

CRATURAS DE LA MARCA



BESTIARIO NO OFICIAL PARA



ÍNDICE

Introducción.....3

Monstruos de la A a la W

A

Ahogador.....4
Aquerena.....5
Aranea.....6
Asesino ocular.....7
Athach.....8
Aurumvorax.....9

B

Babosa gigante.....10
Barghest.....11
Basilisco mayor.....13
Behir.....14
Bélkero.....15
Bestia de pesadilla.....16
Bestia desplazadora.....18
Boalisco.....19
Bodak.....20
Broza movediza.....21
Bulette.....22
Bunyip.....23

C

Caballero de la muerte.....24
Can de la muerte.....25
Can del infierno.....25
Caracol mayal.....26
Caterwaul.....27
Catoblepas.....28
Centauero.....29
Chillador.....30
Chuul.....31
Cildabrin.....32
Cobrador.....33
Comadreja gigante.....34

D

Decapus.....35
Desbocado.....36
Desuellamentes.....37
Dracolisco.....38
Draña.....39
Dregón.....40

E

Escorpión gigante.....40
Esfinge.....41
Espumario.....42
Estegociempiés.....43

F

Froghemoth.....44
Fuego fatuo.....45

G

Golem.....46
Gorgimera.....48
Gorgón.....49
Gorynych.....50
Grell.....51
Gulguithrida.....52
Gusano púrpura.....53

H

Hipogrifo.....53
Hombre escorpión.....54
Horror ganchudo.....55

J

Jabalí.....56

Jabberwock.....57

K

Kamadan.....59
Kopru.....60

L

Lamia.....61
Leucrón.....62
Lobo.....63
Lobo-con-piel-de-cordero.....64

M

Machacador.....65
Manto.....66
Mimeto.....67
Mole sombría.....68
Morfópodo.....69
Morkoth.....70

N

Naga.....71
Naga de hueso.....73
Naga de perdición.....74
Nagpa.....75
Necrario.....76
Noctumbra.....77

O

Ojo de las profundidades.....80
Oso gorila.....81
Otyugh.....82

P

Peritón.....83
Perro parpadeante.....84
Pesadilla.....85
Pudin negro.....86

R

Rakshasa.....87
Rechinador.....88
Remorhaz.....89
Rhagodessa.....90
Roc.....91
Rompehuesos.....92

S

Saboath.....93
Sabueso yez.....94
Salamandra.....95
Saga.....96
Semiliche.....99
Su-monstruo.....101

T

Tarasca.....102
Tembo.....103
Tentamort.....104
Thessalmonstruo.....105
Tortuga dragón.....107
Trácnido.....108
Tumulario.....109
Tyrg.....109

W

Wyste.....110

Apéndice I: objetos mágicos.....111

Apéndice II: equilibrando los encuentros.....111

Apéndice III: tabla de experiencia.....113

Apéndice IV: ataques especiales, estados y nomenclatura de salvaciones.....114

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a Criaturas de la Marca. En las páginas de este suplemento no oficial para Aventuras en la Marca del Este podréis encontrar más de 100 criaturas listas para desafiar a vuestros aventureros. Para la realización de este bestiario se han utilizado diversas fuentes de todas las ediciones de D&D, desde manuales de monstruos hasta revistas Dungeon. Hemos procurado en todo momento que cada entrada fuese lo más completa posible, recogiendo información diversa que fuese útil para los Narradores. Al final de este suplemento encontraréis además varios apéndices con información relacionada.

El formato de las criaturas es el siguiente:

NOMBRE

Clase de armadura:

Dados de golpe:

Movimiento:

Ataque:

Daño:

Salvación:

Moral:

Alineamiento:

Valor PX:

Como podéis observar el bloque de estadísticas es idéntico al del libro básico de la Marca. El único dato no incluido es el valor de tesoro, por ciertos problemas a la hora de calcular un valor apropiado. Para compensarlo, siempre que ha sido posible se ha incluido en la entrada de la criatura información correspondiente al tesoro o bienes que se pueden obtener de ella.

Tras las estadísticas se encuentra el texto de trasfondo de cada criatura, que incluye, entre otras cosas:

- ♦ Una descripción del monstruo.
- ♦ La forma que tiene de actuar en combate, con una explicación detallada de las tácticas y ataques especiales empleados. Este apartado puede contener mucha información y se recomienda a los Narradores que utilicen sólo la que necesiten.
- ♦ Detalles acerca de su hábitat, ecología y relaciones con otras criaturas.
- ♦ Información sobre el tesoro de la criatura.

Sin más preámbulos damos paso a la sección de criaturas, esperando que sea de vuestro agrado y os proporcione la información necesaria para crear encuentros interesantes.

CREDITOS DE LA EDICIÓN

Traducción y adaptaciónSc8rpi8n



La legión de Calaveri

Maquetación..... Tel'Arin



**ARCHI
& ROLEROS**

AHOGADOR

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 3
Movimiento: 9 metros, 3 trepando
Ataque: 1 tentáculo
Daño: 1d4
Salvación: H3
Moral: 4
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 50

El ahogador es un pequeño monstruo cruel que habita en cuevas y cavernas. Tiene la piel de color marrón oscuro o gris, y tiene un aspecto más o menos humanoide -con dos brazos, dos piernas, un torso y cabeza. El torso y la cabeza son pequeños y compactos como el de un bebé humano, pero los brazos y piernas son increíblemente largos y delgados.

Los miembros de esta criatura son como tentáculos, hechos de cartílago y sin huesos, con numerosas juntas. En sus dedos el cartílago sobresale por debajo de la piel, y es duro y afilado. Debido a su carencia de huesos, sus andares son extraños y siempre anda encorvado. No está desprovisto de huesos al completo; tiene un cráneo, columna vertebral y caja torácica.

Los ahogadores tienen un mínimo de inteligencia y hablan una lengua primitiva.

El ahogador busca presas arrastrándose por las grietas, lechos secos de ríos subterráneos y respiraderos situados en los asentamientos enanos o de otras razas subterráneas. Cuando encuentra un lugar apropiado por donde podrían pasar enanos, humanos u otros humanoides, permanece al acecho. Cuando una criatura solitaria se pone a tiro, el ahogador estira uno de sus brazos y comienza a estrangularla. El impacto inicial causa un pequeño daño; en asaltos subsiguientes el ahogador inflige 1d8 puntos de daño por ahogamiento de forma automática. El agarre del ahogador sólo puede ser roto matando o incapacitando a la criatura.

Si la presa opone demasiada resistencia, o el ahogador no consigue matarla en 2 a 6 asaltos, la criatura huye rápidamente.

Cuando la víctima muere, el ahogador utiliza el cartílago de sus dedos para cortarla en pedazos más fáciles de transportar.

Los ahogadores son tan primitivos que no utilizan ni fabrican herramientas. Pueden excavar a través de la roca más dura con sus dedos, y el no tener huesos prácticamente les habilita para escurrirse por aberturas demasiado pequeñas incluso para un goblin.

Para poder aparearse utilizan un método bastante curioso: tanto el macho como la hembra chillan y van acercándose el uno al otro hasta que al final se encuentran. El resto de habitantes de las cavernas encuentran estos chillidos irritantes a más no poder.

El ahogador tiene un metabolismo muy rápido. Quema

una enorme cantidad de calorías, especialmente para una criatura de tan poco peso. Consecuentemente, siempre está a la caza y captura de víctimas para alimentarse, y las consume con mucha rapidez.

Los goblin componen la base de su dieta. Pueden comer carne de enano o humano, pero siempre preferirán la de goblin.

Una leyenda entre los goblin cuenta que los ahogadores descenden de una tribu goblin que, en tiempos de necesidad, se dieron al canibalismo. Los jóvenes de la tribu devoraron a los ancianos. Pasado un tiempo, la tribu degeneró. Con la corrupción de sus mentes vino un cambio corporal, sus brazos se alargaron y sus dedos se tornaron acero, permitiéndoles agarrar y estrangular a sus presas mejor. Ya no se alimentaban unos de otros, pero continuaban ansiando la carne de otros goblins.



AQUERENA

Clase de armadura: 8 cuerpo / -1 patas
 Dados de golpe: 50 puntos de golpe el cuerpo / 15 cada pata (ver descripción)
 Movimiento: 15 metros
 Ataque: 2 garras / 1 picotazo (ver descripción)
 Daño: 1d8 / 1d8 / 1d10
 Salvación: G6
 Moral: 8
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 850

Las aquerenas son enormes pájaros de presa incapaces de volar, con un cuerpo esférico, posición de cuadrúpedo y, dependiendo de la variedad, una cresta sobre la cabeza. Las cuatro patas de la criatura miden aproximadamente el doble que un humano medio. Están cubiertas por una capa de piel muy resistente, casi metálica, y cada una de ellas termina en potentes garras. La aquerena no se ve afectada por la pérdida de una sola pata, y de hecho las pueden regenerar aunque esto lleva su tiempo. Utilizadas como monturas o tropas de choque por criaturas extraplanarias poderosas, las aquerenas son enemigos formidables cuando están en grupo. Los individuos solitarios son raros; el encuentro típico incluye hasta ocho aquerenas.

En combate las aquerenas cargan felizmente, desgarrando a sus enemigos y machacándolos con su pico serrado. Debido a su altura, el cuerpo de la aquerena no suele ser objetivo de ataques directos, pero sus patas son vulnerables. La aquerena intentará huir si sus patas comienzan a estar muy heridas. La pérdida de dos patas reduce su velocidad a la mitad; si pierde tres es incapaz de moverse durante un tiempo. Puede regenerar el daño infligido a sus patas a razón de 1 punto de golpe cada hora, siempre que ésta no haya sido completamente destruida (como por ejemplo con un conjuro de *desintegrar*). Este pájaro tiene infravisión hasta 18 metros y una resistencia innata a la magia de un 35%.

La altura también juega en contra del monstruo, y habitualmente sólo podrá golpear a los enemigos con las garras. A la hora de calcular los impactos de la aquerena, esta cuenta como un monstruo de 4 Dados de golpe al usar los ataques de garra. Si consigue impactar con una garra, puede realizar inmediatamente un ataque con el pico, como si fuera un monstruo de 9 Dados de golpe.

Si el monstruo pierde 3 patas, o está gravemente herido, soltará una nube de humo negro tóxico que se extenderá en un radio de 3 metros. Todas las criaturas dentro de la nube (a excepción de la aquerena) sufrirán 2d6 puntos de daño automáticamente y deberán superar una salvación contra veneno o sufrir una locura mágica durante 3 horas (tratar como el conjuro *confusión*). Aprovechando la confusión el monstruo intentará huir, arrastrándose si es necesario (3 metros de movimiento).

Si el narrador desea crear sus propias aquerenas, como regla general cada pata debería tener aproximadamente una cantidad de pgs equivalente al 25% del total de vida de la criatura. El daño que sufran las patas no reduce la cantidad total de puntos de golpe del monstruo.



ARANEA

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 18 metros, 12 trepando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d6
Salvación: EL3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 65

Las arañas son aracnoides inteligentes hábiles con la magia que habitan en bosques. Tienen dos formas -una humanoide y otra de una araña gigante inteligente- y puede cambiar a una forma híbrida que combina rasgos de las dos.

En forma humanoide la araña se asemeja a una criatura, de tamaño variable, desde un goblin hasta un gnoll. Humano, elfo, enano y semielfo son formas comunes entre ellas. En su forma de araña no se distingue de una, con la salvedad de un pequeño "chichón" en el abdomen que alberga su cerebro. Bajo sus impresionantes mandíbulas se pueden ver dos pequeños brazos, de 60 centímetros cada uno. Cada uno de ellos tiene una mano provista de cuatro dedos y un pulgar oponible.

La forma híbrida tiene elementos de ambas formas: colmillos, cuatro ojos, y un abdomen arácnido. No hay dos arañas con la misma forma híbrida.

La mayor parte de las arañas son neutrales, aunque el resto del mundo las ve como criaturas malignas. Tienen infravisión con un alcance de 18 metros. Hablan su propio lenguaje y además conocen el lenguaje básico de la raza que emula con su forma humanoide.

Las arañas prefieren evitar el combate físico. En forma humanoide luchan al estilo de la raza emulada, aunque pueden lanzar conjuros en cualquier forma, como magos de un nivel equivalente a sus dados de golpe. Como lanzadores de conjuros, las arañas prefieren los hechizos y las ilusiones, y evitan los conjuros de fuego. Su cambio de forma no afecta a sus heridas, y cuando mueren permanecen en la forma en que se encontraban.

Suelen esperar entre los árboles a que pasen presas por debajo, en ese momento descienden sigilosamente utilizando su telaraña, y atacan con sus conjuros. Las criaturas atacadas de esta forma sufren un penalizador de -1 a las tiradas de sorpresa. En forma híbrida pueden utilizar armas.

El mordisco de la araña es venenoso, y producen lo suficiente para utilizarlo 3 veces al día. La víctima mordida debe superar una salvación contra veneno o sufrir 1d4 puntos de daño por asalto durante los siguientes 1d4 asaltos. El veneno de araña pierde su toxicidad rápidamente al contacto con el aire y por ello no puede utilizarse para impregnar armas.

Pueden tejer telarañas, hasta 9 metros al día. La araña puede lanzar sus hilos de seda como si de un lazo se tratase, para inmovilizar o enmarañar a los oponentes. El hilo puede cortarse fácilmente (un impacto que inflija 2 puntos de daño cortante basta) o romperse con una tirada

de abrir puertas con éxito. Las criaturas de tamaño grande sólo ven impedido su movimiento (se reduce a la mitad)

Muchas arañas prefieren vivir en los bosques, el lugar de origen de sus ancestros. Algunas se infiltran en las sociedades humanoides. Las crías de araña nacen vivas, y los padres cuidan bien de ellas. Las arañas creen que la forma humanoide es elegida por el destino, y los miembros de una misma familia tienen formas parecidas.

La araña puede cambiar fácilmente entre una forma y otra, pero nunca adoptará su forma arácnida entre aquellos que no son de su especie. Necesitan un asalto completo para cambiar de una forma a otra. Una araña en forma humanoide es un miembro de dicha raza a todos los efectos, y posee todas las habilidades especiales de la raza.

La mayoría de las arañas se creen superiores al resto de razas. Siendo frías, calculadoras y reservadas, tienden a mostrarse desconfiadas, esperando que otros también tengan sus secretos. Las arañas son depredadores, y muchas disfrutan del sabor de la carne. Suelen ser muy habilidosas con las telas, y dominan los mercados de seda en los que están presentes. Muestran además un interés especial por los objetos mágicos.

Dada su reputación de "hombre del saco", una araña que sea descubierta será cazada por todas las criaturas de la región, especialmente otras arañas, para evitar que se descubra su tapadera.





ASESINO OCULAR

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 coletazo
 Daño: 1d6
 Salvación: G4
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 125

Esta criatura parece un cruce entre murciélago y serpiente. Su torso superior es el de un gran murciélago negro mientras que el inferior es el de una serpiente de escamas verdes y amarillas. Un pelaje verde oscuro cubre el torso superior. Sus ojos son como dos grandes círculos blancos y están desprovistos de párpados y pupilas.

Los asesinos oculares son moradores subterráneos que odian la luz del sol. Habitan en lugares subterráneos oscuros, donde poca luz pueda tocar sus sensibles ojos. Son malignos y se deleitan matando a otros, particularmente a aquellos que se acerquen demasiado a su guarida.

Al nacer tienen forma esférica y carecen de miembros, pero van tomando forma según crecen, alcanzando la madurez en un año. El asesino ocular medio alcanza una longitud de 2 metros. Sus alas de murciélago son inútiles, ya que el monstruo no puede volar.

Se comunican entre ellos con una serie de gruñidos y ruido bajos. No hablan ningún idioma conocido.

El comportamiento de esta criatura depende casi exclusivamente de la iluminación. Si le atacan criaturas que

utilicen la infravisión o luz ambiental de baja intensidad, el asesino ocular atacará sólo con su cola, agarrando a su víctima. Cada asalto subsiguiente infligirá el daño de forma automática sin tirada de ataque. La víctima podrá liberarse con una tirada de presa.

Si el grupo que se aproxima porta linternas o antorchas, el asesino ocular puede utilizar su mirada mortal hasta una distancia de 15 metros. Sus ojos recogen toda la iluminación que puedan captar, amplificándola y proyectándola de vuelta al portador de la fuente de luz en forma de un poderoso y estrecho rayo de luz intensa. Para impactar a la víctima con este ataque el monstruo tira contra una CA de 10; si impacta el objetivo debe salvar contra veneno/muerte o morir instantáneamente. Las víctimas que superen la tirada de salvación reciben 3d6 de daño. La mirada puede ser reflejada, aunque no daña al asesino ocular. Este la recoge de nuevo en sus ojos, la amplifica aún más y vuelve a lanzarla contra otra víctima, la cual sufre un penalizador de -2 a la tirada de salvación. Afortunadamente para los aventureros, la mirada mortal sólo puede ser utilizada una vez al día.

Son vulnerables a la luz del sol, y huyen de ella incluso liberando a una víctima atrapada entre sus anillos.

Existe una variedad de este monstruo llamado asesino ocular umbrío. Su aspecto y modo de combatir es el mismo que el del espécimen común con la diferencia de que pueden utilizar el hechizo de oscuridad 3 veces al día, y su visión es tan aguda que pueden ver sin problemas en la oscuridad mágica.

ATHACH

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 14
Movimiento: 18 metros
Ataque: 3 grandes clavas o piedras / 1 mordisco
Daño: 2d12 / 2d12 / 2d12 / 2d10 + veneno
Salvación: G14
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.500

Los athach son humanoides deformes de 5 metros de alto. Entre sus rasgos (deformes) más significativos se encuentra un tercer brazo que les sale del pecho.

Estos enormes monstruos son bastante estúpidos y fácilmente irritables. Viven en pequeñas comunidades, guareciéndose en cuevas y maltratándose los unos a los otros cuando no están cazando. Consumen todo tipo de carne, incluidos humanos. Les encantan las gemas y joyas, y en cantidad suficiente es posible que las acepten a cambio de dejar tranquilos a los viajeros.

Su método de ataque consiste en machacar a sus adversarios con troncos de árboles o grandes piedras, y morder con sus colmillos retorcidos. La víctima de su mordisco debe superar una tirada de salvación contra veneno con un penalizador de -4 o quedar indefensa durante 1d6 turnos.





AURUMVORAX

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 12
 Movimiento: 9 metros, 3 excavando
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 2d4
 Salvación: G12
 Moral: 12
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.125

A pesar de tener el tamaño de un tejón grande, el aulumvorax, o “glotón dorado”, es una criatura extremadamente peligrosa. El animal está cubierto por una gruesa piel dorada y sus ojos son pequeños y plateados con la pupila dorada. Tiene 8 poderosas patas que terminan en garras de cobre. Los hombros del aulumvorax son musculosos mientras que sus grandes mandíbulas están repletas de dientes cobrizos.

La criatura pesa unos 250 kilos. Esta increíble densidad proporciona al animal la mayoría de su protección natural. Ello, combinado con su velocidad, poder y agresividad pura lo convierten en una de las especies más peligrosas de las conocidas hasta ahora.

Cargará contra cualquier criatura que entre en su territorio, imponiendo un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes si ataca desde su guarida. La hembra de la especie obtiene un bonificador de +2 a las tiradas de ataque cuando defiende a sus crías.

El aulumvorax muerde a su presa hasta que impacte, cerrando sus enormes mandíbulas sobre la víctima e infligiendo 2d4 puntos de daño. Después del impacto, mantendrá las mandíbulas cerradas, causando 8 puntos de daño adicionales cada asalto hasta que o la víctima o el aulumvorax muera. Sólo la muerte hará que libere a su presa.

Una vez que tiene sus mandíbulas fijadas en la víctima, el glotón dorado la desgarrará con 2d4 (2-8) de sus patas,

causando 2d4 puntos de daño con cada golpe adicional. Un oponente apresado no recibe el bonificador por Destreza a la CA.

Gracias a la increíble densidad de sus huesos y piel, el aulumvorax sólo recibe la mitad de daño de las armas romas. Es inmune a los efectos de pequeños fuegos normales, y sufre sólo la mitad de daño de aquellos de origen mágico. Ni los venenos ni los gases tienen efecto sobre esta robusta criatura.

Suele tener su morada en bosques, colinas y en la falda de las montañas. Elige un lugar apropiado y cava una madriguera con sus potentes garras, incluso en la roca.

Dados sus inusuales hábitos alimenticios, procuran hacer sus madrigueras en lugares que contengan vetas de oro o se encuentren cerca de una. La habilidad para consumir y digerir oro y otros minerales dota a la criatura de la densidad apropiada en piel y huesos, necesaria para protegerse.

Se trata de una criatura solitaria que guarda celosamente su territorio, incluso de otros de su misma especie. Sólo se reúnen durante la época de apareamiento, una vez cada 8 años.

Si se mata a un aulumvorax sin dañar excesivamente la piel con cortes y tajos, esta se puede convertir en una prenda de increíble resistencia y belleza valorada en 15.000 - 20.000 piezas de oro. Esta prenda protegerá a aquel que la lleve puesta, la CA específica depende del tamaño del aulumvorax. Una prenda de CA 2 pesa 25 kilos, una de CA 3 pesa 20, y una de CA 4, 15. También otorga un bonificador de +4 a las tiradas de salvación contra fuegos normales y un +2 contra fuegos mágicos.

Si se incinera el cuerpo del aulumvorax en una forja, quedarán entre 75 - 100 kilos de oro. Este proceso es muy complicado y suele tardar entre una y dos semanas. La piel puede retirarse antes de quemar la criatura; si se deja añade entre 11 y 20 (1d10+10) kilos de oro adicionales.

Los dientes y garras del aulumvorax también son muy apreciados como elemento decorativo, y pueden venderse a razón de 1 pieza de oro por unidad.

BABOSA GIGANTE

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 9

Movimiento: 6 metros, 3 excavando

Ataque: 1 mordisco o 1 esputo

Daño: 1d12 o como aliento de dragón

Salvación: G (nivel = mitad de Dados de golpe)

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX por Dados de golpe:

9 = 2.300 10 = 2.500

11 = 2.700 12 = 3.000

13 = 3.250 14 = 3.500

15 = 3.750 16 = 4.050

17 = 4.300 18 = 4.825

19 = 5.350 20 = 5.975

La babosa gigante es una enorme criatura desprovista de huesos que mora en cavernas subterráneas y dungeons. Su cuerpo elástico le permite escurrirse a través de cualquier abertura de metro y medio o superior. Debido a su elasticidad, los atacantes no reciben el bonificador de fuerza al atacar, las armas romas sólo hacen daño mágico (si no son mágicas no hacen daño), y las armas de filo infligen solo la mitad de daño (más ajustes mágicos).

La babosa gigante puede atacar con su lengua rasposa, pero prefiere escupir ácido. Este ataque a distancia tiene un alcance de metro y medio por Dado de golpe (13'5 metros con 9 Dados de golpe, etc.). El primer ataque siempre falla (la babosa lo utiliza para tantear a sus víctimas), pero los ataques siguientes se ejecutan con normalidad.

Cualquier víctima impactada recibe daño equivalente a los puntos de golpe actuales de la babosa gigante (se puede intentar una salvación contra aliento de dragón para recibir sólo la mitad del daño). El ácido puede destruir el equipo que se lleve encima si se falla la tirada de salvación. Se puede encontrar babosas gigantes de hasta 20 Dados de golpe.

Caracol gigante: Este inmenso caracol puede encontrarse en los bosques más profundos. Tiene una concha que le otorga una CA de -2; aparte de esto es idéntico a la babosa gigante. La concha del caracol puede utilizarse para fabricar escudos que otorguen resistencia al los ataques de ácido (el portador recibe un bonificador de +4 a todas las tiradas de salvación contra ácido, incluido el aliento de un dragón negro).





BARGHEST

Clase de armadura: 2 a -4
 Dados de golpe: 6 + 6 a 12 + 12
 Movimiento: 9 metros (18 en forma de lobo/híbrido)
 Ataque: 1 mordisco / 2 garras
 Daño: 1d8 / 1d6 / 1d6
 Salvación: G (nivel = Dados de golpe)
 Moral: 8
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX por Dados de golpe:
 6 + 6 = 650 10 + 10 = 1.900
 7 + 7 = 1.025 11 + 11 = 2.125
 8 + 8 = 1.400 12 + 12 = 2.300
 9 + 9 = 1.750

De los diferentes monstruos que habitan las fisuras del plano de Gehenna, el barghest es ciertamente el más común y uno de los más temidos. Estos entes tienden a vivir en soledad incluso entre ellos, poseyendo cada uno su propio baluarte y ejército de servidores, y gobernando de forma despótica. En ocasiones, un barghest engendrará hasta 6 crías, las cuales serán enviadas al plano material para alimentarse y crecer. Aquellos que sobreviven obtienen la capacidad de regresar a Gehenna, pero para conseguirlo deben alimentarse de humanos. Los barghest jóvenes en el plano material pueden ser encontrados solos o en parejas (viviendo con goblins), ocultos cerca de comunidades aisladas de humanos.

Los barghest son capaces de adoptar la forma de grandes lobos o híbridos de lobo y goblin (su forma preferida para descuartizar a sus víctimas). Su forma natural es la de un goblin grande, y es la que emplean cuando viven ocultos

entre comunidades de éstos humanoides. Curiosamente, los goblins son capaces de distinguir perfectamente a un barghest de un goblin normal. Los idolatran como si fueran sus campeones, y se especula con que el origen del barghest sean antiguos goblins que sellaron un pacto con un dios oscuro a cambio de poder. Sea como fuere, los goblins respetan y sirven a los barghest, haciendo lo imposible por proporcionarles los sacrificios humanos que tanto desean. A cambio los barghest se encargan de lidiar con enemigos poderosos de los goblins y en general contribuyen a mejorar la riqueza de la comunidad con sus expolios.

Cuando un barghest llega al plano material, su forma es débil, teniendo 6d8+6 Dados de golpe. Por cada Dado de golpe de vida humana que consuman van ganando en fuerza y tamaño. Cuando consumen 8 Dados de golpe, ganan un Dado de golpe adicional y un punto de golpe adicional. Por ejemplo un barghest básico que consuma suficiente energía humana crecerá, aumentando sus Dados de golpe a 7d8+7.

El aumento de dados de golpe lleva aparejados otros beneficios que se listan a continuación:

- ♦ CA: Se incrementa en un punto por Dado de golpe obtenido.
- ♦ Daño:

9DG	1d10/1d8/1d8.
12DG	1d12/1d10/1d10

- ♦ Resistencia a la magia: Sobre una base de 5%, se incrementa un 5% adicional por Dado de golpe obtenido. Ejemplo: un barghest de 9DG tendrá un 20%.

Cuando el barghest alcanza su máximo potencial (12DG), adquiere la capacidad de cambiar de plano (sólo Gehenna y el plano material). También adquiere una velocidad de vuelo de 18 metros.

En combate el barghest suele utilizar su forma híbrida, atacando con su mordisco y garras. En forma de lobo sólo dispone del mordisco, y en forma de goblin suele utilizar armas (mágicas si dispone de ellas). Pueden utilizar los siguientes conjuros, uno por turno:

A voluntad:

- ◆ *Levitar*
- ◆ *Fuerza fantasmal*

1/por día:

- ◆ *Hechizar (persona o monstruo)*
- ◆ *Puerta dimensional*
- ◆ *Causar miedo*

Sólo se les puede golpear con armas mágicas. No son vulnerables a ningún tipo de ataque, pero si se encuentran en forma de lobo o híbrida, pueden ser enviados de vuelta a su plano natal si se les golpea con un ataque de fuego mágico y fallan su tirada de salvación. Nótese que el fuego no les hace ningún daño. Los barghest débiles que vuelven a Gehenna son esclavizados o devorados por sus camaradas más fuertes. Incluso si escapan a tan aciago destino, no pueden volver al plano material sin ayuda externa.

En forma de lobo o híbrida pueden moverse al doble de su velocidad en tierra, moverse sin dejar ningún rastro y sorprender fácilmente a sus oponentes (1-3 en 1d6) cuando se agazapa ocultándose.

En cualquiera de sus formas su piel es de color azul, con el vientre marrón o gris. Según va creciendo, los colores se vuelven más oscuros. Los ojos de un barghest brillan con un tono anaranjado cuando se alteran, aparte de eso son idénticos a los de cualquier goblin. En forma de lobo pueden hacerse pasar por perros grandes (con un 95% de posibilidades). Los perros sin embargo los detectan al instante, atacándolos en cuanto tienen la oportunidad.





BASILISCO MAYOR

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 10
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco
 Daño: 1d6 + veneno / 1d6 + veneno / 2d8
 Salvación: G10
 Moral: 10
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.500

El basilisco mayor es un primo más grande del horror reptiliano más común, el basilisco. Estos monstruos se suelen utilizar para custodiar tesoros. Su aspecto es el de un reptil grande, con seis patas. El color de su piel suele ser marrón oscuro.

El monstruo ataca alzando su parte delante, golpeando con garras cortantes y mordiendo con sus mandíbulas llenas de dientes. Las garras inyectan veneno requiriendo una salvación contra veneno con un bonificador de

+4. Su aliento appestoso también es venenoso, y todas las criaturas que se acerquen a un metro y medio de su boca, aunque sólo sea por un momento, deben superar una salvación contra veneno con un bonificador de +2 o morirán (chequear cada asalto que se esté expuesto).

Aparte cuenta con la poderosa mirada petrificadora característica de estas criaturas. La mirada se extiende hasta el plano astral y el etéreo, afectando con normalidad a aquellos que estén allí. La mirada requiere de una salvación contra petrificación para evitar ser convertido en estatua de piedra. Por lo demás funciona igual que la mirada del basilisco común.

Incluso si se emplea un objeto reflectante con buenas condiciones de luz, las posibilidades de que el basilisco mayor vea su propia mirada y quede petrificado son sólo de un 10%, a menos que el reflector esté a 3 metros de la criatura. Esto es así porque aunque su mirada es efectiva hasta una distancia de 15 metros, los ojos del monstruo sólo ven bien de cerca y por tanto sólo pueden captar su propia mirada en una distancia muy corta.

BEHIR

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 12
Movimiento: 15 metros, 7 trepando
Ataque: 1 mordisco / 1 constricción o 1 mordisco / 6 garras
Daño: 2d4 / 1d4 + 1 o 2d4 / 1d6 cada garra
Salvación: G12
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.125

Un behir es una criatura reptiliana con forma de serpiente y doce patas que le permiten desplazarse a una velocidad considerable y también trepar. Puede plegar sus patas para desplazarse reptando, como si de una serpiente se tratara. La cabeza tiene una forma similar a la de un cocodrilo. Su coloración varía entre el azul y el morado, con bandas de marrón o gris. El vientre es azul claro. Por sus peculiares características, el behir es inmune a la electricidad y al veneno.

Ataca mordiendo con sus fauces y enroscando su cuerpo alrededor de su víctima para constreñirla. Si el ataque de constricción tiene éxito, la víctima sufrirá 6 ataques de garra en el siguiente asalto. El behir puede descargar un relámpago de 6 metros de largo desde sus fauces una vez cada 10 asaltos. Este relámpago causará 24 puntos de daño a no ser que la víctima supere una salvación contra arma de aliento, en cuyo caso recibirá sólo la mitad del daño.

Si obtiene un 20 en una tirada de ataque de mordisco, engullirá a su presa al estilo de como lo hacen las serpientes. La criatura engullida recibe 1/6 de sus puntos de vida actuales en daño cada asalto posterior, hasta que

muere en el sexto asalto. Se puede intentar escapar de las entrañas del behir atacándole (CA 7, sólo armas de filo, se ataca con un penalizador de -4). Cada asalto que la víctima permanezca dentro la debilita, sufriendo un penalizador acumulativo de -1 a sus tiradas de daño. El behir tarda 12 turnos en digerir el cuerpo, llegado ese punto la víctima se disuelve por completo y no puede ser resucitada.

Hacen sus madrigueras en las cavernas de las colinas. Sienten una especial animadversión por los dragones, y nunca se les encontrará conviviendo en un mismo territorio. Si un dragón entra en el territorio del behir, éste hará lo imposible por echarlo. Si no lo consigue, se marchará en busca de un nuevo hogar. Los behir nunca entran conscientemente en el territorio de un dragón.

Los restos de un behir son muy útiles para magos, clérigos y alquimistas como componentes para fabricar pergaminos. Los cuernos pueden ser utilizados para obtener la tinta necesaria para inscribir un pergamino de rayo eléctrico. Las garras pueden servir al mismo propósito en el caso de un clérigo y la inscripción de un conjuro de neutralizar veneno. El corazón de behir es uno de los ingredientes más comunes para elaborar la tinta de un pergamino de protección contra el veneno.

La tendencia del behir a tragarse enteras a sus presas puede hacer que en un 10% de las ocasiones se encuentren algunos objetos de valor en las entrañas del monstruo. La mayor parte de las veces serán gemas (01-60 en 1d100). Otras posibilidades incluyen joyas variadas (61-90) o un pequeño objeto mágico de naturaleza indigesta (91-100).

Las escamas son muy valoradas por su dureza y color, y algunos herreros pueden llegar a pagar hasta 500 monedas de oro por ellas para crear una armadura de escamas azul increíblemente ornada.



BÉLKERO

Clase de armadura: -2
 Dados de golpe: 7 + 3
 Movimiento: 12 metros, 18 volando
 Ataque: 2 garras / 2 alas / 1 mordisco
 Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 / 2d4 / 1d6
 Salvación: H7
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.500

El bélkero es una criatura elemental del plano del aire con aspecto de demonio alado incorporeal. Sus cuerpos están compuestos de partículas de ceniza y humo, y pueden variar la densidad de su forma. Estas criaturas son vulnerables a las armas sólo mientras están en forma corpórea. Zarcillos etéreos de humo y ceniza se aferran a sus alas, envolviéndolas en una mortaja de sombras. Su aspecto demoníaco y su carácter pasivo lo convierten en una criatura solitaria. Posee infravisión hasta una distancia de 18 metros.

El bélkero normalmente deberá ser presionado para combatir, ya que es extremadamente apático con respecto al mundo a su alrededor. Si se le obliga a luchar, se defiende como un animal acorralado: desgarrando, mordiendo e incluso golpeando a sus enemigos con sus alas. Disponen de una excelente defensa mágica, pudiendo ignorar parcialmente los efectos de los conjuros (20% de resistencia a la magia). Son inmunes al fuego, veneno, parálisis y petrificación. Aun así, procurarán no luchar hasta la muerte y aprovecharán la primera ocasión que tengan para huir.

El bélkero puede extender una parte de su cuerpo para engullir a una víctima de tamaño medio o inferior en una densa nube de humo y ceniza. El objetivo debe superar una salvación contra veneno o inhalará una parte de la esencia del bélkero. Una vez que se encuentra dentro de los pulmones, la parte se solidifica (normalmente en una garra) y comienza a desgarrar al enemigo desde dentro, infligiendo 3d4 puntos de daño por asalto. Una criatura afectada puede intentar una nueva salvación contra veneno cada asalto para toser la esencia del bélkero.

Pasa la mayor parte del tiempo en forma incorpórea; a voluntad puede cambiar entre forma gaseosa y forma corpórea. Puede hacer este cambio una vez por asalto. El bélkero puede permanecer hasta 20 asaltos al día en forma de humo. En esta forma sólo pueden ser dañados por armas mágicas y su resistencia a la magia se duplica (40%).





BESTIA DE PESADILLA

Clase de armadura: -5
 Dados de golpe: 15
 Movimiento: 12 metros, 12 trepando
 Ataque: 2 garras / 2 cornadas / 1 mordisco
 Daño: 2d6 / 2d6 / 2d10 / 2d10 / 4d10
 Salvación: G15
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 4.800

De todas las criaturas que deambulan por el mundo pocas son tan temidas o peligrosas como la bestia de pesadilla.

Se caracterizan por su enorme tamaño (6 metros de alto) y peso (2 toneladas). Son criaturas cuadrúpedas; cada una de sus patas termina en grandes garras, permitiéndoles escalar relativamente bien a pesar de su tamaño. La piel es extremadamente gruesa, muy parecida a la de un cocodrilo o caimán, pero más resistente. La coloración de la piel varía entre el púrpura y el azul oscuro. Sus ojos son grandes y rojos, en la oscuridad son como dos puntos de luz brillantes. Los dientes son muy largos, capaces de partir un hombre por la mitad con facilidad. Dos pares de estos dientes sobresalen de su boca incluso cuando la tiene cerrada, un par en cada mandíbula. La bestia de pesadilla tiene además dos grandes cuernos con aspecto de colmillos, uno a cada lado de la cabeza, que utiliza para desgarrar a sus víctimas.

La bestia de pesadilla es un oponente formidable, capaz de derrotar por sí misma a un pequeño ejército.

A pesar de su enorme tamaño, la bestia de pesadilla es bastante ágil, pudiendo acercarse a sus oponentes muy rápidamente. Su velocidad en tierra, combinada con su peso, le permite atravesar casi cualquier obstáculo, incluyendo muros de ciudades, árboles y pequeñas formaciones rocosas.

Cuando se encuentra enzarzada en combate cuerpo a cuerpo, la bestia de pesadilla es absolutamente devastadora. Mientras atacan se alzan sobre sus patas traseras, permitiéndoles utilizar sus garras delanteras. En esta posición alcanza una altura de entre 10'5 y 12 metros. Cada asalto ejecutan 5 ataques: dos con sus garras, dos con sus cuernos y por último uno con sus enormes fauces.

La piel tan gruesa de la bestia le proporciona una excelente protección contra los ataques (de ahí su elevada CA). Además, sólo las armas mágicas pueden causarle daño. La bestia de pesadilla tiene una pequeña resistencia a la magia (20%) y los conjuros lanzados por criaturas de 4 Dados de golpe o menos sólo le causan la mitad del daño.

La bestia tiene una capacidad especial para drenar la energía vital de sus víctimas. En vez de utilizar su secuencia normal de ataques, la bestia puede ejecutar un drenaje de energía sobre una víctima concreta, haciendo que pierda un nivel de experiencia si no supera una salvación contra veneno/muerte. Cuando utiliza este ataque además recupera el número de puntos de vida que la víctima pierde. Por ejemplo si drenase la energía a un enano recuperaría 8 puntos de golpe. Puede utilizar esta capacidad hasta 3 veces al día.

Este monstruo cuenta además con ataques de carácter mágico, pudiendo atacar normalmente y lanzar uno de los siguientes conjuros en el mismo asalto. Todos estos poderes pueden emplearse dos veces al día cada uno, como si fuera un mago de nivel 10:

- ♦ Bola de fuego
- ♦ Rayo eléctrico
- ♦ Disipar magia
- ♦ Muro de fuego
- ♦ Nube incendiaria
- ♦ Nube aniquiladora
- ♦ Desintegrar

La bestia de pesadilla es inmune a los efectos de sus propios conjuros.

La habilidad de la cual recibe su nombre es su ataque de pesadilla, a través del cual puede entrar en los sueños de sus víctimas y alimentarse de su subconsciente. Puede utilizar este ataque en combate o fuera de él. Independientemente del momento en que lo use, las víctimas deben superar una salvación contra conjuros con un penalizador de -2 o sufrirán pesadillas terroríficas, en las que son acechados, cazados y devorados por la bestia. Estos sueños son tan vívidos que impiden el descanso del afectado. La víctima no recupera puntos de golpe y sufre de fatiga. La fatiga se traduce en un penalizador de -1 a todas las tiradas y una reducción del movimiento como si estuvieran sobrecargados. Estas penalizaciones duran 3 días o hasta que un conjuro de sanar es lanzado sobre el afectado.

El alcance del ataque varía, en combate llega hasta 15 metros y la bestia puede utilizarlo además de atacar con normalidad; fuera del combate puede afectar a cualquier individuo que duerma en un radio de 16 kilómetros de la bestia.

Se puede encontrar a las bestias de pesadilla en prácticamente cualquier terreno. Afortunadamente su número es reducido. Algunos historiadores piensan que en épocas pasadas hubo al menos cien de estos monstruos vagando por el mundo. Ahora se cree que sólo quedan media docena.

La bestia de pesadilla vive dentro de su guarida durante largo períodos de tiempo (hasta un año). Transcurrido dicho período, vagan por el mundo hasta que encuentran otro lugar en el que hacer su nueva guarida. Suelen escoger lugares en los que haya ruinas de civilizaciones antiguas. Todas las guaridas de las bestias están bien protegidas. Siempre buscarán un lugar que sea difícilmente accesible tanto por tierra como por aire.

