

Índice de bestiario

	Página		
INDICACIONES BÁSICAS	2	Hijos de Júpiter	38
FACCIONES		Trecios o adoradores de Ares	40
Criaturas de la noche	4	Imperio Thai-Shiang	42
Tribus de los grandes orcos	6	Reino de Shinto o Sol naciente	43
Tribus goblins	8	Corsarios	44
Bárbaros del norte	10	Tribus Fomror	45
Demonios	12	ANIMALES Y MONSTRUOS	
Devastadores	14	Insectos fantásticos	46
Huestes de Bandmor	16	Aves	47
Clanes rátidos	18	Alimañas	48
Hombres bestia	20	Reptiles	49
Félidos	22	Cánidos y felinos	50
Clanes cánidos	23	Bosques, prados y montañas	51
Elfos oscuros	24	Sabana, desierto y selva	52
Reptilianos y anfibios	26	Animales y monstruos acuáticos	53
Reinos enanos	28	Trolls y otros grandes bípedos	54
Primeros elfos	30	Gigantes y primigenios	55
Forajidos	32	Dragones	56
Reinos humanos	34	Elementales y genios	57
Imperio de Pulse	36	Criaturas fantásticas diversas	58



Indicaciones básicas

Eligiendo las criaturas

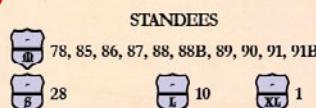
El Jugador Oscuro dispone en el siguiente libro de Bestiario de multitud de detallados perfiles de criaturas y personajes. La mayoría pertenecen a las 24 facciones existentes, mientras que otros se encuentran ordenados en diferentes secciones según su tipología. En cada perfil encontrarás las habilidades y características de cada criatura, tanto las básicas o iniciales como las que puede adquirir opcionalmente, también el equipo inicial y opcional y los Puntos de Valor. Algunas criaturas, especialmente las de nivel Campeón, son muy personalizables, por lo que podrás manejar varios miles de perfiles diferentes gracias a las combinaciones posibles.

Es recomendable ver con anterioridad a la partida la facción que se va a utilizar, indicada en la Hoja de aventura, dado que cada una tiene sus propias peculiaridades, debilidades y fortalezas. Dependiendo de las criaturas que pretenda manejar, el Jugador Oscuro podrá variar mucho su táctica. Por ejemplo, si pretende usar un nigromante, será interesante conocer las características de la tropa que podría escoltarle. Quizá lo preferible sea usar criaturas de nivel inferior como zombies, con P.V. 1, ya que aunque no sean muy diestros con las armas, son lo suficientemente numerosos y resistentes como para obstaculizar a los héroes en su empeño por eliminar al hechicero. Puede elegir además varios esqueletos equipados con lanzas para cortar el avance del enemigo, a la vez que algún arquero esqueleto los intenta debilitar o molestar a distancia, mientras el nigromante usa sus conjuros. O puede que prefiera usar necrófagos y un campeón no-muerto para llevar la iniciativa en el combate y centrarse en el cuerpo a cuerpo.

En todo caso, el Jugador Oscuro deberá tener cuidado de no emplear más puntos de presupuesto de los que dispone, teniendo en cuenta que incluso para colocar al Líder deberá pagar su coste y el de las mejoras de cuantas quiera dotarle.



2 Standees que pueden emplearse para representar criaturas o personajes de la facción.



Hoja de facción

Describe una facción concreta y las criaturas incluidas en la misma.

Si el Jugador Oscuro quiere usar una facción, deberá ceñirse a las posibilidades que le ofrece la misma y a las limitaciones indicadas en el capítulo del reglamento "El Jugador Oscuro". Recuerda que, por norma general, el Líder deberá ser una criatura de nivel Campeón y deberán colocarse a lo largo de la aventura más personajes o criaturas de nivel Tropa que de otros niveles.

Si juegas en la modalidad de Jugador Oscuro Artificial deberás emplear la Tabla de Generación de Criaturas incluida en cada facción para determinar las criaturas que se enfrentarán a los héroes. También podrás emplear dicha tabla si eres un Jugador Oscuro principiante o si simplemente no deseas decidir qué criaturas aparecerán en cada momento. Eso sí, si decides esto último, ten en cuenta que deberás ceñirte a los resultados de la tabla en todo momento y no solo cuando te convenga.

En esta tabla **1** vienen indicadas el tipo y número de criaturas que serán colocadas tras la activación de cada carta de Encuentro. Lanza 1D6 y observa la tabla según el resultado obtenido. **Añade +1 al resultado** de la tirada si la **sección** descubierta es de tamaño **grande** (solo en caso de activarse una carta de Criaturas errantes, Enemigos o Criatura especial), y +1 por cada **30 P.V.** del grupo de héroes. *Ejemplo: un grupo de héroes de P.V. 62 añadirá +2 a sus tiradas. +3 cuando quiera determinar las criaturas que aparecerán en una sección grande.*

Como **máximo** se aplicará un **modificador de +4**. En cada espacio de la tabla vendrá indicado* el coste en P.V. de todas las criaturas colocadas, el cual deberá restarse del Contador de Puntos de Reserva, pudiendo superarse en este caso las limitaciones mostradas en la carta de Encuentro.

*NOTA: si no se posee presupuesto suficiente para colocar las criaturas indicadas, pasa al resultado anterior.

1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS
1-2	(P.V. 2) 2 Zombies.	(P.V. 4) 2 Esqueletos con Lanza y Escudo tosco, 2 Esqueletos con Arco corto.
3-4	(P.V. 2) 1 Esqueleto con Arco corto, 1 Esqueleto con Lanza y Escudo tosco.	(P.V. 6) 1 Momia, 4 Zombies.
5	(P.V. 2)	(P.V. 6) 2 Esqueletos con Lanza y Escudo tosco, 2 Esqueletos con Arco corto, 2 Esqueletos con Hacha y Armadura de cuero.
6	(P.V. 3) 1 Esqueleto con Arco corto, 2 Esqueletos con Espada ancha y Escudo tosco.	(P.V. 6) 2 Guardianes del túmulo con Espada ancha y Escudo.
7	(P.V. 3) 1 Lobo espectral y 1 Zombie.	(P.V. 7) 1 Guardian del túmulo con Lanza y Escudo, 2 Esqueletos con Arco corto, 2 Esqueletos con Hacha y Escudo.
8	(P.V. 4) 1 Hombre lobo.	(P.V. 8) 1 Gran zombie, 1 Zombie, 2 Necrófagos.



[3] Aquí se indica el P.V. de la criatura o personaje (el decir, su coste en Puntos de Reserva), así como su nivel: Tropa , Élite o Campeón .

[4] Este valor, de utilidad únicamente en la modalidad con , indica la carta de Comportamiento que deberá usar la criatura para determinar sus acciones y movimientos.

[5] Este valor es solo una recomendación (nunca se usa con) , no tienes ninguna obligación de ceñirte a él. Indica el número mínimo y máximo de criaturas de ese tipo que puedes colocar durante la aventura. De este modo verás qué tipo de criaturas suelen ser más frecuentes en cada facción.

[6] Silueta que representa la criatura o personaje.

[7] Aquí se indica el equipo que usa la criatura o personaje. Verás que suele haber varias opciones. Deberás decidirlo en el momento en que coloques la criatura en el tablero. Del mismo modo, deberás decirle al resto de jugadores las opciones escogidas. Además, puede adquirirse equipo opcional al coste indicado, aumentando el P.V.

: las criaturas usan el equipo opcional o mejoras indicado en la Tabla de Generación de Criaturas.

[8] Aquí se indican las habilidades que posee la criatura o personaje. El icono indica las habilidades extra que pueden adquirirse al coste indicado, aumentando su P.V. Por regla general, una criatura no podrá adquirir más de 3 habilidades extra.

: la Tabla de Generación de Criaturas indica expresamente si una criatura o personaje posee alguna habilidad extra y no podrán añadirse más, excepto Líderes (Reglamento, p. 64) y Criaturas grandes y enormes (Reglamento, p.58).

[9] En este apartado aparecen nuevas mejoras o indicaciones para la criatura.

[10] Indica el *standee* que puede emplearse para representar a la criatura. ¡Prepara los standees de la facción antes de comenzar tu aventura!



El Capitán tiene una espada ancha y una cota de malla (en el caso de las armaduras aparece entre paréntesis la penalización a Percepción y Destreza). Si aparece el término "Cota de malla. Elige entre Espada ancha, Cimitarra o Hacha." querrá decir que deberá escoger una de esas tres opciones de armas. El personaje tiene Cota de malla. Aumentando su P.V. puede adquirir otros elementos como un escudo, una espada bastarda o una pistola, o mejorar su armadura.

Comienza con las habilidades Perdido en la oscuridad, Inspirador y Élite. Sin embargo, por un coste de +1 P.V. podrá adquirir una de las opciones de habilidades extra que se contemplan (hasta 3 nuevas habilidades), a elección del jugador Oscuro: Maestro en combate. Maestro espadachín, etc.

El Gran maestre conoce un hechizo de uno de los saberes indicados. El Jugador Oscuro podrá escoger el Saber, pero los hechizos que conozca la criatura o personaje serán determinados al azar.

Reglas generales

HABILIDADES: dos criaturas con el mismo perfil no podrán adquirir la misma habilidad extra.

DOS ARMAS: si se adquiere la habilidad "Combatir con dos armas", eso incluye una segunda arma sin coste, de las que la criatura o personaje posea inicialmente.

PERCEPCIÓN Y DESTREZA: ten en cuenta que en los perfiles no vienen indicados los valores en y . Todas las criaturas tendrán valor de 0 en estas características, solo modificadas por habilidades o armaduras.

ARMADURAS: recuerda que la mayoría de armaduras pesadas (cota de malla, coraza) reducen la y en -1. Si le cambias la armadura a un guerrero, recuerda aplicarle los nuevos penalizadores.

HECHIZOS AL AZAR: los hechizos que conozca un hechicero serán determinados al azar justo antes de ser colocados en el escenario. El Jugador Oscuro podrá escoger el Saber. Los personajes con comportamiento conocerán todos los hechizos del Saber indicado en su perfil, pero mantienen los puntos de Maná indicados en su perfil. Si pueden escoger entre varios Saberes, elige uno al azar.

MONTURAS: las criaturas con la habilidad "montura" o "montura furiosa" podrán ser montadas por personajes cuyo tamaño no sea superior a aquellas.

IMAGINACIÓN: si lo deseas, puedes hacer que cualquier criatura pueda montar sobre otra cuadrúpeda de tamaño mayor, aunque esta no tenga la habilidad "montura" (por ejemplo: un nigromante sobre un dragón o un toro de fuego).

