	165, 180
81 - 84	1 remorhaz (sólo desiertos fríos)	7	247
85 - 88	1 behir	8	39
89 - 92	1 esfinge	8	135
93 - 96	1 dragón azul (joven)	9	96
97 - 98	1 dragón de oropel (adulto)	11	112
99 - 100	1 dragón azul (adulto)	13	96

Dungeon (niveles bajos) — VD 2

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 6	1d6 ratas terribles	1	245
7 - 12	1d6 escarabajos de fuego	1	133
13 - 20	1d6 esqueletos humanos	1	137
21 - 24	1d4 ciempiés gigantes	1	53
25 - 26	1 plaga de arañas	1	22
27 - 32	1d6 zombis humanos	2	288
33 - 34	1 ahogador	2	12
35 - 36	1 campeón esquelético	2	139
37 - 44	2d6 goblin	3	166
45 - 48	1d4 gul	3	177
49 - 54	1d4 arañas gigantes	3	22
55 - 56	1 cocatriz	3	56
57 - 60	1 cubo gelatinoso	3	59
61 - 64	1 monstruo oxidante	3	216
65 - 68	1 sombra	3	268
69 - 70	1 wight	3	282
71 - 76	2d4 estirges	4	140
77 - 82	1d6 mantoscuros	4	208
83 - 86	1d6 trogloditas	4	276
87 - 90	1d4 bugbear	4	43
91 - 92	1d4 vargouille	4	281
93 - 94	1 cieno gris	4	54
95 - 96	1 mimeto	4	212
97 - 100	1 ogro	4	226

Dungeon (niveles medios) — VD 5

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 4	1 cubo gelatinoso	3	59
5 - 8	1 monstruo oxidante	3	216
9 - 16	2d4 estirges	4	140
17 - 22	1 cieno gris	4	54
23 - 26	1 mimeto	4	212
27 - 32	1 minotauro	4	213
33 - 36	1 basilisco	5	37
37 - 40	1 manto	5	207
41 - 44	1 bocón barbotante	5	40
45 - 48	1 jalea ocre	5	188
49 - 52	1 wraith	5	283
53 - 54	1 diablo barbado	5	80
55 - 58	1d4 sombras	5	268
59 - 62	1d4 wight	5	282
63 - 68	1d8 campeones esqueléticos	6	139
69 - 74	2d4 gul más 1 ghast	6	177
75 - 78	1 ettin	6	142
79 - 84	1d4 ogros	6	226
85 - 88	1d4 troll	7	277
89 - 90	1 babau	7	62
91 - 94	1 pudin negro	7	240
95 - 96	1 medusa	7	209
97 - 98	1 demonio de la sombra	7	65
99 - 100	1d4 xilo	8	285

Dungeon (niveles altos) — VD 10

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 4	1 pudin negro	7	240
5 - 8	1 naga oscura	8	222
9 - 14	1 mohrg	8	214
15 - 18	1 nabasu	8	70
19 - 22	1d6 mantos	8	207
23 - 28	1d6 wraith	8	283
29 - 36	1d4 ettin	8	142
37 - 40	1 diablo óseo	9	87
41 - 44	1 saga nocturna	9	253
45 - 48	1 naga espiritual	9	220
49 - 54	1 vampiro	9	279
55 - 58	1 vrock	9	74
59 - 66	1d6 minotauros	9	213
67 - 72	2d4 troll	9	277
73 - 76	1d4 sombras mayores	10	268
77 - 78	1 bebilith	10	38
79 - 82	1 diablo punzante	11	88
83 - 86	1 devorador	11	76
87 - 88	1 hezrou	11	68
89 - 92	1d4 rakshasa	12	243
93 - 94	1 liche	12	199
95 - 96	1 glabrezu	13	67
97 - 98	1 diablo gélido	13	85
99 - 100	1 nalfeshni	14	71