Mientras están activas pasan poco tiempo en la guarida, como mucho 6 horas al día. El resto del tiempo lo pasan merodeando por la zona circundante y alimentándose. Se alimentan de cualquier cosa, ya sea animal o vegetal.

Cuando duermen disponen de un sexto sentido que les avisa del peligro, siendo muy difícil sorprenderlas (1 en 1d6, y pueden percibir a sus enemigos como si estuvieran despiertas).

Nota: La bestia de pesadilla es una criatura cuya encarnación original incluía poderes psiónicos, que no hemos incluido por temas de espacio. Si deseas emular esta capacidad, puedes otorgarle la capacidad de lanzar conjuros como si tratase de un mago de un nivel equivalente a sus dados de golpe o menos. En ese caso deberías aumentar la recompensa en puntos de experiencia, para ello te recomendamos mirar la tabla del apéndice III.



BESTIA DESPLAZADORA

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 tentáculos / 1 mordisco / 2 garras (ver descripción)
Daño: 2d4 / 2d4 / 1d8 / 1d4 / 1d4
Salvación: G12
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 725

La bestia desplazadora tiene el aspecto de una gran pantera negra con seis patas y un par de tentáculos provistos de ganchos óseos que le surgen de la espalda a la altura de los hombros. Sus ojos poseen un destello verde antinatural.

En combate suelen emplear sus tentáculos para desgarrar a sus víctimas, aunque si se ven superadas por sus enemigos (pierde la mitad de sus puntos de golpe) no dudará en usar también sus garras y mordisco para defenderse.

Su mayor ventaja en combate es su poder mágico de desplazamiento, que les permite aparentar encontrarse a 1 metro de su localización real. Por este motivo, los atacantes sufren un penalizador de -2 al atacar. Además la bestia salva como un guerrero de nivel 12, añadiendo un bonificador de +2 a la tirada.

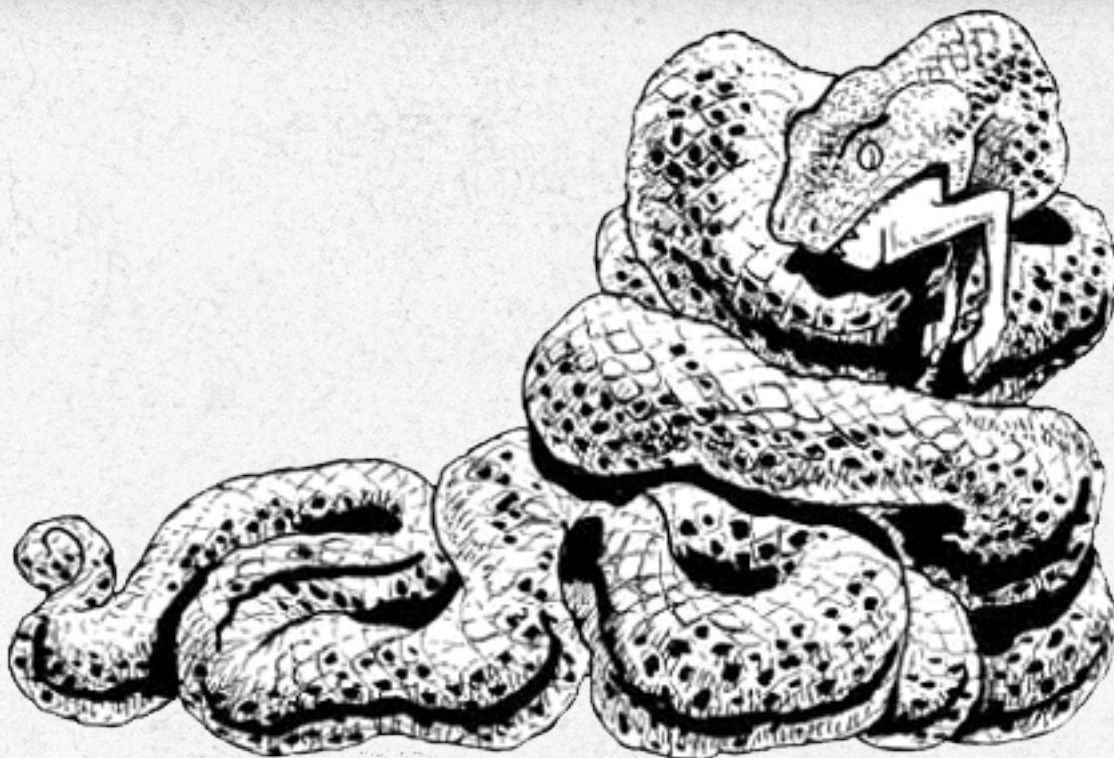
Si fuera necesario determinar la verdadera posición de la bestia desplazadora con respecto a su ilusión, tira 1d10. Un resultado de 1-5 indicará que la ilusión está delante de la criatura, 6-7 a la izquierda, 8-9 a la derecha, y 10 detrás de ella. El conjuro de clérigo de nivel 6, visión verdadera, revelará la verdadera posición del monstruo.

La bestia desplazadora es una criatura feroz y carnívora, que odia a las criaturas vivas y en ocasiones mata por puro placer. Se desplazan en manadas, funcionando como una eficiente máquina de matar. Sienten un odio especial por los perros parpadeantes, y les atacan siempre que tienen ocasión. Los sabios especulan con los motivos de dicha enemistad: algunos piensan que ambas especies proceden de otro plano de existencia y están en guerra por todas las dimensiones; otros lo achacan a una estimulación negativa del sistema nervioso producida por sus capacidades mágicas (desplazamiento y parpadeo).

La piel de la bestia desplazadora es muy cotizada entre ciertos magos y alquimistas que la usan para ciertos preparados mágicos, y ofrecerán una succulenta recompensa por una en buen estado. Los ojos son considerados amuletos de buena suerte entre los ladrones, pues se dice que protegen a su portador contra la detección.



BESTIA DESPLAZADORA



BOALISCO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 5 + 1
 Movimiento: 12 metros, 6 nadando, 6 trepando
 Ataque: 1 mordisco / 1 constricción
 Daño: 1d4 / 1d8
 Salvación: G3
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.500

El boalisco, una variedad de serpiente tropical, es prácticamente idéntico a la boa común. La diferencia más notable es que posee una mirada de carácter mágico, lo cual se hace patente al ver sus ojos rojos.

Acechando en las selvas tropicales y en las partes más oscuras de las riberas de los ríos, el boalisco es una serpiente vil que trae la muerte y la pestilencia con tan sólo una mirada. Mide entre 3'6 y 9 metros, y tiene el cuerpo cubierto de escamas color gris pálidos con trazos

de amarillo para ayudarle a mimetizarse en el entorno natural.

Usa la mirada cada asalto además de ejecutar sus ataques normales de mordisco y constricción (sólo puede constreñir a una víctima cada vez); la mirada tiene un 75% de probabilidades de ir dirigida contra quien esté combatiendo con él cuerpo a cuerpo. Si sorprende a su víctima (1-2 en 1d6), entonces alguien del grupo aventurero se ha encontrado con su mirada (sin tirada de salvación). De otra manera, cualquier criatura afectada por su mirada debe superar una salvación contra petrificación o contraerá una enfermedad de putrefacción idéntica a la que transmite el toque de una momia (el objetivo no puede curarse hasta que se le lance un conjuro de quitar maldición; ver libro básico de la Marca), llamada podredumbre negra. Un personaje que decida no mirar al boalisco no tiene que realizar tiradas de salvación pero sufre una penalización a la CA de +4 y el boalisco obtiene un bonificador de +2 a los ataques contra él. En climas tropicales, hay un 20% de probabilidades de que las serpientes constrictoras vayan acompañadas de un boalisco, y viceversa.

BODAK

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 9 + 9
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 golpetazo o 1 arma (normalmente hacha)
Daño: 2d4 ó según arma (hacha 1d12)
Salvación: G9
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.750

Un bodak es la manifestación física de la corrupción, una criatura condenada por las fuerzas demoníacas a un tormento eterno de pérdida. El aspecto de estos muertos vivientes es el de un humanoide de piel grisácea brillante y un cuerpo musculoso desprovisto de pelo y sin género aparente. Sus ojos son de color blanco lechoso, hundidos en sus facciones distorsionadas. Su rostro permanece fijo en una mueca de dolor.

Su origen es un misterio, aunque existen diversas teorías. Algunos afirman que se crean cuando un individuo maligno intercambia su alma por conocimientos prohibidos o secretos oscuros. Otros, que son mortales fallecidos en el Abismo y alzados por su energía corrupta. Existe una leyenda conocida por unos pocos llamada "el bodak que regresó a su hogar". En esencia expresa la esperanza eterna de triunfar incluso contra las fuerzas más poderosas.

Existió una vez un rey malvado llamado Basiliedus que gobernaba su pequeña ciudad-estado a través de la magia oscura. Capturó a una buena mujer llamada Helen y quiso convertirla en su reina. El marido legítimo de Helen, Diomed el espadachín, fue hasta el palacio del señor oscuro y exigió que le devolviera a su mujer. Basiliedus, que podría haber matado al espadachín con una simple palabra o un mero gesto, le preguntó hasta dónde llegaría para recupera a su amada.

"Haría cualquier cosa", le respondió Diomed.

Y así, Basiliedus sugirió a Diomed que visitara el Abismo y le trajera un puñado de tierra.

Diomed asintió, y Basiliedus le transporto allí, sintiendo regocijo al pensar en el terrible destino que aguardaba al espadachín.

Pasaron los años y Helen enfermó y murió, escapando al fin de la unión desprovista de amor a la cual se había visto sometida. Un día, un hombre encapuchado con aspecto de rico mercader, llegó al castillo de Basiliedus. Afirmaba tener un presente para el odiado señor, y se le mostró el camino hasta la sala de audiencias de Basiliedus.

"Te he traído esto", dijo el visitante. Abrió una bolsita de seda negra y dejó caer al suelo un puñado de tierra. La tierra se convirtió en sangre, y la sangre en serpientes. Basiliedus supo entonces que la tierra era del Abismo, pero antes de que pudiera actuar el visitante retiró su capucha. La visión del bodak mató a todos los que se encontraban en la sala, y Diomed el bodak anduvo hasta el exterior del castillo para decir a las gentes que su terrible señor había muerto. El sol quemó su piel impura, pero justo antes de caer al suelo convertido en una masa de carne putrefacta, se dice que Diomed sonrió.



En combate los bodaks pueden portar armas o golpear a sus enemigos con sus puños desnudos. La mayoría de los enemigos sucumben su horripilante mirada de muerte antes de que llegue al cuerpo a cuerpo.

Las criaturas que miren al bodak a los ojos ven su propia imagen reflejada en el rostro retorcido del monstruo. Este reflejo es corrupto y maligno. La víctima debe salvar contra veneno/muerte o morir en 1d4 asaltos. Si la salvación tiene éxito, la víctima es inmune a la mirada de ese bodak durante 24 horas. Un conjuro de *curar enfermedad*, *sanar* o *curar heridas críticas* detendrá los efectos de la mirada, pero el hechizo ha de ser lanzado antes de que la víctima muera.

El cuerpo del bodak es muy resistente, otorgándole inmunidad a la electricidad y resistencia al ácido y fuego (sufre la mitad de daño). Para golpearles es necesaria un arma mágica o de hierro frío. Entre sus inmunidades de muerto viviente se encuentra el no ser afectado por los conjuros de *dormir*, *hechizar* y *retener*; y la inmunidad al veneno. Tiene infravisión hasta 54 metros.

Los bodaks tienen un ligero apego a sus vidas pasadas como mortales. De cuando en cuando esto hace que el bodak se detenga en combate mientras reconsidera sus acciones. Existe un 5% de probabilidades por encuentro de que un bodak vea algo en un enemigo que le recuerde su vida mortal. El bodak se detiene y no realiza ataques durante un asalto. Después de eso, el sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque contra dicho enemigo.

BODAK

BROZA MOVEDIZA

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 2 golpetazos
 Daño: 2d8
 Salvación: G4
 Moral: 10
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.300

La broza movediza tiene el aspecto de un montón de vegetación en descomposición. En realidad se trata de una forma inteligente de planta con forma vagamente humanoide y un centro de control (su "cerebro") en la zona del pecho.

Se las puede encontrar en zonas de densa vegetación y lluvias abundantes. Pantanos, ciénagas y selvas tropicales son sus lugares preferidos, pero cualquier lugar húmedo y subterráneo puede servir como guarida.

Son solitarias por naturaleza y no suelen compartir sus territorios con otras brozas. La única excepción sería un lugar con comida abundante, cerca de ruinas famosas o minas de oro abandonadas.

En su entorno natural son muy silenciosas y casi invisibles; los oponentes sufren un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa. La broza movediza espera pacientemente oculta en el suelo del pantano (en agujeros o en el agua), cuando alguna criatura pasa cerca o sobre ella, ataca. Son excelentes nadadoras, y se sabe que se han infiltrado en los campamentos de viajeros por la noche.

Para atacar golpea con sus apéndices similares a brazos; una víctima golpeada por los dos en el mismo asalto queda enmarañada en la materia vegetal, y comenzará a ahogarse por el limo que cubre el cuerpo de la broza. El ahogamiento será letal en 2d4 asaltos, y la víctima puede intentar escapar con una tirada de presa. La muerte de la broza también la liberará.

La vegetación que protege su cuerpo interno hace a la broza inmune a las armas romas, y recibe sólo la mitad del daño de armas cortantes y perforantes. La criatura es inmune al fuego, y sufre la mitad o ningún daño del frío dependiendo de si supera la tirada de salvación (cuando sea aplicable). El relámpago hace que la broza crezca con cada ataque de este tipo, aumentando sus Dados de golpe en 1 y su tamaño en 30 centímetros.

Por la localización de su cerebro la broza movediza no puede ser destruida decapitándola o cercenándole sus miembros. La vegetación restante formará una nueva extremidad en un asalto. Sólo cuando se ha destruido suficiente cantidad de vegetación de su cuerpo finalmente morirá. Una broza herida sólo necesita descansar en una zona de follaje húmedo para sanar; se alzarán de nuevo en doce horas, con sus puntos de golpe al máximo, y (probablemente) de muy mal genio.





BULETTE

Clase de armadura: -2
 Dados de golpe: 9
 Movimiento: 14 metros, 4 cavando
 Ataque: 1 mordisco / 2 garras o 4 garras (ver descripción)
 Daño: 4d12 / 3d6 / 3d6 o 3d6 cada garra
 Salvación: EN9
 Moral: 11
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 1.600

También llamado tiburón de tierra (o terrarón), el bulette es un temible depredador que vive sólo para comer. Incluso otros monstruos la temen.

Se rumorea que el bulette es un cruce mágico entre un armadillo y una tortuga mordedora, pero hasta ahora no se ha podido demostrar. La cabeza y parte inferior del cuerpo son de color azul-marrón, y están cubiertas con placas y escamas que van desde el gris-azul al azul-verde. Las uñas y dientes son de color marfil apagado. La zona alrededor de los ojos es marrón-negra, los ojos amarillos y las pupilas verde azulado.

El bulette atacará a cualquier cosa que considere comestible (prácticamente todo). La única carne que nunca comerá es la de elfo, y la de enano no le gusta demasiado. Sin embargo, le encantan los halflings y hará todo lo posible por llevarse uno a la boca.

Tiene un hambre insaciable, y por ello patrulla incansablemente su territorio en busca de comida. Cuando excava, el tiburón de tierra utiliza las vibraciones para detectar a su presa. Cuando detecta movimiento, se abre paso hasta la superficie y comienza su ataque. El temperamento de la criatura es muy similar al del glotón -- estúpido, malhumorado y sin miedo. El tamaño, fuerza y la cantidad de sus enemigos no significan nada. El bulette siempre ataca a la presa más sencilla o cercana. Emplea sus grandes mandíbulas y garras frontales. Si se le arrincona o está malherido, puede saltar hasta 2'5 metros en el aire con gran rapidez, atacando con sus cuatro patas.

El terrarón es una criatura solitaria. Sólo comparte su territorio con sus semejantes en la época de apareamiento. No se sabe exactamente cómo o dónde nacen las crías. Los terrarones pueden variar considerablemente de tamaño: Se ha dado muerte a especímenes más pequeños (6 Dados de golpe) y también han existido avistamientos de ejemplares enormes (de 11 Dados de golpe en adelante).

Las placas que el bulette tiene detrás de la cabeza son muy apreciadas para su uso en la fabricación de escudos. Un artesano enano experto puede convertirlas en escudos con un bonificador mágico de +1 a +3.

BUNYIP

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 3 metros, 15 nadando
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 1d8 (ver descripción)
 Salvación: EN5
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 300

El bunyip es una bestia acuática, una extraña combinación de tiburón y foca cubierta por un espeso pelaje marrón, y dotada de poderosas mandíbulas. En su espalda se puede ver una aleta similar a la de los tiburones. Mora en lagos, pantanos y ríos con poca corriente. No son criaturas de aguas profundas: prefieren permanecer cerca de las riberas o costas donde sus presas son más comunes. Su presa más habitual son todo tipo de criaturas de tamaño pequeño, pero no dudarán en devorar humanoides si se presenta la ocasión. Son territoriales, y atacan a los que entran en sus terrenos de caza.

No se trata de criaturas malignas pero aún así son peligrosos. Dada su masa corporal y sus mandíbulas, un bunyip juguetón es perfectamente capaz de infligir terribles heridas a los nadadores e incluso puede volcar pequeñas barcas.

Con su agudo olfato es capaz de detectar fácilmente a sus presas. Más aún, si percibe sangre en el agua puede entrar en una furia devoradora y comenzar a atacar a cualquier cosa que encuentre. Mientras se encuentre sumido en esta furia obtiene un bonificador de +2 a sus tiradas de ataque. Sin embargo, dado que no podrá defenderse apropiadamente, sufre un penalizador de +2 a la CA.

Cuando se aproxima a su objetivo, su primera acción en combate es sacar la cabeza del agua y desatar un poderoso rugido que obliga a todos los personajes de nivel 4 o inferior a superar una tirada de salvación contra varitas mágicas con un penalizador de -2 o huir presa del pánico durante 2d4 asaltos.

En cuerpo a cuerpo destroza a sus presas a base de mordiscos. Sus afilados dientes pueden seccionar miembros con facilidad. Si obtienen un 19 o 20 en la tirada de ataque, se considerará un impacto crítico y causará doble daño (o triple daño si se usa la regla opcional de críticos descrita en la página 42 del libro básico). Los personajes muertos por el bunyip quedan tan horriblemente mutilados que es difícil revivirlos empleando métodos que requieran un cadáver más o menos intacto.





CABALLERO DE LA MUERTE

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 9d10
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 arma con un bonificador de +3
Daño: según arma
Salvación: G9
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.700

El caballero de la muerte es un muerto viviente resultado de la corrupción de un paladín o un guerrero legal por las fuerzas del mal. Su origen se atribuye a Demogorgón, quien se dice aprendió su creación de Dagon el señor de las profundidades abisales.

El caballero de la muerte tiene el mismo aspecto que en vida, pero su cuerpo es el de un esqueleto. Su rostro es una calavera ennegrecida (a veces envuelta en llamas) cubierta por jirones de carne putrefacta. Tiene dos pequeños puntos de luz roja a modo de ojos. Su armadura es negra, como abrasada por las llamas del averno. No se conoce ninguna criatura que no se estremezca al ver su semblante. La voz del caballero es un eco helador, como proveniente de una caverna sin fondo. Habla en la lengua (o lenguas) que conocía en vida.

El caballero de la muerte conserva los conocimientos del combate que poseía en su vida pasada. Dado que no se preocupa por su propia seguridad y odia intensamente a todas las criaturas vivas, es un oponente extremadamente peligroso. Aun así, el caballero conserva ciertos rasgos

del orgullo que tuvo como combatiente del bien, y lucha de forma honorable: nunca embosca a sus oponentes o ataca a un enemigo que no tenga su arma preparada. La rendición le es completamente desconocida, y sólo parlamentará si detecta que su oponente tiene información crucial para él o sus objetivos.

La fuerza de un caballero de la muerte siempre es excepcional (20). Ataca normalmente utilizando una espada; en un 80% de las ocasiones se trata de un arma mágica. Cuando sea así, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

Tirada	Espada del caballero de la muerte
1	Espada +2
2	Espada +3
3	Espada +4
4-6	Espada con encantamiento

El caballero de la muerte vestirá la armadura que llevaba en su anterior vida, pero independientemente de la calidad de ésta, su CA siempre será de 0. Los puntos de golpe de un caballero de la muerte se determinan tirando dados de 10 y no de 8. Cabalgará sobre una pesadilla, a la cual puede invocar desde los planos inferiores una vez cada 10 años.

El caballero dispone además de un amplio repertorio de capacidades mágicas:

- ♦ Posee un aura de miedo en un radio de 1'5 metros (como el conjuro *causar miedo*).
- ♦ A voluntad puede lanzar *detectar magia*, *detectar lo invisible* y *muro de hielo*.
- ♦ 2/día puede lanzar *disipar magia*.
- ♦ 1/día puede lanzar cualquier *palabra poderosa*.
- ♦ 1/día puede lanzar un *símbolo de miedo o dolor*.
- ♦ 1/día puede lanzar una *bola de fuego* de 20d6 de daño.
- ♦ Puede abrir un portal al Abismo (75% de probabilidades) e invocar un demonio de los siguientes tipos:

01-20	Demonio tipo I (vrock)
21-45	Demonio tipo II (hezrou)
46-70	Demonio tipo III (glabrezu)
71-90	Demonio tipo IV (nalfeshnee)
91-100	Demonio tipo VI (balor)

Todos estos efectos mágicos se cuentan como lanzados por un mago de nivel 20, cuando sea necesario saberlo.

Su poder impío le permite controlar a los muertos vivientes de menor categoría que él. No se le puede expulsar (pero si es afectado por una *palabra sagrada*) y tiene una resistencia mágica del 75%. Peor aún, si en la tirada de d100 se obtiene un 11 o número inferior, el conjuro es devuelto al lanzador.

Nota: En esta entrada se mencionan diversos demonios que no aparecen recogidos en este bestiario. Es posible que aparezcan en una futura ampliación. En su ausencia, se recomienda al Narrador usar como referencia manuales de monstruos pertenecientes a ediciones anteriores, como por ejemplo AD&D.



CAN DE LA MUERTE

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 2 + 1
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 2 mordiscos
 Daño: 1d10 / 1d10
 Salvación: G1
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 35

Los canes de la muerte son sabuesos negros de dos cabezas, las cuales atacan de manera independiente. Habitualmente cazan en manada, en desiertos o en zonas bajo tierra.

Atacan mordiendo a sus presas. Su mordisco transmite una enfermedad de putrefacción que matará al objetivo en 4d6 días a no ser que supere una salvación contra veneno. *Curar enfermedad* es un remedio eficaz contra este efecto.

Al atacar suelen intentar morder las piernas de su víctima -un resultado de 19 o 20 en el dado contra una víctima de tamaño humano o menor dará como resultado que sea derribada, quedando tumbada en el suelo. La víctima sufrirá un penalizador de -4 a las tiradas de ataque hasta que logre ponerse en pie (lo que podrá hacer en un asalto si no es derribado de nuevo).

Estos crueles sabuesos, que habitualmente atacan a los humanos o semihumanos nada más verlos (85% de posibilidades), se dice que son descendientes de Cerbero; su penetrante aullido doble tiende a dar apoyo a esta teoría.



CAN DEL INFIERNO

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 3 - 7
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 mordisco o 1 aliento
 Daño: 1d6 o especial
 Salvación: G3 - 7
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 65, 175, 425, 725, o 1.250

Este monstruo marrón-rojizo con forma de perro es tan grande como un pequeño pony. Se les puede encontrar normalmente cerca de volcanes, en las profundidades de dungeons, o con otras criaturas afines al fuego (como los gigantes de fuego).

Los canes del infierno son astutos y sumamente inteligentes. Pueden *detectar lo invisible* (como el conjuro de nivel 3 de mago/elfo; 75% de posibilidades cada asalto, hasta una distancia de 18 metros). Se mueven con sigilo, sorprendiendo a sus enemigos con un resultado de 1-4 en 1d6. Asimismo, son difíciles de sorprender (resultado de 1 en 1d6). Son inmunes al fuego mundano, y hacen sus tiradas de salvación como guerreros del mismo nivel que sus dados de golpe.

El can del infierno atacará a una víctima cada asalto, ya sea exhalando fuego o mordiendo (lanza un d6; 1-2 aliento, 3-6 mordisco). El aliento hace 1d6 puntos de daño por cada dado de golpe del can. La víctima del aliento sufrirá la mitad del daño si supera una tirada de salvación contra aliento de dragón.



CARACOL MAYAL

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 3 metros
Ataque: 1 por tentáculo
Daño: 1d8
Salvación: G (nivel = Dados de golpe)
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX por Dados de golpe:
4 = 75 5 = 175
6 = 275

El caracol mayal es una extraña criatura que parece una versión gigante de un caracol normal cuya cabeza ha sido reemplazada por 4 largos tentáculos, cada uno termina en una bola tipo maza. Su concha está llena de rayas de color rojo, azul, amarillo y verde. Su piel es de color azul grisáceo.

Este molusco mide 2'4 metros de altura desde el suelo hasta la parte más alta de la concha y mantiene sus tentáculos-mayal (de los que tiene entre 4 y 6) en constante movimiento, flagelándolo todo en su camino.

En combate, cada tentáculo tiene sus propios puntos de golpe y cuando "muere" deja de atacar. Cada tentáculo representa un Dado de golpe. Una vez que todos han sido destruidos la bestia esconde la cabeza y el resto de su cuerpo dentro de la concha; morirá en 1d4 turnos, durante ese tiempo lanzará unos gemidos lastimeros que tienen un 50% de posibilidades de atraer a un monstruo errante. El cuerpo del monstruo también tiene puntos de golpe,

pero es tan hábil a la hora de retraerlo (con una velocidad pasmosa) que se considera tiene una CA de -8; cualquier impacto en el cuerpo reducirá los puntos de golpe de la criatura directamente, y se la puede matar de esta forma sin importar cuántos tentáculos le queden.

El caracol mayal es inmune al fuego (normal o mágico) y también al veneno, pero es hipersensible a la luz brillante y por ello sólo se le puede encontrar bajo tierra o por la noche.

La concha de colores del caracol mayal le otorga una protección parcial contra la magia, actuando como un escudo sobrenatural. Cuando es atacado con magia, los efectos son variables. Lanza 1d100 y consulta la siguiente tabla:

01-40	El conjuro se descontrola; la criatura más cercana al caracol mayal es afectado por el conjuro.
41-70	El conjuro funciona con normalidad.
71-90	El conjuro no tiene ningún efecto.
91-100	El conjuro es reflejado de vuelta al lanzador.

La concha pesa unos 125 kilos y se puede vender por 3.000 - 5.000 monedas de oro. Mantiene sus propiedades mágicas 1d6 meses tras la muerte de su ocupante.



CATERWAUL

Clase de armadura: 6 (ver descripción)
 Dados de golpe: 4 + 2
 Movimiento: 18 metros o 24 metros (ver descripción)
 Ataque: 1 mordisco / 2 garras
 Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
 Salvación: H4
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 200

Los caterwaul son depredadores felinos crueles de pelaje corto color azul oscuro, ojos amarillos y cola larga y prensil. La cara tiene una apariencia casi élfica, con orejas puntiagudas y ojos almendrados.

El método favorito de ataque del caterwaul consiste en esconderse en un árbol o entre las rocas cerca de un sendero y saltar sobre sus víctimas, persiguiéndolas sólo si es necesario. Los caterwaul con capaces de moverse a gran velocidad sobre sus patas traseras (18), o pasar a cuatro patas para alcanzar una velocidad aún mayor (24). Su método de ataque incluye dos garrazos y un mordisco. Además, si el caterwaul impacta con una tirada natural de 18 o más con ambas garras, puede desgarrar dos veces con sus patas traseras causando 1d6 puntos de daño con cada desgarramiento.

Una vez por turno, el caterwaul puede lanzar un chillido agudo además de sus ataques cuerpo a cuerpo. Este chillido inflige 1d8 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 18 metros salvo si estas superan una salvación contra arma de aliento, en cuyo caso no sufren daño alguno. Los caterwaul suelen utilizar este ataque en el primer asalto de combate. Además, una vez por turno, el caterwaul puede generar un efecto de *acelerar*, ganando un bonificador de -4 a su CA y doblando sus ataques y tasa de movimiento. En el asalto en que se genera este efecto no puede usar sus ataques o el chillido. La aceleración dura 7 asaltos.

Diferentes especímenes pueden mostrar diferentes grados de agilidad. Si deseas representar esto, en vez de utilizar el método general comentado arriba, tira en la siguiente tabla y aplica sus efectos mientras el caterwaul está acelerado:

Resultado en d100	Bonificador a la CA	Ataques adicionales por asalto
01-42	0 (CA 6)	+1
43-73	-1 (CA 5)	+1
74-92	-2 (CA 4)	+2

93-100	Tira de nuevo en la tabla siguiente	
--------	-------------------------------------	--

01-40	-3 (CA 3)	+2
41-67	-4 (CA 2)	+3
68-85	-5 (CA 1)	+3
86-96	-6 (CA 0)	+4
97-100	-7 (CA -1)	+4

♦ **Bonificador a la CA:** Este bonificador se aplica también a las tiradas de salvación que implique esquivar, como por ejemplo una bola de fuego o un rayo eléctrico.

♦ **Ataques adicionales por asalto:** El caterwaul realiza ataques adicionales, de garra o mordisco. El narrador debería intentar mantener un equilibrio entre los dos tipos de ataque, de forma general siempre deberá haber más ataques de garra que de mordisco.

El caterwaul es una criatura eminentemente solitaria, abandonando a sus progenitores tras tan sólo tres meses después de su nacimiento. Su esperanza de vida suele rondar los 5 años. Durante su vida se apareará un máximo de 3 veces.

Se les puede encontrar en montañas bajas, especialmente aquellas con una espesa vegetación. Como la mayoría de los felinos, el caterwaul odia el agua, aunque puede nadar si es necesario. Su dieta se compone exclusivamente de carne, habitualmente de grandes roedores, pero las presas más grandes no son infrecuentes. Ocasionalmente suplirá su dieta con carne de ganado obtenida en asaltos a asentamientos cercanos. Después de matar algo, el caterwaul se dará un atracón y no volverá a cazar hasta que transcurran diez días. Sin embargo, defenderá su territorio constantemente contra posibles intrusos. El caterwaul no es carroñero, y no terminará sus propias presas si tienen más de un día desde su muerte.

El caterwaul puede trepar por prácticamente cualquier superficie (95% en escalar muros), moverse en silencio (85%), y esconderse en las sombras (75%). Durante su vida el caterwaul no se alejará más de 13 kilómetros de su guarida, una vez que establezca su territorio. La guarida estará llena de marcas verticales, en los lugares donde la criatura se afila sus garras. También tendrá un olor penetrante, dado que el caterwaul la habrá marcado con sus glándulas del olfato para mantener alejadas a otras criaturas.

La cola prensil no le sirve de mucho en combate, pero la criatura la utiliza para transportar la comida. También le sirve a modo de mano para apartar las ramas y los arbustos que le bloqueen la línea de visión mientras está acechando. Como la mayoría de los gatos, la cola del caterwaul es también un indicador elegante de las emociones de la criatura.

Los caterwaul no tienen enemigos naturales, incluyendo al hombre. Sólo cazan para alimentarse, y luchan para defender su territorio. Las garras del caterwaul pueden ser utilizadas en la creación de espadas afiladas mágicamente. Su pelaje es muy apreciado por su color poco habitual, pero ha de ser tratado con cuidado para eliminar el olor del caterwaul.

CATOBLEPAS

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 6 + 2
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 coletazo
Daño: 1d6 + especial
Salvación: G7
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 950

El catoblepas es una estrafularia y odiosa criatura que habita en pantanos y ciénagas lúgubres. Su característica más temible son sus ojos, de los que emana un rayo mágico mortal.

El cuerpo del catoblepas es como el de un gran búfalo hinchado, y las patas son achaparradas como las de un elefante/hipopótamo pigmeo. Su larga cola serpentina es rápida y fuerte, y se agita con una velocidad cegadora. Su cabeza está colocada al final de un cuello largo y fino, y es idéntica a la de un facocero salvo porque el catoblepas es mucho más feo.

En combate, el catoblepas posee dos métodos de ataque.

En primer lugar, utiliza su larga cola para golpear a sus enemigos y aturdirlos. Cualquier oponente impactado tiene un 75% de posibilidades de quedar aturdido durante 1d10 asaltos. La probabilidad base del aturdimiento se reduce en un 5% por cada nivel del personaje sobre el primero, o por cada Dado de golpe adicional en el caso de monstruos o animales.

Ejemplo: un personaje de nivel 11 tendrá un 25% de probabilidades de quedar aturdido.

A pesar de lo peligroso de su cola, su segundo método de ataque es el más temido con diferencia. La mirada del catoblepas lanza un rayo mágico mortal, con un alcance de 28 metros. Cualquier criatura que le mire a los ojos muere sin tirada de salvación. Si el grupo aventurero es sorprendido por el monstruo, hay una posibilidad (1 en 1d6) de que alguien del grupo se encuentre con su mirada. Aquellos que cierran los ojos o los tengan vendados todavía pueden ser afectados por la mirada, pero se permite una tirada de salvación contra veneno/muerte para evitar sus efectos.

Dado que su cuello es muy débil, tiene tan sólo un 25% de posibilidades de alzar su cabeza en los siguientes asaltos para utilizar su mirada. Si el catoblepas y su objetivo están relativamente quietos, la probabilidad aumenta en un 15% cada asalto. Si se obliga al catoblepas a seguir movimientos rápidos, sólo tiene un 10% de posibilidades de levantar la cabeza.

Si atacan en grupo, los monstruos cooperarán entre sí, intentando colocar a sus objetivos en una situación de fuego cruzado.



La mayor parte del tiempo el catoblepas vaga por su pantano alimentándose de plantas. Una vez al mes, habitualmente en las noches de luna llena, busca carne para complementar su dieta. Es en estas ocasiones cuando será más probable que los aventureros se lo encuentren.

Durante estos días amplía sus gustos culinarios a peces, pájaros, anguilas, ratas de agua, grandes anfibios, serpientes y otras criaturas del pantano. Primero les golpea con su cola para aturdirlos y después los remata con su mirada.

El catoblepas es una criatura muy longeva y con una cierta inteligencia. No atacará directamente sino que primero estudiará la situación.

Hacen sus guaridas en lugares con el suelo firme, rodeados de plantas del pantano. La criatura tiene poco que temer, ya que su mirada mortal le proporciona una defensa formidable incluso contra los depredadores más feroces.

CENTAURO

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4
Movimiento: 18 metros
Ataque: 2 cascós / 1 arma
Daño: 1d6 / 1d6 / según arma
Salvación: G4
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 75

El centauro es una criatura con la cabeza, brazos, y torso de un hombre unido al cuerpo y patas de un caballo. Poseen una inteligencia media y suelen portar armas. (clavas, lanzas y arcos; un arma por criatura). Un centauro puede utilizar un ataque de carga con una lanza (infligiendo doble daño).

Los centauros se agrupan en pequeñas tribus o familias. Sus casas se construyen en arbustos densos o bosques. Las hembras y los jóvenes suelen permanecer en la guarida. Si son atacados, tratarán de escapar; si la huida es imposible, lucharán hasta la muerte. Los centauros jóvenes luchan como monstruos de 2 Dados de golpe, y hacen menos daño que un adulto (1d2/1d2/1d4).

Es posible que en una tribu existan centauros capaces de lanzar conjuros (hechizos de mago/clérigo).





CHILLADOR

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 10
 Movimiento: 9 metros, 15 trepando
 Ataque: 1 mordisco / 3 garras
 Daño: 1d6 + 6 / 1d4 + 1 cada garra
 Salvación: EN10
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 1.750

Un chillador es una criatura grotesca con cara de cerdo y la piel cubierta de una fina capa de pelo color verde y marrón. Tiene dos patas y tres brazos, todos terminados en garras. El brazo que le sale de la espalda es algo más largo que los otros dos. Además del estridente grito que le da su nombre, los chilladores tienen la capacidad de emitir una gran variedad de sonidos. Imitan los sonidos de animales heridos y de humanos/semihumanos, como gritos de terror o el llanto de un bebé.

Los chilladores son astutos y prefieren utilizar sus voces para atraer a sus presas hasta emboscadas. Su coloración hace difícil verlos entre las copas de los árboles; los oponentes sufren un penalizador de -2 a las tiradas de sorpresa. Contra personajes sorprendidos obtiene un bonificador de +2 al ataque y daño. Una vez que la víctima está a su alcance, la criatura puede abalanzarse sobre ella o arrastrarla a lo alto del árbol. La caída sobre la víctima requiere una tirada de ataque e inflige 5d4 puntos de daño.

Cuando se encuentra en el suelo o usa sus patas traseras para colgarse de un árbol, el chillador ataca con sus dientes y sus tres brazos. Si el tercer brazo impacta, el chillador agarra a la presa y la levanta en el aire.

Si usa el brazo de la espalda para colgarse del árbol, ataca entonces con su mordisco y los dos brazos delanteros. Si

impacta con ambos brazos, abraza a su presa, y procede a morderla y golpearla con las patas traseras. El abrazo inflige 2d4 puntos de daño cada asalto que se mantenga.

Una víctima agarrada o abrazada pierde el bonificador de destreza a la CA; el agarre impone un penalizador de -2 a las tiradas de ataque mientras que el abrazo impide que la víctima ataque (salvo que ya portase un arma pequeña). En ambos casos (presa/abrazo), es necesaria una tirada normal de presa para soltarse.

El chillador es fuerte, pudiendo cargar hasta 250 kilos, ya sea con su abrazo o sólo con el tercer brazo. Una vez que ha capturado a una víctima, suele trepar hasta lo alto de los árboles para después lanzarla al vacío. A la hora de elegir una víctima para ejecutar este movimiento, dará preferencia a aquellos que le hayan hecho daño.

Si la presa consigue evadirse de su ataque inicial, el chillador se mantendrá en los árboles y la perseguirá con tenacidad. Sus cinco miembros le permiten trepar con gran rapidez a través del follaje. Los chilladores pueden saltar hasta 9 metros en horizontal y 4'5 en vertical. Abandonará la persecución si se enfrenta a muchos enemigos o estos son mucho más grandes que el propio chillador.

Dadas sus tácticas, los chilladores habitan sólo en zonas boscosas donde los árboles estén lo suficientemente cerca para permitirles maniobrar entre las ramas con facilidad. Hacen sus nidos en lo alto de los árboles empleando ramas y hojas. No les interesa el tesoro, pero el suelo bajo sus nidos suele estar cubierto con las pertenencias de sus víctimas.

Los chilladores jóvenes pueden ser entrenados como guardianes si se les cuida desde pequeños. Un chillador sin entrenamiento vale unas 3.000 monedas de oro, uno entrenado puede llegar a valer hasta 10.000. Los chilladores entrenados pueden aprender diversas órdenes y son muy leales.



CHUUL

Clase de armadura: -2
 Dados de golpe: 11
 Movimiento: 9 metros, 6 nadando
 Ataque: 2 garras
 Daño: 3d6 / 3d6
 Salvación: G11
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.900

Una horrible mezcla de crustáceo, insecto y serpiente, el chuul es una abominación que acecha sumergida o parcialmente sumergida, esperando a presas que devorar. A pesar de ser anfibios, los chuuls no son buenos nadadores y en realidad prefieren estar en tierra o en aguas poco profundas cuando atacan. Un chuul mide 2'4 metros de largo y pesa 325 kilos. Son inmunes al veneno.

Los chuuls hablan el común (o infracomún, para la variedad subterránea)

El chuul prefiere esperar cerca de la orilla, sumergido en el agua cenagosa, hasta que oye aproximarse a una presa (en el agua o fuera de ella) a la que pueda atacar. Si se encuentra en una zona que le cubra lo suficiente, sorprenderá a sus enemigos con una tirada de 1-3 en 1d6. Ataca con sus dos tenazas y si impacta con alguna apresar a su objetivo (que puede liberarse con una tirada de presa). En asaltos subsiguientes, la víctima sufre automáticamente el daño de la garra (sin tirada de ataque) porque el chuul estruja a su oponente mientras sigue atacando con la otra. Además, puede transferir una víctima apresada de su garra a los tentáculos paralizantes que tiene en la boca. Los tentáculos apresan con la misma fuerza que las garras y segregan una secreción paralizante que obliga al infortunado a superar una salvación contra parálisis o quedar paralizado durante 6 asaltos. Si supera esta salvación inicial, tendrá que seguir repitiéndola en el turno del chuul hasta que se libere de la presa. Mientras se encuentre en la boca del monstruo, el oponente sufrirá 1d12 puntos de daño cada asalto por las mandíbulas.