Criaturas de la noche



Habitan las mazmorras de castillos, los bosques profundos, los cementerios, túmulos, pantanos y demás parajes inhóspitos. Siempre al acecho de incautos que devorar, corromper o manipular. Los nigromantes son capaces de levantar y liderar legiones, los vampiros se cuentan entre las criaturas más poderosas y ágiles del mundo. Los señores de los muertos y sus campeones siembran el terror junto a sus soldados y criaturas carentes de latido. Los hombres lobo cazan bajo la luna y las brujas conspiran en los aqualares. Una facción con criaturas muy poderosas, líderes temibles como hechiceros y grandes guerreros, y un tropel de siervos de lo más variado. La tropa no suele sufrir aturdimiento o agotamiento, aunque la mayoría son lentos y estúpidos.



STANDEES
43, 76, 77, 92, 93, 94, 95, 96, 96B, 97, 97B, 97C, 98, 99, 100, 101, 102, 135
27B
L
XI

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (P.V. 2) 2 Zombis.
- 3-4 (P.V. 2) 1 Esqueleto con Arco corto, 1 Esqueleto con Lanza y Escudo tosco.
- 5 (P.V. 2) 1 Momia.
- 6 (P.V. 3) 1 Esqueleto con Arco corto, 2 Esqueletos con Espada ancha y Escudo tosco.
- 7 (P.V. 3) 1 Lobo espectral y 1 Zombi.
- 8 (P.V. 4) 1 Hombre lobo.
- 9 (P.V. 4) 2 Lobos espectrales.
- 10 (P.V. 7) 1 Fantasma.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 4) 2 Esqueletos con Lanza y Escudo tosco, 2 Esqueletos con Arco corto.
- (P.V. 6) 1 Momia, 4 Zombis.
- (P.V. 6) 2 Esqueletos con Lanza y Escudo tosco, 2 Esqueletos con Arco corto, 2 Esqueletos con Hacha y Armadura de cuero.
- (P.V. 6) 2 Guardianes del túmulo con Espada ancha y Escudo.
- (P.V. 7) 1 Guardián del túmulo con Lanza y Escudo, 2 Esqueletos con Arco corto, 2 Esqueletos con Hacha y Escudo.
- (P.V. 8) 1 Gran zombi, 1 Zombi, 2 Necrófagos.
- (P.V. 10) 1 Hombre lobo, 4 Esqueletos con Espada ancha y Armadura de cuero, 2 Esqueletos con Arco corto.
- (P.V. 12) 2 Guardianes del túmulo con Espada ancha y Escudo, 4 Esqueletos con Espada ancha y Armadura de cuero, 2 Esqueletos con Arco corto.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 5) 1 Bruja con la habilidad "Absorber Maná".
- (P.V. 7) 1 Fantasma.
- (P.V. 8) 1 Campeón no-muerto.
- (P.V. 9) 1 Nigromante.
- (P.V. 12) 1 Espectro.
- (P.V. 13) 1 Nigromante y 1 Bruja.
- (P.V. 14) 1 Vampiro.
- (P.V. 20) 1 Señor de los muertos.

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Esqueleto con Espada ancha y Armadura de cuero.

Tribus de los grandes orcos



Viven en cuevas excavadas en montañas, en castillos de madera levantados en escarpadas laderas o en poblados en lo más profundo de los bosques. Son muy potentes en cuerpo a cuerpo y, a veces, descontrolables, pero cuentan con escasos usuarios de proyectiles. Son poco ágiles, aunque lo compensan con rápidos huargos. Sus guerreros de élite tienen gran resistencia y cuentan con el apoyo de grupos de norks y grandes trolls. Los jefes y caudillos tienen un poderío físico inigualable y los hechiceros están especializados en animar a la tropa.



STANDEES

	78, 85, 86, 87, 88, 88B, 89, 90, 91, 91B
	28
	10
	1

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | (P.V. 2) 1 Huargo. |
| 3-4 | (P.V. 2) 1 Guerrero con Hacha y Escudo tosco, 1 Tirador con Arco corto. |
| 5 | (P.V. 2) 1 Guerrero con Lanza y Escudo tosco, 1 Tirador con Jabalinas. |
| 6 | (P.V. 3) 1 Guerrero con Lanza y Escudo tosco, 2 Tiradores con Arco corto. |
| 7 | (P.V. 3) 3 Guerreros con Hacha de batalla. |
| 8 | (P.V. 4) 1 Huargo y 1 Tirador con Jabalinas y habilidad "Centinela". |
| 9 | (P.V. 4) 1 Orco negro con Hacha de batalla, 1 Tirador con Arco corto. |
| 10 | (P.V. 7) 1 Troll común. |

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- | |
|---|
| (P.V. 4) 2 Guerreros con Hacha y Escudo tosco. 2 Tiradores con Arco corto. |
| (P.V. 6) 1 Huargo, 1 Campeón orco con Cimarron y Escudo, 1 Tirador con Arco corto. |
| (P.V. 6) 1 Grupo de Norks, 2 Guerreros con Hacha y Escudo tosco, 1 Tirador con Arco corto. |
| (P.V. 6) 1 Orco negro con Gran martillo, 2 Guerreros con Lanza y Escudo tosco. 1 Tirador con Arco corto. |
| (P.V. 7) 3 Guerreros con Hacha y Escudo tosco, 2 Guerreros con Lanza y Escudo tosco, 1 Tirador con Jabalinas y habilidad "Centinela". |
| (P.V. 8) 1 Huargo, 4 Orcos salvajes con Arma rudimentaria, 1 Tirador con Jabalinas y habilidad "Centinela". |
| (P.V. 10) 1 Orco negro con la habilidad "Combatir con 2 armas", 4 Guerreros con Hacha y Escudo tosco, 1 Huargo. |
| (P.V. 12) 1 Huargo, 3 Campeones orcos con Cimarron y Escudo, 1 Tirador con Arco corto. |

CRÍATURA ESPECIAL

- | |
|--|
| (P.V. 6) 1 Asesino orco con Espada corta y la habilidad "Lince". |
| (P.V. 6) 1 Chamán orco. |
| (P.V. 7) 1 Troll común. |
| (P.V. 8) 1 Jefe orco con Hacha de batalla. |
| (P.V. 10) 1 Caudillo orco con Hacha de batalla. |
| (P.V. 12) 1 Jefe chamán con la habilidad "Insuflar ánimo". |
| (P.V. 13) 1 Chamán orco y 1 Asesino orco con Cimarron. |
| (P.V. 20) 1 Gigante. |

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Guerrero con Hacha.

Tribus goblins



Pequeños, sigilosos y expertos en sacar provecho de sus habilidades y trucos. Viven generalmente en bosques o montañas, acompañados de una multitud de animales adiestrados y grandes trolls que les brindan el apoyo pesado que necesitan. Sus magos enardecen a la tropa, y sus líderes, aunque no sean grandes combatientes, tienen capacidades muy versátiles. Su principal ventaja se centra en la variedad de apoyos que poseen y en la fuerza del número, así como su experiencia en peleas sucias para superar combates desiguales.

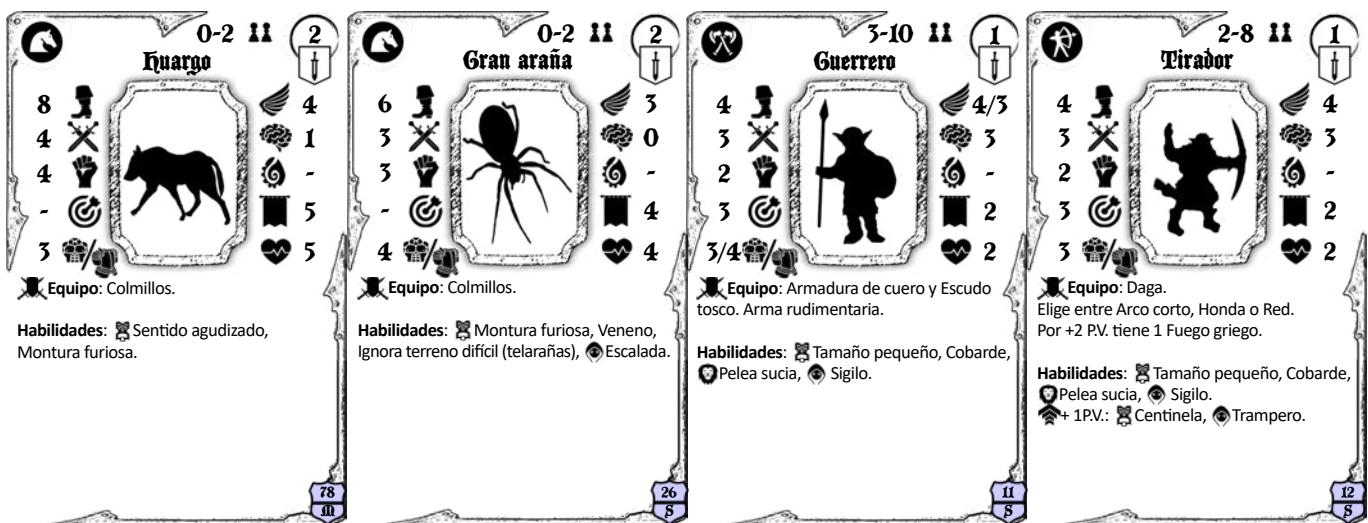
Beneficio de facción: por cada 3 Guerreros o Tiradores goblin colocados en el tablero, añade inmediatamente uno más, sin coste e incluso superando los límites habituales.



STANDEES

	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 26, 28
	37, 78, 134
	10
	1

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | (P.V. 2) 1 Guerrero y 1 Tirador con Arco corto. |
| 3-4 | (P.V. 2) 2 Tiradores con Arco corto. |
| 5 | (P.V. 2) 1 Tirador con Arco corto y la habilidad "Trampero". |
| 6 | (P.V. 3) 1 Huargo y 1 Guerrero. |
| 7 | (P.V. 3) 1 Gran araña y 1 Tirador con Red. |
| 8 | (P.V. 4) 1 Devorador y 1 Guerrero. |
| 9 | (P.V. 4) 2 Grandes arañas. |
| 10 | (P.V. 6) 1 Troll común. |

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- | | |
|-----------|--|
| (P.V. 4) | 2 Guerreros y 2 Tiradores con Arco corto. |
| (P.V. 6) | 3 Guerreros, 2 Tiradores con Arco corto y 1 Tirador con Red. |
| (P.V. 6) | 3 Guerreros y 1 Devorador. |
| (P.V. 6) | 1 Grupo de Norks y 3 Guerreros. |
| (P.V. 7) | 2 Guerreros, 2 Tiradores con Red y 1 Goblin enloquecido. |
| (P.V. 8) | 3 Guerreros, 2 Tiradores con Arco corto y 1 Goblin enloquecido. |
| (P.V. 10) | 3 Guerreros, 3 Tiradores con Arco corto y 2 Huargos. |
| (P.V. 12) | 3 Guerreros, 1 Tirador con Arco corto y Fuego griego, y 2 Devoradores. |

CRÍATURA ESPECIAL

- | | |
|-----------|--|
| (P.V. 4) | 1 Campeón goblin con habilidad "Elite" y "Trampero". |
| (P.V. 3) | 1 Suicida goblin. |
| (P.V. 5) | 1 Chamán goblin. |
| (P.V. 6) | 1 Troll común. |
| (P.V. 6) | 1 Rey goblin. |
| (P.V. 10) | 1 Troll común y 1 Campeón goblin con habilidad "Elite" y una Coraza. |
| (P.V. 11) | 1 Rey goblin y 1 Chamán goblin. |
| (P.V. 20) | 1 Gigante |

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Guerrero.