Jungla (bosque cálido) VD 5

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 4	1 plaga de murciélagos	2	219
5 - 8	1 enredadera almizcleña amarilla	2	130
9 - 14	1 serpiente constrictora	2	261
15 - 18	1d6 ciempiés gigantes	2	53
19 - 26	1 leopardo	2	148
27 - 30	1d4 arañas gigantes	3	22
31 - 34	1d6 serpientes venenosas	4	261
35 - 40	1d4 jabalíes	4	187
41 - 44	1 jabalí terrible	4	187
45 - 50	1 tigre	4	274
51 - 54	1 lagarto con chorreras gigante	5	192
55 - 60	1d6 lagartos gigantes	5	192
61 - 62	1 plaga de hormigas soldado	5	185
63 - 64	1 ankylosaurus	6	89
65 - 70	1d6 simios terribles	6	265
71 - 78	2d4 gorilas	6	265
79 - 82	2d4 deinonychus	7	90
83 - 84	1 ninfa	7	224
85 - 86	1d4 guirallones	8	176
87 - 90	1 tigre terrible	8	274
91 - 94	1d4 brozas movedizas	8	42
95 - 96	1 ent	8	132
97 - 98	1 tyrannosaurus	9	92
99 - 100	1 brachiosaurus	10	89

Océano VD 8

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 4	1 pulpo	1	241
5 - 14	2d6 delfines	4	60
15 - 19	2d6 sirénidos	4	266
20 - 23	1 saga marina	4	252
24 - 31	1d6 calamares	4	46
32 - 36	1d6 méfit de agua	6	210
37 - 38	1 aboleth	7	8
39 - 42	1 pulpo gigante	8	241
43 - 50	2d6 sahuagin	8	254
51 - 60	2d6 tiburones	8	272
61 - 66	2d6 skum	8	267
67 - 71	1d6 morenas gigantes	8	18
72 - 77	1d6 elementales de agua grandes	8	122
78 - 79	1 tiburón terrible	9	272
80 - 81	1 tortuga dragón	9	275
82 - 83	1 calamar gigante	9	46
84 - 85	1d4 elasmosaurus	9	90
86 - 91	2d4 orcas (delfines)	9	60
92 - 93	1 dragón de bronce (joven)	9	106
94 - 95	1 marid	9	156
96 - 97	1 elemental de agua anciano	11	123
98	1 serpiente marina	12	262
99	1 kraken	18	191
100	1 shoggoth	19	263

Pantano VD 7

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 6	1 serpiente constrictora	2	261
7 - 10	1 hidra	4	179
11 - 14	1 plaga de sanguijuelas	4	256
15 - 18	1 cieno gris	4	54
19 - 22	1 saga cetrina	5	251
23 - 26	1 jalea ocre	5	188
27 - 32	2d6 estirges	5	140
33 - 38	1d6 cocodrilos	5	57
39 - 46	2d6 ranas gigantes	6	244
47 - 52	2d6 perros goblin	6	234
53 - 56	1d4 arpías	6	27
57 - 64	2d6 hombres lagarto	6	182
65 - 72	2d6 boggard	7	41
73 - 74	1 chuul	7	51
75 - 76	1 dracolisco	7	259
77 - 80	2d6 sanguijuelas gigantes	7	256
81 - 82	1 dragón negro (joven)	7	100
83 - 84	1 babosa gigante	8	34
85 - 88	1d6 brozas movedizas	9	42
89 - 90	1 naga espiritual	9	220
91 - 94	1d6 fuegos fatuos	9	151
95 - 96	1 cocodrilo terrible	9	57
97 - 98	1 atrapamoscas gigante	10	28
99 - 100	1 froghemoth	13	150

Sabana (llanura cálida) VD 7

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 6	1 guepardo	2	148
7 - 10	1 cocatriz	3	56
11 - 16	1 escorpión gigante	3	134
17 - 20	1 león terrible	5	195
21 - 26	1 lagarto con chorreras gigante	5	192
27 - 30	1d6 ankheg	6	20
31 - 34	1d6 pteranodon	6	91
35 - 40	1d8 lagartos gigantes	6	192
41 - 44	1d6 hienas terribles	6	180
45 - 52	2d6 hienas	6	180
53 - 60	2d6 gnoll	6	166
61 - 66	1d6 leones	6	195
67 - 70	2d6 hormigas gigantes	7	185
71 - 74	2d4 pegasos	7	232
75 - 78	2d6 centauros	8	50
79 - 80	1 tigre terrible	8	274
81 - 82	1d6 ankylosaurus	9	89
83 - 84	1d6 stegosaurus	10	91
85 - 88	2d4 rinocerontes	10	248
89 - 90	1 dragón de oro (joven)	11	110
91 - 94	2d4 elefantes	11	121
95 - 96	1d6 tyrannosaurus	12	92
97 - 98	1d8 triceratops	12	92
99 - 100	1d6 brachiosaurus	13	89