Siempre intenta tener una garra libre, de manera que si se enfrenta a un gran número de oponentes, deja caer a una víctima paralizada o muerta y continúa intentando apresar, constreñir y paralizar al resto

CILDABRIN

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 11
Movimiento: 15 metros, 12 trepando
Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
Daño: 1d12 / 1d12 / 1d6
Salvación: G11
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.700

Los cildabrin son una raza de arañas-escorpión inteligentes. Su cuerpo arácnido es negro y peludo. Los ocho ojos que tiene son azul turquesa. Sus patas frontales terminan en pinzas como las de un escorpión, mientras que su cola cubierta de pelo termina en un peligroso aguijón. Los cildabrin son criaturas subterráneas y por ello tienen infravisión hasta 36 metros. Pueden comunicarse con arañas y escorpiones de todas las especies, y algunos pueden incluso articular palabras a base de chasquidos.

Utilizan sus poderes mágicos cuando combaten, normalmente lanzan sus conjuros de *telaraña* antes de lanzarse al cuerpo a cuerpo, y su conjuro de *oscuridad* les facilita la huida cuando las cosas se ponen feas. Pueden utilizar cada uno de estos conjuros 3 veces al día. Los cildabrin derrotados pueden intentar ofrecer tesoro a cambio de su vida.

En cuerpo a cuerpo, el cildabrin ataca con sus pinzas y aguijón de la cola. Si una pinza golpea, la criatura impactada debe superar una prueba de presa para liberarse. Si la tirada falla, la víctima sufre de forma automática 1d6+6

puntos de daño en cada asalto subsiguiente. La víctima pueden intentar escapar de nuevo en el asalto siguiente, hasta que el cildabrin muere, o hasta que la víctima pierde el conocimiento. El aguijón puede alcanzar a cualquier criatura de tamaño humano o mayor que se enzarce con el cildabrin. El aguijón inyecta un veneno paralizante que tarda 2d12 asaltos en surtir efecto y dura 2d6 horas.

Los cildabrin son inmunes a los conjuros de telaraña, y tienen una resistencia natural a la magia (20%).

Los cildabrin son solitarios salvo en el período de apareamiento. Si dos cildabrin son encontrados en la misma zona, es señal inequívoca de la existencia de un nido. el nido contendrá entre 10 y 40 huevos grandes color púrpura, y estará oculto en una zona de oscuridad.

Saben apreciar los tesoros y generalmente dejan parte de sus pertenencias cerca de sus zonas de emboscada para atraer a las presas. También pueden utilizarlo como moneda de cambio para proteger sus huevos.

Su dieta se compone de cualquier animal que puedan capturar. Una vez que la presa ha sido apresada y paralizada o muerta, el cildabrin se retira a su guarida para devorarla. Como la criatura no puede consumir materia inorgánica, objetos tales como armaduras, escudos y armas son apartados y pasan a formar parte de la pila de tesoros del monstruo.





COBRADOR

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 10
 Movimiento: 18 metros
 Ataque: 4 cuchillas
 Daño: 3d6 cada cuchilla
 Salvación: G10
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.750

Los cobradores son constructos mágicos (tipo golem) creados por los poderes del Abismo. Aunque su origen se atribuye a Demogorgón, hoy día el secreto de su construcción es conocido por muchos señores demoníacos.

Rara vez se les encuentra en el plano material salvo cuando se encuentran realizando una misión específica. Como se puede deducir de su nombre, los cobradores son enviados a capturar, vivos o muertos, a individuos (uno o varios) que hayan ofendido a uno de los poderes del Abismo.

La forma más común de un cobrador es la de una araña gigante, cuyas patas frontales terminan en cuchillas. Tienen seis ojos: dos son para ver y los otros cuatro tienen poderes específicos. Dada su baja inteligencia, los cobradores son incapaces de comunicarse con los moradores del plano material.

También se los construye con aspecto de escorpión, en ese caso sus poderes especiales son iguales que los de su forma arácnida. Una vez que el cobrador tiene a su presa a la vista, es incansable en su persecución. El ataque principal (e inicial) del cobrador son 4 rayos mágicos que proyecta a través de sus ojos.

Los efectos de cada rayo son:

- 1- Un rayo de fuego, que causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales del cobrador.
- 2- Un rayo de frío, que causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales del cobrador.
- 3- Un rayo de relámpago, que causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales del cobrador.

En estos tres casos, una tirada de salvación exitosa contra arma de aliento reducirá el daño a la mitad.

- 4- Un rayo transmutador, que transforma al objetivo en un material determinado si no se supera una salvación contra petrificación. Tira 1d4; 1-barro, 2-piedra, 3-oro, 4-plomo.

Estos ataques mágicos se consideran lanzados por un mago de nivel 10. Hasta dos de estos ojos pueden ser utilizados en un asalto concreto, determinados aleatoriamente (de nuevo tira 1d4). Una vez que se ha utilizado, un ojo concreto necesita seis asaltos para recargarse.

Los cobradores pueden atacar con sus cuatro cuchillas simultáneamente, infligiendo un daño considerable. Los rayos oculares no pueden ser empleados mientras ataca con las cuchillas. La táctica favorita del cobrador es emplear los dos primeros asaltos utilizando sus rayos, y entonces pasar al cuerpo a cuerpo con sus cuchillas mientras los rayos se recargan.

Para facilitarle la tarea de encontrar a su presa, los cobradores pueden lanzar los siguientes conjuros, a voluntad: *encontrar el camino*, *oscuridad*, *infravisión* y *teleportar*.

Los materiales extraños con los que están contruidos les otorgan una resistencia a conjuros del 20%.

Las criaturas de menos de 6 Dados de golpe y los aventureros de nivel 5 o inferior huirán presa del miedo cuando un cobrador se les acerque a menos de 9 metros, salvación contra conjuros para evitarlo. Las criaturas de inteligencia animal no obtienen tirada de salvación, y huyen automáticamente.

En ocasiones, los demonios los utilizan como monturas, instalando una silla de montar elefantes en su lomo.

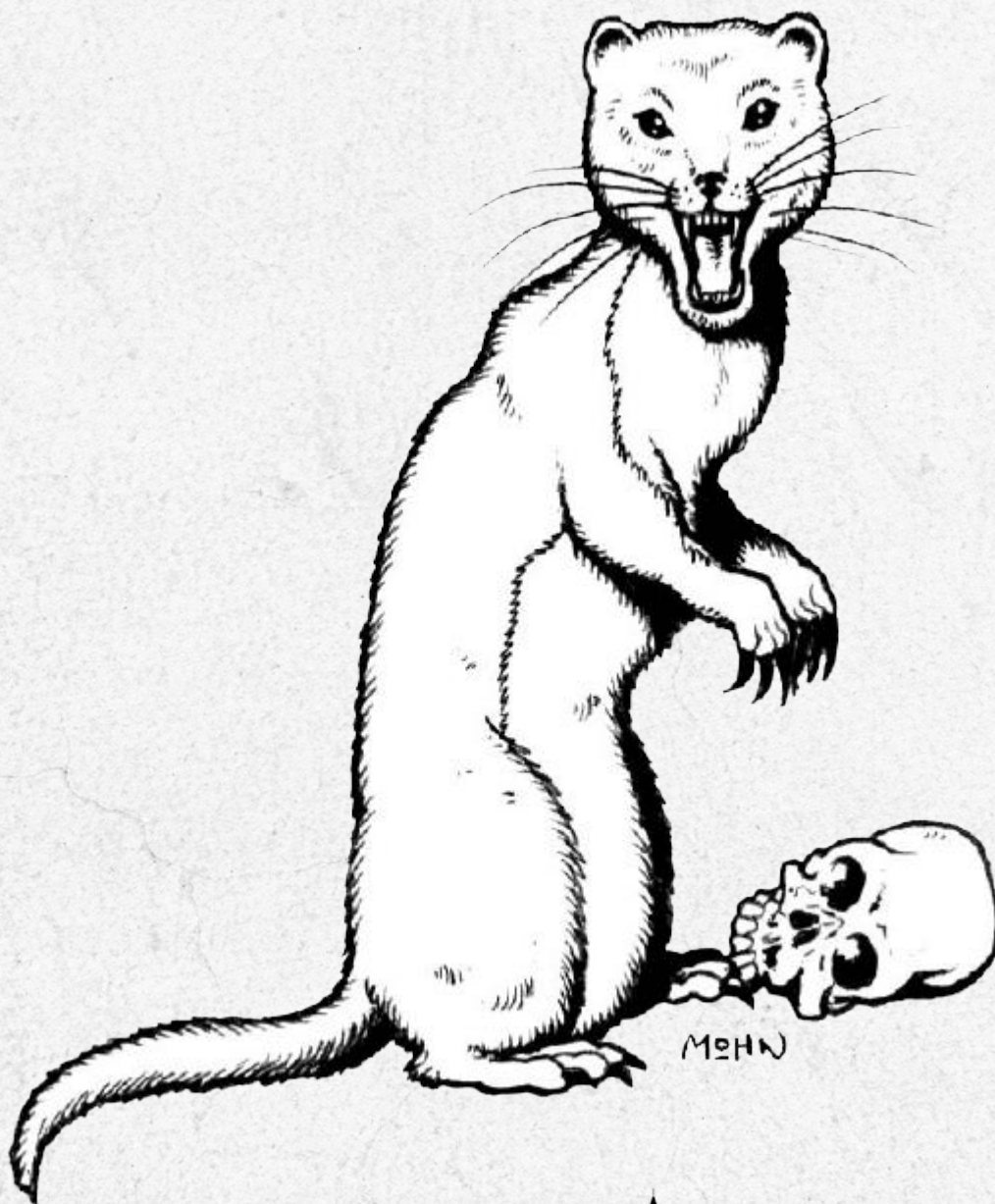
Cuando un cobrador muere, desaparece inmediatamente en una nube de humo verde-rojo de efecto equivalente a una *nube aniquiladora*. La nube y sus efectos duran 1d6 asaltos. Más allá de esto, nunca queda una evidencia física de la existencia del cobrador.

COMADREJA GIGANTE

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 4 + 4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco + especial
Daño: 2d6
Salvación: G3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

Una comadreja gigante mide 2'4 - 2'9 metros de largo y está cubierta por una capa de pelo blanco, dorado o marrón. Estos depredadores rápidos y crueles cazan en solitario o en grupos. Una vez que han mordido a su presa, mantendrán el agarre y empezarán a drenar sangre, infligiendo 2d6 puntos de daño cada asalto hasta que o ella o su presa mueran.

Las comadrejas gigantes tienen infravisión hasta una distancia de 9 metros y pueden rastrear por el olor. Perseguirán a las presas, prefiriéndolas sobre aquellas que no lo estén. Viven en túneles bajo tierra.



DECAPUS

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 3 metros, 9 trepando
 Ataque: 9 tentáculos
 Daño: 1d6 cada tentáculo
 Salvación:
 Moral: 11
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 125

El decapus es un extraño monstruo llamado así por sus diez extremidades. Hay dos variedades: la terrestre y la marina.

El decapus terrestre tiene un cuerpo carnosos con forma circular del que salen 10 tentáculos. Los tentáculos miden 3 metros de largo y están repartidos por todo su cuerpo. La piel es de color gris-morado con el rostro de una tonalidad verdosa. En el centro del cuerpo tiene la boca, muy ancha y llena de dientes amarillos.

La variedad marina se parece a la terrestre con la excepción del color, que tiene más al azul.

Los decapus se comunican entre ellos usando un lenguaje complejo basado en sonidos y movimientos corporales.

Tiene una visión nocturna muy aguda, y una habilidad limitada para ver el espectro infrarrojo (infravisión hasta 9 metros). Habitualmente caza de noche, cuando la presa es más vulnerable.

Ataca con sus tentáculos, los cuales están provistos de ventosas que utiliza no sólo para apresar a sus víctimas sino también para trepar por muros y techos. En combate el decapus se mantiene adherido a una superficie o árbol con uno de sus tentáculos mientras ataca con los otros 9.

En el suelo el decapus es mucho menos terrible. Sus tentáculos no son lo suficientemente fuertes como para soportar el peso de su cuerpo durante un período largo de tiempo, por lo que sólo puede realizar 6 ataques que causan la mitad de daño.

El decapus tiene la capacidad de generar efectos ilusorios de manera similar a como lo haría un conjuro de *fuerza fantasmal*, con la diferencia de que puede moverse mientras mantiene la concentración (pero no atacar).

También tiene una habilidad especial para imitar a cualquier criatura que se haya encontrado con total precisión, aunque no puede imitar el habla humana más allá de 2 o 3 palabras seguidas.



Su hábitat natural son los bosques, donde sus tentáculos les dan una gran ventaja táctica. En los climas más fríos, tienen una gruesa capa de pelo que les protege. También se les puede encontrar en menor medida en pantanos y ruinas de zonas salvajes. En general en cualquier sitio donde haya lugares desde los que colgarse puede haber un decapus.

El decapus se alimenta de depredadores y herbívoros por igual. Su salvajismo es legendario, incluso los lobos más fieros intuyen lo suficiente como para huir de él. Cuando el monstruo está lleno, guarda las presas sobrantes que captura, para consumirlas más tarde.

La variedad marina se desplaza por el agua desplegando sus tentáculos para capturar a sus presas. Dado que no necesita adherirse a ninguna superficie, puede atacar con sus 10 tentáculos a la vez.



DESBOCADO

Clase de armadura: -4
 Dados de golpe: 14 + 2
 Movimiento: 18 metros
 Ataque: 2 garras o 1 mordisco
 Daño: 2d6 / 2d6 + especial o 3d6
 Salvación: G15
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 3.750

El desbocado o so-ut es una fiera criatura que sólo vive para la destrucción. No conoce el miedo y odia todo lo relacionado con el hombre, como las armas y las construcciones.

El desbocado es una criatura enorme de seis patas con escamas de color verde o gris cubriendo la totalidad de su cuerpo. Estas escamas son inusualmente resistentes y casi imposibles de atravesar. Las 4 patas traseras son gruesas y redondeadas, mientras que las dos patas delanteras tienen garras largas y afiladas. El rostro parece sacado de una pesadilla, con grandes colmillos y ojos rojos brillantes. Su nariz es similar a un cuerno rudimentario, y las orejas son pequeñas y redondeadas. Su oído es muy pobre, pero lo compensa con su agudo olfato.

Nadie ha conseguido comunicarse con un so-ut.

El desbocado ataca sólo de noche. Su carga causa miedo en todas las criaturas inteligentes. Se permite una tirada de salvación contra conjuros para evitar su efecto. Las criaturas de 6 o más Dados de golpe obtienen un bonificador de +2 a la tirada; y las de 9 Dados de golpe son inmunes. Los que sucumben al miedo huyen durante

2d8 asaltos o hasta que pierden de vista al desbocado, lo que tarde más tiempo.

El so-ut se alimenta de metal, pero rara vez ataca a los semihumanos para obtener comida (prefiere atacar a los humanos). Se vuelven locos con el olor de los objetos manufacturados, particularmente los de metal. El ver un edificio también parece enfurecerlos. El so-ut siempre atacará al objeto más grande construido por el hombre a la vista, y el metal tiene preferencia sobre otros materiales. Si encuentra oposición mientras lleva a cabo su orgía de destrucción se volverá y atacará.

En cuerpo a cuerpo, el desbocado es particularmente brutal. Pueden atacar con sus dos garras delanteras, las cuales segregan un potente veneno ácido. Cualquiera que sea impactado debe salvar contra veneno o sufrir 20 puntos de daño adicionales. Si la salvación tiene éxito sólo se sufren 5 puntos de daño. Este veneno es especialmente efectivo contra los objetos fabricados por el hombre. Las armas y armaduras deben salvar contra veneno o se corroerán, quedando inservibles en un asalto. Los objetos de metal salvan con un penalizador de -2. El desbocado siempre ataca primero a las armas y armaduras con un penalizador de -4 hasta que quedan destruidas.

El so-ut también puede morder con sus enormes colmillos, y si supera el número requerido para impactar en 4 o más puntos, se considera que ha atravesado la armadura del personaje. Una salvación contra arma de aliento evitará que la armadura vea reducido su bonificador a la CA en un punto de forma permanente.

Los desbocados son criaturas muy raras que sólo viven para destruir el trabajo del hombre. Generalmente duermen profundamente durante el día, de tal manera que un aventurero podría pasar por encima suyo sin despertarlo.

Se alimenta de las víctimas que deja mientras destruye objetos y edificios. Cuando se calma procede a devorar los cadáveres desperdigados por el suelo.

Las escamas del so-ut pueden utilizarse para crear una armadura de gran calidad. Una piel de so-ut en buenas condiciones puede llegar a valer 1000 monedas de oro para un curtidor. La armadura tendrá las características y el peso de una armadura de cuero pero con la protección que otorga una armadura de escamas.



DESUELLAMENTES

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 8 + 4
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 4 tentáculos o estallido mental
 Daño: 1d4 cada tentáculo o especial
 Salvación: M9
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 2.025

El desuellamentes (o ilícido) es una criatura maligna y temida de la infraoscuridad.; sus poderes son formidables y se alimenta de los cerebros de las criaturas que encuentra. Utilizando poderes arcanos, esclaviza o destruye a sus enemigos, entre los cuales se encuentran los drows y ku-toa. Considera al grueso de la humanidad ganado del que alimentarse.

Miden aproximadamente metro ochenta de alto y tienen una piel de color malva brillante cubierta de limo. La cabeza tiene la forma de un pulpo, con ojos blancos (sin pupilas aparentes) y cuatro tentáculos alrededor de su boca: un orificio lleno de dientes similar al de la lamprea. Tienen cuatro dedos en cada mano. Los ilícidos tienen infravisión. Se comunican con otras criaturas mediante su telepatía innata; no tienen lenguaje hablado, aunque acompañan sus pensamientos con siseos y chasquidos de tentáculos bastante desagradables. Su vestimenta suele ser una túnica de colores oscuros.

El ataque físico del desuellamentes consiste en golpear con sus cuatro tentáculos. Cada uno de ellos causa daño y agarra la cabeza de la víctima. Un personaje puede librarse de un tentáculo haciendo una tirada de presa. Si en un momento dado los 4 tentáculos consiguen apresar, empezará una dolorosa perforación en el cráneo de la víctima con el objeto de alcanzar el cerebro del enemigo. Tardará en completar esta operación un asalto, momento en que el cerebro será extraído brutalmente, causando la muerte. Si el Narrador lo prefiere, puede tirar 1d4 para saber el número de asaltos que tardará el monstruo en matar a una víctima. El desuellamentes devorará posteriormente el cerebro.

Su ataque más potente, que emplean para debilitar a sus presas, es el estallido mental. Este ataque tiene forma de cono de 1'5 metros de ancho en su inicio, 18 de largo y 6 de ancho al final. Todos los objetivos dentro del cono deben superar una salvación contra varitas mágicas o quedarán aturdidos e incapaces de actuar durante 3d4 asaltos.

Un desuellamentes puede utilizar los siguientes poderes arcanos, uno por asalto, como un mago de nivel 8:

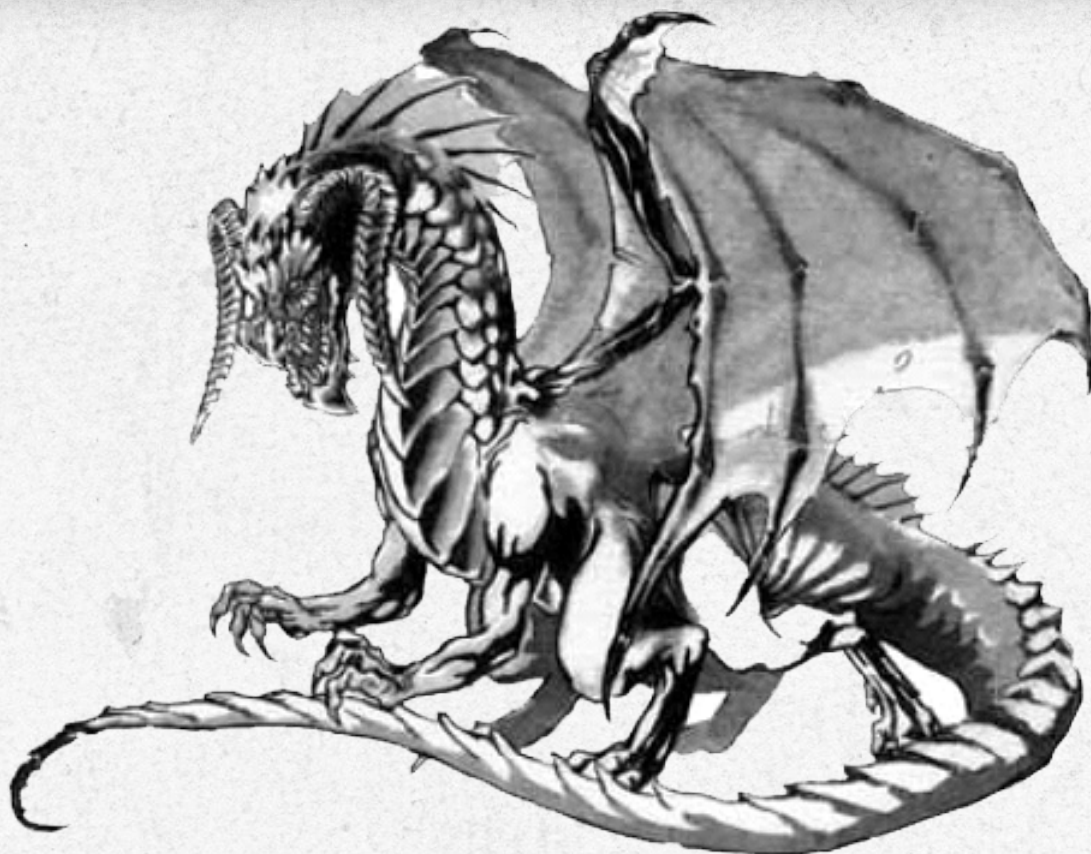
- ♦ *Hechizar persona*
- ♦ *Hechizar monstruo*
- ♦ *Percepción extrasensorial*
- ♦ *Levitar*

Todas las tiradas de salvación contra estos poderes sufren un penalizador de -4, dada la potencia mental de la criatura. Esta misma potencia le hace muy resistente a la magia, teniendo un 90% de posibilidades de ignorar los efectos de un conjuro lanzado sobre él.

Si el combate se vuelve en su contra, el desuellamentes no dudará en abandonar a sus compañeros/esclavos para salvar el pellejo. En su turno puede, en vez de atacar, utilizar sus capacidades mágicas innatas para cambiar de plano de existencia instantáneamente. De esta manera puede salir ileso incluso de las situaciones más comprometidas. El poder no es exacto acerca del lugar de destino por lo que lo utilizan sólo en casos especiales.

Los desuellamentes sólo pueden ser encontrados bajo tierra puesto que detestan la luz del sol. Viven en ciudades subterráneas de unos 200 a 2.000 individuos, con al menos dos esclavos por ilícido. Todos los esclavos están bajo los efectos de un hechizar persona/monstruo, y obedecen a sus señores sin objeciones.

El centro de la comunidad ilícida es el cerebro anciano, una piscina de fluido salobre que contiene los cerebros de los desuellamentes fallecidos. Como consecuencia de los poderes mentales ilícidos, este cerebro es un ente vivo y la unión telepática de sus cerebros gobierna la comunidad. Creando una red telepática con los desuellamentes, es capaz de advertirles si alguna criatura inteligente se infiltra en sus dominios, lo que hace prácticamente imposible el sorprenderlos.



DRACOLISCO

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 7 + 3
 Movimiento: 9 metros, 15 volando
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco
 Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10 + 2
 Salvación: G8
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.500

El dracolisco es el resultado de la unión entre un dragón negro y un basilisco. Se trata de un monstruo con aspecto de dragón, color marrón oscuro, que se mueve con relativa rapidez sobre sus 6 patas. De su hocico le sale un pequeño cuerno curvo, como el de un rinoceronte. Tiene dos alas con las que puede volar, pero sólo durante cortos períodos de tiempo -un turno o dos como máximo. El dracolisco mide 4'5 metros y pesa 1.500 kilos. Pueden hablar una variante del idioma de los dragones.

Su hábitat es similar al de su pariente dracónico. La variedad más común, la negra, mora en pantanos cálidos o bajo tierra.

Nadie sabe cómo se originó la especie, pero se especula con la posibilidad de que haya un dracolisco por cada variedad de dragón. Hasta ahora todos los testimonios (pocos) hablan de la variedad basada en el dragón negro.

Este horror puede atacar con las garras de sus patas delanteras y a mordiscos. Además dispone de un arma de aliento similar a la de los dragones: un chorro de ácido de metro y medio de ancho y 15 de largo. El ácido inflige 4d6 de daño, la mitad si se supera una salvación contra arma

de aliento. El dracolisco puede escupir hasta 3 veces al día. Los ojos del dracolisco pueden petrificar a cualquier oponente a 6 metros o menos del monstruo si le miran a los ojos y no superan una salvación contra petrificación. Dado que sus ojos están protegidos por una membrana, el monstruo sólo se ve afectado por su propia mirada en un 10% de las ocasiones. Los oponentes en cuerpo a cuerpo que deseen luchar sin mirarle tendrán un penalizador de -4 a sus tiradas de ataque. El dracolisco obtendrá a su vez un bono de +2 a las tiradas de ataque contra estos oponentes.

Los dracoliscos son inmunes al elemento relacionado con su origen dracónico (en el caso del dracolisco negro, el ácido).

DRAÑA

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 6 + 6
 Movimiento: 12 metros, 12 trepando
 Ataque: 1 mordisco / 1 arma (ver descripción)
 Daño: 1d4 + veneno / según arma +1
 Salvación: EL6
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.250

Estas criaturas tienen la cabeza y el torso de un drow y las patas y parte inferior del cuerpo de una araña gigante. Se crean cuando un elfo oscuro de nivel 6 falla la prueba impuesta por su caprichosa deidad, la reina demonio.

Las drañas son inteligentes y conservan los recuerdos de su vida anterior como drow. En la sociedad drow se las considera aberraciones que han de ser eliminadas, por ello las draña tienden a agruparse en lugares ocultos donde los secuaces de la reina araña no puedan darles muerte. Odian todo lo élfico y lo destruyen cuando les es posible.

Las drañas son hábiles combatientes y usuarios de la magia. Hacen un uso efectivo de sus rasgos arácnidos, trepando por las paredes, lanzando conjuros y confiando en su resistencia a la magia (15%) para protegerse de la magia de sus contrarios. Tratan de combinar su magia con su poderío físico para obtener los mejores resultados. Como armas suelen llevar tanto de cuerpo a cuerpo como a distancia, de manera que una vez han dejado incapacitada a su víctima desde la distancia puedan acercarse y rematarla.

Su cuerpo arácnido es capaz de producir una tela de araña con los mismos efectos que el conjuro *telaraña* una vez al día.

En cuerpo a cuerpo atacan con sus armas y mordisco venenoso. Son expertas en el uso de las armas, atacando con un bonificador adicional de +1 al ataque y al daño.

El mordisco inyecta una virulenta toxina que afecta al sistema nervioso, impidiendo el movimiento de la víctima. El objetivo del mordisco debe superar una salvación contra veneno o quedará paralizado 1-2 turnos (tira 1d4; 1-2 = 1 turno, 3-4 = 2 turnos).

La draña es capaz de lanza conjuros como un mago (si es macho) o clérigo (si es hembra) con un nivel equivalente a sus Dados de golpe.

Aparte de esto poseen ciertas capacidades mágicas innatas, pudiendo utilizarlas una vez al día:

- ◆ *Oscuridad*
- ◆ *Detectar magia*
- ◆ *Disipar magia*
- ◆ *Conocer alineamiento*
- ◆ *Levitar*

Las drañas suelen vivir en compañía de 2d6 arañas gigantes. Son criaturas violentas y agresivas que prefieren la sangre a otros tipos de alimento. Acechan a sus víctimas pacientemente, esperando al momento oportuno para atacar





DREGÓN

Clase de armadura: 2 (6 volando)
 Dados de golpe: 9
 Movimiento: 15 metros, 9 volando
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco o rugido
 Daño: 1d8 / 1d8 / 3d6
 Salvación: G9
 Moral: 9
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 1.600

Un extraño cruce entre dragón de bronce y león gigante, el dregón es una criatura rara y solitaria. La bestia pelea con sus grandes garras y poderosos colmillos; su arma más poderosa es su temible rugido, que empleará al enfrentarse a oponentes difíciles o verse superado por las circunstancias del combate. El sonido del rugido causa debilidad a todos aquellos en un radio de 36 metros del monstruo a menos que superen una salvación contra paralización. Las criaturas a 9 metros además quedan ensordecidas (sin salvación). Ambos efectos duran 2d6 asaltos. Aquellos debilitados por el miedo pierden el 50% de su Fuerza; los ensordecidos no pueden oír ningún sonido y sufrirán un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque por la desorientación. El rugido puede usarse una vez cada 3 asaltos. Las criaturas ensordecidas no sufren los efectos del rugido hasta que se acabe el efecto.

Los dregones pueden volar durante cortos períodos de tiempo (entre 1 y 3 turnos) con sus pequeñas alas. Utilizan el vuelo para ganar la ventaja en combate y situarse en posiciones ventajosas. La maniobrabilidad del dregón en el aire es mala, por ello su CA mientras vuela es de 6.

A pesar de su reputación como devoradores de viajeros, los dregones no tienen por qué ser agresivos con los extraños. Si se invade su guarida o se amenaza su territorio atacará sin contemplaciones. Aquellos que simplemente pasan por su territorio no suelen tener problemas puesto que el dregón es lo suficientemente inteligente como para distinguir entre un viajero inofensivo y un colonizador molesto. Hablan la lengua de los dragones y las esfinges.



ESCORPIÓN GIGANTE

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 15 metros
 Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
 Daño: 1d10 / 1d10 / 1d4 + veneno
 Salvación: G2
 Moral: 11
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 125

Un escorpión gigante tiene el mismo aspecto que el arácnido común, pero su tamaño es el de un caballo pequeño o superior. Vive en desiertos, cavernas y ruinas, cazando cualquier animal que se le ponga a tiro. Habitualmente ataca de manera inmediata.

Lucha apresando a su víctima con sus pinzas para posteriormente agujonearla. Si cualquiera de las pinzas impacta, el ataque con el aguijón obtiene un bonificador de +2 a la tirada. La picadura es mortal: la víctima debe superar una salvación contra veneno o morirá.

	Androesfinge	Crioefinge	Ginoesfinge	Hieracoesfinge
Clase de armadura	-2	0	-1	1
Dados de golpe	12	10	8	9
Movimiento	18 metros, 30 volando	12 metros, 24 volando	15 metros, 24 volando	9 metros, 36 volando
Ataque	2 garras	2 garras / 1 cornada	2 garras	2 garras / 1 mordisco
Daño	3d6 / 3d6 / 2d8	2d4 / 2d4 / 3d6	2d4 / 2d4	2d4 / 2d4 / 1d10
Salvación	G12	G10	G8	G9
Moral	10	10	10	8
Alineamiento	Legal	Neutral	Neutral	Caótico
Valor PX	5.625	1.750	2.300	1.600

Las esfinges son grandes criaturas mitológicas provistas de alas, cuerpo de león y rostro humano o animal (según el tipo de esfinge). Les gustan los climas secos, pero se las puede encontrar en cualquier lugar, a veces como guardianas de tesoros o conocimiento. Las esfinges más caóticas son territoriales, asentándose en colinas cercanas a caminos e impidiendo a los viajeros el paso.

Todas las esfinges son inmunes a los hechizos de nivel 1-3, y a las armas no mágicas. Les gustan los enigmas y acertijos. Los personajes pueden intentar evitar un enfrentamiento o ganarse la confianza de una esfinge participando en sus juegos y venciénola.

Saben hablar común y el lenguaje específico de las esfinges.

Androesfinge: Su rostro es el de un varón humano, y siempre son machos. Es la más poderosa de las esfinges, capaz de destrozarse a un humano de un garrazo. Si la fuerza bruta no es suficiente, la androesfinge puede lanzar conjuros como si fuera un clérigo de nivel 12. Su magia es tan poderosa que las tiradas de salvación contra sus hechizos tienen una penalización de -4.

La androesfinge cuenta con otra arma especial - su rugido. Pueden utilizarlo únicamente 2 veces al día, pero es muy poderoso. Todos los enemigos a 36 metros debe superar una salvación contra conjuros con un penalizador de -4 o huir presa del pánico durante 1d6 turnos (como el conjuro de nivel 1 de clérigo causar miedo). Cada enemigo a 18 metros debe realizar la tirada de salvación anterior y además superar una salvación contra parálisis o quedar aturdido durante 1d6 asaltos. Cada enemigo a 3 metros debe realizar las dos tiradas de salvación anteriores y además recibe 6d6 puntos de daño, y queda ensordecido durante 1d10 turnos (sin salvación).

Crioefinge: Las crioefinges tienen el cuerpo de leones alados como otras esfinges, sin embargo su cabeza es la de un carnero. Siempre son machos.

Su método de ataque consiste en dar zarpazos y cornear a sus enemigos. Dado que no lanzan hechizos y no son tan brillantes como otras esfinges, sus ofertas suelen consistir en "pago o muerte". Les encantan los tesoros y perseguir a las ginoesfinges. Los personajes pueden evitar conflictos con las crioefinges sobornándolas con tesoros o proporcionándoles la localización de una ginoesfinge.

Ginoesfinge: La ginoesfinge es la contrapartida femenina de la androesfinge. No son tan poderosas como estas, pero sus conocimientos, sabiduría y astucia son mucho mayores.

En combate emplean sus garras y hechizos (como mago de nivel 8, imponiendo un penalizador de -4 a las tiradas de salvación), pero normalmente prefieren negociar con sus oponentes. Sólo ayudan a los extraños si hay pago de por medio. Aceptan gemas (sus preferidas), joyería, magia o saber (prosa, poesía, leyendas, acertijos, etc) como pago por sus servicios, conocimientos o consejo. Si alguien rompe su acuerdo con una ginoesfinge, será atacado y devorado.

Hieracoesfinge: Son los únicos miembros malignos de su especie. Poseen cuerpo de león y alas y cabeza de halcón. Son siempre machos. Hablan el idioma de las esfinges y algunos de ellos (20% de posibilidades) también el común.

Aunque no pueden usar conjuros, sus garras y afilados picos son mortales en combate, y suelen iniciar las refriegas haciendo un picado.





ESPUMARIO

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 2 + 2
 Movimiento: 6 metros, 15 nadando
 Ataque: 1 mordisco / 2 garras delanteras / 2 garras traseras
 Daño: 2d8 / 1d8 / 1d8 / 1d6 / 1d6
 Salvación: G3
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 35

Los espumarios son una raza creada por los aboleth utilizando humanoides para servir como bestias de carga y guardaespaldas. Los espumarios no se parecen en nada a la criatura original de la que provienen. Tienen una cola muy similar a la de los aboleth y 4 extremidades muy poderosas, cada una de ellas termina en una garra retráctil provista de membrana, con dos dedos y un pulgar oponible. Su cuerpo está cubierto con una membrana transparente y legamosa de color gris y verde. Aunque no tienen orejas, no son sordos. En el agua pueden oír el doble de bien que un humano en el aire. Los ojos son muy similares a los de un aboleth - con un tono entre púrpura y rojo - pero más esféricos. Habiendo sido creados para funcionar bajo tierra, los espumarios tienen infravisión hasta 18 metros.

En combate son muy peligrosos, pudiendo atacar hasta a 3 oponentes a la vez (aunque habitualmente eligen sólo uno). A todos los efectos su fuerza es de 18, siendo las hembras ligeramente más poderosas que los machos.

El agua es su elemento natural, y cuando están en ella pueden atacar con su mordisco y sus cuatro garras. En tierra su cuerpo se mueve con torpeza, por lo que sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y únicamente puede emplear su mordisco y brazos. Mientras haya un aboleth presente, lucharán hasta ser destruidos o se les ordene retirarse. Se les puede entrenar para usar armas, pero muy torpemente; si emplean un arma para combatir sufren un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque.

Sus mentes están acostumbradas al control mental, por ello no hacen tiradas de salvación contra el poder de *hechizar persona* de un aboleth. Contra conjuros de encantamiento/*hechizo* tienen un penalizador de -4.

Dado que son el resultado de al menos un milenio de experimentación por parte de sus amos, los espumarios pueden variar en aptitudes y aspecto visual. El perfil presentado aquí muestra al espécimen típico, pero el DM puede crear sus propias variaciones.

ESTEGOCIEMPIÉS

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 9
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco / 1 coletazo
Daño: 2d4 / 1d10+2
Salvación: G4
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.300

Esta criatura se asemeja a un ciempiés gigante cubierto por placas quitinosas de hueso endurecido que recorren todo su cuerpo. Su parte trasera acaba en un gran aguijón, como el de un escorpión.

Se rumorea que los estegociempiés vienen de otra dimensión o plano, aunque hasta ahora no se ha encontrado ninguna evidencia que dé apoyo a esta teoría. Sea cual sea su origen, son temidos por los aventureros y otros moradores de dungeons por su mordisco y picotazo, ambos venenosos.

Un estegociempiés típico mide 5'4 metros de largo. Su coloración varía entre el marrón y el verde. Se les puede encontrar en cualquier tipo de terreno.

El estegociempiés alza las placas de su lomo de forma instintiva cuando entra en combate. Su táctica es simple: morder y aguijonear a sus enemigos hasta la muerte. Las víctimas golpeadas por su mordisco o aguijón deben superar una salvación contra veneno o perecer.

Las placas del estegociempiés le protegen de los ataques. Los personajes que ataquen su cabeza recibirán un ataque de cornada, que si impacta causará 2d8 puntos de daño. Nótese que hasta tres atacantes pueden ser objetivo de este ataque debido a los rápidos movimientos defensivos del estegociempiés.



FROGHEMOTH

Clase de armadura: 4, tentáculos 2, lengua 6
Dados de golpe: 16
Movimiento: 4 metros, 8 nadando
Ataque: 1 mordisco o 4 tentáculos
Daño: 5d10 o 1d4 + 4 cada tentáculo
Salvación: G8
Moral: 11
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.950

Este horror anfibio gigante acecha en los pantanos y lagos subterráneos más oscuros. El cuerpo del froghemoth (5'4 metros de alto/3 de ancho) es grisáceo en el vientre, oscureciéndose hasta convertirse en verde oscuro en el resto del cuerpo. Dos tentáculos nacen de cada lado del cuerpo. Miden 4'5 metros cada uno o más, verdes en la parte superior y grises en la inferior. En la parte superior de la cabeza tiene tres ojos colocados en un apéndice retráctil. Sus ojos son color ámbar con unos toques de verde y pupilas verticales negras.

Cuando está sumergido, sus tentáculos sobre la orilla y sus ojos observando al nivel del agua, parece una planta o crecimiento vegetal de algún tipo.

El froghemoth prefiere flotar en un área pantanosa, o agazaparse entre la espesura para emboscar a sus presas. Utiliza la lengua si la presa está a unos 3 metros, mientras que los tentáculos serán empleados en presas más lejanas. Si la lengua golpea con un 19 o 20 natural, la víctima es arrastrada a las fauces del froghemoth y engullida; las criaturas de tamaño superior al de un humano son mordidas en vez de engullidas. La víctima engullida recibe 4d4 puntos de daño por asalto y queda inconsciente tras dos asaltos. Si es reducida a -10 puntos de vida, es digerida y desaparece por completo. Mientras esté consciente puede atacar a las entrañas con un arma corta no más grande que una daga.

Si la lengua impacta con otro número en el D20, la presa puede hacer una tirada de sorpresa. Si no queda sorprendido, puede intentar agarrarse a un objeto (como un árbol o una cuerda), haciendo un ataque contra CA 10. Si no hay ningún objeto anclado al que agarrarse, la presa será atraída a las mandíbulas del froghemoth y mordida en el mismo asalto. Si la víctima consigue sujetarse, se ha de realizar una prueba de Fuerza enfrentada (Fuerza 19 para el froghemoth). Si el froghemoth vence, la víctima acabará en las fauces del monstruo.