Bárbaros del norte



Duros como el clima norteño y el paisaje de agrestes montañas y densos bosques donde habitan. Erigen pequeños castillos encastrados en la roca y poblados rodeados de altas empalizadas. Gustan de salir al exterior para cazar animales, grandes bestias y razas humanoides. Cuando marchan a la guerra se les ve acompañados de trolls y ogros. Cuentan con chamanes que no rehuyen el combate y los guerreros más fieros tienen el don de la licantropía. La tropa más básica dispone de armaduras ligeras y cierta versatilidad en la elección de armas.



STANDEES

	43, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 71B, 72, 78
	27
	10, 3

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (PV. 2) 1 Guerrero con Hacha y Armadura de cuero, 1 Tirador con Jabalinas.
- 3-4 (PV. 2) 1 Guerrero con Lanza y Escudo, 1 Tirador con Arco corto.
- 5 (PV. 2) 1 Huargo.
- 6 (PV. 3) 1 Lobo y 1 Guerrero con Hacha y Armadura de cuero.
- 7 (PV. 3) 1 Huargo, 1 Tirador con Arco corto.
- 8 (PV. 4) 1 Licántropo.
- 9 (PV. 4) 2 Fanáticos.
- 10 (PV. 5) 1 Ogro con Cimitarra.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (PV. 4) 2 Guerreros con Lanza y Escudo, 2 Tiradores con Arco corto.
- (PV. 6) 1 Campeón bárbaro con Hacha y escudo, 1 Huargo, 2 Tiradores con Jabalinas.
- (PV. 6) 3 Guerreros con Mangual y Armadura de cuero, 3 Guerreros con Lanza y Escudo.
- (PV. 6) 3 Guerreros con Hacha y Armadura de cuero, 2 Tiradores con Arco corto, 1 Lobo.
- (PV. 7) 3 Fanáticos, 1 Lobo.
- (PV. 8) 1 Campeón bárbaro con Espada ancha y escudo, 1 Huargo, 2 Tiradores con Jabalinas, 2 Guerreros con Lanza y Escudo.
- (PV. 10) 1 Campeón bárbaro con Espada ancha y escudo, 1 Huargo, 1 Tirador con Arco corto y la habilidad "Centinela", 2 Guerreros con Lanza y Escudo, 1 Huargo.
- (PV. 12) 3 Guerreros con Hacha y Armadura de cuero, 1 Campeón con Gran martillo, 3 Tiradores con Arco corto, 1 Licántropo.

LADRÓN: (PV. 1) 1 Guerrero con Espada ancha y Armadura de cuero.

CRÍATURA ESPECIAL

- (PV. 5) 1 Ogro con Cimitarra.
- (PV. 5) 1 Cazador con Jabalinas y la habilidad "Adiestrar animal" y "Lanzador experto".
- (PV. 5) 1 Jefe de clan con hacha de batalla.
- (PV. 6) 1 Chamán bárbaro.
- (PV. 7) 1 Troll común.
- (PV. 7) 1 Jefe de clan con Espada ancha y Escudo, y la habilidad "Forzudo" y "Curtido".
- (PV. 8) 1 Ogro con Hacha y un Cazador con Arco largo.
- (PV. 20) 1 Gigante.

Demonios



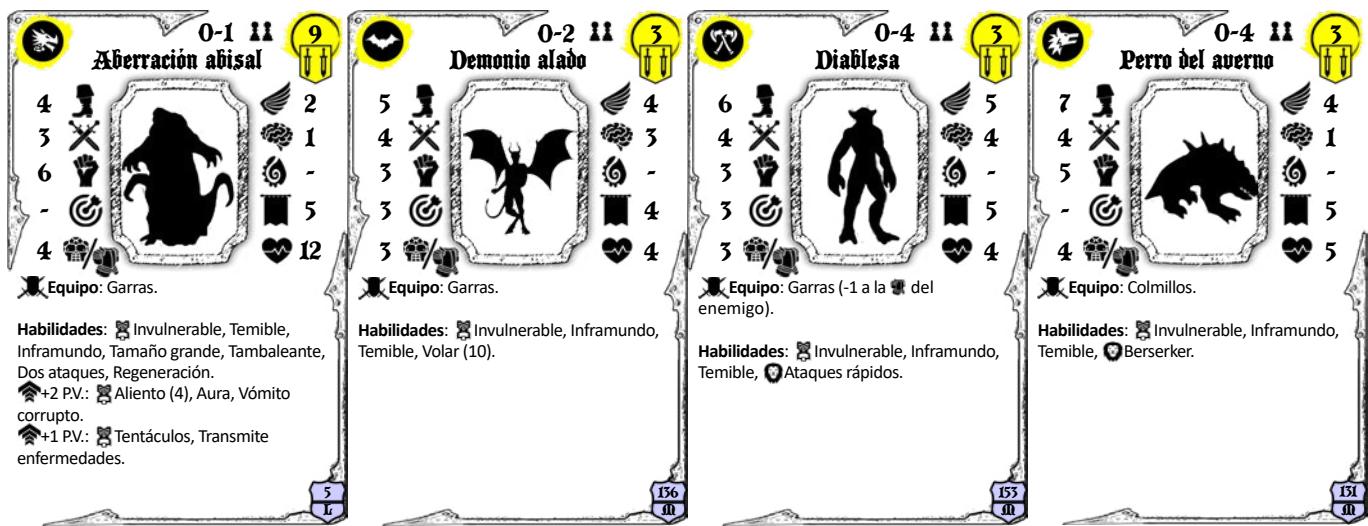
Bajo tierra, en el inframundo, acechan todo tipo de criaturas, inmunes a las enfermedades y resistentes al efecto del fuego. Se les ve en la superficie formando pequeños ejércitos, realizando incursiones por el aire o atormentando pueblos y ciudades que los veneran o los odian. Cuentan con poderosos sirvientes humanos que vendieron su alma a cambio de conocer hechizos malignos. Hay príncipes de piel y alas rojas, criaturas versadas en la magia o en el arte de la guerra, algunas mucho más grandes que paquidermos. No es fácil que las armas comunes les dañen, aunque carecen de armas de proyectiles y son poco numerosos. Sin duda una facción especialmente temible en el cuerpo a cuerpo.



STANDEES

- 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 136, 151,
153
12, 5
XL

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (P.V. 2) 2 Diablillos con Arco corto.
- 3-4 (P.V. 2) 2 Diablillos con Arma rudimentaria.
- 5 (P.V. 2) 1 Diablillo con Arma rudimentaria, 1 Diablillo con Arco corto.
- 6 (P.V. 3) 1 Portador de putrefacción.
- 7 (P.V. 3) 1 Demonio alado.
- 8 (P.V. 4) 1 Perro del averno y 1 Diablillo con Arco corto.
- 9 (P.V. 4) 1 Guerrero demonio.
- 10 (P.V. 9) 1 Aberración abisal.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 4) 1 Portador de putrefacción, 1 Diablillo con Arco corto.
- (P.V. 6) 1 Guerrero demonio con Arma rudimentaria y Escudo, 2 Diablillos con Arco corto.
- (P.V. 6) 1 Demonio igneo, 3 Diablillos con Arma rudimentaria.
- (P.V. 6) 1 Guerrero demonio, 2 Diablillos con Arma rudimentaria.
- (P.V. 7) 2 Diablillos con Arma rudimentaria, 2 Diablillos con Arco corto, 1 Perro del averno.
- (P.V. 8) 2 Diablesas, 2 Diablillos con Arco corto.
- (P.V. 10) 2 Grandes Guerreros demonio.
- (P.V. 12) 3 Guerreros demonio con Arma rudimentaria y Escudo.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 5) 1 Gran Guerrero demonio.
- (P.V. 9) 1 Aberración abisal.
- (P.V. 9) 1 Mago del inframundo.
- (P.V. 9) 1 Brujo demonio.
- (P.V. 25) 1 Señor de la guerra
- (P.V. 25) 1 Señor del placer.
- (P.V. 30) 1 Señor de putrefacción.

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Diablillo con Arma rudimentaria.

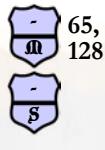
Devastadores



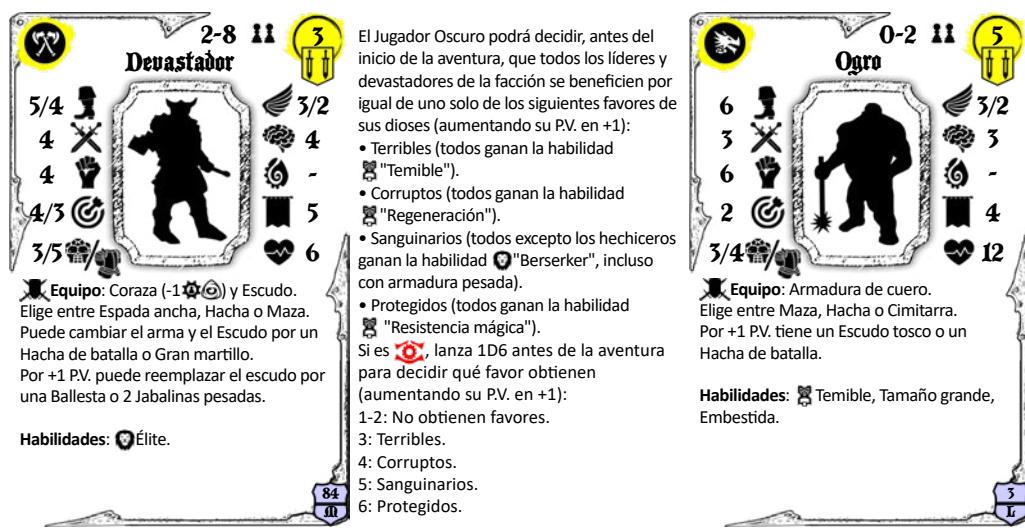
Dominados por las fuerzas demoníacas que habitan en el norte del continente, viven en los desiertos helados y en las islas volcánicas, allá donde la vida es casi un milagro y la guerra es necesaria incluso para alimentarse. Aprovechan el invierno para salir de sus fortalezas negras y atravesar los estrechos de mar que los separan del continente. No son muy numerosos pero su sed de sangre no tiene igual. Vestidos con gruesas armaduras y ropajes, aparecen como tormentas de sangre y fuego para lanzarse con ferocia sobre reinos y poblaciones a los que saquean sin piedad. Juraron hace siglos servir a dioses primigenios que desprecian a las ínfimas criaturas del mundo. Su objetivo es saciar la sed de sangre y sacrificios de aquellos y regresar sin prisioneros. Suelen acompañarles grupos de bárbaros del norte, así como huargos y algunos ogros. Sus líderes son difícilmente igualables en combate y sus poderosos hechiceros sirven al inframundo.