Subterráneo VD 9

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 10	2d6 duergar	4	120
11 - 16	1d6 pescadores de cueva	5	236
17 - 22	1 basidirond	5	36
23 - 32	2d6 drow y 1 drow noble	5	118, 119
33 - 40	2d6 arañas gigantes	6	22
41 - 46	1d6 hongos violáceos	6	184
47 - 52	1d8 derro	7	75
53 - 60	2d6 morlock	7	218
61 - 64	1 pudin negro	7	240
65 - 68	1 babosa gigante	8	34
69 - 72	1d6 mantos	8	207
73 - 82	2d6 sigil. oscuros, 1 acech. oscuro	8	264, 10
83 - 86	1d6 dranas	10	116
87 - 90	1d6 devoradores de intelecto	11	77
91 - 92	1 gusano púrpura	12	178
93 - 96	1d4 morfópodos	14	217
97 - 98	1 neotélido	15	223
99 - 100	1 shoggoth	19	263

Urbano (ciudad peligrosa) VD 6

d%	Encuentro	VD medio	Página
1 - 12	1d6 perros	1	233
13 - 20	1 plaga de ratas	2	245
21 - 30	1d6 perros de monta	2	233
31 - 32	1 hombre lobo	2	197
33 - 40	3d6 ratas terribles	4	245
41 - 48	2d6 tengu	4	271
49 - 56	2d6 tiflin	4	273
57 - 62	1d6 gul	4	177
63 - 68	1d6 *doppelgänger*	5	93
69 - 78	2d6 hombres rata	7	198
79 - 82	1 súcubo	7	73
83 - 86	1d6 jann	7	155
87 - 90	1d8 gárgolas	8	152
91 - 92	1 mohrg	8	214
93 - 94	1 dev. de int. (ladrón de cuerpos)	8	77
95 - 96	1 vampiro	9	279
97 - 98	1 saga nocturna	9	253
99 - 100	1 rakshasa	10	243

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Bestiary, © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Basidirond from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crystal Ooze from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Dracolisk from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Marid from the *Tome of Horrors III*, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mite from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nabasu Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the *Tome of Horrors*, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

¡AQUÍ HAY MONSTRUOS!

¿Qué es un héroe sin monstruos a los que derrotar? Este libro presenta cientos de criaturas diferentes para usar en *Pathfinder*. En el interior de este tomo encontrarás dragones con aliento de fuego y vampiros que beben sangre, viles demonios y hombres lobo cambiaformas, sádicos goblin y torpes gigantes, ¡y mucho más! Pero no todas las criaturas de este libro son enemigos, ya que algunos pueden servir a los afortunados héroes como aliados o consejeros, ya sean ángeles convocados o ninfas caprichosas. Y eso no es todo: con reglas completas para mejorar los monstruos, adaptarlos a diferentes papeles en el juego, y para diseñar tus propias creaciones únicas, ¡ya no volverás a quedarte sin una horda de horribles esbirros!

El *Bestiario* de *Pathfinder* es el compañero imprescindible de las *Reglas básicas*. Este creativo juego de rol se construye gracias a más de 10 años de desarrollo del sistema, y una prueba abierta del juego llevada a cabo por más de 50.000 jugadores, para crear una innovadora experiencia en los JdR, que lleva al nuevo milenio el juego de rol de fantasía más vendido de todos los tiempos.

El *Bestiario* de *Pathfinder* incluye:

- Más de 350 monstruos diferentes
- Docenas de variantes de monstruos para modificar las criaturas, y mantener en vilo a los jugadores
- Numerosos listados de monstruos para ayudarte a buscarlos, incluyendo listados por Valor de desafío, tipo de monstruo, y hábitat
- Amplias reglas para crear monstruos efectivos y equilibrados
- Reglas para mejorar los monstruos mediante dados de golpe, plantillas, o niveles de clase
- Reglas universales de monstruos para simplificar los ataques especiales, defensas, y cualidades como armas de aliento, reducción de daño, y regeneración
- Más de una docena de dotes especialmente personalizadas para los monstruos
- Sugerencias de allegados monstruosos
- Dos docenas de compañeros animales adicionales
- Más de una docena de diferentes tablas de encuentros aleatorios

¡Y MUCHO, MUCHO MÁS!

PATHFINDER® JUEGO DE ROL™

paizo® PUBLISHING, LLC

devir

3.5 • OGL COMPATIBLE

paizo.com/pathfinder
devir.es