Una vez que está en la boca, la presa recibe 5d10 de daño por asalto. Para continuar con el lengüetazo, vuelve a tirar Fuerza cada asalto hasta que el froghemoth muera, huya o se le corte la lengua.

Cuando la lengua está expuesta, Su CA es de 6 y puede ser seccionada si se le causan 16 puntos de daño. Cortar la lengua tiene un efecto negativo, y es que el froghemoth entrará en un frenesí destructor, infligiendo doble daño con sus tentáculos durante 1d4+1 asaltos, y después huirá para recuperarse si todavía existen oponentes.

El froghemoth puede atacar hasta a 4 oponentes de tamaño humano con sus tentáculos. Cada tentáculo que impacte causa daño y apresa al objetivo, infligiendo daño por constricción cada asalto hasta que se corte el tentáculo o se termine la presa con una tirada estándar. Esta tirada de presa consumirá el turno completo del personaje que la realice. La CA de los tentáculos es de 2 y son cortados cuando reciben 22 puntos de daño.

La CA general del monstruo es de 4. El fuego normal no le hace daño pero tiene un 20% de probabilidades de hacerle retroceder durante un asalto. El fuego mágico (como una bola de fuego) que haga al menos 10 puntos de daño le infligirá la mitad de daño. El relámpago causa 1 punto de daño por dado de daño y ralentiza (como el conjuro ralentizar) al froghemoth durante un asalto.

El froghemoth perseguirá a las presas que huyan a tierra firme, pero sólo durante 2 o 3 asaltos, después volverá a su guarida acuática. Los tentáculos y la lengua cortados volverán a crecer en 1d4+1 semanas.

Los froghemoths inmaduros tienen forma de renacuajos. Sus estadísticas son: 2DG, CA 4, daño 2d4. Tienen 4 aletas (que se transforman en tentáculos) y dos colas (sus futuras patas). En aproximadamente 12 meses alcanzará la madurez.

El froghemoth vive exclusivamente en pantanos grandes o en formaciones de agua dulce estancada. Puede moverse por tierra firme, pero lo hace de forma torpe, con saltitos cortos.

En su zona de caza es el depredador dominante. Sólo criaturas muy poderosas (dragones o aventureros) tienen alguna posibilidad contra él. Quitando las muertes violentas, los froghemoths pueden vivir hasta 100 años. Los renacuajos de froghemoth no pueden ser entrenados, pero es posible capturar uno y transportarlo a un lugar donde pueda actuar como guardián involuntario.





FUEGO FATUO

Clase de armadura: -8
 Dados de golpe: 9
 Movimiento: 18 metros volando
 Ataque: 1 toque electrizante
 Daño: 2d8
 Salvación: L9
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 2.300

El fuego fatuo es una entidad malévola que tiene su hogar en pantanos, ciénagas y páramos. Subsiste atrayendo a criaturas ingenuas hacia la muerte utilizando los peligros naturales del entorno, y alimentándose de las energías que liberan al morir.

Cuando se les encuentra en las zonas salvajes, los fuegos fatuos tienen el aspecto esferas de luz apenas visibles. Pueden alterar sus propio color, forma y tamaño hasta cierto punto y se las confunde con gran facilidad con linternas, hechizos de luz y fuentes similares de luz artificial.

Si no atacan, los fuegos fatuos son capaces de apagar completamente su brillo, volviéndolos invisibles a todos aquellos sin la capacidad de ver objetos invisibles durante 2d4 asaltos.

El lenguaje de los fuegos fatuos es ciertamente inusual, siendo de naturaleza puramente óptica. Toda comunicación entre estas criaturas se produce a través de cambios de color o intensidad de la luz, la mayoría de los cuales son demasiado sutiles para que el observador casual se percate. Dado que esta forma de intercambio es casi imposible de imitar, es muy complicado para los viajeros el comunicarse con estas criaturas. Individuos excepcionales

de la raza han aprendido un lenguaje basado en sonidos muy simples. Producen sonidos vibrando rápidamente y por ello tienen una voz fantasmal y poco potente cuando "hablan".

Como regla general, los fuegos fatuos evitan el combate físico con otras criaturas, prefiriendo llevarlas hasta la muerte usando métodos indirectos. Cuando se encuentran en apuros se convierten en peligrosos adversarios que deben ser atacados con el máximo cuidado. En combate, brillan con luz azul, violeta o verde pálido. En vuelo son muy versátiles, pudiendo permanecer flotando sin ningún esfuerzo. Es en estos momentos cuando se les suele confundir con linternas o farolillos que atraen a sus víctimas. Cuando se mueven, pueden hacerlo con rápidos estallidos de velocidad o flotando suavemente.

Su arma principal en combate es su capacidad para manifestar una poderosa descarga eléctrica. En cuerpo a cuerpo, se abalanza sobre su enemigo intentando rozarle para descargar la energía acumulada.

Los que ataquen a un fuego fatuo con cualquier tipo de arma física podrán infligir daño con normalidad. Las personas que empleen ataques mágicos sin embargo verán que sus poderes son prácticamente ineficaces contra ellos. Como regla general, los únicos conjuros que tienen efecto sobre el fuego fatuo son *protección contra el mal*, *proyector mágico* y *laberinto*. Un fuego fatuo reducido a 5 puntos de golpe o menos intentará escapar. Si no le es posible, la criatura se rendirá e intentará comprar su seguridad ofreciendo cualquier tesoro que posea. Es importante señalar, sin embargo, que debido al alineamiento caótico del fuego fatuo cualquier acuerdo es, cuando menos, incierto.

Aunque es difícil asegurarlo, la evidencia indica que el fuego fatuo se alimenta de la intensa actividad eléctrica que se produce en el cerebro de individuos sometidos a un gran estrés o en pánico (como cuando sienten la muerte cerca). En un intento de prolongar el sufrimiento de sus víctimas y así incrementar la cantidad de comida obtenida, los fuegos fatuos atraerán a sus presas a una zona tipo arenas movedizas o similar, que proporcione una muerte lenta y terrible.

	Barro	Carne	Piedra	Hierro
Clase de armadura	7	9	5	3
Dados de golpe	11	9	14	18
Movimiento	7 metros	8 metros	6 metros	6 metros
Ataque	1 golpetazo	2 golpetazos	1 golpetazo	1 golpetazo
Daño	3d10	2d8 / 2d8	3d8	4d10
Salvación	G6	G5	G7	G9
Moral	12	12	12	12
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor PX	2.700	900	2.500	3.475

Los golems son autómatas de gran poder creados mágicamente. Construir uno implica el empleo de magia poderosa y fuerzas elementales.

La fuerza que anima a un golem es un espíritu del plano elemental de la Tierra. El proceso de crear al golem ata al espíritu al cuerpo artificial y lo somete a la voluntad del creador.

En combate los golems son tenaces y prodigiosamente fuertes. Dado que no tienen mente, siguen las órdenes de sus creadores. Cumplen dichas órdenes al pie de la letra y son incapaces de cualquier táctica o estrategia. En combate se muestran desprovistos de emociones y no pueden ser provocados.

El creador de un golem puede darle órdenes si se encuentra a 18 metros de él y el golem puede verle y oírle. Si no está presente el creador, el golem sigue la última orden que se le dio dentro de sus posibilidades, aunque si se le ataca siempre devolverá el golpe. El creador puede darle una orden simple que defina su conducta mientras él/ella no esté presente. El creador del golem puede pasarle el control de la criatura a otra persona (y así sucesivamente), con la particularidad de que siempre puede recuperar el control ordenando al golem que le obedezca sólo a él.

Golem de arcilla: Este golem tiene un cuerpo humanoide hecho de arcilla. No lleva nada a excepción de una prenda de metal o cuero alrededor de sus caderas. En combate las heridas de un golem de arcilla están malditas, y no pueden sanarse sin dificultad. Un personaje que intente sanar a una criatura herida por este golem con un conjuro de curación deberá superar una prueba de sabiduría aplicando un -4 a su característica o el conjuro no tendrá efecto. Un conjuro de *quitar maldición* lanzado sobre el afectado le permitirá curarse con normalidad.

Una vez al día el golem de arcilla puede acelerarse (como el conjuro *acelerar*) durante 3 asaltos después de llevar al menos un asalto enzarzado en combate cuerpo a cuerpo.

Los golems de arcilla sólo pueden ser impactados por armas romas mágicas como mazas o martillos. Otras armas no les afectan. Sólo los siguientes conjuros tienen efecto sobre él:

♦ *Mover la tierra* le hace retroceder 12 metros e inflige 3d12 de daño.

♦ *Desintegrar* le reduce el movimiento a la mitad durante 1d6 asaltos y causa 1d12 puntos de daño.

♦ *Terremoto* lanzado directamente sobre él le impedirá moverse durante su siguiente turno y le infligirá 5d10 de daño.



Golem de carne: Su forma es la de un humanoide hecho a base de pedazos de diversas criaturas cosidas para darle forma. El golem vestirá lo que le ordene su maestro, habitualmente un par de pantalones raídos. No tiene posesiones ni armas.

Las armas normales no le afectan pero las mágicas sí. Sólo los siguientes conjuros tienen efecto sobre él:

- ◆ Los conjuros de fuego o frío reducen su movimiento a la mitad durante 2d6 asaltos.
- ◆ Los conjuros de electricidad le curan una cantidad de puntos de golpe equivalente al número de dados de daño que haga el conjuro. Por ejemplo un rayo de 6d6 de daño le curaría 6 puntos de golpe.

Golem de piedra: Este golem tiene un cuerpo humanoide construido en piedra. El cuerpo se suele tallar para satisfacer los gustos de su creador. Por ejemplo, puede parecer que lleva armadura o que muestre ciertos símbolos en brazos y piernas.

En combate, aparte de machacar a sus oponentes con sus puños, puede crear un efecto mágico de ralentización en un oponente a 1 metro de él cada dos asaltos. Esto reducirá los ataques y el movimiento del afectado a la mitad (redondeando hacia arriba). Se puede realizar una salvación contra conjuros para evitar sus efectos.

Las armas normales no le afectan, se requiere un arma con un bonificador de al menos +2 para dañarle. Sólo los siguientes conjuros tienen efecto sobre él:

- ◆ *Mover la tierra* le ralentiza durante 2d6 asaltos.
- ◆ *De la piedra a la carne* vuelve al golem vulnerable a ataques normales durante el siguiente asalto.

Golem de hierro: Tiene un cuerpo humanoide hecho de hierro. El golem de hierro puede tener un aspecto muy variable (al igual que el golem de piedra), aunque casi siempre parece llevar algún tipo de armadura. Sus rasgos son mucho más suaves que los del golem de piedra. En ocasiones portan una espada corta en una mano.

En combate dispone de un arma de aliento que ocupa un cubo de 3x3x3 metros, llenándolo de gas venenoso. Puede ejecutar este ataque una vez cada 1d6+1 asaltos. Los afectados dentro del área deben superar una salvación contra veneno o morir.

Las armas normales no le afectan, se requiere un arma con un bonificador de al menos +3 para dañarle. Sólo los siguientes conjuros tienen efecto sobre él:

- ◆ Los conjuros eléctricos le ralentizan durante 3 asaltos (como el efecto creado por el golem de piedra).
- ◆ Los conjuros de fuego le curan una cantidad de puntos de golpe equivalentes al daño causado por el conjuro.

Al estar hechos de hierro, estos golems son vulnerables a los ataques de los monstruos corrosivos.





GORGIMERA

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 10
 Movimiento: 12 metros, 15 volando
 Ataque: 2 garras / 3 mordiscos + 2 alientos (ver descripción)
 Daño: 1d4 / 1d4 / 2d4 / 1d10 + 2 / 2d6
 Salvación: G10
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 2.500

Esta horrenda criatura tiene alas de dragón y tres cabezas: de león, de dragón y de gorgón. Sus cuartos traseros son los de un gorgón y sus cuartos delanteros los de un gran león.

La gorgimera es una criatura quimérica similar a la quimera estándar. Se trata de un depredador muy territorial cuya zona de caza se extiende a varios kilómetros alrededor de su guarida. La criatura suele tener su cubil en cuevas en lo alto de las montañas o en cavernas muy profundas. Allí se puede encontrar a una pareja de adultos y una o dos crías.

El aspecto de la gorgimera es similar al de la quimera con algunos cambios: sus cabezas son de león, dragón y gorgón. Tiene los cuartos traseros de un gorgón y los delanteros de un león. La cabeza de dragón de la gorgimera puede ser de cualquiera de los dragones malignos. La cabeza de león no tiene melena, y la de gorgón tiene ojos rojos y está cubierta

de escamas metálicas color azul marino. Las gorgimeras hablan el idioma de los dragones. Ven perfectamente en la oscuridad hasta una distancia de 18 metros y la cabeza del gorgón puede ver además el plano astral y el etéreo afectando con su aliento a oponentes en dichos planos.

Su táctica de ataque suele ser el intentar sorprender a sus presas, preparando una emboscada. Su rutina de ataque consiste en dos zarpazos, un mordisco de la cabeza de león, otro de la del dragón y por último una cornada con la cabeza de gorgón. En vez de morder, las cabezas de dragón y gorgón pueden emplear sus respectivas armas de aliento.

Dragon: cono de 15 metros de largo por 3 de ancho en su parte final que causa 3d8 puntos de daño. La gorgimera puede usar este aliento hasta 3 veces al día.

Gorgon: cono de 15 metros de largo por 3 de ancho en su parte final, causa petrificación si no se supera una salvación contra petrificación. Puede usarse hasta 2 veces al día.

Puede utilizar ambas armas de aliento en una misma secuencia de ataque. Si deseas introducir un componente de aleatoriedad en sus ataques, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-2	Puede utilizar las armas de aliento como más le convenga.
3-6	Sólo utilizará sus ataques normales.

GORGÓN

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 8
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 cornada o 1 aliento
Daño: 2d6 o petrificación (especial)
Salvación: G8
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.200

Un gorgón es un monstruo mágico parecido a un toro cubierto de escamas de hierro. Se le suele encontrar en zonas de colinas o pastos. Puede atacar o bien con sus grandes cuernos (puede cargar para hacer doble daño), o bien con su horrible arma de aliento. Su aliento es una nube de gas, de 18 metros de largo por 6 de ancho. Aquellos que se encuentren en su interior deben superar una tirada de salvación contra petrificación o quedar convertido en piedra. Afecta incluso a oponentes etéreos o que se encuentren en el plano astral. El aliento puede usarse hasta 4 veces al día. Los gorgones son inmunes a sus propias armas de aliento y a otros ataques petrificadores. Son nativos tanto del plano material como de su hogar original, el plano elemental de tierra.

La sangre de gorgón puede sellar una zona contra incursiones astrales o etéreas. Sus escamas en polvo son un ingrediente utilizado en la creación de pergaminos de protección contra petrificación.

La piel del gorgón puede ser tratada mágicamente, con un trabajo considerable, para crear una cota de escamas. Esta armadura proporcionará al portador un bonificador de +2 a todas las tiradas de salvación contra petrificación o conjuros de la carne a la piedra.





GORYNYCH

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 9
Movimiento: 9 metros, 18 volando
Ataque: 2 garras / 3 mordiscos
Daño: 1d8 / 1d8 / 1d12 / 1d12 / 1d12
Salvación: G9
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.300

El gorynych tiene un cuerpo ágil y flexible cubierto de pequeñas escamas azules-verdes, y también tiene alas. Posee 3 cabezas de lobo y multitud de colas, que en su parte inicial son 3 gruesas, pero que se dividen hasta formar 12 colas finas con forma de látigo.

No está demasiado versado en el habla en general, y no tiene idioma propio. Si existe alguna raza dominante en la región cercana a su guarida, tendrá un conocimiento muy básico de la lengua de dicha raza, pero hasta ahí llega. Si su guarida está en una zona deshabitada, no conocerá ninguna lengua, al no haber criaturas con las que conversar (y no habla consigo mismo).

Aunque el gorynych no tiene arma de aliento, es un combatiente diestro. Primero intenta enmarañar a sus oponentes con sus colas, cada una de ellas hace un ataque por separado. Entonces utiliza sus dos garras y tres ataques de mordisco sobre los oponentes atrapados. Las colas no causan daño, pero por cada cola que sujeta a una víctima de tamaño humano (las criaturas más pequeñas suelen ser ignoradas), obtiene un bonificador de +1 acumulativo al ataque contra ella. De esta forma, si enmaraña con dos de sus colas a un personaje, el gorynych puede atacar con un bono de +2 durante ese asalto, y si el personaje fracasa a la hora de eliminar las colas o escaparse de ellas, puede atacarle con más colas en el siguiente asalto con un bono de +2. Cada cola aguanta 2d6 de daño antes de ser seccionada y estos puntos de vida no se sustraen del total del monstruo; incluso si se le deja sin colas un gorynych continuará luchando si la victoria parece cercana. Cuando una víctima es apresada por primera vez, existe un 10% de probabilidad de que sea en una posición en la que no pueda atacar al gorynych (25% en las raras ocasiones en que ataca a una criatura más pequeña que un humano).

También puede desgarrar a un oponente por la mitad, para ello debe impactar con al menos 2 mordiscos contra el mismo oponente en un solo asalto. Si lo consigue, inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Tras ejecutar esta maniobra suelta a la presa, por lo que si quiere repetirla tendrá que volver a impactar de nuevo.

Dado que tiene 6 orejas con la agudeza de sentidos de un dragón, es muy difícil sorprenderlo, incluso si está durmiendo; por ello recibe un bonificador de +2 a todas las tiradas de sorpresa. Como tiene más de una cabeza no puede ser atacado por la espalda, ya que siempre está mirando en todas direcciones.



GRELL

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 12 metros volando
 Ataque: 10 tentáculos / 1 mordisco
 Daño: 1d4 + especial cada tentáculo / 1d6
 Salvación: G5
 Moral: 8
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 300

La apariencia de esta horripilante criatura es temible: un cuerpo similar al de un cerebro gigante al descubierto de aproximadamente 1'5 metros de diámetro dotado de un pico en la parte frontal, debajo del cual se agitan 10 largos tentáculos (1'8 metros). La bestia "vuela" con una levitación natural, controlando el movimiento en horizontal con pequeñas flexiones de sus tentáculos.

Son más comunes bajo tierra pero de manera ocasional se les puede ver en edificios abandonados o en ruinas. Son particularmente peligrosos, cayendo sobre sus víctimas desde arriba cuando las circunstancias lo permiten. Aprovechan las estancias grandes para ocultarse en el techo, de manera que los atacados reciben un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa.

Los diez tentáculos atacarán en principio a la misma víctima, apresándola si impactan (para liberarse de un tentáculo es necesaria una prueba de presa). Cada uno causa un pequeño daño y tiene pequeñas espinas con las que inyecta un veneno; esto paraliza a la víctima durante 5d4 asaltos a menos que se supere una salvación contra parálisis con un bonificador de +4. Si alguno de los tentáculos consigue paralizar, cada asalto subsiguiente 2 tentáculos agarrarán el cuerpo de la presa mientras que los otros 8 atacan y el grell desgarrar con su pico. Esto se realiza mientras el grell se va elevando hacia arriba. Ninguno de estos ataques (tras la paralización inicial) precisan de tirada de ataque - una vez que el grell apresa a su víctima, pocos son los que consiguen escapar con vida.

Si se golpea a un tentáculo, éste quedará inservible (la criatura lo regenerará en 1-2 días) pero el daño no cuenta para el total de puntos de golpe del grell - sólo se le puede dañar golpeando el cuerpo. Los tentáculos tienen la misma CA que el cuerpo, 4.

También son capaces de emplear artilugios mágicos en combate: la lanza relámpago y la lanza de punta.

La lanza de punta es una punta de metal afilada que se coloca en la punta de un tentáculo y se sujeta por succión.; el arma inflige 1d6 de daño si se usa para cortar, 2d6 si se usa para empalar. Las víctimas golpeadas por la lanza de punta deben hacer la tirada de salvación contra parálisis como si hubieran sido golpeadas por un tentáculo.

La lanza relámpago tiene el aspecto de un rayo brillante, capaz de ejecutar descargas eléctricas sobrenaturales. Inflige 3d6 de daño eléctrico si impacta, aunque una tirada de salvación contra conjuros superada con éxito reduce el daño a la mitad. La lanza relámpago se crea con 26 cargas y puede ser utilizada una vez por asalto.

Los grell usan diversas tácticas y estrategias en sus combates, y pueden atacar a más de un oponente cada asalto. Son lo suficientemente inteligentes para dirigir sus ataques de tentáculo de manera ventajosa. Utilizan su ataque de mordisco sólo contra presas paralizadas. Los grell son inmunes al relámpago.

Tienen una sociedad dividida en castas:

Soldados: Forman los grupos de asalto. La mayor parte de la población de una colmena son soldados.

Filósofos: Son los intermediarios entre los soldados y los patriarcas. Algunos lideran a los grell en combate, en proporción de 1 filósofo por cada 10 grell. Todos los filósofos tienen capacidades mágicas (como magos de nivel 2 a 5) y algunos llevan anillos mágicos de protección, otorgándoles una CA de 0.

Patriarca: Cada colmena tiene un patriarca: una masa de carne enorme y sedentaria que dirige a los grell menores. Si se lleva a un patriarca a un barco, entierra sus tentáculos en el y lo anima, haciendo que incluso pueda volar a otros mundos.

GULGUTHIDRA

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 15
Movimiento: 6 metros
Ataque: 2 tentáculos / 6 mordiscos
Daño: 2d6 / 2d6 / 1d8 + 4 cada mordisco
Salvación: G15
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.700

La gulguthidra combina los peores atributos de los gulguthra (otyughs y neo-otyughs) y las hidras. Seis cabezas de hidra se agitan sobre la masa bamboleanante que compone el cuerpo de este híbrido, que también posee los tentáculos característicos de los otyugh. La piel de la bestia es dura, casi como la piedra, y su coloración gris-marrón le ayuda a ocultarse en su terreno favorito -pantanos lóbregos o cavernas y dungeons. Tres patas gruesas como pilares le permiten desplazarse a una velocidad adecuada para que los tentáculos comprueben las cercanías en busca de comida. La gulguthidra huele a podrido.

Estas criaturas son tan raras que se desconoce si tienen algún idioma propio o si se pueden comunicar con otras criaturas.

Las gulguthidras siempre están a la caza y captura de comida, pasando sus tentáculos por el suelo, paredes o árboles, buscando algo que llevarse a la boca. Cuando la encuentran, los tentáculos alzan la comida hasta las cabezas de hidra. Si la "comida" se resiste, los tentáculos la golpean hasta que deja de moverse. Si la tirada de ataque de la gulguthidra es 4 puntos superior al número necesario para impactar, la presa es agarrada. Se puede intentar escapar con una tirada de presa, empezando a partir del asalto siguiente al que se le agarró. La presa es constreñida cada asalto, sufriendo 1d6+1 puntos de daño, y elevada hasta una de las cabezas de hidra para ser consumida. Una cabeza de hidra tiene un bonificador de +4 al intentar morder a una criatura apresada (este ataque se produce en el primer asalto tras el cual se agarró a la víctima). Hasta dos cabezas de hidra pueden morder a la vez al apresado.

Las gulguthidras son los carroñeros definitivos. Criaturas solitarias por naturaleza, deambulan por su pantano o dominio subterráneo buscando comida para su enorme corpachón. Un oponente feroz, la gulguthidra rara vez necesita huir de un combate. Incluso si quisiera hacerlo, su baja tasa de movimiento no le ayudaría mucho. Su método de reproducción, si es que existe, es desconocido.





GUSANO PURPURA

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 15
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 1 mordisco / 1 aguijón
 Daño: 2d12 / 2d8 + veneno
 Salvación: G8
 Moral: 10
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.700

Los gusanos púrpura son enormes criaturas cubiertas de limo de unos 30 metros de largo y 3 de diámetro.

Estos monstruos horadan la tierra, surgiendo desde el suelo para alimentarse de las criaturas que moran en la superficie.

Atacan mordiendo y aguijoneando con su cola. Si la tirada de ataque del mordisco es 4 puntos superior a lo requerido (o es un 20, en cualquier caso), pueden tragarse a criaturas del tamaño de un hombre o inferior. Las víctimas engullidas reciben 3d6 puntos de daño cada asalto posterior. Se puede intentar escapar de las entrañas del gusano abriéndose paso a golpe de arma (CA 9, sólo armas de filo, se ataca con un penalizador de -4), pero cada asalto que la víctima permanezca dentro la debilita, sufriendo un penalizador acumulativo de -1 a sus tiradas de daño. Si la víctima muere dentro del gusano, los ácidos estomacales la disuelven por completo, haciendo imposible una resurrección. Una criatura impactada por el aguijón de la cola debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá.

Nótese que si el gusano púrpura es encontrado bajo tierra, el tamaño de los túneles puede impedir a la criatura el uso de uno de sus ataques. Si se aproxima excavando, puede sorprender a sus víctimas (1 posibilidad entre 4), pero deberán transcurrir 1d4+1 asaltos antes de que pueda extraer su cola de la sección excavada.

HIPOGRIFO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 3 + 1
 Movimiento: 18 metros, 36 volando
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco
 Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10
 Salvación: G2
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 50

El hipogrifo es una criatura fantástica con la parte delantera y la cabeza de un águila y los cuartos traseros de un caballo. Se trata de un cruce mágico entre grifos y caballos. Son carnívoros, con preferencia por los animales de rebaño.

Son combatientes feroces y se defenderán apropiadamente, haciendo uso de sus garras delanteras y de su poderoso pico.

Si se les entrena pueden ser monturas excelentes; esta tarea es más sencilla cuanto más joven es la criatura. Los hipogrifos anidan en picos montañosos, pero pueden volar a cualquier lugar en busca de presas. Cada nido de hipogrifo contendrá 1 o 2 huevos o polluelos. Los huevos están valorados en 1.000 monedas de oro cada uno y los polluelos en 2.000 o 3.000.

Sus enemigos naturales son los pegasos, a los que atacarán sin contemplaciones. Incluso cuando han sido entrenados deben hacer chequeos de moral cada turno que vean a un pegaso, o le atacarán incluso contraviniendo las órdenes de su jinete.



HOMBRE ESCORPIÓN

Clase de armadura: 1
Dados de golpe: 8
Movimiento: 24 metros
Ataque: 1 arma / 1 aguijón
Daño: 3d6 / 1d6 + veneno
Salvación: G8
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.750

Valor PX con conjuros, por Dado de golpe:

8 = 2.300	9 = 3.000
10 = 3.700	11 = 4.300
12 = 5.625	13 = 6.500

El hombre escorpión es una maligna combinación de hombre y arácnido. La parte superior del cuerpo es la de un humano, pero la inferior es la de un escorpión gigante (con una cola provista de aguijón). Se les puede encontrar en casi cualquier tipo de clima, pero son más frecuentes en desiertos, montañas y dungeons.

Este guerrero arácnido suele llevar un arma de asta de grandes proporciones, pero puede utilizar un arco largo o cualquier otra arma disponible. También puede golpear con su letal aguijón envenenado; aparte de sufrir daño la víctima debe superar una salvación contra veneno o morirá. Incluso si la tirada de salvación tiene éxito, la víctima queda paralizada durante 1d8-1 asaltos. Dado que sólo aquellos individuos inmunes a la parálisis o al veneno pueden ignorar este efecto, estos monstruos son universalmente temidos. Son inmunes a su propio veneno y al de todos los escorpiones.

Algunas de estas criaturas arácnidas son clérigos, de nivel 8-13 (con sus correspondientes Dados de golpe adicionales). Sin embargo, estos especímenes suelen encontrarse sólo en sus guaridas.

Los hombres escorpión son seres inteligentes y beligerantes, cuyos intereses principales consisten en conseguir comida y destruir a las criaturas diferentes a ellos. No hacen aliados con otras razas sentientes y sólo tienen escorpiones gigantes como mascotas. Realizan incursiones en las comunidades humanas del desierto y atacan a cualquier criatura viva que se adentre en sus territorios.



HOMBRE ESCORPIÓN



HORROR GANCHUDO

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 9 metros, 9 trepando
 Ataque: 2 ganchos / 1 picotazo
 Daño: 1d8 / 1d8 / 3d6
 Salvación: G5
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 175

El horror ganchudo es un monstruo bípedo subterráneo que parece un cruce de buitre, escarabajo y humano, con ganchos óseos en lugar de manos.

Mide 2'7 metros de alto y pesa 175 kilos. Tiene un grueso exoesqueleto gris, como el de un insecto. Sus "brazos" terminan en garfios de 30 centímetros de largo, y las patas traseras tienen 3 dedos acabados en garras afiladas. La cabeza tiene la forma de la de un buitre, incluyendo el pico con forma de gancho. Sus ojos facetados han dado lugar a la teoría de que es un pariente lejano de la cucaracha o el grillo. Se comunican con una serie de "clicks" y "clacks". En una cueva, este sonido espeluznante puede crear eco durante largas distancias. Lo utilizan para estimar el tamaño de las cuevas y medir distancias, de manera similar a como lo hacen los murciélagos.

Los horrores ganchudos tienen un oído muy fino y sólo pueden ser sorprendidos con un resultado de 1 en 1d6. Conocen bien su territorio, y tratarán de emboscar a los viajeros incautos o a otros habitantes de las profundidades. Atacan a sus presas agitando sus ganchos. Si ambos impactan en el mismo asalto, el picotazo golpea de forma automática sin tirada de ataque. Hasta que la víctima se libera de uno de los ganchos, infligen 2d6 puntos de daño cada asalto con el pico.

Su vista es muy pobre, y quedan cegados con la luz brillante. Utilizan su oído para rastrear y localizar a sus presas. Dado que no emplean la vista, en combate no sufren penalizaciones por quedar cegados o luchar en plena oscuridad. Atacan a oponentes silenciados con las penalizaciones que otros sufren al quedar cegados.

Son escaladores naturales, ya que sus ganchos les dan un apoyo excelente sobre superficies rocosas. Pueden moverse a velocidad normal trepando por superficies en vertical que no sean lisas. Su peso les impide colgarse del techo como otros insectos.

El impedimento que supone tener ganchos en lugar de manos hace que no puedan utilizar armas o herramientas. Recogen los objetos con el pico. Esto restringe mucho su capacidad para amasar grandes cantidades de tesoro.

Hacen sus nidos en cavernas cuya entrada esté en una pared vertical, sabiendo que ciertas criaturas lo tendrán difícil para entrar. Viven en grupos separados por familias. La hembra más anciana gobierna al grupo. El macho más anciano se ocupa de dirigir la caza y es considerado el jefe de guerra.

Aunque son básicamente omnívoros, prefieren la carne. Pueden comer cualquier tipo de hongo, planta, liquen o animal. Están bien aclimatados a la vida subterránea.

JABALÍ

	Común	Gigante
Clase de armadura	7	3
Dados de golpe	3	10
Movimiento	9 metros	9 metros
Ataque	1 cornada	1 cornada
Daño	2d4	2d8
Salvación	G1	G5
Moral	9	9
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor PX	50	1.750

Los jabalíes salvajes prefieren como norma general las zonas arboladas pero pueden ser encontrados en prácticamente cualquier sitio. Son omnívoros y tienen muy mal temperamento cuando son molestados. En ocasiones se ocultan entre los matorrales en el bosque y cargan contra los que pasan cerca.

Poseen la habilidad de carga; si pueden cargar desde al menos 18 metros antes de llegar a su presa, infligen doble daño si impactan.

Jabali Gigante: Estos jabalíes son más raros que sus parientes comunes. Son enormes y de aspecto terrorífico. Se pueden encontrar en zonas salvajes y en ocasiones son utilizados como monturas por tribus de bárbaros, orcos y ogros.



JABBERWOCK

Clase de armadura: -10
Dados de golpe: 15
Movimiento: 15 metros, 15 volando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 3d10
Salvación: G15
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 5.850

El jabberwock es una extraña criatura que sólo se encuentra en los bosques vírgenes más densos. Su apariencia es similar a la de un dragón, pero no tiene un arma de aliento o instinto de atesorar riquezas. Sin embargo es muy territorial y trata de matar y devorar a cualquier intruso que encuentre merodeando por su bosque.

Debido a su extraño murmullo (ver más adelante) es difícil obtener una descripción precisa del jabberwock, dado que los supervivientes sólo conservan una visión de partes del monstruo y no del todo. Sin embargo, el sabio Ludovicus Humphrey realizó un estudio pormenorizado de la bestia antes de su trágica muerte en su última expedición. Según el informe, tiene un torso dracónico con gruesas patas traseras, largos brazos provistos de garras, un cuello sinuoso que termina en una gran cabeza, un par de alas y una larga cola. La criatura puede alzarse sobre sus patas traseras y caminar como si de un bípedo se tratara.

Puede volar pero rara vez lo hace, prefiriendo permanecer en el suelo cubierto por los árboles. Sus malignos ojos amarillos tienen pupilas rojas y emiten rayos de luz - se dice que es una visión perturbadora cuando se le ve aproximarse a través del bosque. Las escamas son de color negro con un brillo morado cuando la luz se refleja en ellas.

El jabberwock es un oponente temible, más por su persecución incansable de sus presas que otra cosa. Una vez que el jabberwock ha elegido un objetivo, concentra todos sus ataques en él hasta que muere (y es devorado), hasta que el jabberwock muere (algo poco probable), o la víctima escapa por medio de una teleportación o método similar. Como los dragones verdaderos, el jabberwock tiene unos sentidos excepcionalmente agudos y puede detectar criaturas invisibles u ocultas; mientras su presa siga dentro del bosque, el jabberwock la perseguirá.

El método de ataque preferido del jabberwock es un mordisco directo con sus enormes dientes frontales; su cuello serpentino le permite estirarlo rápidamente para alcanzar a objetivos aparentemente fuera de su alcance. Sin embargo, tiene diversos ataques especiales que le facilitan la tarea y dificultan la de su víctima (el seguir vivo, vamos).

Primero, emite un sonido (mezcla de murmullo y burbujeo), un "burbullo" que alcanza hasta una distancia de 60 metros. Cualquiera que lo oiga deberá superar una salvación contra conjuros con un penalizador de -4 o quedará afectado por un efecto de *confusión* (como el

hechizo del mismo nombre). La confusión del jabberwock es más potente que la del conjuro, y sus efectos permanecen mientras la víctima siga dentro del alcance y sea capaz de oír el sonido; además, distorsiona la percepción causando alucinaciones y alterando las distancias: las cosas parecen estar mucho más cerca o lejos de lo que en realidad están. Esto se traduce en un penalizador de -3 a las tiradas de ataque. Un curioso efecto secundario de este burbullo es que impide la comunicación verbal fluida: las palabras de la víctima se mezclan y cambian, produciendo extraños híbridos difícilmente comprensibles.

Además del murmullo, el jabberwock posee otros ataques especiales.

Sus rayos oculares dejan paralizados a cualquier objetivo que no supere una salvación contra parálisis. Proyecta un aura de *miedo* (como el conjuro causar miedo), capaz de hacer huir al guerrero más aguerrido.

Aunque su ataque normal es un simple mordisco, también puede agarrar a su presa con sus grandes garras, manteniéndola inmovilizada mientras dure el agarre (tirada de presa para liberarse). Obtiene entonces un bonificador de +2 a morder a la criatura agarrada, +4 si la sujeta con ambas garras.

Si se ve atacado por un enemigo poderoso (como un grupo de aventureros bien pertrechados), entrará en un frenesí, golpeando en todas direcciones con sus garras delanteras (1d10/1d10), propinando golpes con sus alas (2d10/2d10), pisoteando con sus patas traseras (2d6/2d6), mordiendo (3d10) y fustigando con su cola (2d8). Cada uno de estos ataques se ejecuta con un penalizador de -2 a la tirada de ataque. Los objetivos impactados por uno de estos ataques deben realizar una tirada de salvación contra parálisis. Si no la superan, serán derribados (01-50 en d100) o empujados (51-100) hacia atrás.

El único método efectivo de ataque contra el jabberwock es un arma vorpalina; sus gruesas escamas repelen otros ataques con armas (las armas no vorpalinas infligen daño no letal). Incluso sus ojos -un punto vulnerable en otras criaturas bien protegidas- están resguardados tras una membrana semitransparente extremadamente dura. Su resistencia a la magia (80%) impide que la mayoría de conjuros surtan efecto contra él.



Galimatazo

*Brillaba, brumeando negro, el sol;
agiliscosos giroscaban los limazones
banerrando por las váparas lejanas;
mimosos se fruncían los borogobios
mientras el momio rantas murgiflaba.*

*¡Cuidate del Galimatazo, hijo mío!
¡Guárdate de los dientes que trituran
Y de las zarpas que desgarran!
¡Cuidate del pájaro Jubo-Jubo y
que no te agarre el frumioso Zamarrajo!*

*Valiente empuñó la espada Vorpalina;
a la hueste manzona acometió sin descanso;
luego, reposóse bajo el árbol del Tántamo
y quedóse sesudo contemplando...*

*Y así, mientras cavilaba firsuto.
¡Hete al Galimatazo, fuego en los ojos,
que surge hederoso del bosque turgal
y se acerca raudo y borguejeando!!*

*¡Zis, zas y zas! Una y otra vez
zarandeo tijereteando la espada Vorpalina!
Bien muerto dejó al monstruo, y con su testa
ivolvióse triunfante galompando!*

*¡¿Y hazlo muerto?! ¡¿Al Galimatazo?!
¡Ven a mis brazos, mancebo sonrisor!
¡Qué fragarante día! ¡Jujurujúu! ¡Jay, jay!
Carcajeó, anegado de alegría.*

*Pero brumeaba ya negro el sol
agiliscosos giroscaban los limazones
banerrando por las váparas lejanas,
mimosos se fruncian los borogobios
mientras el momio rantas necrofaba...*

Nota: no podíamos dejar de incluir en la entrada del Jabberwock el poema original "Jabberwocky" (Galimatazo o Jerigóndor en castellano) escrito por Lewis Carroll e incluido en su obra "Alicia a través del espejo", origen de este monstruo tan peculiar.



KAMADAN

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 4 + 2
 Movimiento: 18 metros
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 6 mordiscos de serpiente
 Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6 / 1d4 cada mordisco
 Salvación: G5
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 200 (275 la variedad venenosa)

Esta bestia tiene el aspecto de un gran leopardo con 6 serpientes que le salen del cuerpo, de color verde-negro cada uno. Cada una mide lo que el brazo de un hombre. Tanto los ojos de las serpientes como los del leopardo son de color rojo brillante. El felino tiene un pelaje áspero color marrón amarillento. Mide 2'7 metros y pesa 300 kilos. Es un pariente lejano de la bestia desplazadora, aunque el cómo llegó a darse un cruce/mutación tan curioso es objeto de especulación.

En combate cuerpo a cuerpo ataca con sus garras delanteras y mordisco. Cada serpiente ejecutará un mordisco (no son venenosas, pero ver más adelante). Las serpientes tienen su propio cerebro, por lo que son capaces de enfrentarse a oponentes distintos del que combate con el kamadan. Su primer ataque será siempre emplear su arma de aliento: un cono de dormir (15 metros de largo, se expande hasta una anchura de 5) que deja inconscientes de manera automática a criaturas de 4 Dados de golpe o menos; aquellos con más Dados de golpe tienen derecho a una tirada de salvación contra arma de aliento para evitarlo. Los efectos son, a excepción de lo especificado

aquí, idénticos al conjuro de mago/elfo *dormir*. Puede usarlo cinco veces al día.

Existe una variedad de kamadan cuyas serpientes inoculan veneno cada vez que muerden. La víctima mordida debe superar una salvación contra venenos o sufrirá 1d6 puntos de daño durante los siguientes 4 asaltos al inicio de su turno. Además, el dolor del veneno le impedirá coordinar correctamente sus movimientos, sufriendo un penalizador de -1 a las tiradas de ataque y CA. Los efectos de varios mordiscos no son acumulativos.

Es un depredador feroz y muy territorial. Cazará a cualquier cosa que permanezca demasiado en su territorio. Gracias a su coloración puede acechar a sus presas sin ser detectado. Cuando esté en zonas de hierba alta o maleza sorprende a sus presas con 1-3 en 1d6. Hace su guarida bajo formaciones rocosas o dentro de cuevas.