STANDEES



- Dungeon Universalis -



1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS	CRÍATURA ESPECIAL
1-2	(PV. 2) 2 Guerreros bárbaros con Espada ancha y Armadura de cuero.	(PV. 4) 2 Guerreros bárbaros con Hacha y Armadura de cuero. 1 Huargo.	(PV. 5) 1 Ogro con Hacha.
3-4	(PV. 2) 1 Guerrero bárbaro con Hacha y Armadura de cuero. 1 Tirador bárbaro con Arco corto.	(PV. 6) 1 Huargo. 1 Tirador bárbaro con Arco corto. 1 Devastador con Espada ancha y Escudo.	(PV. 5) 1 Ogro con Cimitarra.
5	(PV. 2) 1 Guerrero bárbaro con Lanza y Escudo. 1 Tirador bárbaro con Arco corto.	(PV. 6) 2 Guerreros bárbaros con Lanza y escudo. 1 Tirador bárbaro con Arco corto. 1 Devastador con Hacha y Escudo.	(PV. 9) 1 Mago del inframundo.
6	(PV. 3) 1 Huargo y 1 Tirador bárbaro con Arco corto.	(PV. 6) 1 Devastador con Espada ancha y Escudo. 1 Devastador con Hacha de batalla.	(PV. 9) 1 Gran jefe devastador con Espada ancha y Escudo.
7	(PV. 3) 1 Devastador con Espada ancha y Escudo.	(PV. 7) 1 Devastador con Hacha de batalla. 1 Huargo. 2 Tiradores bárbaros con Jabalinas.	(PV. 9) 1 Gran jefe devastador con Hacha y Escudo.
8	(PV. 4) 1 Devastador con Hacha y Escudo. 1 Tirador bárbaro con Arco corto.	(PV. 8) 2 Devastadores con Espada ancha y Escudo. 1 Huargo.	(PV. 12) 1 Mago del inframundo con la habilidad "Hechicero Guerrero".
9	(PV. 4) 1 Huargo y 2 Tiradores bárbaros con Jabalinas.	(PV. 10) 1 Devastador con Espada ancha y Escudo. 1 Devastador con Hacha y Escudo. 2 Tiradores bárbaros con Arco corto. 1 Huargo.	(PV. 18) 1 Señor del apocalipsis con Espada ancha y Escudo.
10	(PV. 5) 1 Ogro con Cimitarra.	(PV. 12) 2 Devastadores con Espada ancha y Escudo. 2 Devastadores con Gran martillo.	(PV. 20) 1 Señor del apocalipsis con Espada ancha y Escudo, con la habilidad "Aura".

LADRÓN: (PV. 1) 1 Guerrero bárbaro con Espada ancha y Armadura de cuero.

Huestes de Bandmor



Bandmor es el reino que domina el extremo oriental de las montañas de la Condenación. El lugar donde anidan la mayor parte de las criaturas que asolan ese lado del mundo. En la enorme torre retorcida suelen establecerse los demonios que rigen el reino. Bajo esta, el Árbol de la Maldad engendra a través de sus semillas multitud de criaturas horribles que pueblan las montañas. En Bandmor confluyen poderosos demonios, magos del inframundo, aberraciones abisales, perros demoníacos, algunas grandes criaturas como minotauros y las hordas de uroks, muy semejantes a los orcos encorvados que pueden verse en otras latitudes.



STANDEES

- 89, 90, 127, 128, 130, 131, 135, 136, 152
- 25
- 5, 9, 12, 14, 18, 5

- Dungeon Universalis -



1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS	CRÍATURA ESPECIAL
1-2	(P.V. 2) 2 Guerreros urok.	(P.V. 4) 2 Gusanos abisales.	(P.V. 7) 1 Minotauro con Hacha de batalla.
3-4	(P.V. 2) 1 Guerrero urok y 1 Tirador urok.	(P.V. 6) 1 Guerrero demonio, 2 Guerreros urok con Lanza.	(P.V. 9) 1 Aberración abisal.
5	(P.V. 2) 1 Cultista.	(P.V. 6) 4 Guerreros urok y 2 Tiradores urok.	(P.V. 9) 1 Aberración abisal.
6	(P.V. 3) 2 Guerreros urok y 1 Tirador urok.	(P.V. 6) 1 Guerrero demonio, 1 Cultista.	(P.V. 9) 1 Mago del inframundo.
7	(P.V. 3) 1 Perro del averno.	(P.V. 7) 2 Gusanos abisales, 2 Guerreros urok, 1 Tirador urok.	(P.V. 14) 1 Demónio de la guerra.
8	(P.V. 4) 1 Guerrero demonio.	(P.V. 8) 2 Cultistas, 1 Guerrero demonio.	(P.V. 14) 1 Príncipe demonio.
9	(P.V. 4) 2 Gusanos abisales.	(P.V. 10) 1 Demonio alado, 4 Guerreros urok y 3 Tiradores urok.	(P.V. 18) 1 Mil ojos.
10	(P.V. 9) 1 Aberración abisal.	(P.V. 12) 4 Guerreros urok, 2 Tiradores urok, 1 Guerrero demonio, 1 Cultista.	(P.V. 21) 1 Príncipe demonio y 1 Minotauro con Arma rudimentaria.

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Guerrero urok.

Clanes rápidos



Como sus parientes no humanoides, los rápidos gustan de la sujeción y la humedad. Viven en ciudades subterráneas, cerca del cauce de ríos, y en laberínticos complejos de alcantarillas, ya sean construidas por ellos mismos o pertenecientes a ciudades de otras civilizaciones. Son muy rápidos y ágiles, emplean venenos y armas inestables que ningún otro probaría. Compensan su falta de fuerza y resistencia con la fuerza del número y de los inventos de sus ingenieros. Sus sacerdotes y hechiceros son poderosos y sus señores de la guerra combinan los rápidos reflejos con el manejo de armas ligeras y pesadas por igual. Los rápidos cruzados con ogros son temibles y descontrolables, sus asesinos son maestros del subterfugio y la tropa puede incluso emplear varias armas de fuego.

0-1 II		7
7/6	████	5/4
5	████	4
4	-	-
4/3	○○	5
3/5	████	6
████	████	

Equipo: Coraza (-1 ⚔). Escudo. Espada ancha.
Puede cambiar el arma y Escudo por una Espada bastarda o Alabarda.
Por +1 P.V. tiene 3 Shurikens.
Habilidades: Inspirador, Escurridizo (incluso con Coraza), Reflejos felinos, Élite.
 +1 P.V.: Maestro en combate, Combatir con dos armas (2 Katars), Pelea sucia.

0-1 II		6
5	████	4
3	████	5
2	-	8
3	○○	4
3	████	4
████	████	

Equipo: Elige entre Daga o Bastón. 2 Componentes para magia.
Habilidades: Escurridizo, Hechicero veterano, Temible.
 Notas: conoce 4 hechizos al azar del Saber de Brujería.

0-1 II		5
5	████	3
4	████	4
3	-	4
3	○○	4
4	████	4
████	████	

Equipo: Espada corta. Pergamino de hechicería.
Habilidades: Curtido, Veneno (con la Espada corta).
 Notas: conoce 2 hechizos al azar del Saber de Corrupción.

0-1 II		5
7/6	████	5/4
5	████	4
4	-	6
4/3	○○	4
3/5	████	5
████	████	

Equipo: Coraza (-1 ⚔). Escudo. Espada ancha.
Puede cambiar el arma y Escudo por una Espada bastarda o Alabarda.
Por +1 P.V. tiene 3 Shurikens.
Habilidades: Escurridizo (incluso con Coraza), Reflejos felinos.
 +1 P.V.: Maestro en combate, Combatir con dos armas (2 Katars), Pelea sucia, Élite, Cruel.

0-1 II		5
6	████	5/4
4	████	5
3	-	6
5	○○	4
3/4	████	4
████	████	

Equipo: Armadura de cuero. Pistola (una pifia equivale a impacto a sí mismo y siempre falla la tirada de rotura). 1 Fuego griego (causa daño contra Armadura natural).
Elige entre Espada corta, Katar o Lanza.
Habilidades: Escurridizo, Veneno (con la Espada corta).

0-2 II		4
7	████	5
5	████	3
3	-	6
4	○○	4
3	████	4
████	████	

Equipo: Espada ancha, Daga y 3 Shurikens.
Habilidades: Escurridizo, Emboscar, Esconderte, Sigilo, Veneno (con todas sus armas).
 +1 P.V.: Combatir con dos armas (2 Katars).

- Dungeon Universalis -



1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS	CRÍATURA ESPECIAL
1-2	(PV. 2) 2 Guerreros.	(PV. 4) 3 Guerreros y 1 Tirador con Arco corto.	(PV. 4) 1 Medio ogro.
3-4	(PV. 2) 1 Guerrero y 1 Tirador con Honda.	(PV. 6) 4 Guerreros y 2 Tiradores con Shurikens.	(PV. 4) 1 Asesino.
5	(PV. 2) 1 Merodeador con Honda.	(PV. 6) 2 Guerreros, 1 Escolta y 1 Merodeador con Shurikens.	(PV. 5) 1 Sumo sacerdote.
6	(PV. 3) 1 Horda de ratas.	(PV. 6) 2 Guerreros, 2 Monjes de la peste con Gran mangual.	(PV. 5) 1 Ingeniero rátido.
7	(PV. 3) 2 Guerreros y 1 Tirador con Honda.	(PV. 7) 4 Guerreros, 1 Tirador de élite con Mosquete de repetición.	(PV. 5) 1 Señor de la guerra.
8	(PV. 4) 2 Merodeadores con Shurikens.	(PV. 8) 4 Guerreros, 2 Monjes de la peste con Fuego griego.	(PV. 6) 1 Brujo rátido.
9	(PV. 4) 1 Asesino.	(PV. 10) 5 Guerreros, 1 Tirador de élite con Gran mosquete, 1 Merodeador con Honda.	(PV. 7) 1 Rey rátido.
10	(PV. 4) 1 Medio ogro.	(PV. 12) 3 Guerreros, 2 Escoltas, 1 Tirador de élite con Lanzallamas.	(PV. 9) 1 Aberración abisal (ver perfil en la facción de Demonios).