Los kamadan hablan el común, aunque no con mucha soltura.



KOPRU

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 8 + 4
 Movimiento: 3 metros, 15 nadando
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 coletazo
 Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 / 3d4
 Salvación: G9
 Moral: 9
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.400

Los kopru son una raza anfibia degenerada a los que les gusta el agua cálida.

A pesar de tener una gran inteligencia y poder, su civilización está en declive desde hace generaciones.

Es una criatura de tamaño humano con el torso humanoide, una cabeza mezcla de pez y pulpo con grandes ojos y una boca rodeada de tentáculos. Sus dos brazos terminan en garras con membrana y la parte inferior del cuerpo se divide en 3 colas prensiles, cada una acabada en un garfio.

Su piel es de color verde oliva o marrón.

En combate el kopru ataca utilizando su mordisco y garras. También puede utilizar sus colas; las tres atacan como una sola y clavan sus garfios en el cuerpo de la víctima. En el asalto siguiente después de golpear a un oponente, la criatura acerca a la víctima y comienza a constreñirla. En

ese asalto y en los siguientes el constreñimiento causa de forma automática 3d6 de daño, aunque el kopru puede decidir sujetar a la víctima sin causar daño. Mientras la víctima siga agarrada el ataque de mordisco del kopru impactará automáticamente.

La criatura rara vez emplea sus garras contra una víctima sujeta, dado que las necesita para estabilizarse o atacar a otros enemigos. Si ataca con las garras al oponente apresado obtiene un bonificador de +4 a la tirada de ataque. El personaje sujeto no puede utilizar armas y precisa de una prueba exitosa de presa para liberarse.

En tierra el kopru es muy torpe: no puede atacar con las garras y sólo puede golpear con la cola a oponentes que se encuentren en su espalda.

En lugar de atacar físicamente el kopru puede lanzar un conjuro similar a un *hechizar*. El monstruo puede dirigir este ataque hacia cualquier oponente en un radio de 9 metros. Si la víctima del ataque no supera una salvación contra varita queda completamente bajo el control del kopru, obedeciendo todas y cada una de sus órdenes mentales. Si se supera la salvación, ningún kopru puede intentar hechizar al personaje durante ese encuentro.

Este hechizo especial difiere del conjuro en que la víctima actúa con normalidad en el día a día, pero obedece al kopru inmediatamente cuando éste se lo ordena. El kopru recibe acceso completo a la mente de la víctima, pudiendo consultar sus conocimientos y recuerdos. Una vez que la criatura ha establecido el control, la distancia no rompe el efecto.

El efecto mágico permanece hasta ser disipado con un disipar magia o un deseo, o cuando la criatura que lo lanzó muere. A efectos de disipar magia, considera al kopru como un lanzador de nivel 9. Dada su afinidad con la magia, los kopru obtienen un bonificador de +2 a las tiradas de salvación contra efectos mágicos.

A los kopru les encanta hacer sus guaridas en lugares húmedos y cálidos, normalmente en cavernas submarinas cerca de géiseres.

Existen pruebas que confirman que los kopru fueron los amos de un poderoso imperio submarino, dominando los campos de la magia y la psiónica. Los cambios en el clima o la presión por parte de otras razas marinas les hizo caer presa de un barbarismo que aún hoy día continúa.

Los kopru ven a los humanos como brutos con los que divertirse y controlar. Algunos sabios sugieren que los kopru pueden estar emparentados con los desuellamientos, así como los sirénidos lo están con los humanos.

	Normal	Noble
Clase de armadura	3	3
Dados de golpe	9	10 + 1
Movimiento	24 metros	9 metros
Ataque	2 garras / 1 daga	1 coletazo / 1 lanza
Daño	1d4 (x2) + especial / 1d4	1d10 + espe- cial / 1d8
Salvación	EL9	EL10
Moral	8	8
Alineamiento	Caótico	Caótico
Valor PX	3.000	3.500

Las lamias prefieren vivir en desiertos (ciudades en ruinas, cavernas, etc). Su torso, brazos y cabeza son las de una humana de gran belleza, mientras que la parte inferior de su cuerpo es la de una bestia, con garras en las patas delanteras y cascos en las traseras. Son muy rápidas y poderosas. Habitualmente van armadas con dagas, que utilizan para atacar y filetear a sus presas en sus sanguinarios banquetes.

Una lamia es capaz de utilizar los siguientes conjuros una vez al día, como si fuera un mago de nivel 9:

- ♦ *Hechizar persona*
- ♦ *Imagen reflejada*
- ♦ *Fuerza fantasmal*, con la particularidad de que puede moverse a la mitad de su velocidad mientras mantiene la concentración.

Emplean los conjuros para atraer humanoides hasta ella y capturarlos para posteriormente devorarlos a placer. Sus ilusiones favoritas incluyen: una damisela en apuros, una dura pero bella exploradora, o una doncella elfa. El roce de la lamia drena de forma permanente 1 punto de Sabiduría de sus víctimas, y cuando la puntuación ha descendido por debajo de 3 hacen cualquier cosa que la lamia les pida. En combate las órdenes suelen ser atacar a sus compañeros mientras ella continúa debilitándoles. Para alimentarse primero drenan la sangre de sus presas y después se dan un festín con su carne. El propósito de la existencia de las lamias no parece ir más allá de extender el caos y el mal en los lugares que habitan.

Pueden hablar el común y su idioma propio.

Lamia noble: Estas criaturas gobiernan a las lamias y los territorios que estas controlan. Difieren de las lamias comunes en que la parte inferior del cuerpo es la de una serpiente gigante, y la superior puede ser varón o mujer. Se rumorea que la lamia común nace de la unión de dos nobles. Como armas suelen utilizar lanzas o espadas cortas. Sus capacidades mágicas son mayores, lanzan hechizos como si fueran magos de nivel 10 aparte de las aptitudes sortílegas habituales de las lamias. Su roce también drena la sabiduría.

Pueden adoptar forma humana para infiltrarse en la sociedad y hacer el mal. Hablan todas las lenguas de humanos y semihumanos.





LEUCRÓN

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6 + 1
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 3d6
Salvación: G7
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 650

El leucrón es una horrenda e irascible criatura que habita en zonas salvajes en busca de presas. Su cuerpo es el de un ciervo, con una cola de león y patas acabadas en cascos. Su cabeza es la de un gran tejón, pero en vez de dientes tiene una hilera de puntas de hueso serradas. Su cuerpo segrega una sustancia aceitosa que despiden un olor semejante a la carroña. Su aliento también es asqueroso.

Se trata de un monstruo astuto que posee la capacidad de imitar gran cantidad de sonidos y voces, las más comunes son la de un hombre, una mujer, un niño, o animales domésticos que sufren. Utilizan estos efectos sonoros para engañar a sus presas y que se pongan a tiro.

Son capaces de comunicarse entre ellos y pueden hablar el idioma común.

Los leucrones atacan mordiendo con sus potentes fauces, que se dice son capaces de atravesar incluso el metal. Si el leucrón consigue impactar a un personaje equipado con un escudo o armadura, el objetivo debe superar una tirada de salvación contra arma de aliento. Si no lo hace, además de sufrir el daño habitual por la mordedura, la bestia habrá conseguido destruir el escudo. Una vez que el escudo ha desaparecido, la armadura deberá seguir el mismo procedimiento en futuros ataques de mordisco exitosos.

Cuando un leucrón se retira del combate cocea a su oponente con sus patas traseras, causando 1d6 puntos de daño con cada casco.

El leucrón es conocido por su capacidad para saltar y mantener el equilibrio en los terrenos más complicados. Por ello, los magos utilizan piel de leucrón como parte de los encantamientos necesarios para crear botas mágicas (de zancadas y brincos), esperando que las capacidades sobrenaturales de la bestia permanezcan en ellas. Hay rumores de que la saliva de leucrón es un antídoto muy efectivo contra las pociones de amor, pero hasta el momento no ha sido posible comprobarlo.

LOBO

	Huargo	Invernal
Clase de armadura	6	5
Dados de golpe	3 + 3	6
Movimiento	18 metros	18 metros
Ataque	1 mordisco	1 mordisco
Daño	2d4	3d4
Salvación	G4	G6
Moral	7	9
Alineamiento	Caótico	Caótico
Valor PX	75	500

Huargo: Los huargos son lobos enormes; miden entre 1'2 y 1'5 metros hasta los hombros, con un lomo y vientre anchos y musculosos. Se los puede encontrar en cualquier terreno o clima, aunque tienen preferencia por las zonas abiertas de hierba o de matorrales bajos. Son muy



agresivos y territoriales. Siendo algo más inteligentes que el lobo medio, los huargos son utilizados con frecuencia como monturas por razas igualmente depravadas y agresivas tales como goblins y orcos. Los huargos viajan en manadas de unos doce individuos.

Los huargos atacan en grupo, intentando derribar a sus oponentes para después matarlos. Cuando llevan jinete obedecen las órdenes que éste les da.

El huargo puede intentar derribar a un oponente cada vez que impacta con un mordisco. La víctima debe salvar contra arma de aliento o caerá al suelo, quedando tumbada. Mientras esté en esta posición los huargos reciben un bonificador de +2 en sus tiradas de ataque contra dicho objetivo.

Lobo invernal: Los lobos invernales son grandes lobos con una inteligencia casi humana. Son muy bellos, con un pelaje reluciente color blanco o plateado y los ojos color azul pálido o plateado. Su hábitat natural son las montañas, zonas árticas o cualquier yermo nevado. Son capaces de comunicarse con otros lobos y en ocasiones lideran manadas. También pueden comunicarse con criaturas inteligentes hablando una versión simple del idioma común. Con frecuencia son utilizados como compañeros de caza por los gigantes de la escarcha.

Pueden exhalar un chorro de frío de sus pulmones una vez cada 10 asaltos, causando 6d4 puntos de daño de frío a todos los objetivos a 3 metros delante de él. Una salvación contra arma de aliento exitosa reduce el daño a la mitad.

Los ataques de frío no les causan daño, sin embargo los de fuego infligen 1 punto de daño adicional por cada dado de daño.

Una piel de lobo invernal en buenas condiciones puede llegar a valer 5.000 piezas de oro en el mercado libre.



LOBO-CON-PIEL-DE-CORDERO

Clase de armadura: 5 cuerpo, 3 tentáculos-raíz
Dados de golpe: 9
Movimiento: 1 metro
Ataque: 7 tentáculos
Daño: 1d4 + 1 cada tentáculo
Salvación: G9
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.600

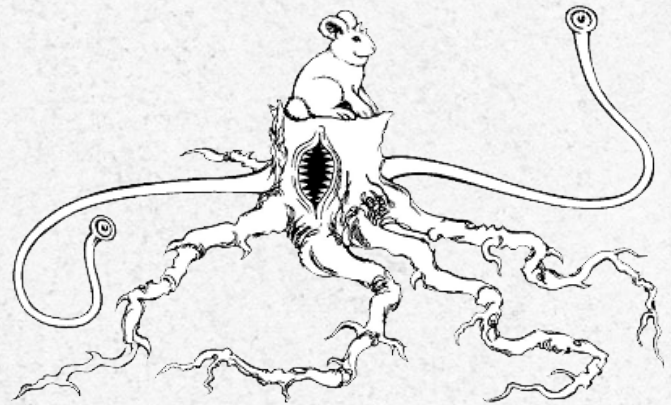
El lobo-con-piel-de-cordero (a partir de ahora lobo) es posiblemente el monstruo más extraño catalogado por los sabios hasta la fecha. Se parece a un tocón de árbol de color gris o marrón de unos 90 centímetros-1'20 metros de diámetro. Dos largos pedúnculos oculares de 3 metros salen de la base de la criatura. Cada pedúnculo es de color marrón-verde y está coronado por un ojo camuflado como flor violeta. Entre siete y diez tentáculos-raíz le permiten desplazarse. Su boca está situada en el cuerpo de tocón y a simple vista no parece más que una cicatriz profunda, excepto cuando la criatura la abre. Los lados de la boca están repletos de dienteillos afilados de color verde y blanco. Su capacidad más extraña, letal y característica es la de crear un apéndice en lo alto del tocón que parece un animalito peludo (como un conejo o ardilla). El lobo lo utiliza como reclamo para atraer a sus presas al alcance de sus tentáculos-raíz (unos 3'5 metros).

Suele acechar en zonas de hierba o subterráneas con gran cantidad de vegetación. Sus dos pedúnculos oculares le otorgan una excelente capacidad de visión en todos los ángulos (no es posible flanquearlo o atacar por la espalda).

El lobo suele atacar por sorpresa, sin previo aviso (1-5 en 1d6). Su apéndice con forma de animal suele hacer que las presas se acerquen sin percatarse del peligro. Su forma poco usual le permite camuflarse en un entorno natural sin ser detectado. Puede mover su apéndice para dotar de realismo a su engaño.

En combate, el cuerpo del monstruo puede soportar hasta 9 Dados de golpe en daño. Sus tentáculos-raíz pueden romperse o cortarse sin que la criatura sufra un daño permanente ya que puede regenerarlos en 1-4 semanas. Los tentáculos raíz tienen 20 puntos de golpe y CA 3. La criatura intentará golpear con los tentáculos, infligiendo daño y agarrando a la presa. En el siguiente asalto, la víctima sufrirá de nuevo el daño del tentáculo y será atraída hacia la boca, que impactará automáticamente infligiendo 1d6+6 puntos de daño.

Liberarse de la presa del lobo es complicado. Para empezar, el agarrado necesita un mínimo de Fuerza 13 para poder intentarlo, y cada punto en fuerza le da un 5% de probabilidades en 1d100 de conseguirlo. Así, un personaje con Fuerza 16 tendrá un 80% de probabilidades. La criatura dispone de un total de siete tentáculos con los que atacar.



MACHACADOR

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 8
Movimiento: 6 metros, 12 nadando
Ataque: 1 mordisco
Daño: 5d4
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.200

Este pez con forma de gusano se mueve lentamente por los arrecifes de coral, machacándolo y devorándolo con sus poderosas mandíbulas (similares a las de una lamprea). Son muy territoriales, y si se sienten amenazados atacarán “en defensa propia” con una ferocidad normalmente asociada a los depredadores más irascibles. Cuando se irritan, extienden una hilera de espinas venenosas en su lomo. Intentan golpear con ellas a aquellos que les ataquen con un arma de cuerpo a cuerpo. Este ataque puede realizarse una vez por asalto. Aquel que resulte impactado recibe 2d6 puntos de daño y debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá.

La carne del machacador es particularmente sabrosa, y se considera un manjar exótico en muchos puertos. La preparación del pescado para su consumo es un proceso delicado, ya que sus glándulas venenosas se extienden por todo su cuerpo. Si se come estando mal preparado, se sufren los efectos del veneno indicados anteriormente.



MANTO

Clase de armadura: 3 (1 en sombras)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 1 metro, 15 volando
Ataque: 1 envolver / 2 coletazos
Daño: especial / 1d6 / 1d6
Salvación: H6
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 725

Los mantos son horrores infernales que moran en lugares oscuros por debajo de la superficie de la tierra. Habitualmente intentan matar a todos aquellos que entren en sus guaridas, si no se les ocurre otra forma más divertida de castigar a los intrusos.

Cuando se le ve por primera vez, es casi imposible distinguir al monstruo de una capa negra normal. La espalda del monstruo tiene dos hileras de ojos negros que descienden y parecen botones. Las dos garras de color marfil en su parte superior pueden ser confundidas con cierres de hueso.

Cuando se extiende y mueve para atacar, su verdadera naturaleza salta a la vista. En este punto, la parte inferior de color blanco se ve, y con ella al monstruo. Su rostro monstruoso se compone de dos ojos rojos y una boca llena de dientes afilados. También desenrolla la cola-látigo y empieza a agitarla en preparación para el combate.

Cuando un manto golpea a su víctima, se mueve a una velocidad increíble. Vuela hasta su objetivo, y si la tirada de ataque es exitosa, envuelve a su presa entre sus pliegues. Cualquier criatura que caiga presa de este ataque queda indefensa y puede ser mordida con facilidad (sin tirada de ataque) causando 1d4 puntos de daño más la CA sin ajustar de la víctima. Así, un aventurero con cota de mallas (CA 5) sufre 1d4+5 puntos de daño cada asalto. Los escudos no ofrecen protección contra estos ataques.

Mientras está devorando a su víctima, el manto utiliza sus dos ataques con la cola para infligir daño a aquellos que intentan rescatar al cautivo. La cola tiene CA 1 y puede ser cortada si se le causa un total de 16 puntos de daño.

Cualquier ataque realizado sobre el manto inflige la mitad del daño al manto y la otra mitad a la víctima atrapada. Los conjuros con área de efecto, como una bola de fuego, infligen el daño completo al monstruo y a la víctima.

El manto también puede emitir un gemido subsónico especial de intensidad creciente. Aunque este poder es bloqueado por la piedra u otros materiales densos, puede ser muy efectivo en grandes estancias. El manto no puede gemir y morder en el mismo asalto. Puede emitir uno de los 4 siguientes tipos de gemido cada asalto.

♦ **Primera intensidad:** Causa desasosiego y nubla las mentes de aquellos a 24 metros del manto. El efecto inmediato es imponer un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y daño contra el manto. Si una criatura escucha este gemido durante 6 asaltos consecutivos entra en un trance obligado que le impide atacar o defenderse mientras que el gemido continúe.



♦ **Segunda intensidad:** Actúa como un conjuro de causar miedo (clérigo nivel 1). Todas las criaturas a 9 metros del manto deben superar con éxito una tirada de salvación contra conjuros o huir presa del terror durante 2 asaltos.

♦ **Tercera intensidad:** Causa náuseas y debilidad, afectando a todos aquellos en un cono de 15 metros de largo y 6 de ancho en su parte final. Cualquiera dentro del área debe superar una salvación contra veneno o ser superado por las náuseas y la debilidad durante 1d4+1, quedando incapacitados para realizar cualquier tipo de acción.

♦ **Cuarta intensidad:** Actúa como un conjuro de retener persona. Este poder sólo puede ser utilizado en una persona cada vez, hasta una distancia de 9 metros, y la duración es de 5 asaltos.

Cada uno de los distintos efectos del gemido puede ser eliminado con un conjuro de *neutralizar veneno* (clérigo nivel 4) lanzado sobre la víctima afectada.

Los mantos tienen el poder de manipular las sombras. Conocido como desplazamiento sombrío, este poder se puede utilizar de varias maneras, pero sólo de una en un momento dado. El manto puede emplear su desplazamiento sombrío para oscurecer la vista de sus oponentes, mejorando su CA en un punto (hasta 1). O podría crear imágenes de las sombras para engañar a sus adversarios. Un método frecuente para utilizar estas imágenes es crear un duplicado del manto para alejar los ataques de los enemigos. Si se usa de este modo, se trata como un conjuro de imagen reflejada que crea 1d4+2 imágenes.

Un conjuro de luz lanzado directamente sobre un manto lo ciega y evita que utilice sus poderes de desplazamiento sombrío.

Los procesos mentales de los mantos son completamente distintos a los de otras formas de vida. Por ello, sólo se puede establecer una comunicación con ellos a través de magos que hayan dedicado largas horas a entrenar sus mentes en la disciplina arcana necesaria para comprenderlos.

Se cree que los mantos son asexuados, aunque no se han encontrado pruebas definitivas de esto.

MANTO



MIMETO

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 3 metros
 Ataque: 1 golpetazo
 Daño: 3d4
 Salvación: EN8
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral o Caótico
 Valor PX: 1.200

Los mimetos son criaturas subterráneas que no soportan la luz del sol. Son capaces de imitar a la perfección la piedra o la madera. Se trata de creaciones mágicas con un caparazón exterior duro como la piedra que protege sus órganos internos. Su piel está cubierta de sensores ópticos que son sensibles al calor y la luz en un radio de 18 metros.

Existen dos variedades de esta criatura, el mimeto común y el asesino. Este último es más grande (10 - 15 Dados de golpe, 6d4. daño) y estúpido, y su tendencia es a atacar a cualquier cosa que se ponga a tiro. Todos los mimetos están constantemente en movimiento en busca de presas.

Utiliza su capacidad natural de imitación para parecer una estatua, puerta, baúl, etc. Pueden cambiar su coloración para dotar de realismo a sus copias. La forma que más les gusta es la de un cofre de tesoro. Les resulta muy sencillo sorprender a sus víctimas, por lo que estas reciben un penalizador de -4 a las tiradas de sorpresa. Cuando una criatura lo toca, ataca formando un pseudópodo. Además, segrega una sustancia parecida al pegamento que mantiene a su víctima adherida a él. Un oponente adherido será atraído hasta las mandíbulas y mordido cada

asalto (impacto automático; 1d10 de daño) hasta que se suelte. Este pegamento puede disolverse con alcohol (tarda 3 asaltos). La víctima también puede intentar liberarse con una tirada de presa; dado que el agarre es muy potente será lo único que pueda hacer en su turno.

Gracias a esta secreción los mimetos son inmunes a los ataques de ácido y a la mayoría de hongos, limos y cienos.

Los mimetos asesinos no hablan, pero los comunes pueden llegar a hablar varias lenguas como el común, orco, etc. Los mimetos también tienen un idioma propio, una corrupción del idioma original que hablaban sus creadores.

Los órganos internos del mimeto son útiles en la manufactura de perfumes, en algunas culturas se los considera un manjar. Su órgano excretor de pegamento es muy apreciado por los alquimistas. Además del pegamento segrega un icor apestoso que se utiliza para la creación de pociones de polimorfar.

MOLE SOMBRÍA

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 8 + 8
Movimiento: 6 metros, 6 excavando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 3d4 / 3d4 / 1d10
Salvación: EN8
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.400

Las moles sombrías son poderosos depredadores subterráneos cuyas garras aceradas les permiten excavar a través de piedra sólida en busca de presas.

Es tremendamente fuerte, con una altura de 2'4 metros y una anchura de 1'5. Los músculos sobresalen por debajo de su gruesa y escamosa piel; sus poderosos brazos y piernas están dotados de grandes garras. No tienen cuello per se, pero la cabeza presenta una poderosa mandíbula con hileras de dientes triangulares capaces de morder a través de cualquier piel o hueso. Lo más peculiar son sus 4 ojos redondos, espaciados uniformemente por la frente de la mole. Las moles sombrías son marrones oscuras o negras, cambiando hacia un tono amarillo-gris en la frente. Sus ojos son puntos negros, cada uno del tamaño de una moneda pequeña. Los dos ojos más grandes situados en los lados de la cabeza le otorgan infravisión hasta una distancia de 27 metros.

Caminan apoyándose sobre los nudillos al estilo de los gorilas, de hecho la criatura parece un cruce entre un insecto y el mencionado primate. En general son lentas, su paso es lento y pesado, y su equilibrio es malo en espacios abiertos. Las moles sombrías tienen su propia lengua.

Contrariamente a lo que aparentan con todos sus rasgos monstruosos, las moles sombrías son oponentes inteligentes. Cavan en un punto adyacente a un túnel principal, y esperan, observando a través de una grieta que dejan, hasta que una presa se aproxima. Entonces la mole sale de su escondite abalanzándose sobre la desdichada víctima. Cuando utiliza esta técnica, los oponentes sufren un penalizador de -5 a las tiradas de sorpresa. Otras tácticas incluyen provocar derrumbamientos y túneles sin salida donde la mole puede aguardar a que sus víctimas vayan hasta ella.

En cuerpo a cuerpo las moles sombrías pueden asestar un potente mordisco, sin embargo su mejor arma son sus garras. Por si esto no fuera suficiente, mirar a los ojos de una mole causa confusión, como el hechizo del mismo nombre, a no ser que se supere una tirada de salvación contra conjuros. Una mole nunca luchará hasta la muerte a no ser que se la acorrale (lo cual es raro teniendo en cuenta que puede excavar a través de la roca). Si la presionan, no dudará en causar un derrumbe (25% de posibilidades cada asalto) y después cavar hasta conseguir escapar.

Las moles sombrías habitan en las profundidades de la tierra. Asaltan los dungeons para encontrar comida, de la misma forma que un oso hormiguero asalta un hormiguero, comiendo hasta hartarse y después marchándose para dejar que la "colonia" se recupere. Son cazadores solitarios. No se conoce ningún asentamiento o comunidad de estas criaturas, pero se rumorea que en las profundidades puede haber ciudades enteras con túneles que las conecten con los dungeons y montañas más cercanos (como si fuera una red). Esto explicaría por qué las moles sombrías se suelen tomar tantas molestias para ocultar sus túneles tras ellas.





MORFÓPODO

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 12
 Movimiento: 3 metros
 Ataque: 1 mordisco / 6 tentáculos
 Daño: 5d4 / debilidad
 Salvación: G12
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 3.875

El morfópodo es una extraña criatura con aspecto de formación rocosa. La piel de la criatura es marrón-gris y áspera, y su cuerpo es muy maleable. Su forma es la de un pilar de 2'7 metros de alto, 90 centímetros de diámetro en su base y 30 en la parte más alta. Tiene un sólo ojo de color amarillo, y una boca enorme llena de colmillos. Aproximadamente a la mitad del cuerpo se ven unas pequeñas protuberancias por las cuales estira sus tentáculos para agarrar a sus víctimas.

El morfópodo puede permanecer erguido para parecer una estalagmita, estar tirado en el suelo como si fuera una roca o incluso aplanarse cual saliente en el suelo de la caverna. Pueden cambiar su color de forma limitada, lo suficiente para mimetizarse en entornos rocosos. Es por esto que los oponentes sufren un penalizador de -2 a las tiradas de sorpresa cuando se enfrentan a un morfópodo.

Atacan estirando sus tentáculos pegajosos hasta alcanzar a sus presas. Disponen de 6 tentáculos que alcanzan hasta 15 metros y aguantan hasta 375 kilos de peso. Cada vez que un tentáculo golpea, la víctima debe superar una salvación contra veneno o verá reducida su Fuerza a la mitad (redondea hacia abajo). Esta pérdida de Fuerza se produce 1d4 asaltos tras el impacto, es acumulativa si golpea varias veces, y dura 2d4 turnos.

Un personaje puede liberarse de un tentáculo de dos maneras: con una tirada exitosa de presa o bien cortando

el tentáculo. Su CA es 0 y hay que hacerle al menos 6 puntos de daño de un sólo impacto empleando un arma de filo. Si la víctima del agarre no se libera, será arrastrada 3 metros cada asalto; cuando llegue hasta la posición del morfópodo éste le asestará un tremendo mordisco (impacto automático contra criaturas agarradas).

Los morfópodos no se ven afectados por el relámpago y reciben sólo la mitad de daño de ataques basados en el frío. Tienen una penalización de -4 a las tiradas de salvación contra fuego.

Su piel pétrea les permite reducir los efectos mágicos, por lo que son inmunes a los conjuros de nivel 1 a 3 (de forma alternativa se puede otorgar al monstruo una resistencia mágica del 80%, si prefieres un reto mayor).

Los morfópodos no son criaturas sociales y rara vez cooperan entre sí, aunque es posible encontrar a varios de ellos en un terreno de caza especialmente bueno. Los sabios llaman a estos grupos "aglomeraciones".

El morfópodo se mueve lentamente usando unos cilios situados en su base, que también le permite desplazarse por paredes y techos. Raramente dejan sus cavernas, pero puede que migren a una nueva zona de caza cuando la población de presas disminuye demasiado. Estas migraciones suelen hacerse a través de túneles subterráneos, pero cuando esto no es posible los morfópodos viajan por la superficie de noche, dando lugar a historias sobre piedras que se mueven.

Su alimentación incluye cualquier tipo de carne pero tienen predilección por la de semihumanos y humanos. Gnomos, enanos y otras criaturas subterráneas son sus presas más habituales.

Disponen de un órgano parecido a una molleja que contiene tesoro no digerido. El platino y las gemas es lo más común dado que el morfópodo es incapaz de digerirlas. Su molleja puede contener 3d6 monedas de platino y 5d4 gemas (35% de posibilidades). La secreción pegajosa que recubre los tentáculos del morfópodo es utilizada por los alquimistas para diversos objetos. Para su correcta conservación debe ser almacenada en viales de platino.



MORKOTH

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 7
 Movimiento: 18 metros nadando
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 1d10
 Salvación: L7
 Moral: 8
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 850

De todas las criaturas de las profundidades, sólo el kraken supera al morkoth en malicia y crueldad. También conocido como el “espectro de las profundidades”, el morkoth acecha en túneles esperando atraer a sus víctimas a una trampa de la que no puedan escapar.

Las descripciones dadas por aquellos que lo han visto varían considerablemente, por lo que no hay una certeza absoluta sobre su aspecto. Se dice que parecen peces inteligentes dotados de tentáculos en su parte inferior. Su color es oscuro, con algunos trazos plateados brillantes. En lugar de brazos tienen unas extrañas patas. Los morkoths poseen infravisión hasta una distancia de 27 metros. Hablan su propia lengua.

El morkoth ataca a sus víctimas con sus mandíbulas. Vive en el centro de una guarida compuesta por seis túneles que conducen a una sala central. Estos túneles son estrechos (sólo cabe una criatura de tamaño medio a la vez). Cuando una víctima pasa por encima de la entrada de un túnel, se ve atraída por una pauta hipnótica, que le hace avanzar hasta la cámara central. Cuando la víctima entra en la cámara, se va aproximando al morkoth sin darse cuenta y debe superar una salvación contra conjuros

con un penalizador de -4 o queda hechizado (como los conjuros de hechizar). Las víctimas que caen presa del hechizo son devoradas por el morkoth. Si el morkoth no consigue que el hechizo tenga efecto antes de que su presa esté a 18 metros de él, el efecto hipnótico de los túneles desaparece.

El morkoth es muy resistente a la magia. Refleja cualquier conjuro que se lance sobre él de vuelta al lanzador, incluyendo los conjuros con un efecto de área. Si se lanza de forma simultánea un disipar magia, hay un 50% de posibilidades de que el morkoth no pueda reflejarlo, aunque sigue pudiendo realizar su tirada de salvación (cuando sea aplicable).

Los morkoths son criaturas solitarias. En ocasiones forman alianzas con los kraken, ofreciéndoles sus servicios a cambio de esclavos. Si algún humanoide maligno acuático intenta hacer un trato con él, el morkoth cooperará, pero lo más probable es que traicione a sus aliados en el momento más apropiado.

Rara vez dejan sus túneles, trabajados a lo largo de los siglos por los morkoth para agrandar la cámara central. Cuando sea posible, construyen los túneles cerca de géiseres submarinos, de forma que el agua dentro de su guarida es más caliente que la del exterior.

Para ellos las gemas, objetos mágicos y monedas no tienen ningún valor más allá de ser moneda de cambio en sus tratos.

	Guardiana	Espiritual	Oscura	Acuática
Clase de armadura	3	4	6	5
Dados de golpe	12	10	9	8
Movimiento	15 metros	12 metros	13 metros	9 metros, 18 nadando
Ataque	1 mordisco / 1 constricción	1 mordisco	1 mordisco / 1 aguijón	1 mordisco
Daño	1d6 + veneno / 2d4	1d4 + veneno	1d4 / 2d4 + veneno	1d4 + veneno
Salvación	C12	C10	C9	C8
Moral	9	8	9	7
Alineamiento	Legal	Caótico	Caótico	Neutral
Valor PX	3.000	3.250	3.000	1.750

Poseedoras de una gran inteligencia y habilidades mágicas, las nagas son criaturas serpentinatas con cabeza humana. Prefieren los climas cálidos y tienden a permanecer la mayor parte del tiempo en sus cubiles.

Son criaturas de sangre fría y tienen el cuerpo cubierto de escamas. Su longitud varía entre 3 y 6 metros. Sus ojos desprovistos de párpados son luminosos y anchos, casi luminiscentes. Les gusta permanecer en un estado de letargo semi-consciente que les permite conservar su energía y las hace difíciles de sorprender. Las nagas hablan habitualmente 4 o más lenguas.

Las nagas protegen sus guaridas de los intrusos con trampas. Si eso falla, intentarán reducir a sus enemigos con sus conjuros. En combate cuerpo a cuerpo disponen de un mordisco venenoso (requiere superar una salvación contra veneno para evitar la muerte), las más grandes pueden constreñir a sus presas empleando sus anillos.

Su piel se utiliza para crear armadura de escamas +2, y los ojos y dientes se venden como componentes para conjuros arcanos.

Naga guardiana: Su piel es dorada o verde, las espigas de su lomo plateadas, y los ojos de un color dorado brillante. Les acompaña un olor dulzón como el de las flores. Reciben su nombre por su naturaleza legal, que las convierte en los centinelas perfectos para reliquias del bien o criaturas malignas apresadas. Estas nagas son honorables, siempre intentan avisar a los intrusos para que abandonen el lugar e incluso entierran los cadáveres de aquellos a lo que derrotan. La naga guardiana es un combatiente capaz: aparte del mordisco puede escupir su veneno hasta una distancia de 9 metros (la víctima debe salvar contra veneno como si la hubieran mordido) y su cuerpo es lo suficientemente grande como para enrollarse alrededor del enemigo y constreñirlo. Pueden lanzar conjuros como si fuera un clérigo de nivel 6 (conjuros por día 3/3/2).



Naga espiritual: Su cuerpo está cubierto de bandas negras y carmesíes, tienen una maraña de pelo en la cabeza, ojos marrón oscuro y apestan a carne en descomposición (su comida favorita). Ocultas en ruinas o cavernas, estas malignas y astutas criaturas buscan causar daño a todo aquel que se adentre en sus dominios. Colocan trampas y atacan sin previo aviso. Aunque no son lo suficientemente grandes como para constreñir, tienen un mordisco venenoso, una mirada que hechiza a todos aquellos que la miran a los ojos (como conjuro de hechizar; tirada de salvación contra parálisis para evitar sus efectos), y pueden lanzar conjuros como magos de nivel 5 (conjuros por día 2/2/1) y como clérigos de nivel 4 (conjuros por día 3/2).





Naga oscura: Su cuerpo es de color negro, morado-negro, o azul muy oscuro, con una cabeza provista de espinas formando una cresta. Parecen más anguilas gigantes que serpientes. En la punta de la cola tienen un aguijón curvo con el que transmiten su veneno.

Habitan en zonas rocosas, como cavernas o ruinas. Al igual que otras nagas les gustan las trampas y las instalan cuando pueden. Sus guaridas suelen tener al menos dos salidas y espacios estrechos donde pueda combatir a los intrusos de uno en uno.

Para combatir disponen de un mordisco y el aguijón de la cola; este último aparte de hacer daño obliga al enemigo impactado a salvar contra veneno o caer en un sueño profundo (tarda un asalto en hacer efecto, la víctima queda dormida durante 2d4 asaltos). Su poder más temible es la magia, pues lanzan conjuros como un magos de nivel 6 (conjuros por día 2/2/2). En su turno, la naga oscura puede aguijonear y lanzar un conjuro o morder.

Son inmunes al ácido y el veneno. Es imposible leer su mente, y son resistentes a los conjuros de hechizar, dormir, retener y otros encantamientos similares, realizando sus tiradas de salvación con un bono de +2.

Naga acuatica: La bella naga acuática es de color esmeralda o turquesa, con patrones reticulados de marrón y verde jade / gris oscuro y oliva. Sus espinas son rojas y se estiran cuando la naga está enfadada. Sus ojos son gris pálido o ámbar. Su hábitat natural son las formaciones de agua dulce. Curiosas y neutrales por naturaleza, rara vez atacan salvo cuando se sienten amenazadas. Además de su mordisco venenoso, lanzan conjuros como magos de nivel 5 (conjuros por día 2/2/1). Nunca aprenden conjuros de fuego.

NAGA DE HUESO

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 7
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 mordisco / 1 aguijón
 Daño: 1d4 + especial / 3d4
 Salvación: C7
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.650

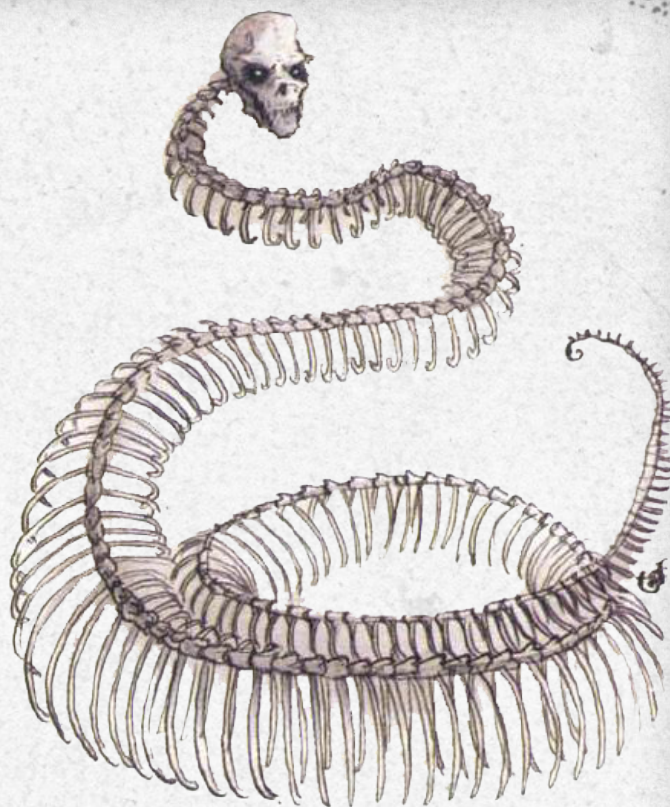
Las nagas de hueso son creaciones nigrománticas. Se asemejan a gusanos esqueléticos con cráneos humanos por cabeza. Las cuencas de sus ojos brillan con el odio de la muerte en vida. Creadas por las nagas oscuras y algunos magos malignos para servir como guardianes, estas serpientes lanzadoras de conjuros sirven a sus amos con absoluta lealtad. Su creación es un proceso arduo y complejo, de ahí su rareza.

Las nagas de hueso no hablan. Disponen de una telepatía limitada (hasta 18 metros), con la que se comunican con su creador. A pesar de que pueden enviar sus pensamientos a otros, no lo usan como medio de ataque, y la mayor parte de las veces prefieren escurar sus pensamientos de otras criaturas, ocultándolos tras una pantalla de caos mental cuando sienten alguna otra mente cerca.

En la batalla muerden con sus largos colmillos, aparte de causar daño la víctima debe salvar contra conjuros o sufrir 1d4 puntos de daño adicionales y perder 1 punto de Fuerza (las criaturas sin puntuación de Fuerza sufren una penalización de -1 a las tiradas de ataque). Los puntos de Fuerza perdidos se recuperan a razón de 1 punto por hora. Las nagas de hueso también agujonean con su cola serrada.

Además de sus ataques físicos, pueden lanzar un conjuro por asalto. Se las considera magos de nivel 6 (2/2/2 conjuros por día, conjuros de 1º, 2º y 3º nivel), con la salvedad de que sus conjuros no requieren componentes verbales, materiales o somáticos. Sus conjuros se establecen cuando son creadas y no pueden ser cambiados, pero cuando uno se lanza, regresa a su memoria 20 horas después sin necesidad de estudio alguno. Las nagas de hueso normalmente no emplean objetos mágicos, la excepción son aquellos que puedan encajar en su inusual forma.

Como muchos otros muertos vivientes, las nagas de hueso son inmunes a los efectos de hechizar, muerte, retener, dormir, y conjuros basados en el frío. También son inmunes al veneno y al ácido, pero sufren 2d4 puntos de daño por cada vial de agua bendita que les impacte (funciona como un ácido contra ellas). Ignoran los efectos de gases y otros ataques que afecten al sistema respiratorio.





NAGA DE PERDICIÓN

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 7 + 7
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 mordisco / 1 aguijón / 1 arma
 Daño: 1d4 + veneno / 2d4 + veneno / según arma
 Salvación: C8
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 2.450

Las nagas de Perdición son criaturas malignas que pueden encontrarse en zonas cálidas. Llamadas así por las numerosas alianzas entre ellas y los clérigos de la deidad Perdición, son nativas del plano material. Tienen una naturaleza independiente, y no todas sirven a Perdición.

Sus cuerpos son serpentinos y oscuros, con una cabeza de aspecto humanoide. Son de color morado o verde oscuro, con ojos brillantes verdes - blancos y una cola marrón. Alrededor de sus bocas crecen pequeños tentáculos; pueden utilizarlos para manipular o portar objetos (armas, anillos, llaves, varitas, etc). Las nagas de Perdición pueden respirar aire y agua sin problema. Sus cuerpos son inmunes al ácido y al veneno, y muy resistentes a los ataques petrificadores (reciben un bonificador de +3 a dichas salvaciones). También sanan con rapidez, regenerando 1 punto de daño por asalto.