LADRÓN: (PV. 1) 1 Tirador con Shurikens.

Hombres bestia



Habitan en zonas agrestes y boscosas. Salvo los caudillos, el resto carecen de armaduras pesadas y suelen emplear armas rudimentarias. Son fuertes y bastante rápidos, la mayoría capaces de atravesar terrenos difíciles con facilidad o de realizar embestidas con las que derribar a sus rivales. Es frecuente ver grandes criaturas en las manadas, como minotauros y ogros dragón, lo que los hace muy potentes en el cuerpo a cuerpo. Su magia es bastante mediocre aunque los chamanes no son vulnerables en combate.

Beneficio de facción: en secciones de bosque, todos los miembros de la facción poseen +1 a las tiradas de Iniciativa.

0-1 II		14
7/6	1	3/2
5	2	3
8	3	-
2/1	4	5
3/5	5	15
Equipo:	Coraza (-1). Cuernos. Elige entre Hacha de batalla o Espada bastarda.	
Habilidades:	Temible, Tamaño grande, Embestida.	
	+2 PV.: Élite, Berserker, Combatir con 2 armas (2 Espadas anchas).	
	+1 PV.: Barrido.	

0-1 II		15
6	1	3
4	2	2
10	3	-
2	4	5
4	5	25
Equipo:	Cuernos. Hacha de batalla.	
Habilidades:	Temible, Tamaño enorme, Embestida, Agarrar y lanzar, Resistente, Berserker.	

0-1 II		6
6	1	3
4	2	4
4	3	4
3	4	4
3	5	6
Equipo:	Cuernos. Bastón. 1 Componente para magia. Por +1 PV. tiene Lanza.	
Habilidades:	Embestida. +2 PV.: Insuflar ánimo.	
	Notas: conoce 3 hechizos al azar de uno de los siguientes saberes: Tribal, Control animal y vegetal.	

0-1 II		7
6/5	1	4/3
5	2	3
5	3	-
3/2	4	5
3/5	5	7
Equipo:	Coraza (-1). Cuernos. Hacha de batalla. Puede cambiarla por Escudo tosco y un Hacha o Cimitarra.	
Habilidades:	Embestida, Inspirador. Resistente. +1 PV.: Maestro en combate, Carga imparable, Forzudo, Rugido atronador, Impasible.	

0-2 II		10
7	1	3/2
4	2	3
7	3	6
2	4	-
4/5	5	5
4/5	6	12
Equipo:	Armadura de cuero. Garras. Elige entre Hacha de batalla o Espada bastarda.	
Habilidades:	Embestida, Temible, Tamaño grande, Pisotear.	
	+2 PV.: Combatir con 2 armas (1 Hacha y 1 Espada ancha).	
	+1 PV.: Élite.	

0-2 II		7
6	1	3/2
4	2	2
7	3	-
2	4	5
3/4	5	12
Equipo:	Armadura de cuero. Cuernos. Elige entre Hacha de batalla o Arma rudimentaria.	
Habilidades:	Temible, Tamaño grande, Embestida, Berserker.	

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | (P.V. 2) 1 Huargo |
| 3-4 | (P.V. 2) 1 Guerrero hombre bestia con Lanza y Escudo tosco. |
| 5 | (P.V. 2) 1 Fauno con Hacha y 1 Fauno con Arco corto. |
| 6 | (P.V. 3) 1 Cazador fauno con Hacha y Jabalinas. |
| 7 | (P.V. 3) 1 Centauro con Lanza y Armadura de cuero. |
| 8 | (P.V. 4) 2 Guerreros hombre bestia con Hacha y Escudo tosco. |
| 9 | (P.V. 4) 1 Campeón fauno. |
| 10 | (P.V. 5) 1 Ogro con Cimitarra. |

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

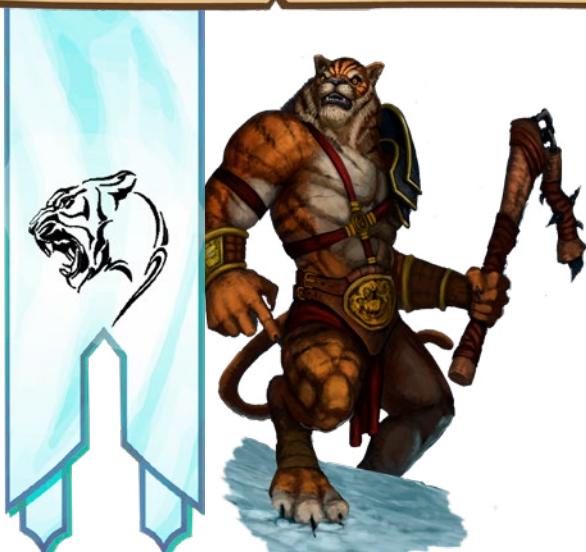
- | | |
|--|---|
| (P.V. 4) 2 Guerreros hombre bestia con Hacha y Escudo tosco. | (P.V. 5) 1 Ogro con Hacha. |
| (P.V. 6) 2 Guerreros hombre bestia con Lanza y Escudo tosco, 2 Faunos con Arco corto. | (P.V. 7) 1 Troll común. |
| (P.V. 6) 4 Faunos con Lanza y Escudo tosco, 2 Faunos con Arco corto. | (P.V. 6) 1 Fauno brujo. |
| (P.V. 6) 1 Centauro con Hacha y Armadura de cuero. 3 Faunos con Lanza y Escudo tosco. | (P.V. 7) 1 Minotauro con Hacha de batalla. |
| (P.V. 7) 1 Campeón fauno, 2 Faunos con Arco corto, 1 Fauno con Lanza y Escudo tosco. | (P.V. 8) 1 Caudillo cornudo. |
| (P.V. 8) 2 Guerreros hombre bestia con Lanza y Escudo tosco, 1 Guerrero hombre bestia con Hacha y Escudo tosco, 2 Faunos con Arco corto. | (P.V. 10) 1 Ogro dragón con Espada bastarda. |
| (P.V. 10) 1 Campeón fauno, 1 Fauno con Lanza y Escudo tosco, 1 Huargo, 1 Cazador fauno con Lanza y Jabalinas. | (P.V. 14) 1 Rey minotauro con Hacha de batalla. |
| (P.V. 12) 2 Campeones fauno, 2 Faunos con Arco corto, 1 Huargo. | (P.V. 15) 1 Minotauro gigante. |

CRÍATURA ESPECIAL

- | |
|-----------------------------|
| (P.V. 1) 1 Fauno con Hacha. |

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Fauno con Hacha.

Félidos



Se cuentan entre las razas más veloces y ágiles, y a su vez poseen líderes y campeones que destacan por su fuerza. Aunque los guerreros suelen ser criaturas solitarias, en ocasiones forman partidas de guerra o grupos que protegen a los consejos de ancianos. El sentido agudizado es otra característica común en todos ellos, lo que les hará ganar en muchas ocasiones la iniciativa frente a sus enemigos y posicionarse con ventaja. Los reyes son tan letales como leones, los asesinos son portentosos para las emboscadas y ataques rápidos y sus magos centran sus conocimientos en el medio ambiente y el control animal. Quizá por preservar sus rápidos movimientos en combate no emplean armaduras pesadas, por lo que siempre preferirán fiarse de las esquivas antes que de bloquear los golpes con protecciones metálicas.



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-3 (PV. 2) 2 Guerreros con Cimitarra y Escudo.
- 4-5 (PV. 2) 2 Guerreros con Lanza y Escudo.
- 6 o más (PV. 3) 2 Guerreros con Lanza y Escudo. 1 Guerrero con Arco compuesto.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (PV. 6) 2 Guerreros con Hacha y Escudo. 1 Cazador con 2 Jabalinas.
- (PV. 7) 1 Garras de oro con Lanza y Escudo. 2 Guerreros con Espada corta y Escudo. 2 Guerreros con Arco compuesto.
- (PV. 8) 1 Garras de oro con Alabarda, 3 Guerreros con Cimitarra y Escudo. 2 Guerreros con Lanza y Escudo.

CRÍATURA ESPECIAL

- (PV. 6) 1 Mago.
- (PV. 7) 1 Asesino.
- (PV. 8) 1 Rey félido.

Clanes cánidos

Pueden habitar en localizaciones muy diversas. Se les puede ver frecuentemente practicando el pillaje en bosques, caminos y llanuras. Pueden vivir en cuevas o en pequeños y toscos poblados cubiertos de empalizadas, pero también se ha visto a algunos linajes prosperando en ciudades con templos de piedra. Carecen de buenas armas y armaduras y sus brujos no son muy poderosos. Sin embargo, gozan de un gran sentido del olfato que les confiere cierta ventaja. Tienen óptimos cazadores, sus asesinos son rápidos y fuertes y los campeones son realmente potentes. Sus jefes son propensos a buscar el combate cuanto antes y los subordinados siguen fielmente su filosofía.



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-3 (PV. 2) 2 Guerreros con Cimitarra y Escudo.
- 4-5 (PV. 2) 1 Guerrero con Lanza y Escudo, 1 Guerrero con Maza y Escudo.
- 6 o más (PV. 3) 1 Guerrero con Lanza y Escudo, 1 Cazador con Arco corto.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (PV. 6) 2 Guerreros con Maza y Escudo, 1 Cazador con 2 Jabalinas, 1 Campeón colmillo con Alabarda.
- (PV. 7) 1 Campeón colmillo con Hacha de batalla, 2 Guerreros con Espada corta y Escudo, 2 Guerreros con Ballesta.
- (PV. 8) 1 Campeón colmillo con Hacha de batalla, 1 Cazador con Arco corto, 3 Guerreros con Cimitarra y Escudo, 1 Guerrero con Ballesta.

LADRÓN: (PV. 1) 1 Guerrero con Espada corta.

CRÍATURA ESPECIAL

- (PV. 5) 1 Brujo.
- (PV. 6) 1 Asesino.
- (PV. 6) 1 Gran jefe cánido.

Elfos oscuros



Renegaron hace cientos de años de sus hermanos, los primeros elfos, separándose geográficamente y también en sus costumbres. Prefieren poblar zonas costeras y rocosas, su carácter es maligno y son crueles. Manejan la hechicería con éxito, sus líderes blanden de forma excelente las armas y muchos guerreros emplean el veneno. Aunque carecen de personajes con una gran fortaleza física o aguante, son muy rápidos y versátiles, disponen de buenos tiradores y grandes felinos.

Noble		0-1 II	8
6/5	.boot		5/4
5	cross		4
4	punch		-
4/3	target		5
3/5	shield		5
	heart		
Equipo: Coraza (-1) y Escudo. Elige entre Espada ancha o Cimitarra. Puede cambiar el arma y Escudo por Alabarda o Espada bastarda. Por +1 PV.. tiene Arco largo o Ballesta de repetición.			
Habilidades: Sentido agudizado, Élite, Ataques rápidos, Cruel, Inspirador.			
+1 PV.: Maestro espadachín, Maestro en combate, Combatir con 2 armas (2 Cimitarras).			

Hechicera		0-1 II	10
6	boot		4
4	cross		5
3	punch		10
3	target		5
3	shield		4
	heart		
Equipo: Elige entre Daga o Bastón. 2 Componentes para magia.			
Habilidades: Sentido agudizado, Cruel, Magia temeraria.			
+1 PV.: Hechicero Guerrero (usará Armadura de cuero y Cimitarra, bajando su a 5), Hechicero veterano, Recuperar Maná.			
Notas: conoce 5 hechizos al azar de uno de estos Saberes: Fuego, Brujería o Aire.			

Capitán		0-1 II	6
6/5	boot		5/4
5	cross		4
4	punch		-
4/3	target		5
3/5	shield		5
	heart		
Equipo: Coraza (-1) y Escudo. Elige entre Espada ancha o Cimitarra. Puede cambiar el arma y Escudo por Alabarda o Espada bastarda. Por +1 PV.. tiene Arco largo o Ballesta de repetición.			
Habilidades: Sentido agudizado, Élite, Cruel.			
+1 PV.: Maestro espadachín, Maestro en combate, Combatir con 2 armas (2 Cimitarras).			



Suma sacerdotisa		0-1 II	7
6	boot		4
4	cross		4
3	punch		-
3	target		4
3	shield		4
	heart		
Equipo: Elige entre Daga o Bastón.			
Habilidades: Sentido agudizado, Cruel, Insuflar ánimo, El favor de los dioses malignos (El capricho de los dioses, Suelo pantanoso, Fuego interior), Confección de venenos.			

- Dungeon Universalis -



1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS	CRÍATURA ESPECIAL
1-2	(P.V. 2) 1 Lancero.	(P.V. 4) 2 Lanceros.	(P.V. 5) 1 Asesino con Espada corta.
3-4	(P.V. 2) 1 Tirador con Ballesta.	(P.V. 6) 2 Lanceros, 1 Tirador con Arco largo.	(P.V. 5) 1 Gran felino.
5	(P.V. 2) 1 Lancero.	(P.V. 6) 2 Lanceros, 1 Tirador con Ballesta de repetición.	(P.V. 6) 1 Capitán.
6	(P.V. 3) 1 Asaltador con Hacha de batalla.	(P.V. 6) 2 Guardias de hierro con Alabarda.	(P.V. 7) 1 Suma sacerdotisa.
7	(P.V. 3) 1 Guardia de hierro con Lanza.	(P.V. 8) 1 Asaltador con Espada bastarda, 1 Bruja guerrera con Cimitarra.	(P.V. 9) 1 Noble.
8	(P.V. 4) 1 Tirador con Ballesta de repetición. 1 Lancero.	(P.V. 8) 2 Lanceros, 2 Tiradores con Arco largo.	(P.V. 10) 1 Hechicera.
9	(P.V. 5) 1 Bruja guerrera con Espada corta.	(P.V. 10) 2 Asaltadores con Espada corta, 2 Tiradores con Ballesta.	(P.V. 10) 1 Asesino con Espada corta y 1 Gran felino.
10	(P.V. 5) 1 Asesino con Cimitarra.	(P.V. 12) 1 Guardia de hierro con Alabarda, 1 Bruja guerrera con Cimitarra, 2 Tiradores con Ballesta de repetición.	(P.V. 11) 1 Noble con las habilidades "Maestro espadachín" y "Maestro en combate".

LADRÓN: (P.V. 2) 1 Tirador con Ballesta de repetición.

Reptilianos y anfibios

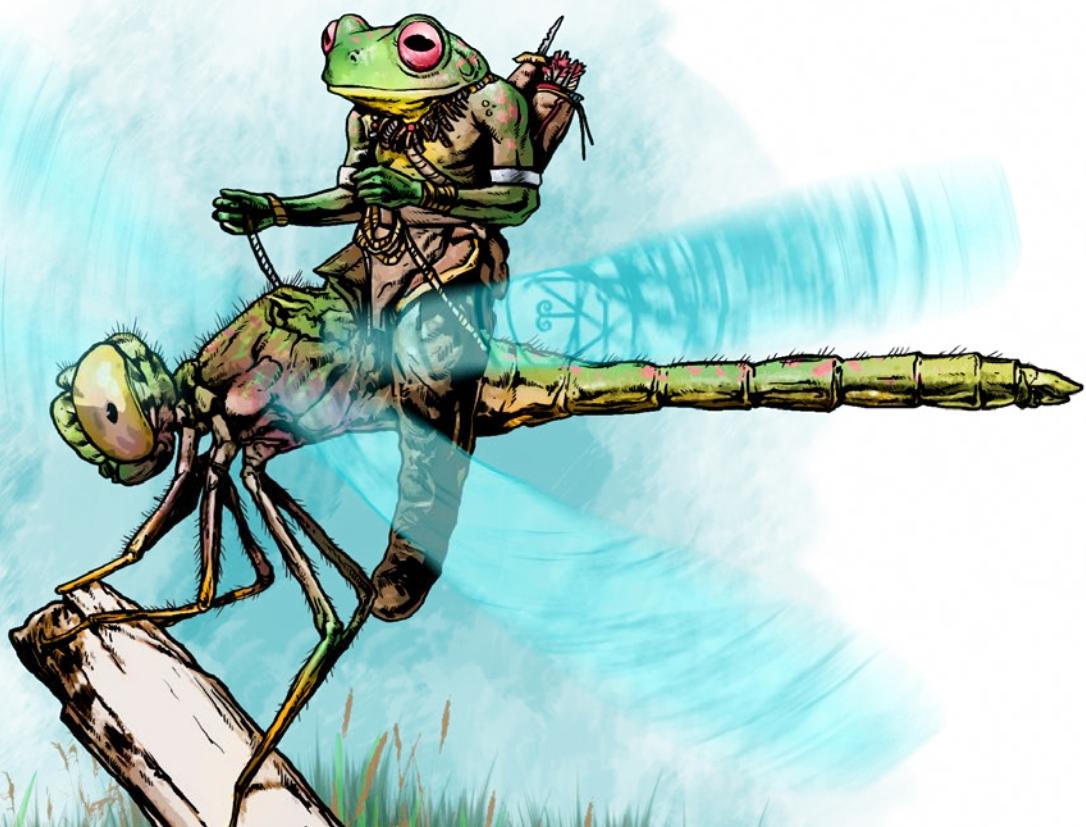


Se les localiza en climas tropicales habitualmente, aunque alguna vez han erigido sus templos y ciclópeas pirámides en medio de desiertos. Los reptilianos y sus hermanos menores, los anfibios, comparten lugar en estas civilizaciones, aunque cumpliendo diferentes papeles en la jerarquía. Por lo general los anfibios son pequeños y escurridizos, complicados de vencer en terrenos selváticos que les son propicios. Algunos dedican su vida a la hechicería y llegan a ser excelentes sacerdotes y chamanes. Los lagartos, por otro lado, cuentan con una armadura natural gracias a su gruesa piel, suelen ser muy lentos aunque fuertes y resistentes a los golpes y a los efectos de la psicología, gracias a su sangre fría. Como excepción a esta clara diferenciación cabe destacar a los grandes anfibios denominados Chask, los cuales habitan las grandes praderas rojas formando temibles tribus muy beligerantes.

Triturahuesos		0-2	II	9	
5	████	5	████	3/2	
5	████	5	████	3	
5	████	5	████	-	
2	██	2	██	5	
4/5	████	4/5	████	8	
Equipo: Armadura de cuero y Escudo. Colmillos. Elige entre Maza, Cimitarra o Lanza. Puede cambiar el arma y Escudo por Gran Mangual.					
Habilidades: Sangre fría, Inspirador, Ignora terreno difícil (zona inundada, pantano), Golpe poderoso. +1 PV.: Élite, Carga imparable, Rugido atronador.					

Sumo sacerdote		0-1	II	9	
4	████	4	████	2	
3	████	3	████	5	
3	████	3	████	10	
2	██	2	██	5	
3	████	3	████	6	
Equipo: Bastón. Habilidades: Sangre fría, Inspirador, Hechicero veterano, Ignora terreno difícil (zona inundada, pantano), Tamaño pequeño. +2 PV.: Resistencia mágica (él y todos los aliados hasta a 4 casillas de distancia), Recuperar Maná, Insuflar ánimo. Notas: conoce 5 hechizos al azar de uno de los siguientes saberes: Luz, Aire, Tribal, Animismo.					

Chamán reptiliano		0-2	II	6	
5	████	5	████	3	
4	████	4	████	4	
4	████	4	████	4	
3	██	3	██	4	
4	████	4	████	5	
Equipo: Colmillos. Bastón. 1 Componente para magia. Por +1 PV. tiene Lanza o Maza. Habilidades: Ignora terreno difícil (zona inundada, pantano), Sangre fría. +2 PV.: Insuflar ánimo. Notas: conoce 2 hechizos al azar de uno de los siguientes saberes: Luz o Tribal.					