Hablan el común y el orco con voz siseante.

Una naga de Perdición lanza conjuros como un clérigo de nivel 6 y también como mago de nivel 6. De esta manera, dispone de los siguientes conjuros por día: mago: 2/2/2 y clérigo: 3/3/2. En un asalto puede lanzar un hechizo además de realizar ataques físicos y con armas. Sus conjuros no requieren de componentes verbales, materiales o somáticos.

Los mordiscos y aguijonazos de una de estas nagas son venenosos, tornando azul la piel de la víctima. Esta debe superar una salvación contra veneno o sufrir 2d6 puntos de daño adicionales y quedar inconsciente durante 1d4+1 turnos.

Las nagas de Perdición tienden a ser egoístas y solitarias, aunque en ocasiones cooperan con criaturas "inferiores" (humanos, orcos y grandes trasgos) o criaturas "superiores" (contempladores, liches, dragones malignos o incluso vampiros) para obtener algún beneficio o luchar contra un enemigo específico. Son muy paranoicas, y siempre tratan de anticiparse a posibles "ataques furtivos", reforzando su defensas y debilidades. Para conseguirlo, atesoran gran cantidad de tesoros -objetos mágicos en particular- para usarlos o comerciar con ellos. Las nagas de Perdición son astutas y traicioneras, adhiriéndose a la letra (no al espíritu) de cualquier trato que hagan. No ven nada malo en ordenar o forzar a sus propios sirvientes a que rompan los pactos.



NAGPA

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 9
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 arma (normalmente bastón)
 Daño: según arma (bastón 1d8)
 Salvación: M9
 Moral: 8
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 3.700

Los nagpa parecen humanos marchitos con la cabeza de un buitre. Se trata de criaturas mágicas inteligentes que evitan el contacto con otras razas.

Miden entre 1'5 y 1'8 metros. Su piel es de color marrón y de aspecto similar al de un humano momificado y arrugado. Les rodea un extraño olor, combinación de excrementos de pájaro, polvo y agentes químicos.

Los nagpa hablan el común y su propio idioma llamado nag. El nag se compone de diferentes sonidos emitidos por aves, y por lo tanto es complicado de hablar para aquellos que no sean nagpas.

Como regla general, los nagpa prefieren ocultarse o huir antes que enfrentarse a sus enemigos. Cuando no les queda otro remedio, utilizan conjuros de largo alcance para finalizar el combate lo antes posible. Si los oponentes no se dispersan, el nagpa aumenta la letalidad de los conjuros empleados.

Poseen un talento natural para la magia arcana, y todos ellos tienen las habilidades de un mago de nivel 9-12. Lanza 1d4+8 para determinar el nivel exacto. Los nagpa lanzan conjuros de la misma manera que un mago normal; deben memorizar sus conjuros y éstos utilizan componentes verbales, somáticos y materiales.

Además de sus conjuros, los nagpa tienen varios poderes innatos, cada uno de los cuales puede ser utilizado hasta 3 veces al día:

♦ *Crear llamas*: hace que un objeto inflamable en un radio de 18 metros del nagpa estalle en llamas y arda durante 1d3 asaltos, infligiendo 2d6 puntos de daño por asalto a todas las criaturas a un metro y medio del fuego. Los objetivos que superen una salvación contra conjuros reciben la mitad del daño.

♦ *Parálisis*: Todas las criaturas de alineamiento legal deben superar una salvación contra conjuros o quedar paralizados durante 1d4 asaltos.

♦ *Corrupción*: Hace que un objeto a 18 metros del nagpa se pudra o corrompa quedando inservible en un asalto. Los objetos mágicos pueden hacer una salvación contra arma de aliento para evitar el daño.

♦ *Oscuridad y fuerza fantasmal* tienen efecto como los conjuros del mismo nombre. Estos conjuros funcionan al nivel de habilidad de lanzamiento de conjuros del nagpa.

Si combaten cuerpo a cuerpo, el nagpa puede blandir su bastón como arma. El bastón está hecho de una combinación de madera y hierro, y en manos del nagpa inflige 1d8 puntos de daño. Si cualquier otro lo utiliza causa 1d6 de daño.

El bastón también es capaz de almacenar hasta 3 conjuros de nivel 1 a 3 de los que el nagpa conozca. Los conjuros lanzados desde el bastón tienen un nivel de lanzador de 8.

Como último recurso, si se ven desprovistos de sus conjuros y de su bastón, pueden morder con su pico a los oponentes, causando 1d8 puntos de daño con cada impacto.

El origen de los nagpa son humanos o semielfos malditos por los dioses y obligados a vagar por el mundo.

Persiguen a aquellos que hablan de su maldición con la intención de matarlos. Poseen una capacidad especial que les indica lo cerca que están de su objetivo.

Estas criaturas malditas no pueden comer, dormir, reír, reproducirse o tomar parte en cualquier otra actividad de la que disfrutaban los humanos. Algunos magos malignos emplean la piel de nagpa como pergamino en la creación de conjuros nigrománticos poderosos.

NECRARIO

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8
Salvación: G4
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 125

Estos muertos vivos son tan parecidos a los necrófagos que es imposible distinguirlos cuando viajan en una manada. Se hará evidente la presencia de un necrario dentro de un grupo de ataque cuando la pestilencia que emana de ellos alcance a sus víctimas. Se trata de un hedor a carne podrida en un radio de 3 metros que provoca náuseas a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno. Los que la fallen atacarán con un penalizador de -2 en sus tiradas de ataque. Al igual que los necrófagos, sus garras paralizan durante 2d4 asaltos, y pueden afectar incluso a los elfos. Se puede realizar una tirada de salvación contra parálisis para evitar este efecto.

Entre sus inmunidades de muerto vivo se encuentra el no ser afectado por los conjuros de dormir y hechizar. Se les puede dañar con cualquier tipo de arma y el hierro frío les causa el doble de daño.

Los demonios poderosos suelen utilizarlos como esclavos.



NOCTUMBRA

	Nocturuga	Noctámbulo	Noctala
Clase de armadura	-4	-6	-8
Dados de golpe	25	21	17
Movimiento	12 metros	15 metros, 6 volando	3 metros, 24 volando
Ataque	1 mordisco / 1 aguijón (ver descripción)	2 golpetazos (ver descripción)	1 mordisco (ver descripción)
Daño	2d10 / 2d4	3d10 / 3d10	1d6 + 6
Salvación	G25	G21	G17
Moral	12	12	12
Alineamiento	Caótico	Caótico	Caótico
Valor PX	18.500	12.500	7.750

Las mortales noctumbras son grandes y poderosas entidades malignas (muertos vivos) que buscan extender la muerte. Son extremadamente raras, creadas o invocadas por un ente más poderoso para un propósito específico.

Todas las noctumbras son de color negro, salvo sus ojos. Sienten su entorno mágicamente; son capaces de ver cosas ocultas e invisibles sin ningún tipo de problema. Todas las noctumbras son muy inteligentes y sabias (tratar como si tuvieran un 19 en Inteligencia y Sabiduría).

Las noctumbras, por su naturaleza, prefieren la oscuridad. La luz del día les impone un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque, pero otras formas de luz no les afectan. Pueden entrar y dejar el plano etéreo a voluntad, pero sólo lo hacen cuando se sienten amenazadas (cosa que no ocurre a menudo).

La presencia de una noctumbra corrompe (en un radio de 36 metros) todos los objetos consumibles, incluyendo la comida y agua, agua bendita, e incluso pociones mágicas (sin tirada de salvación). Los objetos no se vuelven venenosos, pero quedan inutilizados. Esta misma presencia enfría el aire; esto niega la posibilidad de que la noctumbra sorprenda a sus víctimas si éstas ya se han encontrado con uno de estos seres con anterioridad.

Las noctumbras sólo pueden ser heridas por armas con un encantamiento de +3 o superior, varas mágicas o cetros, o por hechizos de nivel 6 en adelante. Son inmunes a todas las formas de ilusión, varitas mágicas, venenos, efectos de hechizo con las palabras hechizo, retener y frío, efectos petrificadores y todo tipo de ataques no mágicos (fuego, proyectiles, aceite, etc). Son vulnerables al aliento de los dragones, recibiendo la mitad de daño a no ser que superen una salvación (lo que reduce el daño a 1/4).

Todas las noctumbras pueden utilizar los siguientes hechizos a voluntad, una vez por asalto:

Como un mago de nivel 21:

- ♦ *Hechizar persona*
- ♦ *Invisibilidad*
- ♦ *Acelerar*
- ♦ *Confusión*
- ♦ *Nube aniquiladora*

Como un clérigo de nivel 21:

- ♦ *Oscuridad*
- ♦ *Retener persona*
- ♦ *Contagiar enfermedad*
- ♦ *Disipar magia*
- ♦ *Rayo de la muerte*

Los efectos de estos poderes son idénticos a los de los conjuros, pero son lanzados con sólo un momento de concentración, y por tanto no requieren de los habituales gestos y palabras, pudiendo ser ejecutados en completo silencio.

Además, todas las noctumbras pueden detectar magia a voluntad, y leer todas las lenguas y escrituras mágicas. Si utiliza uno de sus poderes sortílegos, la noctumbra no puede atacar físicamente ese asalto.

Una noctumbra puede invocar a otros muertos vivos una vez cada 4 horas, y suele hacerlo antes de atacar a sus presas. El narrador decidirá el tipo de muerto vivo que responde a la llamada.

Si un clérigo consigue expulsar a una noctumbra, el monstruo puede intentar superar una tirada de salvación contra conjuros para ignorar el efecto. Si tiene éxito, la expulsión no cuenta como fallida y el clérigo puede intentar repetirla si lo desea.

Cada noctumbra tiene otras habilidades específicas que se describen a continuación. En combate cuerpo a cuerpo, el mero roce de una noctumbra es letal, requiriendo de una salvación contra venenos exitosa con un penalizador de -2 para evitar la muerte.

Las noctumbras siempre llevan tesoros de gran valor, bien sea portándolos o en el interior de sus cuerpos. Tesoros mágicos, gemas y joyería variada se incluyen entre los tesoros más comunes. Nunca llevan monedas. Siempre saquean los tesoros de sus víctimas tras cada batalla.



Noctoruga: Su aspecto es similar al de un gusano púrpura, de unos 30 metros de largo y 3 - 4'5 de ancho, pero de color negro. Si se aproxima a su presa cavando a través de la roca, puede obtener sorpresa un 50% de las ocasiones, salvo que la víctima ya se haya enfrentado a una noctumbra, en cuyo caso reconocerá el aura gélida como un signo de aproximación del monstruo.

La noctoruga puede engullir a su oponente si obtiene un 19 o 20 en una tirada de ataque. La criatura engullida pierde 1 nivel por asalto, debido a la pérdida de energía (sin tirada de salvación, no afecta a alguien protegido por un conjuro de *protección contra el mal*). Los mordiscos y aguijonazos infligen daño y requieren de la tirada de salvación contra veneno. El aguijón, además, tiene una pequeña probabilidad de matar a la víctima directamente (sin salvación, sin modificadores; tira 1d8, y con un 1 la víctima muere).

La noctoruga tiene la habilidad de hacer encoger mágicamente a un oponente a una distancia máxima de 18 metros, una vez por asalto. El objetivo puede hacer una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto; si la falla, queda reducido hasta medir 30 centímetros y la noctoruga obtiene un bonificador de +4 a las tiradas de ataque contra él (por lo que puede engullirle con un 15 o más en el dado). El encogimiento es permanente hasta ser disipado.

Noctámbulo: Tiene la apariencia de un gigante, pero completamente negro y sin portar objetos, llegando a medir 6 metros de altura. Ataca con dos golpetazos por asalto, que aparte de provocar daños considerables transmiten el veneno de las noctumbras.

Cada golpe del noctámbulo tiene un 50% de posibilidades de aplastar el escudo o la armadura del defensor. Aplica este efecto primero a los escudos, y reduce las posibilidades en un 10% por cada punto de bonificador mágico -Por ejemplo, un escudo de +5 o superior nunca podrá ser destruido de esta forma, un escudo de +4 tiene un 10% de posibilidades, etc-. No se permite tirada de salvación, y las armas en principio no son afectadas salvo que el monstruo las recoja. La criatura puede, sin embargo, destruir automáticamente cualquier objeto o arma



mágica que capture (de un oponente caído, por ejemplo), aplastándolo entre sus manos.

El noctámbulo tiene la capacidad de mirar a un oponente una vez por asalto, hasta una distancia de 18 metros. La víctima debe superar una tirada de salvación contra hechizos o quedar maldita, sufriendo un penalizador de -4 a las tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta que la maldición sea eliminada. Un conjuro de *disipar el mal* cancelará la maldición, pero uno de *quitar maldición* sólo funcionará si es lanzado por un conjurador de nivel 20 o superior.

Noctala: Parece un murciélago gigantesco, negro, de 15 metros de envergadura. Su ataque inicial suele ser un picado, y su elevada velocidad le otorga un 90% de posibilidades de sorprender a sus oponentes (a no ser que estos ya tengan experiencia con las noctumbras, como se ha explicado anteriormente).

Cualquiera que sea golpeado por una noctala debe superar una salvación contra conjuros. Si la falla, se convierte en un murciélago gigante (ver el hechizo de mago/elfo nivel 8 *polimorfar objeto*). Cualquiera transformado en murciélago se convierte en siervo de la noctala (como si estuviera bajo un efecto de *hechizar*) hasta que el efecto de polimorfar sea disipado.

La noctala puede intentar golpear los objetos de una de sus víctimas en vez de causar daño físico. Utilizará este ataque si su víctima consigue dañarle o si sus defensas impiden a la noctala el conseguir impactar con sus ataques normales. Este ataque requiere de una tirada de ataque normal con un bonificador de +4; si consigue impactar, golpea al objeto. El efecto del ataque es el drenaje de un punto de bonificador mágico del objeto. No afecta a los objetos sin bonificador. Los objetivos más habituales suelen ser un escudo o arma que porte el defensor. Los puntos de bonificador perdidos pueden recuperarse con un conjuro de *disipar el mal* lanzado sobre el objeto, o mediante un *quitar maldición* lanzado por un conjurador de nivel 20 o superior.



OJO DE LAS PROFUNDIDADES

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 12
Movimiento: 6 volando, 6 nadando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 2d4 / 2d4 / 1d6
Salvación: G12
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.000

Es posible que este monstruo sea un pariente del contemplador (ojo tirano), dado que existe un notable parecido entre las dos especies. El ojo de las profundidades mora sólo en las grandes profundidades oceánicas, flotando lentamente mientras acecha a sus presas. Está equipado con dos grandes pinzas para agarrar a sus víctimas y una boca llena de dientes afilados. Sin embargo, sus armas principales son los ojos. Su ojo central es capaz de emitir un flash cegador de luz que aturde 2d4 asaltos a aquellos dentro de un cono de 1'5 metros de ancho en su inicio, 9 de largo y 6 de ancho al final. Se puede realizar una salvación contra varita para evitar el aturdimiento.

Por encima del ojo central tiene dos largos pedúnculos oculares que generan diversos efectos mágicos:

Ojo 1	<i>Inmovilizar persona</i> (alcance 40 metros)
Ojo 2	<i>Paralizar monstruo</i> (alcance 40 metros)
Ambos ojos a la vez	<i>Fuerza fantasmal</i> (alcance 80 metros)

Al contrario que el ojo tirano, este monstruo tiene CA 5 por todo el cuerpo. Si pierde los pedúnculos oculares en combate, estos volverán a crecer en aproximadamente una semana.

El temperamento del ojo de las profundidades es igual que el de su primo el ojo tirano.



OSO GORILA

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco
 Daño: 1d8 / 1d8 / 1d6
 Salvación: G4
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 125

El aspecto de esta criatura es el de un enorme gorila con un hirsuto pelaje y las patas delanteras de un poderoso oso. Su cabeza muestra rasgos de gorila y oso.

Son el resultado de un cruce mágico (como todos los bichos raros) de dos especies distintas: gorila y oso negro. el pelaje del oso gorila es siempre oscuro y varía de color, desde el negro al marrón oscuro. Sus patas y pies terminan en garras alargadas, de color marrón. Un oso gorila típico mide 2'4 metros de alto y pesa casi 850 kilos. Los ojos siempre son de dos colores: carmesí o verde esmeralda. No se ha visto nunca otro color de ojos aunque las leyendas hablan de un oso gorila de poder colosal con pelaje blanco y ojos del color de la amatista. Tienen una vista, oído y olfato excelentes, por lo que es muy difícil sorprenderlos (1 en 1d6).

Su destreza también es muy alta, lo que se refleja en su elevada CA.

Los osos gorila hacen sus guaridas en cuevas o cavernas, en muchas ocasiones ocultas entre las ramas de los árboles y la vegetación. Son cazadores diurnos y se alimentan de carne, especialmente de elfos o goblins. Una guarida típica contiene un par de adultos y 1d4 crías.

El oso gorila es muy agresivo y ataca a su presa sin descanso con garras y colmillos. Nunca huyen y siempre luchan hasta que ellos o sus presas mueren. Las presas que intentan huir acaban derribadas en el suelo y devoradas. Atacan utilizando sus garras, cortando grandes pedazos de carne cuando una de ellas impacta. Con un resultado de 18 o más en el dado el monstruo agarra a su oponente y lo estruja hasta que muere (2d6 de daño cada asalto, tirada de presa para soltarse), y mientras tanto lo muerde con sus dientes puntiagudos con un bonificador de +4.

Si el 18 no es suficiente para impactar a su objetivo, el abrazo sólo ocurrirá con un 19, y si este tampoco es suficiente sólo con 20. Un 20 siempre lleva aparejado el abrazo, independientemente de la CA de la víctima.

Las presas abatidas son arrastradas de vuelta a la cueva y divididas entre los adultos y los jóvenes.



OTYUGH

	Común	Neo-otyugh
Clase de armadura	3	0
Dados de golpe	6-8	9-12
Movimiento	6 metros	6 metros
Ataque	2 tentáculos / 1 mordisco	2 tentáculos / 1 mordisco
Daño	1d8 / 1d8 / 1d4 + 1	2d6 / 2d6 / 1d4
Salvación	G6-G8	G9-G10
Moral	8	10
Alineamiento	Neutral	Neutral
Valor PX	6 DG 275 7 DG 450 8 DG 650	9 DG 900 10 DG 1.000 11 DG 1.100 12 DG 1.250

Los otyughs, también conocidos como gulguthra, son criaturas espeluznantes que acechan entre montones de desechos y estiércol. Hay dos variedades, el otyugh común y su pariente más inteligente y grande el neo-otyugh. Se alimentan de la basura y los desechos de otros habitantes del dungeon (gulguthra significa comedor de estiércol) pero también disfrutan con un aperitivo ocasional de carne fresca.

Los otyughs tienen un cuerpo abultado cubierto de piel gruesa y áspera de color marrón grisáceo, que a su vez está cubierta de porquería. Se apoyan en 3 gruesas patas que les permiten desplazarse lentamente por el suelo pero pivotar rápidamente. Tienen tres ojos colocados en vertical situados en un pedúnculo que se mueve rápidamente de lado a lado, permitiéndoles observar gran cantidad

de terreno. El pedúnculo ocular también actúa como repector/transmisor para sus habilidades telepáticas. En el centro de su cuerpo tienen una enorme boca con dientes muy afilados. Dos tentáculos con un reborde similar al de una hoja les permiten vapulear y agarrar a sus oponentes. Los tentáculos están cubiertos de protuberancias similares a espinas. La boca de un neo-otyugh es más pequeña que la del espécimen común. Ambos hablan su propio idioma, la mayor parte del cual no utiliza palabras (movimientos del pedúnculo ocular y tentáculos, o la emisión de ciertos olores). Su limitada telepatía les permite comunicarse con otras criaturas. El alcance de la telepatía varía; 12 metros para el común y 18 para el neo-otyugh. Ambos tienen infravisión en un radio de 27 metros. Los otyughs huelen bastante mal.

Los otyughs permanecen ocultos bajo su montón de mugre, asomando su pedúnculo ocular. Habitualmente atacan si se sienten amenazados, o si les atenaza el hambre y hay carne fresca cerca. Atacan con sus tentáculos, pudiendo agarrar a un enemigo o golpearlo. Los oponentes agarrados sufren 1d4 puntos de daño por asalto. El ataque de mordisco del otyugh obtiene un bonificador de +2 contra oponentes apresados de esta manera. Los otyughs comunes aplastan a los enemigos apresados contra el suelo, mientras que los neo-otyughs los utilizan como escudos, mejorando su CA en un punto. El neo-otyugh puede obligar a los atacantes a impactar al personaje agarrado haciendo una tirada de ataque (contra la CA del agarrado); para poder hacer esto el neo-otyugh no puede estrujar a ese oponente ese asalto. Los personajes con una fuerza excepcional (18 o más) pueden forcejear con el monstruo durante un asalto y liberarse automáticamente; otros deben realizar una tirada de presa normal. Ambos tipo de gulguthra son portadores de enfermedades; su mordisco tiene un 90% de posibilidades de infectar a un personaje (tira 1d100; 01-20 enfermedad letal, 21-100 enfermedad debilitante. Los detalles, a discreción del Narrador). Los otyughs son inmunes a estas enfermedades.



PERITÓN

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 12 metros, 21 volando
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 4d4
 Salvación: G4
 Moral: 10
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 175

En las zonas altas de montaña y colinas rocosas de la mayoría de lugares habita un monstruo de vista aguda conocido como peritón. Inteligente, paciente y malévolo, vigila y espera a sus presas - para arrancarles el corazón.

El peritón se parece a un águila gigante color verde oscuro, excepto que su cabeza es la de un ciervo negro o azul y sus ojos brillan con un tono rojo-naranja apagado. Las plumas de la pechera de un peritón macho son azul claro; las de las hembras son color castaño. Su rasgo más desconcertante es su sombra: la que proyectan es la de un humano adulto, no la suya.

Su lenguaje es una colección de rugidos y graznidos, y habitualmente suena como si el peritón estuviera herido o furioso. Algunas criaturas con un olfato agudo aseguran que los peritones huelen a humano. Otros sin embargo se ven atenazados por un miedo irracional cuando captan su olor por primera vez.

El peritón tiene sólo un interés secundario en las presas como comida. Su interés principal con respecto a humanos y criaturas humanoides es el corazón, el cual devoran con sumo placer (y es necesario para la reproducción de la especie). Tras consumirlo, su sombra cambia a la de su forma real. Las hembras se vuelven fértiles durante 3d6 horas.

Su precisión en combate es impresionante, y por ello recibe un bonificador de +2 a las tiradas de ataque.

Ataca con su afilada cornamenta, ya que sus garras son demasiado débiles para el combate cuerpo a cuerpo. Cuando un peritón elige un objetivo, se enzarza en un duelo que habitualmente termina con la muerte de uno de los dos. Un peritón nunca cambiará de objetivo durante el combate, sin importar la situación táctica. En contadas ocasiones la criatura puede ser ahuyentada, pero continuará acechando a su presa, y volverá a atacarla en un momento posterior. Los peritones son inmunes a todas las armas que no posean al menos un bonificador mágico de +1.

Algunos peritones eligen hacer picados contra su presa. Durante este ataque, el peritón asciende varios metros en el aire para después caer sobre su objetivo a gran velocidad. Este ataque se ejecuta con un bonificador adicional de +2. Si el ataque tiene éxito, el peritón causa doble daño. Esta es una maniobra extrema que el peritón sólo intentará si el combate le va mal, o si cree que tiene posibilidades de conseguir sorpresa total contra el enemigo.

Otra táctica común es apresar a un objetivo de tamaño humano y alzar el vuelo. El peritón asciende tan rápidamente que la mayoría de objetivos no tiene tiempo para reaccionar hasta que están al menos a 30 metros



sobre el suelo, y se enfrentan a una caída de 10d6 si escapan del agarre del peritón.

Los peritones anidan en cavernas en lo alto de las montañas o colinas. En ocasiones mantienen vivos a humanos y criaturas humanoides hasta que son necesarios para alimentarse o reproducirse.

Los huevos de peritón se pueden vender por 10d12 monedas de oro cada uno.



PERRO PARPADEANTE

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 1d6
 Salvación: G4
 Moral: 9
 Alineamiento: Legal
 Valor PX: 125

Esta extraña criatura es un pequeño perro, con el pelaje de color marrón. Sin embargo, no se trata de un animal normal. Es inteligente, suele moverse en manadas, y utiliza una habilidad de teleportación limitada. Puede desaparecer de un lugar e inmediatamente aparecer en otro. Sus instintos impiden que se teleporte dentro de un objeto sólido. Es esta capacidad la que le ha otorgado el sobrenombre de “parpadeante”.

Cuando ataca, “parpadea” para acercarse a un enemigo, ataca, y reaparece a 1d4 X 3 metros más lejos. Si se encuentra seriamente amenazado, la manada entera puede “parpadear” y no reaparecer.

A pesar de tener la misma inteligencia que muchos humanos, los perros parpadeantes no hablan las lenguas humanas o semihumanas; se comunican sólo entre ellos. Les gusta vivir libres al estilo de los lobos y tienden a entrar en conflicto con los humanos únicamente cuando éstos se asientan dentro de sus territorios. Son carnívoros, y cazan alces, ciervos y otros herbívoros.

Los perros parpadeantes odian a las bestias desplazadoras (su enemigo natural), y las atacan nada más verlas.

Los cachorros de perro parpadeante son muy cotizados (entre 1.000 y 2.000 monedas de oro cada uno) por su inteligencia y capacidad para ser entrenados.

PESADILLA

Clase de armadura: -4
 Dados de golpe: 6 + 6
 Movimiento: 15 metros, 36 volando
 Ataque: 2 cascos / 1 mordisco
 Daño: 1d6 + 4 / 1d6 + 4 / 1d12
 Salvación: G7
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 1.350

Las pesadillas son las monturas malignas de los planos inferiores, sirviendo a diablos, demonios, sagas nocturnas, liches y muertos vivientes poderosos.

Parecen grandes y musculosos caballos completamente negros. Tienen los ojos rojos, un hocico llameante y cascos que arden como ascuas. En lugar de pelo, tanto la crin como la cola son de fuego.

Las pesadillas pueden comprender las órdenes de sus malignos jinetes. Se comunican entre ellos por empatía.

Odian todo lo que está vivo. Atacarán a cualquier criatura que no sea oriunda de los planos inferiores que encuentren. Tienen potentes colmillos con los que muerden. Sus cascos ardientes también son armas temibles, y prenderán cualquier combustible o sustancia inflamable.

Durante el combate, la excitación y el fervor de la batalla harán que exhale una nube de humo tóxica y ardiente, que ciega y ahoga a todos aquellos en un radio de 3 metros del maligno corcel. Los afectados deben superar una salvación contra aliento de dragón o sufrir un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, daño, CA y salvaciones.

su mera presencia mata instantáneamente a los animales pequeños (ratones, insectos, etc) hasta una distancia de 9 metros, y paralizará a criaturas de 3 Dados de golpe o menos hasta que superen una salvación contra parálisis. Una vez que lo consiguen ya no son afectados. Los lugares donde una pesadilla toca el suelo quedan malditos y secos, y las plantas se marchitan y mueren.

Aunque no tiene alas, la pesadilla es capaz de desplazarse por el aire con una facilidad pasmosa. Pueden volar a través del plano astral y etéreo a voluntad.

Pueden volverse invisibles (como el conjuro invisibilidad, pero afectando también a sus jinetes) tres veces al día.

Las pesadillas son las monturas salvajes de los planos. Su cometido en los planos inferiores es el actuar como monturas en misiones malignas. No tienen conexión biológica con los caballos. La pesadilla es un mero siervo del mal, sin necesidad de alimentarse o respirar, que a través de un pacto impío ha tomado la forma de un enorme corcel.

Se las considera carnívoras, basándose solamente en su hábito de devorar a los enemigos caídos cuando sea posible. No hay, sin embargo, nada que indique que las pesadillas obtienen su sustento de la carne consumida -- es más probable que ganen fuerza a través de su servicio a la causa del mal.

Se conoce la existencia de pesadillas mucho más grandes y feroces, conocidas con el nombre de Cauchemar.



PUDIN NEGRO

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 10
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: 3d8
Salvación: G5
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.750

El pudin negro es una masa negra amorfa sin inteligencia, de entre 1'5 y 9 metros de diámetro. Los pudings siempre están hambrientos; atacarán a cualquier criatura con la que se crucen.

Con su toque corrosivo infligen 3d8 puntos de daño a las criaturas vivas, y pueden disolver la madera y corroer el metal en un turno. Esta habilidad no tiene efecto sobre la piedra.

Pueden moverse sin dificultad por techos y paredes, y pasar a través de aberturas pequeñas. Hacer esto requiere tiempo, habitualmente un turno completo o más.

Sólo se le puede derrotar empleando fuego; otros ataques (armas o hechizos) simplemente hacen que se divida en pudins más pequeños, cada uno de 2 Dados de golpe y 1d8 de daño por impacto. Sin embargo, una espada flamígera (un tipo de arma mágica) le causará daño completo.





RAKSHASA

	Común	Mayor
Clase de armadura	-4	-5
Dados de golpe	7	8 + 16
Movimiento	15 metros	18 metros
Ataque	2 garras / 1 mordisco	2 garras / 1 mordisco
Daño	1d4 / 1d4 / 1d6	1d6 / 1d6 / 1d10
Salvación	G7	G9
Moral	9	10
Alineamiento	Caótico	Caótico
Valor PX	1.650	2.650

Los rakshasa son una raza de espíritus malévolos encerrados en un cuerpo que cazan y atormentan a la humanidad. Nadie sabe de dónde provienen; algunos especulan con que son pesadillas hechas realidad.

Miden entre 1'80 - 2'10 metros y pesan entre 125 y 150 kilos. No tienen una apariencia uniforme, pero en esencia son criaturas humanoides con los rasgos de varias bestias (los más comunes son los tigres). Su rasgo más extraño son sus manos, las cuales tienen vueltas las palmas del revés: donde debería estar el dorso de la mano, está la palma y viceversa. Esta extraña cualidad no les resta habilidad manual, simplemente es inquietante para los que no lo han visto nunca. Los rakshasa más poderosos pueden incluso tener varias cabezas. Todos los integrantes de la raza visten con ropas de la mejor calidad.

A los rakshasa les encanta el sabor de la carne fresca humana y utilizan ilusiones para conseguirla. Tienen una forma limitada de percepción extrasensorial que les permite cambiar su aspecto para aparentar ser alguien en quien la víctima confía; el rakshasa utiliza la ilusión como cebo y golpea cuando el objetivo está desprevenido. La ilusión siempre se termina cuando el rakshasa ataca.

Son criaturas con una capacidad innata para la magia, pudiendo lanzar conjuros de mago hasta nivel 3 (conjuros por día 3/2/2) y de clérigo hasta nivel 1 (4). Todos estos conjuros los lanza con un nivel de habilidad equivalente a un lanzador de nivel 7. Los rakshasa son inmunes a todos los conjuros de nivel 7 e inferior. Los atacantes necesitan de un arma mágica de +1 al menos para poder dañar al rakshasa. Más aún, si el bonificador mágico del arma es inferior a +3, el daño se reduce a la mitad.

La excepción son los virotes sobre los que se ha lanzado un conjuro de bendecir: matan a un rakshasa instantáneamente.

La sociedad rakshasa se rige por un sistema de castas muy rígido. Los gobernantes son los rajah o maharajah, cuyas órdenes han de ser obedecidas sin rechistar. Los rakshasa están inmersos en una guerra constante con la humanidad, no sólo para alimentarse sino también porque creen que la batalla es la única manera de obtener honor. Su concepto de honor es un tanto extraño, y retorcerán la letra de un trato para acomodarlo a sus propósitos.

Los rakshasa son virtualmente inmortales: un rakshasa destruido volverá a nacer pasado un determinado período de tiempo. Este tiempo varía sin atender a un patrón específico: puede ser un año, mil o un día. El rakshasa conserva los recuerdos de sus vidas pasadas y probablemente guarde un cierto rencor para con la criatura que le dio muerte.

Rakshasa mayor: una versión más poderosa del rakshasa común, estos guerreros son mucho más poderosos y duros. Sólo pueden ser golpeados por armas mágicas con un bonificador de +2 o superior; las armas con un bonificador inferior a +4 sólo les causarán la mitad del daño. Lanzan conjuros como magos de nivel 9 (3/3/3/2/1).



RECHINADOR

	Común	Alado
Clase de armadura	6	5
Dados de golpe	3	4
Movimiento	15 metros	12 metros, 6 volando
Ataque	1 mordisco	1 mordisco
Daño	1d6	1d8
Salvación	G1	G2
Moral	8	8
Alineamiento	Caótico	Caótico
Valor PX	120	270

Estas criaturas son parecidas a los perros, pero sus hocicos cuentan con muchos más dientes afilados, y una hirsuta mata de pelo a lo largo de su lomo. La coloración depende de su hábitat pero por lo general se mueve entre el gris, marrón y negro. Sus ojos muestran un destello asesino.

La manada se comunica a un nivel muy rudimentario, usando una combinación de gruñidos, ladridos y lenguaje corporal.

Cuando atacan, rodean a su presa y después se lanzan a la garganta. Su táctica consiste en desgastar al infortunado de turno hasta que está suficientemente debilitado. Entonces todo el grupo se abalanza sobre él desde todas direcciones, derribándolo. La víctima sufre una penalización de +4 a la CA y los rechinadores infligen +2 puntos de daño en cada ataque.

La única esperanza de escapar de una manada de estas bestias es trepar a algún lugar que no puedan alcanzar. Sin embargo, se sabe que en ocasiones hacen guardia pacientemente hasta que la presa muere por deshidratación o intenta escapar, presa del pánico.

Los rechinadores cazan en manadas, siguiendo a un líder (+1 Dado de golpe) que obtiene su posición mediante la lucha y el sometimiento del resto de los miembros.

Se alimentan únicamente de carne. Atacan a prácticamente cualquier cosa que encuentren en la zona, desde conejos y pájaros hasta aventureros. Reciben su nombre de su habilidad para triturar hasta los huesos de sus víctimas, produciendo un sonido muy característico y aterrador. Las zonas controladas por estas criaturas se verán desprovistas de vida animal rápidamente, siendo sustituida por un silencio antinatural. Se necesita casi un año para que los animales vuelvan a asentarse en un área habitada por rechinadores, incluso después de que éstos la hayan abandonado.

Rechinador alado: Se les encuentra sólo en zonas con formaciones rocosas naturales. Están dotados de alas similares a las de un murciélago que les permite saltar desde las rocas y planear hasta una distancia de 15 por cada 3 metros de altura del lugar de salto. Se cansan rápido, por lo que sólo pueden planear hasta una distancia máxima de 60 metros. Pueden saltar desde el suelo y planear 6 metros, pero sufren un penalizador de -2 a las tiradas de ataque que hagan desde el aire.

En combate suelen utilizar las rocas para cargar a sus enemigos usando su vuelo. Para ello precisan de al menos 6 metros de altura, realizando un ataque con un bonificador de +2 (sufriendo un penalizador de +1 a la CA).



REMORHAZ

Clase de armadura: 0 / cabeza 2 / vientre 4
 Dados de golpe: 7 - 14
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 6d6
 Salvación: G (nivel = mitad de Dados de golpe)
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral

Valor PX por Dados de golpe:

7 = 850	8 = 1.200
9 = 1.600	10 = 1.750
11 = 1.900	12 = 2.125
13 = 2.300	14 = 2.500

Remorhaz, también conocidos como gusanos polares, habitan única y exclusivamente en los yermos gélidos. Son depredadores muy agresivos que devoran cualquier tipo de animal, incluyendo humanos, semihumanos y humanoides; se sabe que han llegado a atacar incluso a

los gigantes de la escarcha.

El remorhaz tiene un cuerpo segmentado con una cabeza y cuello provistos de una membrana, manteniéndose sobre docenas de patas quitinosas. Son de color azul hielo salvo en el lomo, donde una línea blanca marca una zona cubierta de protuberancias. El tamaño del remorhaz viene determinado por sus Dados de golpe: uno de 7 DG mide 6'3 metros, uno de 8 DG 7'2, etc. Su lenguaje se compone de rugidos, gruñidos y bramidos.

En combate el remorhaz bate su membrana, alzando los cuartos delanteros de su cuerpo. Es entonces cuando se abalanza sobre su presa, golpeando con una velocidad cegadora. Pueden engullir a su presa con una tirada de ataque de 20; cualquiera engullido muere instantáneamente por el intenso calor que hay dentro de su cuerpo. Cuando se excita, segrega una sustancia que hace que sus intestinos generen gran cantidad de calor. En ese momento las protuberancias del lomo se tornan rojas por el exceso de calor. Cualquier arma no mágica que toque la espalda del monstruo se derrite, en el caso de las criaturas sufren 10d10 puntos de daño.

El remorhaz tiene diferentes grados de protección en su cuerpo. Será el Narrador el que determine dónde se le ha golpeado. Si es necesaria una referencia rápida, hay que ver en qué situación se encuentra el monstruo con respecto a los personajes. Si se prepara para atacar, los personajes le golpearán en el vientre si le atacan de frente. Si ya ha atacado, se le golpeará en la cabeza. En otro caso, se usará la CA general del cuerpo.

Dado que los remorhaz son relativamente lentos en comparación con el resto de moradores de los yermos gélidos, prefieren ocultarse bajo la nieve y esperar a que se aproximen las presas, intentando sorprenderlas. Los remorhaz tienen infravisión hasta una distancia de 18 metros. Tienen una resistencia innata a la magia de un 75%.

Los remorhaz son carnívoros, manteniéndose con una dieta a base de renos, alces e incluso osos polares. Se reproducen a finales del verano y permanecen unidos hasta que transcurren 2 meses, momento en el cual se separan para vivir de nuevo una existencia solitaria.

Sus huevos están valorados en 500 monedas de oro y son muy buscados por la capacidad del remorhaz para ser entrenado como guardián. Aún así hay que tener cuidado con su apetito puesto que podría llegar a atacar a su amo. La secreción calorífica del remorhaz (el thrym) es un componente valioso para fabricar objetos mágicos relacionados con el calor, y puede venderse a los alquimistas por 5-10 monedas de oro el frasco. El remorhaz contendrá suficiente material para llenar 10 frascos de thrym por Dado de golpe.

RHAGODESSA

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4 + 2
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 pata / 1 mordisco
Daño: 0 + ventosas / 2d8
Salvación: G2
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

La rhagodessa es un arácnido gigante, del tamaño de un caballo pequeño. Posee una cabeza y mandíbulas muy desarrolladas, de color negro, y un tórax marrón oscuro. Tiene 5 pares de patas; el par frontal termina en ventosas con garras que facilitan el sujetar a sus presas. Un impacto de una pata no causa daño pero apresa a la víctima. En el siguiente asalto de combate, la víctima es arrastrada a las mandíbulas y mordida (un impacto automático). Si la víctima se libera del agarre, sufre 1d4 puntos de daño por desgarramiento.

Las rhagodessas son carnívoros nocturnos, y sólo cazan en la oscuridad. Son comunes en cavernas, y pueden trepar por las paredes.





ROC

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 18
 Movimiento: 3 metros, 30 volando
 Ataque: 2 garras o 1 mordisco
 Daño: 3d6 / 3d6 o 4d6
 Salvación: G9
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.125

Los rocs son enormes aves de presa que moran en regiones montañosas cálidas y son conocidos por atrapar grandes animales (ganado, caballos, elefantes) para comérselos.

Parecen grandes águilas, con un plumaje color marrón oscuro/dorado de la cabeza a la cola. En raras ocasiones se han visto ejemplares rojos, blancos o negros, estos avistamientos se consideran un mal presagio.

Miden 18 metros del pico a la cola, con una envergadura de 36 metros.

En combate el roc se lanza en picado sobre su presa, la aferra fuertemente con sus garras para después alzar el vuelo, transportándola hasta su nido. La mayoría de las veces (95%) el roc sólo se lleva a su presa si consigue impactar con ambas garras. Si sólo golpea con una, suelta a la presa y se prepara para hacer un nuevo picado. Cuando la presa ha sido asegurada, el roc vuela hasta su nido. Si la criatura se resiste, el roc la golpea con su pico hasta que deja de moverse.