- Dungeon Universalis -

<p>Gran pieldura</p> <p>0-2 II 7 2/1 12</p> <p>Habilidades: Sangre fría, Ignora terreno difícil (zona inundada, pantano), Temible, Tamaño grande, Carga imparable.</p>	<p>Guerrero chash</p> <p>0-6 II 4 3/2 8</p> <p>Habilidades: Equipo: Armadura de cuero y Escudo. Cimitarra.</p>	<p>Guardia real</p> <p>0-2 II 3 2/1 6</p> <p>Habilidades: Equipo: Armadura de cuero y Escudo. Elige entre Colmillos, Lanza, Maza o Hacha. Puede cambiar el arma y Escudo por Alabarda.</p>	<p>Guerrero reptiliano</p> <p>4-8 II 2 2/1 4</p> <p>Habilidades: Equipo: Armadura de cuero y Escudo tosco. Colmillos.</p>
--	--	--	---



<p>Lagartija</p> <p>2-6 II 1 4 2 3 2 4 3 4 1</p> <p>Habilidades: Equipo: Lanza y Escudo. Puede cambiar el arma y Escudo por un Arco corto, Honda, Ballesta, Cerbatana o 3 Jabalinas.</p>	<p>Guerrero anfibio</p> <p>0-6 II 1 4 3 2 3 2 3 3 1</p> <p>Habilidades: Ignora terreno difícil (zona inundada, pantano), Camuflaje (zona inundada, pantano, bosque), Tamaño pequeño, Sigilo, En pie de un salto.</p>	<p>Tirador anfibio</p> <p>0-6 II 1 4 3 2 3 2 3 3 1</p> <p>Habilidades: Ignora terreno difícil (zona inundada, pantano), Camuflaje (zona inundada, pantano, bosque), Tamaño pequeño, Sigilo, En pie de un salto, Tiro rápido.</p>
--	--	--

1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (P.V. 2) 1 Tirador anfibio con Jabalinas, 1 Guerrero anfibio.
- 3-4 (P.V. 2) 1 Tirador anfibio con Cerbatana, 1 Guerrero anfibio.
- 5 (P.V. 2) 1 Guerrero reptiliano con Maza.
- 6 (P.V. 3) 1 Guerrero reptiliano con Lanza, 1 Tirador anfibio con Cerbatana.
- 7 (P.V. 3) 1 Guardia real con Alabarda.
- 8 (P.V. 4) 2 Guerreros reptilianos con Alabarda.
- 9 (P.V. 4) 2 Guerreros reptilianos con Maza.
- 10 (P.V. 7) 1 Gran pieldura con Gran martillo.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 4) 2 Guerreros reptilianos con Maza.
- (P.V. 6) 2 Guerreros reptilianos con Maza, 1 Guerrero reptiliano con Lanza.
- (P.V. 6) 2 Guerreros reptilianos con Lanza, 2 Tiradores anfibio con Cerbatana.
- (P.V. 6) 2 Guardias reales con Lanza y Escudo.
- (P.V. 7) 1 Guardia real con Maza y Escudo. 1 Guerrero reptiliano con Lanza, 2 Tiradores anfibio con Arco corto.
- (P.V. 8) 2 Guerreros reptilianos con Lanza, 2 Tiradores anfibio con Jabalinas. 1 Guerrero reptiliano con Maza.
- (P.V. 10) 2 Guerreros reptilianos con Hacha, 2 Guerreros reptilianos con Lanza, 2 Tiradores anfibio con Cerbatana.
- (P.V. 12) 2 Guardias reales con Alabarda, 1 Guardia real con Maza. 3 Tiradores anfibio con Cerbatana.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 6) 1 Chamán reptiliano.
- (P.V. 7) 1 Gran pieldura con Gran martillo.
- (P.V. 9) 1 Triturahuesos con Gran mangual.
- (P.V. 7) 1 Gran pieldura con Hacha de batalla.
- (P.V. 8) 1 Chamán reptiliano con habilidad "Insuflar ánimo".
- (P.V. 9) 1 Sumo sacerdote.
- (P.V. 10) 1 Triturahuesos con la habilidad "Élite".
- (P.V. 11) 1 Sumo sacerdote con la habilidad "Resistencia mágica".

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Guerrero anfibio.

Reinos enanos



Los moradores de las montañas gozan de gran resistencia ante el aturdimiento, las condiciones climatológicas extremas o los venenos. Viven en fortalezas y minas excavadas en lo más recóndito de las cordilleras. Huraños, serios y muy valientes, son una raza de grandes artesanos, diestros tanto para confeccionar las mejores joyas y armaduras como para solucionar cualquier obstáculo que requiera destreza manual. Sin embargo, son lentos y poco ágiles. Pueden disponer de armas de pólvora y en el cuerpo a cuerpo son temibles. Los maestros rúnicos, hábiles también en combate, facilitan el apoyo necesario para mejorar a los guerreros o causar estragos en las filas enemigas.



- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | (P.V. 2) 1 Guerrero con Hacha y Escudo. |
| 3-4 | (P.V. 2) 1 Tirador con Ballesta. |
| 5 | (P.V. 2) 1 Guerrero con Lanza y Escudo. |
| 6 | (P.V. 3) 1 Explorador con Hacha y Ballesta. |
| 7 | (P.V. 3) 1 Explorador con Espada ancha y Ballesta. |
| 8 | (P.V. 4) 1 Guerrero acorazado con Maza. |
| 9 | (P.V. 4) 1 Guerrero con Maza y Escudo, 1 Tirador con Ballesta. |
| 10 | (P.V. 6) 1 Guerrero con Lanza y Escudo. 2 Guerreros con Hacha y Escudo. |

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- | | |
|-----------|--|
| (P.V. 4) | 1 Guerrero con Maza y Escudo, 1 Tirador con Ballesta. |
| (P.V. 6) | 1 Guerrero con Lanza y Escudo. 2 Guerreros con Hacha y Escudo. |
| (P.V. 6) | 1 Tirador con Ballesta, 2 Guerreros con Hacha y Escudo. |
| (P.V. 6) | 3 Fanáticos. |
| (P.V. 7) | 1 Tirador con Arcabuz, 2 Guerreros con Hacha y Escudo. |
| (P.V. 8) | 1 Tirador con Ballesta, 1 Guerrero veterano con Espada ancha y Escudo, 1 Guerrero con Lanza y Escudo. |
| (P.V. 10) | 2 Guerreros con Lanza y Escudo. 1 Guerrero con Hacha y Escudo, 1 Guardia acorazado con Maza y Escudo. |
| (P.V. 12) | 2 Exploradores con Espada ancha y Ballesta, 1 Guardia acorazado con Hacha y Escudo, 1 Guerrero con Hacha de batalla. |
| LADRÓN: | (P.V. 2) 1 Tirador con Arco corto. |

CRÍATURA ESPECIAL

- | | |
|-----------|--|
| (P.V. 4) | 1 Ingeniero con Ballesta. |
| (P.V. 5) | 1 Cazador de trolls con Hacha de batalla. |
| (P.V. 7) | 1 Señor de la guerra con Gran martillo. |
| (P.V. 7) | 1 Ingeniero con Arcabuz, Fuego griego y la habilidad "Disparo certero". |
| (P.V. 7) | 1 Cazador de trolls con las habilidades "Golpe poderoso" y "Elite". |
| (P.V. 9) | 1 Maestro rúnico. |
| (P.V. 9) | 1 Señor de la guerra con Maza y Escudo, y con la habilidad "Embestrir con escudo" y "Curtido". |
| (P.V. 10) | 1 Rey enano con Gran martillo y Armadura completa. |

Primeros elfos



Tan antiguos en el mundo que los más longevos aún recuerdan los momentos en que compartían espacio con los celestiales y los primeros dioses. Viven en castillos construidos en valles y en los claros de los bosques en el reino de Asthalien. Buenos exploradores, rápidos, ágiles e inteligentes, son inmortales ante el paso del tiempo y sus sentidos y destrezas son superiores a la mayoría de las razas. No son muy fuertes ni tienen una buena resistencia, por lo que incluso sus líderes son relativamente vulnerables a los impactos, pero lo compensan con las mejores tropas de proyectiles, hechiceros muy versátiles y poderosos y grandes espadachines.

	0-2	II	6	
6			5/4	
5			4	
4			-	
5			5	
3/4			5	

Doble

Equipo: Armadura de cuero. Espada élfica y Escudo.
Puede cambiar el arma y Escudo por Alabarda o Espada bastarda.
Por +1 PV. tiene Arco élfico.
Por +2 PV. tiene Cota de malla (-1).

Habilidades: Sentido agudizado,
 Maestro espadachín, Élite, Inspirador, Voluntad férrea.
 +1 PV.: Anticipación, Disparo letal, Salto volador.

	0-2	II	9	
6			4	
3			5	
3			10	
3			4	
3			4	

Mago

Equipo: Bastón. 2 Componentes para magia. 1 Pergamino de hechicería.

Habilidades: Sentido agudizado,
 Conocer las lenguas.
 +1 PV.: Hechicero veterano, Recuperar Maná, Herbología.

Notas: conoce 5 hechizos al azar de uno de estos Saberes: Fuego, Aire, Tierra, Agua, Luz, Canalización, Animismo.

	0-1	II	9	
6			5/4	
4			5	
3			5	
4			4	
3/4			4	

Bardo

Equipo: Espada ancha. Por +1 PV. tiene Arco élfico. 1 Pergamino de hechicería.

Habilidades: Sentido agudizado,
 Conocer las lenguas, Música enardecedora.
 +1 PV.: Élite, Tirador experto, Desistar, Primeros auxilios.

Notas: conoce 3 hechizos al azar del Saber de Interpretación.



- Dungeon Universalis -



1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS	CRÍATURA ESPECIAL
1-2	(P.V. 2) 1 Lancero.	(P.V. 4) 2 Lanceros.	(P.V. 5) 1 Maestro espadachín.
3-4	(P.V. 2) 1 Arquero.	(P.V. 6) 2 Lanceros, 1 Arquero.	(P.V. 5) 1 Guardia de fuego con Alabarda.
5	(P.V. 2) 1 Lancero.	(P.V. 6) 1 Guardabosques y 1 Espadachín.	(P.V. 6) 1 Noble.
6	(P.V. 3) 1 Gran explorador.	(P.V. 6) 2 Espadachines.	(P.V. 9) 1 Bardo.
7	(P.V. 3) 1 Espadachín.	(P.V. 7) 1 Guardia de fuego con Hacha de batalla y 1 Arquero.	(P.V. 9) 1 Mago.
8	(P.V. 4) 1 Lancero y 1 Arquero.	(P.V. 9) 2 Lanceros, 1 Maestro espadachín.	(P.V. 9) 1 Noble con Cota de malla y Arco élfico.
9	(P.V. 4) 1 Lancero y 1 Arquero.	(P.V. 9) 2 Arqueros, 1 Maestro espadachín.	(P.V. 10) 1 Noble con Cota de malla y la habilidad "Salto volador" y "Anticipación".
10	(P.V. 5) 1 Guardia de fuego con Alabarda.	(P.V. 12) 3 Lanceros, 3 Arqueros.	(P.V. 10) 1 Mago con la habilidad "Hechicero veterano".

LADRÓN: (P.V. 2) 1 Arquero.

Forajidos



Carecen habitualmente de una buena organización. Suelen obedecer a un guerrero carismático acompañado por algún hechicero que hace las veces de consejero y sanador. Habitán viejos caserones o torreones abandonados, y a menudo son pequeños grupos cuya movilidad les hace ser difíciles de perseguir por los guardias de las regiones que atormentan. Las bandas de forajidos incluyen en sus filas a criaturas de muy diversas razas, dependiendo de la zona geográfica donde se encuentren. Pueden contar con hábiles asesinos, elfos con buena habilidad para los proyectiles, enanos resistentes, fuertes orcos o escurridizos goblins y rápidos, además de algunos perros de guerra.