Si captura a un humano/humanoide/semihumano, hay un 65% de posibilidades de que el agarre impida a la víctima atacar al roc usando armas o conjuros. El roc soltará a su presa si sufre daño equivalente a 1/4 de sus puntos de golpe. Un roc puede coger a dos objetivos si estos se encuentran a 3 metros el uno del otro.

Normalmente el roc vuela a una altura de 90 metros sobre el suelo, buscando presas con su agudo sentido de la vista. Cuando encuentra una adecuada, se lanza en

picado silenciosamente. El sigilo de este primer ataque impone un penalizador de -5 a las tiradas de sorpresa de los oponentes.

El nido del roc esta compuesto de ramas, troncos y esas cosas. Los nidos suelen estar muy separados uno de otro, ya que no habría suficientes presas para satisfacer su apetito. Hay un 15% de posibilidades de encontrar huevos (1d4+1) en el nido. Cada huevo se puede vender por 2d6+100 monedas de oro a comerciantes especializados en artículos exóticos. Como es de esperar, los rocs defenderán sus huevos hasta la muerte, ganando un bonificador de +1 a las tiradas de ataque.

En ocasiones los rocs son criados como monturas por comunidades de gigantes de las nubes o de la tormenta. Los gigantes de alineamiento Legal no permiten a sus rocs que ataquen zonas civilizadas.

Las plumas de roc se emplean en la manufactura de objetos mágicos relacionados con el vuelo, como las típicas escobas voladoras.



ROMPEHUESOS

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 6 metros
 Ataque: 1 mordisco / 1 coletazo
 Daño: 1d8 / 1d4
 Salvación: G2
 Moral: 12
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 75

El rompehuesos es un descendiente de una rama de dinosaurios carnívoros ya extintos. Se parece a un dinosaurio del tamaño de un humano, con la piel gris verdosa cubierta por manchas grises. Sus ojos son de color carmesí y sus dientes amarillos. Mide 1'5 metros de alto y pesa 250 kilos.

Es tan agresivo como estúpido, y tiene la extraña costumbre de coleccionar los huesos de las mandíbulas de sus víctimas para adornar su cubil. El número de huesos descubiertos dará una indicación aproximada del status del espécimen entre los suyos.

Ataca a sus presas con sus grandes y poderosas mandíbulas; y a la vez haciendo arcos con su cola para azotar al oponente. Si es atacado por más de una criatura, o se le rodea, dividirá sus ataques entre los enemigos al alcance. Su naturaleza agresiva hace que siempre luche hasta la muerte.

SABOATH

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 11
 Movimiento: 6 metros, 12 nadando
 Ataque: 1 golpetazo
 Daño: 2d10
 Salvación: G6
 Moral: 12
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 2.700

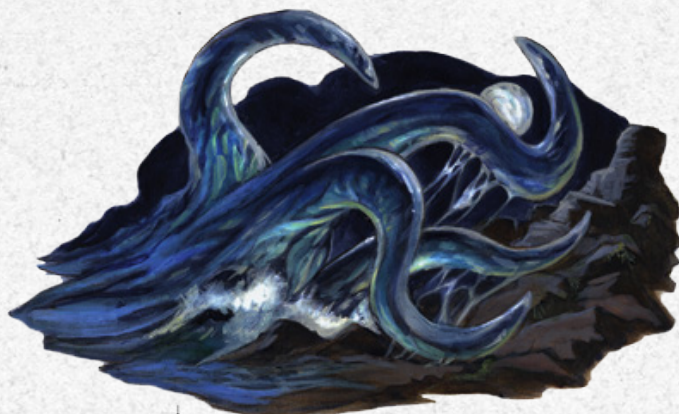
Los saboath son un tipo especial de golem creado por los aboleth. Son criaturas hechas de agua, y es muy difícil distinguirlos a simple vista de los elementales de agua. Para su construcción se emplea la mucosidad que generan los aboleth para poder respirar, y se les anima atando un espíritu del plano elemental del agua a su forma física.

Siempre se les encuentra en el agua o en tierra a no más de 18 metros de una formación acuosa. Atacan golpeando con unos pseudópodos que forman desde su cuerpo acuoso. El golem engulle a su objetivo si supera en 4 puntos la dificultad para impactar o si obtiene un 20 natural en el dado. La víctima engullida sufre de manera automática 2d10 puntos de daño por ahogamiento menos 1 punto de daño por cada dos puntos de Constitución que tenga por encima de 12 (daño mínimo 2). Un objetivo protegido por un conjuro de respirar bajo el agua no sufre este daño, aunque seguirá dentro del cuerpo del saboath. Las criaturas engullidas pueden ser objetivos de los ataques cuerpo a cuerpo del saboath, aunque lo más habitual es que ataque a otros objetivos. Puede engullir hasta cuatro criaturas de tamaño medio.

Una vez por turno el saboath puede crear un efecto de muro de hielo, habitualmente en el aire, de forma que caiga sobre los enemigos infligiendo 3d10 puntos de daño a cada uno.

Como el resto de los golems, son inmunes a la magia con la excepción de los conjuros que generen efectos de fuego, contra los que realizan sus tiradas de salvación con un penalizador de -2.

También comparte con el resto de los golems su dependencia de las órdenes de su amo. Si se le ataca, devolverá el ataque. Es capaz de hacer tácticas en combate y normalmente empleará su muro de hielo en el primer asalto antes de lanzarse al cuerpo a cuerpo.





SABUESO YEZ

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 3 + 3
 Movimiento: 15 metros, 27 volando
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 2d4
 Salvación: G4
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 100

Estos temibles sabuesos voladores son criaturas mágicas de la noche. Cazan todo tipo de humanoides y criaturas feéricas.

Su aspecto es el de un perro de pelo corto y grueso, color negro mate. En la oscuridad todo lo que se puede ver de ellos es el brillo rojizo de sus ojos. Sus cabezas son casi humanas -planas con una nariz que sobresale en lugar de hocico. Sus pequeñas orejas puntiagudas se alzan hacia arriba, dando la impresión de ser pequeños cuernos.

Desprenden un olor que recuerda al humo en una noche fría. Dado que pueden volar, los sabuesos yez no hacen ruido cuando se mueven. Estas criaturas antinaturales suelen hallarse en compañía de cazadores malignos y otras fuerzas poderosas del mal.

La primera señal de que una manada de sabuesos yez se acerca es su espeluznante aullido, capaz de helar la sangre, y que puede oírse hasta a un kilómetro y medio. Aquellos que se encuentren en un radio de 27 metros deben superar una salvación contra conjuros o huir atemorizados, sólo para ser derribados y masacrados por la feroz manada. Sólo se permite una tirada de salvación por criatura por encuentro. Si se falla, el personaje estará en un estado de pánico hasta que deje de oírlo. Si supera la tirada, aguantará los efectos del aullido hasta el final del encuentro.

El sabueso yez es inmune a todas las armas físicas excepto aquellas hechas de plata o imbuidas con magia. Las de plata causan 1 punto de daño por impacto. Las armas mágicas infligen daño equivalente a su bonificador

mágico. Por ejemplo, una espada +2 causará 2 puntos de daño con un impacto exitoso. Las armas mágicas que no tengan un bonificador se rigen por las reglas de las armas de plata. Además, los sabuesos tienen una cierta resistencia natural a la magia, pudiendo ignorar los efectos de ciertos conjuros (10%).

A pesar de que los sabuesos yez son más inteligentes que el perro medio, sus tácticas en combate son muy similares al del resto de cazadores de grupo.

Persiguen a su presa hasta que esta se encuentra demasiado cansada para combatir. Entonces la manada la acorrala o rodea para después abalanzarse súbitamente sobre ella y matarla. No hacen ataques de garra, sólo muerden. Si están bajo el control de alguna criatura se les puede dar órdenes y dirigir su estrategia y tácticas.

Siendo criaturas antinaturales de la noche, los sabuesos yez no soportan la luz del día. Si el amanecer es inminente, se repliegan a su cubil. Siempre hacen esto con suficiente tiempo para llegar. No se ven afectados por la luz de las antorchas o de los conjuros de luz, pero la luz solar artificial les hace huir. Si se ven expuestos a la luz del sol, se desvanecen en un asalto, para vagar por el plano etéreo para siempre. Si se les mata en el plano etéreo, son destruidos completamente.

El origen de los sabuesos yez está en los planos inferiores, donde son creados por fuerzas malignas y dados como regalo a sus siervos. Dada su inteligencia siempre intentan encontrar un amo capaz para dirigirlos, los ejemplos más comunes incluyen sagas nocturnas, vampiros, magos malignos, etc. Por descontado el amo debe ser inmune al aullido de los sabuesos y tener algún método para comunicarse con ellos, habitualmente a través de la telepatía.

Dentro de la manada, el sabueso yez con más puntos de vida es el líder. Una vez establecido el líder no hay peleas, sólo obediencia y cooperación. Su placer principal es el escuchar los gritos de pánico de sus presas justo antes de rematarlos.

La manada mora en un cubil subterráneo hasta que el sol se pone y cae la noche. Durante el día nunca abandonan la cueva. Estos cubiles siempre están en lugares remotos y salvajes, lejos de la civilización.

SALAMANDRA

	De fuego	De la escarcha
Clase de armadura	2	3
Dados de golpe	8	12
Movimiento	12 metros	12 metros
Ataque	2 garras / 1 mordisco	4 garras / 1 mordisco
Daño	1d4 / 1d4 / 1d8	1d6 / 1d6 / 1d6 / 1d6 / 2d6
Salvación	G8	G12
Moral	8	9
Alineamiento	Neutral	Caótico
Valor PX	1.200	2.125

Las salamandras son criaturas procedentes de los planos elementales (donde son comunes). Ambas tienen la apariencia de criaturas escamosas (serpiente la de fuego, lagarto la de escarcha). Las salamandras de fuego proceden del plano elemental del fuego y las de la escarcha del de aire. Son enemigos mortales entre sí, y se atacarán nada más verse. Ambas son inmunes a las armas mundanas.

Salamandra de fuego: Esta criatura de cuerpo serpentino (de entre 3'6 - 4'8 metros) está cubierta por escamas brillantes de color rojo o amarillo anaranjado. En el mundo material suelen habitar cerca o dentro de volcanes, o en tierras muy cálidas. Es inmune al fuego. Todas las criaturas a 6 metros de ella reciben 1d8 puntos de daño por asalto debido al intenso calor que emana de su cuerpo.

Salamandra de la escarcha: Este monstruo tiene seis patas y escamas de color blanco o azul. En el mundo material prefieren yermos gélidos, glaciares y tundras. Atacan alzándose sobre sus patas traseras, golpeando con 4 garras y su mordisco. Es inmune al frío. Todas las criaturas a 6 metros de ella reciben 1d8 puntos de daño por asalto debido al frío extremo que emana de su cuerpo.



	Annis	Cetrina	Marina	Nocturna
Clase de armadura	0	-2	7	-2
Dados de golpe	7 + 7	9	3	8
Movimiento	15 metros	12 metros, 12 nadando	12 metros, 12 nadando	12 metros
Ataque	2 garras / 1 mordisco	2 garras	1 daga	1 mordisco
Daño	2d8 / 2d8 / 1d10	1d4 + 6 / 1d4 + 6	1d4 + 6	2d6 + 6
Salvación	EL7	EL9	EL3	EL8
Moral	9	10	7	8
Alineamiento	Caótico	Caótico	Caótico	Caótico
Valor PX	1.025	1.600	65	1.750

Las sagas son criaturas mágicas que se dedican a extender el caos y la destrucción, a través de su magia y matando a todo ser que encuentran.

Su aspecto es el de humanas viejas y retorcidas, con un pelo largo y sucio, y los rostros marchitos. Su piel manchada está cubierta de pústulas y verrugas, sus bocas llenas de dientes ennegrecidos y un aliento pestilente. A pesar de su condición, las sagas poseen una fuerza sobrehumana y pueden aplastar fácilmente a criaturas menores, como los goblins, con una mano. De forma similar, a pesar de sus cuerpos decrepitos, corren rápidamente, superando con facilidad obstáculos tales como troncos o rocas. De sus dedos largos y huesudos surgen garras férreas. Emplean estas garras para desgarrar a sus oponentes en combate. Su indumentaria es muy parecida a la de una campesina, pero habitualmente está más rasgada y sucia. Todas las sagas poseen una resistencia natural a la magia: 20% annis, 35% cetrina, 50% marina, 65% nocturna.

Las capacidades combativas de cada saga varían con cada tipo (ver los detalles más abajo), pero todas ellas poseen los siguientes rasgos: Una fuerza descomunal, resistencia a la magia y la aptitud mágica de cambiar de forma. Las sagas usan esta habilidad para atraer a sus víctimas, adoptando la apariencia de jóvenes humanas o semihumanas hermosas, ancianas desvalidas o de forma ocasional orcos y goblins. La saga revela su verdadero aspecto y ataca cuando un adversario débil se le acerca. Contra oponentes bien armados o protegidos, mantienen su disfraz y esperan pacientemente al momento adecuado para atacar, cuando sean más vulnerables. Este engaño puede incluir persuasión verbal, llevar a la víctima hacia una trampa, etc. Depende de la situación.

El punto débil de las sagas es su arrogancia. Tienen un notable desdén por las habilidades mentales de humanos y semihumanos, y un personaje avisado podría percatarse de su engaño a través de una conversación.

Las sagas viven solas o en grupos de tres. Siempre eligen lugares apartados del mundo civilizados. En ocasiones coexisten con ogros o gigantes malignos. Los primeros actúan como sirvientes o guardias de las sagas, los gigantes sin embargo son tratados con respeto (por razones obvias)

y cooperan con las sagas para llevar a cabo actos de gran maldad contra el mundo exterior.

Aunque individualmente son poderosas, las sagas lo son mucho más cuando forman un aquelarre. El aquelarre está compuesto por tres sagas de cualquier combinación. Adquieren poderes especiales que las sagas por sí mismas no tienen. Estos poderes incluyen lanzar poderosas maldiciones, polimorfar criaturas, controlar el clima, reanimar a los muertos (en esqueletos o zombis), escudriñar a sus objetivos, enviar terribles sueños, predecir el futuro o aprisionar a sus víctimas en jaulas de fuerza. El aquelarre nunca lanza estos conjuros en combate, sino que los emplean para llevar a cabo sus planes.

Existe un 80% de probabilidades de que el aquelarre esté protegido por una mezcla de 1d8 ogros y 1d4 gigantes malignos. Uno o dos de estos ogros son polimorfados y enviados al mundo exterior para recabar información.

Se equipa a los esbirros con un artefacto conocido con el nombre de ojo de saga, que permite al aquelarre ver a través de él por un vínculo mágico. Su forma real es la de un ojo arrancado, pero para un observador normal parece una gema de poco valor. Se suelen colocar en medallones o colgantes. Destruir el ojo de saga causa 1d10 puntos de daño a las 3 sagas del aquelarre, y una de ellas queda ciega durante 24 horas.

Las sagas tienen un apetito voraz y son capaces de devorar criaturas de tamaño humano en tan sólo 10 asaltos. Prefieren la carne humana, pero se conforma con la de orco o semihumano cuando no hay otra opción. Esta destrucción sin sentido les ha granjeado poderosos enemigos. Aparte de la humanidad, tanto gigantes buenos como dragones benignos las cazan, matándolas siempre que les es posible. Las sagas se reproducen rápidamente, utilizando su capacidad de cambio de forma para seducir a los hombres. Siempre tienen hijas.



Annis: Son las más grandes y poderosas físicamente de entre las sagas. Miden entre 2'1 y 2'4 metros. Su piel es de color azul oscuro, mientras que su pelo, dientes y uñas suelen ser de un negro brillante. Los ojos de una annis son verde o amarillo mate. Tienen infravisión y unos sentidos del olfato y oído muy agudos. Por ello es difícil sorprenderlas, sólo con un 1 en 1d6.

La annis ataca utilizando sus garras y dientes para infligir terribles heridas. Si impacta con sus tres ataques en un sólo asalto, agarra a su oponente. En el siguiente asalto todos los ataques se consideran impactos automáticos, a no ser que la víctima sea más fuerte (su fuerza es de 19), se mate a la annis o la víctima utilice algún efecto mágico para escapar. La saga continuará desgarrando a su víctima hasta que muera.

Además de estos ataques, la saga annis puede generar un banco de niebla que cubre una extensión de 15 metro de largo por 6 de ancho y 6 de alto. Las criaturas dentro de esta zona no podrán ver nada que esté a más de un metro y medio. Puede generar este efecto hasta 3 veces al día, y lo suele emplear para confundir a sus oponentes o dificultar los ataques de un enemigo poderoso. La niebla persiste durante una hora.

• Cuando cambian de forma puede parecerse a una humana alta, una ogresa o incluso una gigante pequeña.

Su piel es dura como el hierro; por ello las armas de filo le causan un punto menos de daño al impactarle. Las armas romas (martillos, mazas) infligen un punto de daño adicional en cada golpe.

Hablan su propia lengua, así como el ogro, los idiomas de gigantes malignos y algunas el común. Su esperanza de vida es de 500 años.



Cetrina: Estas odiosas criaturas viven en bosques densos y pantanos. Como su nombre indica, su color de piel es de un verde enfermizo. El color del pelo varía desde el negro al verde oliva, y sus ojos son ámbar o anaranjados. Su piel, a pesar de su aspecto, es dura y áspera como la corteza de un árbol. Debido a su coloración y su capacidad para moverse en absoluto silencio, las sagas cetrinas imponen un penalizador de -5 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes mientras están en un bosque o pantano.

Tienen infravisión y una vista, olfato y oído superiores. Sólo se las sorprende con un 1 en 1d6. Garras de piedra les crecen en sus dedos alargados. Los usan para desgarrar a sus presas. Su fuerza es similar a la de un ogro, por lo que sus tiradas de ataque tienen un bonificador de +3 y un +6 al daño.

Pueden lanzar los siguientes conjuros, a voluntad una vez por asalto (como un mago de nivel 9): invisibilidad, respirar bajo el agua, fuerza fantasmal.

Para atraer a sus víctimas, las sagas cetrinas utilizan una habilidad de imitación de sonidos, creando voces de un varón o mujer, joven o maduro, humano o semihumano. Las llamadas de socorro y los llantos componen el grueso de sus engaños. También pueden imitar a la mayoría de animales.

Las sagas cetrinas hablan su propio idioma (un dialecto del de las sagas annis) así como todos los de las razas semihumanas y el común. Son las más longevas de las sagas -pueden vivir hasta 1.000 años.



Marina: Las más odiosas de las sagas, habitan en zonas costeras en mares de agua caliente, y en algunas ocasiones en lagos. Les gustan las zonas con abundante vegetación marina. Pústulas, apéndices óseos y escamas verdes cubren su enfermiza piel amarilla. Sus ojos son siempre rojos con pupilas negras. Su pelo tiene el aspecto de algas y cae por todo su cuerpo, cubriéndolo.

Odian la belleza, e intentan destruirla siempre que les es posible. Utilizan su cambio de forma para aparentar ser algo más agradable que su verdadero yo y atraer a sus víctimas a una distancia de 9 metros antes de revelar su verdadero aspecto. Este es tan horripilante que cualquiera que vea a una de estas sagas pierde la mitad de su fuerza durante 1d6 turnos si no supera una salvación contra conjuros. La saga marina puede además proyectar una mirada mortal hasta tres veces al día. Esta mirada afecta a una criatura a elección de la saga en un radio de 9 metros. Si la víctima falla una salvación contra veneno/muerte, tira 1d100 y aplica el siguiente efecto:

01-25	la víctima muere del susto
26-100	la víctima queda paralizada durante 3 días.

Pocos son los que sobreviven a su mirada, ya que la saga devora rápidamente a las víctimas indefensas.

Las sagas marinas siempre utilizan su mirada mortal como forma principal de ataque; pueden atacar cuerpo a cuerpo pero sólo lo hacen cuando los números están de su parte. Al contrario que otras sagas, utilizan dagas, obteniendo un bonificador de +3 al ataque y +6 al daño (por su fuerza de ogro). Las sagas marinas hablan su propio idioma además del común y el de las annis y elfos marinos. Viven hasta 800 años.



Nocturna: La saga nocturna proviene del plano del Hades, donde su raza domina al resto de criaturas infernales. En el plano material siempre está a la caza y captura de individuos malignos para matarlos y llevarse su alma al Hades para crear larvas -un bien de consumo común entre los demonios y diablos. Tiene la piel de color azul oscuro-violeta, con una mata de pelo negro y ojos rojos brillantes. Sus garras son muy largas y de color rojo o negro.

Cuando encuentran a su presa lanzan un poderoso hechizo de dormir, que afecta a criaturas de hasta 12 Dados de golpe, con una salvación contra conjuros para evitar sus efectos. La saga entonces procede a estrangular a su víctima. Si el conjuro falla, visitará a la víctima en sueños en forma etérea, obligando a su presa a volverse etérea también y cabalgándola hasta el amanecer. Cada visita reduce la constitución del objetivo en un punto; cuando llega a 0 muere y la saga se lleva su alma al Hades.

Odian la bondad y atacan a cualquier criatura de alineamiento bueno siempre que la situación juegue a su favor. Tienen una habilidad natural para detectar los alineamientos de las criaturas que ven.

Su forma de ataque más común es un terrible mordisco con sus colmillos, que en ocasiones transmite enfermedades.

Pueden lanzar un proyectil mágico, igual que el conjuro en todos los aspectos pero con daño 2d10 por proyectil (nivel de lanzador igual a sus Dados de golpe). De sus garras pueden proyectar un crepitante rayo negro que drena la fuerza de sus enemigos, imponiéndoles un penalizador de -4 al ataque y al daño durante 1d8 asaltos. Afecta a un objetivo hasta a 15 metros de distancia.

Estas dos aptitudes puede utilizarlas tres veces al día.

Por su conexión con los planos inferiores puede tratar de invocar una vez al día (50% de probabilidades) a una criatura del abismo o los nueve infiernos. Tira 1d100 y comprueba el resultado:

01-50	Demonio tipo I (vrock)
51-100	Diablo barbado (barbazu)

Odia hacer esto puesto que después deberá recompensar a su aliado con una larva.

Son inmunes a dormir, conjuros de hechizar, miedo, fuego y frío. Es necesario un arma de al menos un bonificador mágico de +3 para poder hacerles daño.

Como ya se ha comentado antes son capaces de proyectar astralmente sus cuerpo, pero para hacerlo precisan de una presea especial que forjan en el Hades. Esta presea curará todas las enfermedades que contraiga el poseedor y otorgará un bonificador de +2 a todas las tiradas de salvación cuando se invoquen sus poderes. Sin embargo, en manos de una criatura buena la presea se va deshaciendo con cada uso, aguantando hasta 10 antes de desaparecer.

Las sagas nocturnas suelen operar en solitario o en aquelarres de 3, y en ocasiones montan pesadillas. Hablan el común y los idiomas de los planos inferiores y superiores.

Nota: al igual que ocurre con el caballero de la muerte, los diablos y demonios aquí mencionados es posible que aparezcan en una futura ampliación del bestiario





SEMILICHE

Clase de armadura: -6
 Dados de golpe: 50 pg
 Movimiento: especial (ver descripción)
 Ataque: especial (ver descripción)
 Daño: especial (ver descripción)
 Salvación: especial (ver descripción)
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 4.800

Semiliche es un término engañoso por el cual uno asume que "semi" hace referencia a la categoría de poder. Nada más lejos de la realidad, ya que se refiere al estado del liche. Sólo una pequeña fracción del cuerpo de un liche sigue existiendo -un montoncito de polvo, el cráneo y posiblemente algunos huesos.

Un liche es un humano usuario de la magia o un clérigo de gran maldad que ha llevado a cabo el ritual necesario para preservar su fuerza vital tras la muerte. Finalmente, incluso la fuerza vital no muerta de un liche comienza a desvanecerse. Con el paso de los siglos la forma de liche se va descomponiendo, y su alma maligna viaja a través de extraños planos desconocidos incluso para el más docto de los sabios. Lo que queda del alma es un semiliche.

El semiliche suele descansar apoyado encima de un altar o dentro de un arcón lleno de tesoros. Si se le molesta, el semiliche se alza en el aire y forma una silueta humana con el polvo. Su actitud puede ser doble, tira 1d100 y consulta la siguiente tabla:

01-25	Avanzará hacia los intrusos profiriendo amenazas; la forma humana se disipará en 3 asaltos si no se le perturba.
26-100	La forma humana posee los poderes de un incorpóreo poderoso (pérdida de energía, inmunidades de muerto viviente, etc). Atacará sin mediar palabra.

Si se ataca a la forma ésta recibirá los impactos como si sufriera daño real. La realidad, sin embargo, es bien distinta.

Cualquier ataque físico realizado sobre la forma humana le otorgará un punto de golpe, y los conjuros ofensivos le darán un punto de golpe por cada nivel del conjuro, por ejemplo un conjuro de nivel 3 le dará 3 puntos.

Si obtiene 50 puntos de golpe por este método, la nube de polvo se transformará en un fantasma controlado por la voluntad del semiliche. Atacará nada más formarse.

El semiliche, su forma humana incorpórea y el posible fantasma no pueden ser expulsados por un clérigo. Sólo se puede destruir a los dos últimos si se acaba con el semiliche, ya que no tienen puntos de golpe reales, sólo es una forma de controlar cuánto tiempo tardan en conseguir suficiente poder para poder atacar por su cuenta. Los puntos de golpe se disipan a razón de 1 por día hasta que desaparecen por completo.

Si alguna criatura es lo suficientemente estúpida para tocar el cráneo del semiliche, se desatará un terrible ataque. Al tocarlo, el cráneo se alza en el aire. El semiliche puede sentir cuál es el miembro del grupo más poderoso, y normalmente elegirá a un mago sobre un combatiente (como un guerrero o explorador), al combatiente sobre el clérigo, y al clérigo sobre el ladrón. A estos efectos, un enano contará como combatiente, un elfo como mago y un halfling como ladrón.



Una vez hecho esto, el cráneo desatará un potente aullido con un alcance de 6 metros. Todas las criaturas dentro del radio de efecto deben salvar contra conjuros o morirán instantáneamente.

Cada semiliche tiene entre 5 y 8 gemas colocadas en las cuencas de los ojos y a modo de dientes. Cada una de estas gemas puede atraer el alma de un personaje y atraparla en su interior. El semiliche puede utilizar una de estas gemas para drenar la fuerza vital de uno de los intrusos. El alma del intruso más poderoso (según el criterio explicado anteriormente) será atraída y absorbida. El cuerpo del personaje caerá al suelo y desaparecerá en un asalto. NO hay tirada de salvación contra este efecto, el ataque es irresistible (el narrador podría permitir una salvación a su discreción). El cráneo entonces descenderá, satisfecho. Si

es golpeado o tocado por segunda vez, volverá a alzarse, lanzará el aullido y drenará el alma del siguiente personaje más poderoso.

Esta secuencia de ataque continuará mientras el cráneo siga intacto y continúe siendo molestado. Si se ocupan todas las gemas, entonces sólo podrá ejecutar su ataque de aullido, pero ganará un ataque adicional en forma de maldición que podrá lanzar sobre los intrusos restantes.

Estas maldiciones son muy poderosas, y podría incluir entre otros efectos:

- ♦ Ser golpeado siempre por los oponentes
- ♦ No poder superar las tiradas de salvación
- ♦ Perder todo el tesoro.

La maldición puede eliminarse con un conjuro de quitar maldición, pero el Carisma del personaje maldito se reducirá de forma permanente en 1 punto. La recuperación de los puntos perdidos a través del incremento mágico de características sigue siendo una posibilidad.

El cráneo del semiliche debe ser destruido si se quiere acabar con él. Sólo se le puede dañar de las siguientes formas:

- ♦ Un conjuro de *confusión* obligará al cráneo a descender sin ejecutar el ataque de aullido o robar un alma.
- ♦ Un conjuro de *golpear* lanzado sobre el cráneo le infligirá 3d6 de daño.
- ♦ Una *palabra poderosa matar* pronunciada por un mago en forma astral o etérea lo destruye completamente.
- ♦ Un guerrero, explorador, paladín o enano equipado con una espada vorpalina (o con un encantamiento similar de afiladura) o espada +5 (+4 si es un paladín) le infligen daño completo.
- ♦ Un *disipar magia* lanzado sobre el cráneo le causa 1d4+4 puntos de daño.
- ♦ Una *palabra sagrada* pronunciada en su contra le inflige 5d6 puntos de daño.
- ♦ Cualquier personaje equipado con un arma +4 o superior le inflige 1 punto de daño cada vez que consigue impactar.

El cráneo del semiliche resiste hasta 50 puntos de daño antes de ser destruido, y su clase de armadura es alta (-6). Si se destruye el cráneo, cada gema que contenga un alma debe realizar una salvación contra conjuros. Si la falla, se considera que el semiliche ha consumido el alma antes de ser destruido. Si la supera, la gema contendrá el alma del personaje y podrá ser utilizada para devolverle la vida. Nótese que es necesario un cuerpo cercano, como uno creado por un conjuro de *clonar*, un *simulacro* o simplemente el cuerpo sin alma del personaje. El polvo del semiliche y cualquier resto deben ser destruidos con agua bendita o la criatura se materializará de nuevo en 1d10 días.



SEMILICHE



SU-MONSTRUO

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 5 + 5
 Movimiento: 9 metros, 9 trepando
 Ataque: 4 garras / 1 mordisco
 Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 / 1d4 / 2d4
 Salvación: G6
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 400

Los su-monstruos parecen grandes monos grises, de entre 1'2 y 1'5 metros de alto. Poseen grandes huesos y miembros musculosos, pero siempre parecen desnutridos porque se les marcan mucho las costillas y vértebras. Su larga cola prensil soporta con facilidad su peso. Sus manos y pies son exactamente iguales, cada uno con 3 dedos largos y gruesos y un pulgar oponible, todos ellos provistos de garras. Como la cola, las manos y pies son fuertes y les permiten quedar colgados de un solo miembro durante varias horas. La mayor parte de su cuerpo está cubierto de un pelo corto gris y sucio. La cara y la cola son negros, mientras que las manos/pies son rojas (siempre parece que acaban de matar algo, lo cual no dista demasiado de la realidad). Sonríen con frecuencia, pero no como gesto amigable sino para amenazar enseñando los dientes.

Los su-monstruos atacan con las 4 patas cuando les es posible (colgándose de la cola), desgarrando a su víctima con sus afiladas garras. También pueden morder con su boca perruna. Cazan en pequeños grupos (1d12 miembros). Sus terrenos favoritos de caza son los caminos transitados a través de la jungla o cavernas (donde sea que vivan). Buscan un lugar apropiado entre las ramas o el techo de la caverna para agazaparse y esperar. Cuando una víctima pasa por debajo, se descuelgan usando su cola como ancla. De esta forma pueden atacar con sus

cuatro garras además del mordisco. Las víctimas de esta emboscada sufren un penalizador de -4 a las tiradas de sorpresa.

Lo que los convierte en temibles es su proteccionismo tribal. La mitad de las veces (50% de posibilidades), la familia al completo tomará parte en la caza. Macho, hembra y dos crías. Si las crías son atacadas o amenazadas, las hembras lucharán como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de *acelerar*. Si las hembras son atacadas, es el macho el que recibe este beneficio. En ambos casos el efecto dura cinco asaltos y es consecuencia de una subida de adrenalina.

Tienen poderes psíquicos que les permiten proyectar una descarga de energía psíquica una vez al día. Este ataque tiene forma de cono de 1'5 metros de ancho en su inicio, 18 de largo y 6 de ancho al final. Todos los objetivos dentro del cono deben superar una salvación contra varitas mágicas o quedarán aturdidos e incapaces de actuar durante 3d4 asaltos.

De acuerdo a las leyendas, los su-monstruos fueron creados por un poderoso mago o clérigo maligno, que quiso proteger su bosque de posibles intrusos. Las criaturas componen una fuerza de ataque formidable, lo cual apoya esta teoría. Los sabios dicen que estas criaturas son un híbrido mágico de humano y mono. En cualquier caso, muchos magos y clérigos malignos emplean a los su-monstruos como guardianes en zonas boscosas o cavernas.



TARASCA

Clase de armadura: -3

Dados de golpe: 300 puntos de golpe (aproximadamente 70 DG) (ver descripción)

Movimiento: 9 metros, 15 embestida

Ataque: 2 garras / 1 coletazo / 1 mordisco / 2 cuernos

Daño: 1d12 / 1d12 / 2d12 / 5d10 / 1d10 / 1d10

Salvación: G14

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 15.500

La legendaria tarasca (ya que afortunadamente sólo hay conocimiento de la existencia de una) es el monstruo nativo del plano material más temido. La criatura es bípeda y escamosa, con dos cuernos en su cabeza, una cola azotante y un caparazón reflectante.

La tarasca es una máquina de matar y cuando está activa (ver más abajo) devora todo en kilómetros a la redonda, incluyendo todos los animales y la vegetación. Ataca como un monstruo de 28 Dados de golpe, golpeando una CA de 0 con un -5. Su rutina de ataque incluye las dos garras delanteras, un barrido con la cola, un mordisco (que cercena miembros con una tirada natural de 18 o más), y 2 cornadas.

Una vez cada turno, la habitualmente lenta tarasca puede esprintar hacia adelante con una tasa de movimiento de 15 metros, haciendo que los ataques de cornada causen doble daño y pisoteando todo bajo sus garras infligiendo 4d10 puntos de daño aplastante.

La mera visión de la tarasca hace que las criaturas de menos de 3 Dados de golpe queden paralizadas por el miedo (sin tirada de salvación) hasta que dejen de verla. Criaturas de 3 o más Dados de golpe huyen presa del pánico, aunque aquellos de 7 o más Dados de golpe que superen una tirada de salvación contra parálisis no se verán afectados (aunque la mayoría de las veces eligen echar a correr).

El caparazón de la tarasca es excepcionalmente duro y reflectante. Rayos y descargas como rayos, conos de

frío e incluso proyectiles mágicos son inútiles contra él. Su capacidad de reflexión es tal que en ocasiones estos ataques son devueltos al lanzador (1 en 1d6).

La tarasca es inmune también al calor y al fuego, y regenera los puntos de golpe perdidos a razón de 1 punto por asalto. Sólo las armas mágicas tienen alguna posibilidad de dañarlo.

Por fortuna la tarasca sólo está activa durante cortos períodos de tiempo. Habitualmente el monstruo aparece para alimentarse durante una semana o dos, saqueando todo lo que encuentra a su paso en kilómetros y kilómetros. Tras hartarse la tarasca busca una guarida subterránea y duerme durante 5d4 meses antes de despertar de nuevo. Una vez cada década, el monstruo está particularmente activo, y permanece despierto durante varios meses. Tras este período, su sueño dura 4d4 años (salvo que se le moleste).

Derrotar a la tarasca parece una hazaña imposible. Sólo si se la reduce a -30 puntos de golpe y se lanza un conjuro de *deseo* permanecerá muerta. Si no, incluso el más minúsculo pedazo de la criatura puede regenerar al monstruo completamente. Las leyendas dicen que se pueden obtener grandes tesoros del caparazón. La porción superior, si se trata con ácido y se calienta en una forja, dará como resultado la obtención de un gran número de gemas (10d10 diamantes de 1.000 monedas de oro cada uno). El vientre, mezclado con la sangre de la criatura y adamantita, se dice que produce un metal que puede ser forjado por un maestro herrero enano en 1d4 escudos +5. Se requieren 2 años para crear cada escudo, y no es probable que los enanos lo hagan gratis.

Nota: Los puntos de experiencia que otorga esta criatura son orientativos. Para un desafío así lo más adecuado es que el narrador establezca la recompensa de acuerdo a su criterio y los objetivos de la campaña.

TEMBO

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 5
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco / 2 garras delanteras / 2 garras traseras
Daño: 1d10 + drenaje de energía / 1d8 / 1d8 / 1d6 / 1d6
Salvación: EN5
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 300

El tembo es una despreciable criatura, odiada y temida en todos los lugares. Este monstruo camina habitualmente a 4 patas como si fuera un felino. Su piel está cubierta por escamas de color marrón tostado. Sus cuatro miembros terminan en garras largas y afiladas, y enormes colmillos sobresalen por debajo de los labios carnosos de su morro cuadrado. Sus grandes orejas situadas a ambos lados de su cabeza le permiten captar los sonidos en cualquier dirección (pueden girar sin restricción).

Los tembos hablan su propia lengua, y debido a su elevada inteligencia algunos aprenden los idiomas de los humanos y semihumanos. Hablan estas lenguas a base de gruñidos mientras babean, lo que puede ser tan desconcertante como los temas de los que deciden hablar.

Les encanta el combate, y se lanzan al cuerpo a cuerpo en una danza furiosa de sangre y muerte. Saltan hacia una víctima y atacan con sus cuatro garras a la vez que propinan un mordisco. Las garras frontales tienen más fuerza que las traseras, por lo que causan mayor daño. Su ataque más devastador toma la forma de un temible mordisco. Un mordisco con éxito inflige daño y además la víctima debe superar una salvación contra veneno/muerte o perderá un nivel de experiencia. La tirada de salvación debe realizarse cada vez que un mordisco impacta.

Cuando son atacados desde la distancia, el diestro tembo puede esquivar todo tipo de proyectiles con un resultado de 1-5 en 1d10. Su rapidez en la batalla es increíble, por

ello a la hora de calcular la iniciativa un tembo puede lanzar 2d6 y elegir el resultado más alto.

Una vez por día puede cambiar la coloración de su piel para desaparecer de la vista, incluso en medio de una refriega. Este efecto se trata igual que un conjuro de *invisibilidad*. Estas bestias son muy audaces, y siempre lucharán hasta la muerte en lugar de huir de la batalla.

Los tembos suelen habitar en yermos desérticos en pequeñas manadas que poseen una organización social mínima. Cada tembo actúa según sus propios deseos, no comparte las presas y no se somete a ningún líder. El único rasgo de cohesión que muestran es que si un tembo es atacado, la manada entera corre a ayudarlo.

Los tembos prefieren alimentarse de criaturas jóvenes (por crueldad básicamente), engullendo animales recién nacidos de un tirón. Se sabe que para encontrar sus presas se han adentrado en comunidades élficas, capturando niños elfos; en los subterráneos de los enanos para hacerse con sus carnosos vástagos; e incluso en ciudades humanas para robar bebés nobles de sus cunas. Estos hechos han convertido a los tembos en objetos universales de miedo y odio. Incluso aquellas razas con una enemistad notoria como elfos y enanos han abandonado las armas momentáneamente para deshacerse de un grupo de tembos antes de que éstos pudieran darse un festín con sus hijos.

Nota: Por motivos de espacio no se han incluido los poderes psiónicos del tembo original. Para hacerlo tendríamos que explicar todo el sistema de psiónica, cosa que simplemente no es factible. Aún así, creemos que el tembo seguirá haciendo honor a su leyenda de monstruo letal con las capacidades aquí descritas.





TENTAMORT

Clase de armadura: 3 (tentáculos), 1 (cuerpo)
 Dados de golpe: 2 cada tentáculo, 4 el cuerpo
 Movimiento: 1 metro
 Ataque: 1 tentáculos
 Daño: 1d6 / 1d6
 Salvación: G5
 Moral: 7
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 125

Los tentamorts son depredadores de dungeon emparentados con los calamares. Su cuerpo/cabeza es una esfera carnosa de 60 centímetros de diámetro, cubierta por una coraza quitinosa. Esta cabeza/cuerpo contiene todos los órganos vitales y los perceptivos (olfato, gusto y oído). En la parte inferior del cuerpo tiene entre 6 u 8 tentáculos cortos succionadores. Le sirven de pies y le permiten adherirse a cualquier superficie. Son su única manera de locomoción. Dos tentáculos más grandes le salen de la cabeza, de 3'6 metros de largo. No tienen ojos, pero todo su cuerpo es un órgano delicado que percibe el calor corporal. La respiración se realiza a través de 3 agujeros colocados justo por encima de los pies. Su piel es de color gris-verde.

El tentamort se arrastra a través de los corredores de los dungeons, utilizando su sentido del olfato para encontrar una intersección muy transitada (una puerta o algo parecido), y se pega al techo o a la pared, esperando a que pase una presa. Cualquier criatura que se acerque a 3 metros del monstruo será atacado por los dos tentáculos más grandes. Los tentáculos tienen 2 dados de golpe cada uno, mientras que la cabeza tiene 4. Ataca como un monstruo de 4 dados de golpe. Cuando se reduce a un tentáculo a 0 puntos de golpe, éste es seccionado. Se regeneran completamente en una semana. Cortar un tentáculo no afecta al otro. La única manera de matar a un tentamort es acabar con el cuerpo.

Cada tentáculo puede golpear a un oponente y además cada uno tiene un ataque especial.

Uno es un poderoso constrictor, agarrando a su presa si golpea a un enemigo con una tirada superior en 2

puntos al número requerido, o un 20 natural. Las víctimas apresadas no pueden usar armas, lanzar conjuros o mover los brazos. Pueden hacer una tirada de presa para soltarse con un penalizador de -2. Cada asalto subsiguiente el tentamort inflige automáticamente 1d6 puntos de daño por constricción.

El otro tentáculo es mucho más mortal. De la punta sale un apéndice óseo. Como el tentáculo anterior, agarra a su presa con un 20 o superando el número requerido para impactar en 2 puntos. Este tentáculo, sin embargo, no constriñe. En vez de eso, al asalto siguiente la aguja de hueso se clava en la víctima sin tirada de ataque. Durante los siguientes dos asaltos el tentamort inyecta un fluido tipo saliva dentro del cuerpo. Este fluido ablanda los músculos y órganos de la víctima para que después puedan ser absorbidos con la aguja de hueso. Si se corta el tentáculo mientras inyecta, se puede salvar a la víctima lanzándole un conjuro de curar enfermedad durante la siguiente hora. Las criaturas que reciban la inyección completa mueren automáticamente 3 asaltos después. Un conjuro de *sanar* negará el fluido, como también lo hará un *regenerar* seguido de un *curar heridas*.

Si dos víctimas están al alcance, los tentáculos atacan simultáneamente. Si sólo hay una presa, ambos atacan a la misma.

Los tentamort responden a estímulos muy básicos. Se alejan rápidamente del fuego o del frío. A no ser que estén muy hambrientos, los tentamort dejarán de atacar después de perder un tentáculo.

	Thessalhida	Thessalmera	Thessalgorgón	Thessaltriz
Clase de armadura	0	2	2	3
Dados de golpe	12	10	10	8
Movimiento	12 metros	12 metros	12 metros	12 metros
Ataque	8 serpientes / 1 cola / 1 mordisco	8 serpientes / 1 mordisco león / 1 cola / 1 mordisco dragón	8 serpientes / 1 mordisco	8 serpientes / 1 mordisco
Daño	1d6 cada serpiente / 1d12 / 2d10	1d6 cada serpiente / 3d4 / 1d12 / 2d4	1d6 cada serpiente / 2d6	1d6 cada serpiente / 1d10
Salvación	G12	G10	G10	G8
Moral	7	7	7	7
Alineamiento	Neutral	Caótico	Neutral	Neutral
Valor PX	3.000	2.500	2.500	1.750



Los thessalmonstruos son una familia de monstruos híbridos emparentados con las hidras. Hay cuatro tipos de thessalmonstruos conocidos. Reciben su nombre de su creador, el liche Thessalar. Obsesionado desde siempre con el misterio de la vida, el mago Thessalar se convirtió en muerto viviente para continuar con sus monstruosos experimentos sobre la naturaleza de los organismos vivos. La creación de los thessalmonstruos es su mayor logro: aberraciones creadas a partir de los fetos de diversos monstruos a los que se inyecta con un peligroso fluido que el liche ha llamado "protovida". En la mayoría de los casos, esta progenie maldita está condenada a morir, tras

tener unos pocos minutos de vida. Pero en ocasiones da resultado y una nueva forma de vida es creada. Thessalar ha tenido éxito infectando a quimeras, gorgones, mantícoras e incluso cocatrices con su compuesto, pero su espécimen más importante es el que obtiene al introducir la protovida en huevos de hidra. Así, las thessalhidas son sus vástagos favoritos.

Todos los thessalmonstruos son inmunes al ácido y al veneno.

Thessalhida: Este monstruo parece una hidra de ocho cabezas. Tiene un cuerpo reptiliano grande, de 9 metros de largo y 2'4 de alto. Ocho cabezas serpentinas rodean una gran boca circular llena de dientes. El cuello de cada cabeza de serpiente mide 1'8 metros de largo. Al final de la cola (5'4 metros) tiene una gran tenaza de bordes afilados. El cuerpo es de color marrón con motas verdes. Los ojos de las cabezas de serpiente son rojos.

Una saliva ácida gotea de la boca central y las serpientes.

En combate ataca con sus cabezas serpentinas, cada una es capaz de atacar a un oponente distinto. Cada mordisco de serpiente requiere una salvación contra veneno o el objetivo sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales. La boca central muerde causando daño, y el objetivo de nuevo debe salvar contra veneno o sufrir 2d10 puntos de daño adicionales. La tenaza puede asir a un oponente si impacta, y depositarlo en la boca central en el mismo turno. Los objetos que acaben en la boca central deben salvar cada turno contra arma de aliento o serán destruidos por el ácido.

Una vez al día la thessalhida puede escupir un proyectil de saliva ácida desde su boca central hasta una distancia de 28 metros. El proyectil salpica, creando un área de 9 metros donde todo se deshace. Los objetivos golpeados por este ácido sufren 12d6 puntos de daño (la mitad si se supera una salvación contra arma de aliento).

Las cabezas de serpiente se pueden cortar (se regeneran en 12 días) infligiendo 12 puntos de daño por cabeza con un arma de filo. Este daño no afecta al total de puntos de golpe del monstruo.

Los huevos de thessalhídra se venden a buen precio en el mercado libre, a 7.500 monedas de oro. Las crías jóvenes se pueden emplear como guardianes, y se venden a 12.000 cada uno.

Thessalmera: Esta variedad de thessalmonstruo es un híbrido de quimera e hidra. Su cuerpo es el de una quimera, pero desprovista de la cabeza de cabra. Alrededor de las cabezas de dragón y león están colocadas ocho cabezas de serpiente. En el medio del cuerpo tiene una boca central como la de la thessalhídra, y su cola acaba en una tenaza.

En combate, la thessalmera ataca con sus múltiples cabezas. Cada mordisco de serpiente requiere una salvación contra veneno o el objetivo sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales. La thessalmera no puede escupir ácido.

La cabeza de león muerde, y la cola agarra a los objetivos impactados. Las víctimas agarradas no pueden moverse, para escapar se requiere de una tirada de presa.

La cabeza de dragón puede morder o escupir fuego hasta seis veces al día. Las llamas se extienden en un cono de 15 metros de largo y 6 de ancho en su parte más ancha. El aliento causa 3d8 puntos de daño, la mitad si se supera una salvación contra arma de aliento.

Las cabezas de serpiente se pueden cortar infligiéndoles 12 puntos de daño. Como en todos los thessalmonstruos, el daño infligido a las cabezas no afectan al total de puntos de golpe del monstruo.

La thessalmera regenera 2 puntos de golpe cada 24 horas. Son resistentes al fuego, y reciben un bonificador de +3 a las tiradas de salvación contra efectos de calor o fuego. No se las puede petrificar.

Los huevos de thessalmera se pueden vender a razón de 8.000 monedas de oro cada uno. Los especímenes jóvenes están valorados en 12.000.

Thessalgorgon: Es un híbrido de gorgón y thessalhídra. Posee un cuerpo reptiliano cubierto de placas metálicas color verde cobrizo. En el centro del cuerpo hay una cabeza de gorgón provista de dientes afilados, y rodeada por un círculo de cabezas de serpiente.

En combate, el thessalgorgón ataca con sus múltiples cabezas. Cada mordisco de serpiente requiere una salvación contra veneno o el objetivo sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales. La cabeza de gorgón muerde causando 2d6 puntos de daño más 2d6 de daño adicional si no se supera una salvación contra veneno.

Cuatro veces al día, el thessalgorgón puede exhalar un cono de gas petrificante de 18 metros de largo y 6 de ancho en su parte más ancha. Las víctimas que fallen una tirada de salvación contra petrificación quedan convertidas en estatuas de piedra.

Las cabezas de serpiente se pueden cortar (se regeneran en 12 días) infligiendo 12 puntos de daño por cabeza con un arma de filo. Este daño no afecta al total de puntos de golpe del monstruo.

Los huevos de thessalgorgón se pueden vender a razón de 7.000 monedas de oro cada uno. Las crías están valoradas en 10.000 de oro.

Thessaltriz: Este híbrido de cocatriz y thessalhídra tiene ocho cabezas de cocatriz alrededor de una boca central repleta de dientes. La cresta, ojos y lengua son de color rojo brillante. El cuello verde está cubierto de plumas doradas y rojas. El cuerpo mide unos 3'6 metros y la cola 2'4. El cuello de cada cabeza de cocatriz mide 1'8 metros aproximadamente.

La thessaltriz ataca con su círculo de cabezas. Cada cabeza ataca de forma independiente, y si consiguen impactar la víctima debe salvar contra veneno o sufrir 1d6 puntos de daño adicionales. La boca central también inflige 1d10 de daño adicional si la víctima impactada no supera una salvación contra arma de aliento. Las cabezas aguantan hasta 8 puntos de daño antes de ser destruidas, y el daño no afecta al total de puntos de golpe de la criatura. Las cabezas destruidas se regeneran en 10 días.

Cada cabeza puede intentar petrificar a un objetivo, una vez al día al impactarle. Una salvación contra petrificación exitosa anulará el efecto.

Los huevos de thessaltriz se pueden vender a razón de 5.000 monedas de oro cada uno. Las crías están valoradas en 10.000 monedas de oro.





TORTUGA DRAGÓN

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 12 - 14
 Movimiento: 3 metros, 9 nadando
 Ataque: 2 garras / 1 mordisco
 Daño: 2d6 / 2d6 / 4d8
 Salvación: G (nivel = Dados de golpe)
 Moral: 10
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX por Dados de golpe:
 12 = 2.125 13 = 2.300
 14 = 2.500

De entre todas las criaturas acuáticas, quizás la más temida sea la tortuga dragón. Se les puede encontrar tanto en ríos grandes y lagos como en el mar. La concha es de color verde oscuro, mientras que las extremidades presentan una tonalidad más clara. La cabeza es similar al resto, pero su cresta de espigas tiene trazos dorados.

Su gruesa concha la convierte en prácticamente invulnerable, mientras que sus poderosas garras y mandíbulas le permiten hacer trizas a cualquier oponente. Su ataque especial consiste en una nube de vapor hirviendo de 15 metros de largo por 12 de ancho. El vapor causa daño equivalente a los puntos de golpe actuales de la tortuga dragón, reduciéndose a la mitad si el afectado supera una salvación contra arma de aliento. El aliento puede utilizarse tres veces al día, como si se tratara de un

dragón. Si la tortuga dragón surge del agua por debajo de una embarcación, existe una posibilidad de que la vuelque (95% si se trata de un barco pequeño; 50% si es un barco grande).

Las tortugas dragón hablan su propia lengua.

La concha de tortuga dragón puede convertirse en escudos y armaduras muy resistentes. Por su resistencia naturales al arma de aliento de la propia tortuga dragón, una armadura o escudo fabricado con este material proporciona un bonificador adicional de -1 a la defensa de base. Estos objetos también reciben un bonificador de +4 a las tiradas de salvación que hagan para evitar su destrucción a manos de ataques basados en el fuego o vapor.



TRÁCNIDO

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 12 metros, 12 trepando
Ataque: 2 garras / 1 mordisco
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8 + veneno
Salvación: G5
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 300

Los trácnidos son criaturas horrendas bípedas que congenian muy bien con todo tipo de arañas gigantes. Estas criaturas de baja inteligencia son extremadamente crueles, muy astutas y habilidosas a la hora de poner trampas -trampas letales- como las arañas que viven con ellos.

Suelen medir 1'8 metros, incluso con su particular modo de andar encorvados y su prominente joroba. Sus piernas son cortas y delgadas, los brazos largos (les llegan casi hasta las rodillas) y su barriga redonda. Las manos de los trácnidos tienen un pulgar y 3 largos dedos que acaban en garras afiladas como cuchillas. Sus cuerpos están cubiertos por mechones de pelo negro/morado enredado, y la piel es gruesa y oscura. La cabeza de un trácnido tiene 8 ojos negros como las arañas, y largos colmillos.

Los trácnidos no tienen una lengua formal. Se expresan utilizando una combinación de chasquidos, chillidos y acciones violentas.

Si se ve envuelto en un combate, el trácnido primero golpea con sus dos garras, y entonces intenta morder a su oponente con sus colmillos y poderosas mandíbulas.

Un ataque de mordisco con éxito le permite inyectar un potente veneno que segregan unas glándulas que tiene sobre los colmillos.

El veneno es altamente tóxico y muy parecido al de las arañas gigantes. El personaje mordido debe superar una tirada de salvación contra veneno, y si la falla morirá en 1d4 asaltos cuando la toxina paralice su corazón.

Muchos aventureros nunca consiguen alzar su espada contra los trácnidos debido a las ingeniosas trampas que utilizan para protegerse. Los trácnidos prefieren emboscar a viajeros desprevenidos y atraerlos hasta sus trampas que luchar cara a cara con ellos.

Al igual que las arañas, los trácnidos poseen glándulas productoras de seda en su abdomen. Las hebras finas de color plateado que segregan son utilizadas para construir trampas hechas de redes, cables,... cualquier cosa que los monstruos puedan crear con la seda. Las trampas se diseñan para inmovilizar al aventurero que la active. Si este es el caso, los trácnidos no se lo piensan dos veces antes de atacar a ese personaje, intentando envenenarle antes de que pueda escapar. Los trácnidos tienen predilección por diseños de trampas distintos, por lo que los encuentros con ellos no deberían ser predecibles sino novedosos en lo que se refiere a las trampas.

Los trácnidos hacen sus nidos en las partes más profundas de los bosques, cerca de caminos o sendas transitados por viajeros o animales. Los nidos están hechos con hilos de telaraña mezclados con hojas y musgo. Normalmente los construyen a ras de suelo pero tampoco es raro verlos en los árboles (si estos pueden aguantar el peso).

El veneno de trácnido es muy preciado por su alta toxicidad y porque es difícil de conseguir. Las glándulas de un trácnido contienen una dosis de veneno suficiente para conseguir hasta 1.000 monedas de oro en el mercado.



TUMULARIO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 3
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 golpetazo
 Daño: 1d4 + drenaje de vida
 Salvación: G3
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 50

Tumulario es un término que se utiliza para designar a los muertos vivientes con forma humana que moran en túmulos y catacumbas. Estas criaturas son malignas y odiosas, buscan destruir la vida allá donde la encuentren. Huyen de las luces brillantes y odian la luz solar. Su apariencia es la misma que tenía en vida, pero descarnado y con las cuencas de los ojos vacías. Sus prendas funerarias estarán rasgadas y sucias.

Los tumularios sólo pueden ser dañados por armas de plata o mágicas. Son muy temidos por su habilidad para drenar la energía vital cuando golpean a sus víctimas. Cada impacto drena un nivel de experiencia o Dado de golpe. Cualquier persona cuya vida sea drenada por completo por un tumulario se convertirá en uno en 1d4 días, y estará bajo el control de su asesino.

TYRG

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 18 metros
 Ataque: 1 mordisco
 Daño: 1d12
 Salvación: G5
 Moral: 8
 Alineamiento: Neutral
 Valor PX: 675

El tyrg es un cruce entre perro (en capacidades de guardia) y un tigre (en habilidad de acecho).

Un tyrg mide 1'5 metros de altura hasta los hombros y varía en longitud entre 1'8 y 2'7 metros. Su coloración es blanca y gris, con manchas negras o marrones. La posición del tyrg cuando acecha recuerda a un gran felino, pero sus poderosas mandíbulas, que contienen grandes colmillos demuestran su relación con los sabuesos.

Cuando los tyrg se enzarzan en cuerpo a cuerpo con su presa, emiten un sonido mezcla de rugido y aullido que sirve para aturdir levemente a sus víctimas (penalizador de -2 a la iniciativa, -2 a las tiradas de ataque) durante 3 asaltos. No hay tirada de salvación contra este efecto. Nótese que los efectos de este aturdimiento no son acumulativos, y sólo cuando los efectos desaparecen puede un personaje volver a ser afectado. Tras aullar, el tyrg ataca. Sus potentes mandíbulas llenas de dientes son su método de ataque. Si su oponente está en el suelo tumbado, las patas delanteras del tyrg le desgarran causando 1d4 puntos de daño cada una.

Pueden moverse en silencio (75%) y sólo son sorprendidos con un resultado de 1 por sus sentidos superiores.

Se sabe poco acerca de los tyrg, y lo que se conoce es por aventureros que se encuentran con ellos. Se dice que viajan en grupo y las hembras hacen las labores de caza. Su cubil suele encontrarse en cuevas o agujeros en el suelo (agujeros bien grandes).

Son depredadores carnívoros. No tienen enemigos naturales, a excepción de otros monstruos más peligrosos que ellos.





WYSTE

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 5 + 5
 Movimiento: 3 metros, 15 nadando
 Ataque: 4 tentáculos
 Daño: 1d4 + 1 cada tentáculo
 Salvación: G3
 Moral: 7
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 400

El wyste es una criatura alienígena parecida a un gusano enorme que habita en charcos de limo fétido. El espécimen típico mide 90 centímetros de diámetro y 7'5 metros de largo.

Su piel es translúcida, mostrando extraños y deformes órganos palpitantes bajo su superficie. La criatura no tiene ojos o boca; en vez de eso tiene un gran agujero lleno de dientes con múltiples tentáculos acabados en garras alrededor. Los tentáculos permiten al wyste sentir el entorno y defenderse de los depredadores.

Los wyste son agresivos y territoriales, y se lanzarán desde sus charcos de limo hasta una distancia de 4'5 metros contra las criaturas que se aproximen. Los wyste atacan en grupo y el fragor de la batalla los atraerá, moviéndose por instinto para alimentarse.

A pesar de su tamaño son rápidos en moverse y agitar sus tentáculos para hacerse con una presa. Las criaturas abatidas serán arrastradas hasta el charco de limo para ser devoradas a placer, suponiendo que el wyste pueda defenderlas frente al resto de sus hambrientos congéneres.

El wyste intentará agarrar y ahogar a un intruso. Sólo puede realizar este movimiento contra presas de tamaño

humano o inferior. Un impacto con éxito con alguno de los tentáculos significará que el wyste consigue enrollar su cuerpo alrededor de la presa y arrastrarlo al charco de limo. El infortunado puede hacer una tirada de Fuerza con un penalizador de -2 para escapar. Incluso si escapa, nadar en el limo es complicado y tendrá que realizar una prueba (a determinar por el Narrador) para comprobar si consigue salir a la superficie. Si falla significará que está desorientado en el limo y es probable que se ahogue. Cada turno podrá repetir la tirada para volver a salir. El limo es venenoso para las criaturas que no provienen del Reino Lejano o están mutadas por éste. El aventurero debe superar una salvación contra veneno o morirá en 1d4 asaltos.

Mientras el wyste mantenga apresado al personaje, cada turno éste sufrirá daño de los 4 tentáculos, y recibirá un ataque de mordisco con un bonificador de +4 que inflige 2d6 puntos de daño.

No se conoce mucho acerca de estas criaturas porque sólo se las encuentra en los charcos de limo alienígena. Presumiblemente son como gusanos o sanguijuelas, pero esto no deja de ser mera especulación.

Aparentemente los wyste no necesitan respirar mientras están dentro del limo, o al menos pueden permanecer sumergidos durante períodos largos de tiempo. Su presencia en los charcos de limo puede detectarse por las ondulaciones que crean al nadar bajo la superficie.

Los wyste no están confinados en sus charcos; pueden moverse lentamente por tierra. Sin embargo normalmente no se alejan mucho del limo.

Los charcos de limo aparecen en zonas con una cercanía al Reino Lejano o donde se ha abierto un portal a dicho plano. Si la influencia del reino lejano se elimina, los wyste morirán en un mes aproximadamente según se vayan secando sus charcos de limo.

APÉNDICE I: OBJETOS MÁGICOS.

En este apartado se recogen los objetos mágicos mencionados en las entradas de los monstruos de este suplemento y que no se encuentran en las listas de objetos del libro básico.

Espada flamígera: El filo o la punta de un arma con este encantamiento estallará en llamas al recibir una orden de su portador. Las llamas no dañarán ni al arma ni al portador. El fuego otorgará un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y daño de forma general. Contra criaturas especialmente vulnerables al fuego este bonificador aumenta a +3. Las llamas pueden utilizarse para encender una antorcha, linterna o cualquier objeto inflamable. Un arma de proyectiles (como una ballesta) con este encantamiento transmitirá esta capacidad a todos los proyectiles que lance.

Botas de zancadas y brincos: El portador de estas botas mágicas obtiene la capacidad de moverse a la misma velocidad de un elfo, independientemente del tamaño o peso. Esta velocidad puede mantenerse sin descanso hasta 12 horas al día, transcurrido ese tiempo las botas dejan de funcionar y requieren un período de 12 horas para “recargar” su magia. Además de su capacidad para dar grandes zancadas, estas botas permiten al portador dar grandes saltos, con una altura máxima de 3 metros y una longitud máxima de 9. Las botas además mejoran la CA del portador en un punto, gracias a la velocidad sobrenatural que otorgan en combate.

Pergamino de protección contra el veneno: La protección otorgada por este pergamino sólo afecta al lector. Ningún tipo de veneno afectará al individuo protegido, y si ya tiene un veneno en su organismo este queda neutralizado por completo. La protección dura 1d10+2 asaltos.

Pergamino de protección contra petrificación: Cuando se lee este pergamino, un círculo mágico de 3 metros de radio se crea alrededor del lector, siguiéndole si se mueve mientras el efecto siga activo. Dentro de sus confines, cualquier criatura es inmune a cualquier ataque (independientemente de su naturaleza) que convierta en piedra. La protección dura 5d4 asaltos.

APÉNDICE II: EQUILIBRANDO LOS ENCUENTROS.

Cuando el Narrador no esté seguro de si un encuentro supone un desafío adecuado, puede utilizar el sistema detallado a continuación para saberlo. Esta regla opcional da una estimación bastante precisa del impacto de un encuentro sobre el grupo de Aventureros Jugadores. Aunque este sistema es demasiado complejo para ser utilizado con los encuentros aleatorios, es útil para aquellos combates preparados de antemano. Recalcamos que su uso es opcional, y el Narrador puede prescindir de él sin ningún problema.

Nota: En los ejemplos de este apartado se muestran

valores de experiencia que difieren de los presentados en la tabla de la página 16 del libro básico. Podéis encontrar más información a este respecto en el Apéndice III de este suplemento.

Este sistema asume lo siguiente:

♦ *El grupo de aventureros está compuesto por una variedad de clases y están equipados adecuadamente* (con objetos y magia). Revisa las habilidades especiales de los monstruos incluidos en el encuentro; si tiene alguna contra la que ningún aventurero pueda hacer nada, entonces el encuentro es demasiado duro para ellos.

♦ *El monstruo es encontrado de forma normal.* Si el monstruo está esperando al acecho o tiene armas o trampas especiales, el Narrador debe tratar el encuentro como si fuera de un nivel superior a lo que muestren los cálculos.

♦ *Los monstruos encontrados son todos del mismo tipo.* Si el encuentro se compone de varios tipos de criaturas, asegúrate de que el total de Dados de golpe ajustados de los monstruos se encuentra dentro del alcance deseado. Si los monstruos van montados, añade sólo la mitad de los Dados de golpe de la montura o jinete (el que sea más débil) como añadido a los Dados de golpe ajustados del otro.

♦ *El Nivel Total del Grupo (NTG) es equivalente a los Dados de golpe ajustados del monstruo.* El NTG (descrito más adelante) no está en principio ajustado por habilidades mágicas o especiales. Si el Narrador considera que ciertas capacidades especiales pueden jugar un papel importante en el encuentro (como por ejemplo que todos los AJs sean lanzadores de conjuros de nivel 18), será necesario hacer ajustes al NTG.

♦ El grupo aventurero está a pleno potencial. El Narrador puede ajustar el NTG reduciéndolo cuando el grupo no tenga disponibles todas sus capacidades, como se describe más adelante.

PASOS PARA EQUILIBRAR ENCUENTROS

Sigue estos tres pasos para determinar el impacto de un encuentro:

1. Determina el NTG (Nivel Total del Grupo) del grupo aventurero.
2. Determina los Dados de golpe ajustados de forma individual de los monstruos.
3. Determina el tipo de desafío encontrado.

♦ (1) Determinar el NTG

El Nivel Total del Grupo es la suma de los niveles de experiencia de todos los personajes que componen el grupo aventurero. Si el grupo lo forman 6 personajes de nivel 10, entonces el NTG es 60 (6 x 10).

El Narrador puede ajustar el NTG reduciéndolo si el grupo no está a pleno potencial. Si un personaje ha recibido al



menos 1 puntos de daño por cada nivel de experiencia que tiene (un personaje de nivel 10 que haya sufrido al menos 10 puntos de daño), trátalo como si tuviera un nivel de experiencia menos del que tiene realmente (9 en este caso).

Si ha recibido al menos 2 puntos de daño por cada nivel que tiene (20 siguiendo nuestro ejemplo), trátalo como si tuviera dos niveles menos.

El daño sufrido no puede reducir el nivel de un personaje a efectos de estos cálculos por debajo de la mitad de su nivel (redondeando hacia abajo).

Ejemplo: un guerrero de nivel 8 con 40 puntos de golpe ha recibido 24 puntos de daño. De esta forma, ha sufrido 3 puntos de daño por cada nivel de experiencia que posee, así que se le trata como un guerrero de nivel 5 ($8 - 3 = 5$) para los cálculos del NTG.

♦ (2) Determinar los Dados de golpe ajustados individualmente de los monstruos

Los dados de golpe ajustados individualmente representan la efectividad global de un monstruo; es una combinación de sus Dados de golpe y habilidades especiales.

♦ Para hallar este valor, toma los Dados de golpe de la criatura. Si a los dados de golpe se les añade una cantidad de puntos de vida, divide estos puntos de golpe adicionales entre 5 (redondeando hacia arriba) y añade el resultado a los Dados de golpe. Ejemplo: Una criatura de 4+3 DG contará como una de 5 DG.

♦ Después debes añadir la mitad de los Dados de golpe de la criatura por cada habilidad especial que posea. Esto incluye:

♦ Capacidades especiales del monstruo. Es fácil saber cuántas capacidades tiene cada criatura si se observa en la tabla de experiencia cuántas veces se ha añadido a la experiencia base el añadido por habilidad especial.

Ejemplo: Si cogemos el troll del libro básico (pág. 119), vemos que su valor de px es 650; 350 px por ser una criatura de 6+ dados de golpe, y 300 por una habilidad especial (la regeneración). En este caso para ajustar sus Dados de golpe sumáramos 3 (6 dividido entre 2, una vez) por tener una habilidad especial. Su valor de Dados de golpe ajustados será de 10.

♦ Habilidades especiales de ANJ: Para los grupos de ANJs, añade el bono por cada una de las siguientes características: 1) Todos los integrantes tienen armas de +2 o superiores; 2) Hay lanzadores de conjuros en el grupo. Para los conjuros, toma el nivel más alto de conjuros que se puedan lanzar, divídelo entre dos, y divide el resultado entre el número de personajes del grupo, redondeando hacia arriba. El resultado es el número que has de añadir a los Dados de golpe ajustados individualmente de cada personaje del grupo.

Ejemplo: Un grupo de ANJs tiene cuatro miembros; uno de ellos puede lanzar conjuros de nivel 8. La cantidad que habrá que añadir a cada ANJ para calcular sus Dados de golpe ajustados individualmente es de 1: $8/2 = 4$; $4/4 = 1$.

Si en el encuentro hay más de un monstruo, suma los Dados de golpe ajustados individualmente de todos los monstruos para obtener la cantidad correcta.

♦ (3) Determinar el tipo de desafío

La dificultad de un encuentro se expresa como un número porcentual. Para hallar dicho número, divide los Dados de golpe ajustados individualmente de los monstruos entre el NTG del grupo de aventureros. Recuerda que un número como “.5” se traduce porcentualmente en un “50%”, como se muestra en la Tabla de Desafío Porcentual (ver más abajo).

Cuando el Narrador utilice la regla opcional de equilibrar los encuentros, debe decidir qué nivel de desafío debe tener un encuentro concreto (Ver Tabla de Desafío del Encuentro). El Narrador podrá multiplicar el NTG por los porcentajes de desafío (de la Tabla de Desafío Porcentual) para obtener un margen de Dados de golpe.

Divide el número más alto obtenido en los Dados de golpe ajustados para determinar cuántos monstruos debería tener el encuentro. El DM puede usar las fracciones para hacer un monstruo más duro (tipo líder de grupo) o más débil (un individuo joven).

Cuando se evalúa el impacto de un encuentro, el Narrador puede tomar el valor total de los Dados de golpe ajustados y dividirlo entre el NTG x 100 para determinar el porcentaje. Entonces podrá consultar el resultado en los niveles de desafío según aparecen en la Tabla de Desafío del Encuentro.

Tabla de Desafío Porcentual

Número	Porcentaje
.1	10%
.2	20%
.3	30%
.4	40%
.5	50%
.6	60%
.7	70%
.8	80%
.9	90%
1.0	100%

Tabla de Desafío del Encuentro

Porcentaje	Nivel de Desafío
110% +	Extremadamente peligroso
90-110%	Arriesgado
70-90%	Importante
50-70%	Desafiante
30-50%	Buena Pelea
20-30%	Distracción
10-20%	Menor
1-10%	Demasiado Fácil

Extremadamente peligroso: Este encuentro es mortal de necesidad. Si los AJs no huyen o se retiran, muy posiblemente serán derrotados y morirán. Este tipo de encuentro se suele utilizar para situaciones imposibles de ganar cuando el Narrador quiera transmitir a los jugadores la sensación de que no pueden derrotar a los monstruos en una pelea.

Arriesgado: Los monstruos están a la par en capacidades con respecto al grupo, y cualquiera de los dos bandos podría ganar. Este encuentro podría requerir el gasto de muchos de los recursos del grupo, y algunos miembros podrían perecer. Este tipo de encuentros se suelen utilizar al final de una búsqueda importante.

Importante: Este nivel de desafío se emplea habitualmente en la pelea principal de una aventura (el clímax). Si una aventura tiene pocos encuentros de combate, el Narrador podría incluir uno o dos de estos encuentros.

Desafiante: Supondrá un reto para el grupo pero si se juega bien a priori la balanza se inclina en favor de los AJs. Si la aventura es corta, pueden utilizarse entre 3 y 5 encuentros de este tipo.

Buena pelea: Este es el nivel de desafío más común para los encuentros, y pueden constituir en global la mitad una aventura.

Distraccion: Se trata de un encuentro pequeño que costará algunos puntos de golpe al grupo pero debería ser sencillo de superar. Este nivel debería ser utilizado cuando hay muchos encuentros seguidos y el grupo no tiene casi opciones para recuperarse.

Menor: La mayor parte de los encuentros aleatorios deberían ser de este tipo. Con asiduidad se emplean encuentros menores para avisar al grupo de que algo peor se avecina.

Demasiado facil: Un encuentro así es mejor ignorarlos o jugarlo en plan de guasa. No es un desafío en sí salvo que el grupo no tenga ningún arma o esté muy herido.

Revertir el proceso

Sabiendo el total de Dados de golpe de un grupo de monstruos que los AJs van a encontrar, se puede estimar el impacto de dicho encuentro. Si el Narrador ve que el resultado más probable no es de su agrado, su número o puntos de golpe pueden modificarse.

Hay muchas y buenas razones para modificar detalles de este tipo al vuelo (improvisando). Si el grupo aventurero está herido de gravedad, el Narrador puede intentar evitar la muerte de los personajes. Si el grupo ha tenido muy mala suerte a la hora de encontrar tesoros, el Narrador podría añadir más, con el correspondiente incremento del peligro.

APENDICE III: TABLA DE EXPERIENCIA

La tabla de puntos de experiencia presentada aquí es muy similar a la aparecida en el libro básico, y totalmente compatible con el sistema. Todas las criaturas recogidas en este suplemento calculan sus valores de PX con ella. Algunas criaturas del básico también la utilizan.

Tabla de puntos de experiencia por monstruos

DG del monstruo	Valor en PX base	Bonificador por habilidad especial
Por debajo de 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	550	475
8	650	550
8+	775	625
9	900	700
9+ a 10	1.000	750
10+ a 11	1.100	800
11+ a 12	1.250	875
12+ a 13	1.350	950
13+ a 14	1.500	1.000
14+ a 15	1.650	1.050
15+ a 16	1.850	1.100
16+ a 17	2.000	1.150
17+ a 18	2.125	1.350
18+ a 19	2.250	1.550
19+ a 20	2.375	1.800
20+ a 21	2.500	2.000

Por cada Dado de golpe sobre 21, añade 250 puntos a la base y al bonificador. Cualquier Dado de golpe con un (+) cuenta como si fuera de la siguiente categoría (así, 23 + 1 DG = 24 DG).

Una criatura capaz de lanzar conjuros añade una vez el bonificador por habilidad especial por cada 2 niveles de conjuros que sea capaz de memorizar, redondeando hacia arriba. Así, una criatura que pueda lanzar conjuros de hasta nivel 3 sumará dos veces el bonificador por habilidad especial a sus PX.

APÉNDICE IV: ATAQUES ESPECIALES, ESTADOS Y SALVACIONES DE LOS MONSTRUOS

♦ Ataques especiales

Muchos monstruos tienen ataques especiales, que se mencionan en sus descripciones. Normalmente un personaje puede evitar los efectos de dichos ataques con una tirada de salvación, que se indicará en cada caso.

En esta sección podéis encontrar descripciones de ataques especiales que vienen a complementar los recogidos en el libro básico.

Acido: algunos monstruos ejecutan ataques basados en sustancias ácidas. La cantidad de daño por ácido aparecerá en la descripción de la criatura; los objetos normales quedarán destruidos si la víctima del ataque ácido falla una tirada de salvación.

Carga: Si un monstruo con esta capacidad puede correr hacia su oponente al menos 6 metros, inflige doble daño si consigue impactar con su ataque. Dependiendo del tipo de criatura y del terreno, lo tendrá más o menos complicado para cargar. El narrador deberá decidir en cada caso concreto.

Enfermedad: Ciertos monstruos transmiten enfermedades. Salvo que se indique lo contrario, una enfermedad requiere de una salvación contra veneno para evitar contraerla. Si se falla, el personaje tiene un 25% de probabilidades (en 1d100) de contraer una enfermedad mortal y morir en 1d6 días. Si la enfermedad no es letal, necesitará descansar durante 1d6 días. Las enfermedades pueden eliminarse instantáneamente con conjuros como *curar enfermedad*.

Engullir: Algunos monstruos son lo suficientemente grandes como para engullir a sus víctimas. Este ataque siempre ocurre con un 20 natural y puede hacerlo también con un número menor (consultar la descripción de cada monstruo). La víctima engullida sufre una cantidad específica de daño cada asalto hasta que el monstruo o la víctima mueren. Si el objetivo engullido tiene un arma de filo, puede atacar las entrañas del monstruo con un penalizador de -4. Las entrañas tienen una CA 7 salvo que se indique otra cantidad. El ser engullido suele llevar aparejadas otras consecuencias aparte del daño (pérdida de la consciencia, parálisis, etc.). Si la víctima muere, el cuerpo es digerido en una hora (o lo que se especifique en cada criatura) y no puede ser recuperado).

Picado: Este ataque es similar a una carga, pero ejecutado por un monstruo volador. Al contrario que la carga, el picado sólo inflige doble daño si el monstruo sorprende a su oponente. Si la tirada de ataque es de 18 o más y el monstruo tiene garras u otra manera de agarrar a su presa, apresa a la víctima y alza el vuelo con ella. Si se considera que la víctima es demasiado pesada para que pueda alzarla, la suelta inmediatamente. Un picado no puede usarse en zonas de árboles densos (como bosques o junglas).

Pisotear: Algunos monstruos intentan utilizar su gran tamaño para aplastar a sus oponentes. Cuando pisotea, un monstruo obtiene un bonificador de +4 a su tirada de ataque si la víctima es de tamaño humano o inferior. Algunos grupos de animales pueden pisotear también, normalmente infligiendo 2d10 puntos de daño aprovechando su número en vez del tamaño.

Resistencia a la magia: Esta capacidad poseída por algunos monstruos les permite ignorar los efectos mágicos de conjuros, objetos mágicos y demás. Se expresa en un porcentaje, que será más alto cuanto más potente sea la resistencia. Cuando una de estas criaturas se vea afectada por uno de los efectos anteriormente descritos, el Narrador lanzará 1d100 y deberá obtener el porcentaje expresado en la entrada de la criatura (ejemplo: 25%) o un número inferior para que la capacidad surta efecto. Dependiendo del efecto mágico, éste podría afectar a otras criaturas o al entorno aunque se obtenga una tirada exitosa de resistencia a la magia (como por ejemplo con una bola de fuego).

♦ Estados

En este apartado se describen ciertos estados que algunos monstruos de este suplemento pueden causar sobre los jugadores.

Dormir e Inconsciencia: Un personaje dormido queda indefenso. Si un atacante puede acercarse hasta un personaje dormido sin despertarle, puede matar al durmiente con un sólo golpe de un arma de filo, independientemente de los puntos de golpe de la víctima. Los ataques que se realicen con otro tipo de armas contra un personaje dormido golpean automáticamente; los ataques a distancia se ejecutan contra la víctima como si ésta tuviera una CA de 9.

Cualquier criatura dormida, incluyendo a los afectados por un conjuro de dormir, puede ser despertada por la fuerza, con un empujón, patada o bofetada.

Algunos tipos de sueño son tan profundos que el personaje no se levantará con los medios comentados anteriormente. Este estado se define como inconsciencia.

Ensondecido: Un personaje que queda sordo por un ataque (mágico o no) ciertamente queda impedido. Dado que no puede oír, no podrá aprovecharse de los avisos que sus compañeros le griten (el personaje sordo debe hacer una salvación contra varita, si la falla mirará en la dirección contraria a la que debería según el aviso).

Tumbado: un personaje que ha caído al suelo o es derribado es más fácil de golpear: los atacantes reciben un bonificador de +4 al atacarle.

El personaje caído también sufre un penalizador de -4 a las tiradas de salvación que impliquen movimiento (como por ejemplo con una bola de fuego) y un -2 a las tiradas de ataque. Puede levantarse empleando el movimiento de su turno.

♦ Nomenclatura de las tiradas de salvacion

G	Guerrero (Explorador, Paladín)
M	Mago
C	Clérigo
L	Ladrón
EL	Elfo
EN	Enano
H	Halfling

En este suplemento se ha tratado de dar variedad a las criaturas asignándoles sus tiradas de salvación teniendo en cuenta su resistencia o afinidad con ciertas clases de personaje. Obviamente esto es algo totalmente subjetivo y opinable, y lo que es más importante, fácilmente ajustable.

El Narrador puede alterar sin dificultad la clase que utiliza un monstruo para hacer sus salvaciones. Como normal general los monstruos inteligentes salvan con la totalidad de sus Dados de golpe; y los de inteligencia animal lo hacen como guerreros de un nivel equivalente a la mitad de los Dados de golpe de la criatura. Las criaturas que tengan un bonificador a sus puntos de golpe (3 + 3, por ejemplo) habitualmente salvan como una criatura del siguiente número de DG (4 en este caso).

Aventuras en... **LA MARCA DEL ESTE**



Criaturas de la Marca es un suplemento no oficial para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este. Entre sus páginas encontrarás descritos más de un centenar de enemigos con los que los Aventureros Jugadores pueden medirse, abarcando desde el pequeño ahogador hasta la colosal tarasca.

En este suplemento de 115 páginas podéis encontrar las siguientes secciones:

- Una introducción al bestiario, con comentarios acerca del formato y las referencias utilizadas.
- 100 entradas diferentes de criaturas, cada una con sus estadísticas, descripción correspondiente y una imagen para poder mostrar a los jugadores. Las criaturas están convertidas al 100% al sistema de La Marca, para facilitar su uso a los Narradores.
- Cuatro apéndices con información sobre cómo equilibrar los encuentros, nuevas capacidades para los monstruos y recompensas específicas que se pueden obtener de las criaturas o tienen relación con ellas.

Para poder utilizar este suplemento es necesaria la Caja Básica de Aventuras en la Marca del Este.



La legión de Calaveri

ARCHI & ROLEROS