STANDEES

	51, 52, 53, 53B, 53C, 54, 73, 74, 75, 85
	15, 23
	3

- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (PV. 2) 1 Perro de guerra.
- 3-4 (PV. 2) 1 Bandido humano con Espada ancha y Escudo. 1 Tirador con Arco corto.
- 5 (PV. 2) 1 Bandido humano con Hacha y Escudo. 1 Tirador con Ballesta.
- 6 (PV. 3) 1 Perro de guerra. 1 Tirador con Ballesta.
- 7 (PV. 3) 1 Perro de guerra. 1 Bandido humano con Espada ancha y Escudo.
- 8 (PV. 4) 1 Perro de guerra y 1 Bandido enano con Hacha y Escudo.
- 9 (PV. 4) 2 Bandidos elfos.
- 10 (PV. 5) 1 Asesino.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (PV. 4) 2 Bandidos humanos con Espada ancha y Escudo. 2 Tiradores con Ballesta.
- (PV. 6) 2 Bandidos humanos con Espada ancha y Escudo. 2 Tiradores con Ballesta. 1 Perro de guerra.
- (PV. 6) 1 Bandido enano con Hacha de batalla. 1 Tirador con Arcabuz. 2 Bandidos rátidos con Espada corta y Honda.
- (PV. 6) 2 Bandidos goblin con Cimitarra. 2 Bandidos goblin con Arco corto. 1 Perro de guerra.
- (PV. 7) 2 Bandidos elfos. 3 Bandidos humanos con Hacha y Escudo.
- (PV. 8) 1 Bandido enano con Hacha de batalla. 1 Tirador con Arcabuz. 2 Bandidos rátidos con Espada corta y Honda. 1 Bandido elfo.
- (PV. 10) 3 Bandidos ogros con Cimitarra. 1 Tirador con Arcabuz. 1 Perro de guerra. 1 Bandido enano con Hacha de batalla y Cota de malla.
- (PV. 12) 2 Perros de guerra. 1 Bandido ogro con Cimitarra. 3 Bandidos humanos con Espada ancha y Escudo.

CRÍATURA ESPECIAL

- (PV. 5) 1 Bandido ogro con Maza.
- (PV. 5) 1 Asesino.
- (PV. 5) 1 Hechicero proscrito.
- (PV. 6) 1 Asesino con la habilidad "Veneno".
- (PV. 6) 1 Jefe de bandidos con la habilidad "Pelea sucia".
- (PV. 7) 1 Jefe de bandidos con la habilidad "Pelea sucia" y "Elite".
- (PV. 8) 1 Bandido ogro con Cimitarra y Cota de malla.
- (PV. 13) 1 Jefe de bandidos con Pistola y la habilidad "Disparo letal", "Elite". 1 Asesino.

LADRÓN: (PV. 1) 1 Bandido humano con Espada ancha y Armadura de cuero.

Reinos humanos



Los humanos son la raza más numerosa, pero sus reinos se encuentran constantemente pactando o luchando entre sí, dependiendo de si existe o no un enemigo común por el que merezca la pena aunar esfuerzos. Son capaces de vivir casi en cualquier territorio y de construir ciudades, castillos y reinos en cualquier latitud. Son muy diversos y tanto sus líderes como la tropa son bastante equilibrados. No poseen los mejores atributos, pero los caracteriza su gran versatilidad. Sus líderes disponen de muchas habilidades que aprender. Los nobles no son grandes guerreros como los campeones y capitanes, pero pueden subir la moral de la tropa. Los hechiceros y los sacerdotes pueden ser apoyos interesantes. Los caballeros son una buena fuerza de choque y hay diversas opciones en la tropa para defenderse de cualquier enemigo y en cualquier circunstancia.



- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (P.V. 2) 1 Perro de guerra.
- 3-4 (P.V. 2) 1 Soldado con Lanza y 1 Tirador con Arco largo.
- 5 (P.V. 2) 1 Soldado con Lanza y 1 Tirador con Ballesta.
- 6 (P.V. 3) 1 Perro de guerra y 1 Tirador con Ballesta.
- 7 (P.V. 3) 1 Caballero.
- 8 (P.V. 4) 1 Guardia personal con Alabarda y 1 Tirador con Arco largo.
- 9 (P.V. 4) 1 Perro de guerra, 1 Soldado con Lanza y 1 Tirador con Arco largo.
- 10 (P.V. 4) 2 Montaraces.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 4) 1 Perro de guerra, 1 Soldado con Lanza y 1 Tirador con Arco largo.
- (P.V. 6) 1 Perro de guerra, 3 Milicianos y 1 Tirador con Arco largo.
- (P.V. 6) 1 Perro de guerra, 2 Soldados con Espada ancha y 2 Tiradores con Ballesta.
- (P.V. 6) 1 Perro de guerra, 1 Guardia personal con Alabarda y 1 Tirador con Arco largo.
- (P.V. 7) 1 Caballero, 2 Soldados con Lanza y 2 Tiradores con Arco largo.
- (P.V. 8) 1 Gran maestre, 2 Soldados con Lanza y 2 Tiradores con Ballesta.
- (P.V. 10) 1 Caballero, 3 Soldados con Lanza, 2 Tiradores con Ballesta y 2 Fanáticos religiosos.
- (P.V. 12) 3 Caballeros, 1 Perro de guerra, 1 Tirador con Ballesta.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 4) 1 Sacerdote Guerrero con Maza.
- (P.V. 5) 1 Paladín con Maza.
- (P.V. 5) 1 Paladín con Espada ancha.
- (P.V. 6) 1 Hechicero del reino.
- (P.V. 5) 1 Sacerdote Guerrero con Espada ancha y Cota de malla.
- (P.V. 5) 1 Noble.
- (P.V. 6) 1 Noble con la habilidad "Élite".
- (P.V. 13) 1 Paladín con Espada ancha y Escudo, y con la habilidad "Maestro espadachín". 1 Hechicero.

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Miliciano.

Imperio de Pulse



El poderoso Imperio de Pulse sigue siendo el más fuerte de los reinos humanos, aunque debilitado desde las escisiones de Raíncia y Alania. Poseen los mejores herreros en el arte de la fabricación de armaduras completas. También es el principal reino defensor de la Verdadera Fe cristiana que llegó del Viejo Continente. Además de sus líderes bendecidos o con grandes dotes de combate, poseen maestres que sirven de gran apoyo, hechiceros con muchas opciones de saberes a elegir y clérigos de guerra con potentes hechizos. Los soldados y tiradores pueden variar mucho el armamento, contando incluso con armas de pólvora. Pulse cuenta también con legiones de fanáticos religiosos y grupos de expertos cazadores.

		0-1	II	7
6/5	.boot			
4	cross			
4	punch			
5/4	target			
3/5	cleric			
		4/3		
			4	
			-	
			5	
				5

Equipo: Coraza (-1), Escudo. Espada ancha. Puede cambiar el arma y Escudo por una Espada bastarda. Por +2 PV. tiene Armadura completa (-2).

Habilidades: Perdido en la oscuridad, Inspirador, Insuflar ánimo, El favor de los dioses benignos (Luz sagrada, Luz protectora). +1 PV.: Maestro en combate, Élite, Impasible.

		0-1	II	6
5	boot			
3	cross			
2	punch			
3	target			
3	cleric			
		2		
			5	
			8	
			4	
				4

Equipo: Bastón. 1 Pergamino de hechicería.

Habilidades: Perdido en la oscuridad, Conocer las lenguas. +1 PV.: Hechicero veterano, Herbología.

Notas: conoce 4 hechizos al azar de uno de estos Saberes: Fuego, Aire, Tierra, Agua, Luz, Interpretación.

		0-1	II	5
5/4	boot			
4	cross			
4	punch			
3/2	target			
3/5	cleric			
		3/2		
			4	
			-	
			5	
				5

Equipo: Cota de malla (-1) y Escudo. Elige entre Espada ancha, Maza o Mangual.

Habilidades: Perdido en la oscuridad, El favor de los dioses benignos (elige dos hechizos entre Luz sagrada, Luz protectora, Azote del mal o Luz sanadora), Inspirador, Impasible. +1 PV.: Maestro en combate, Élite.

		0-1	II	4
4	boot			
2	cross			
2	punch			
3	target			
3	cleric			
		2		
			5	
			2	
			4	
				4

Equipo: Daga. Pergamino de hechicería.

Habilidades: Perdido en la oscuridad, Conocer las lenguas, Herbología, Primeros auxilios, Habilidad mental, Inspirador. +1 PV.: Confección de venenos.

Notas: conoce 1 hechizo al azar de uno de estos Saberes: Animismo, Canalización o Bendiciones.

		0-1	II	5
6/5	boot			
5	cross			
4	punch			
5/4	target			
3/5	cleric			
		4/3		
			4	
			-	
			5	
				5

Equipo: Cota de malla (-1) y Espada ancha. Por +1 PV. tiene Escudo, Espada bastarda o Pistola. Por +2 PV. tiene Armadura completa (-2).

Habilidades: Perdido en la oscuridad, Inspirador, Élite. +1 PV.: Maestro en combate, Maestro espadachín, Tirador experto, Disparo certero, Bloquear.



- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-2 (P.V. 2) 1 Perro de guerra.
- 3-4 (P.V. 2) 1 Soldado con Lanza y 1 Tirador con Ballesta.
- 5 (P.V. 2) 1 Soldado con Lanza y 1 Tirador con Arcabuz.
- 6 (P.V. 3) 1 Perro de guerra y 1 Tirador con Ballesta.
- 7 (P.V. 3) 1 Caballero.
- 8 (P.V. 4) 2 Espadachines.
- 9 (P.V. 4) 1 Perro de guerra, 1 Soldado con Alabarda y 1 Tirador con Arcabuz.
- 10 (P.V. 6) 2 Cazadores.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 4) 2 Soldados con Alabarda y 2 Tiradores con Ballesta.
- (P.V. 6) 1 Perro de guerra, 3 Milicianos y 1 Tirador con Ballesta.
- (P.V. 6) 2 Soldados con Lanza, 1 Espadachín y 2 Tiradores con Arcabuz.
- (P.V. 6) 2 Espadachines y 2 Tiradores con Ballesta.
- (P.V. 7) 1 Caballero con Espada bastarda, 2 Soldados con Lanza y 2 Tiradores con Ballesta.
- (P.V. 8) 1 Caballero, 3 Soldados con Alabarda y 2 Tiradores con Arcabuz.
- (P.V. 10) 1 Gran maestre, 2 Soldados con Lanza, 2 Tiradores con Ballesta y 2 Fanáticos religiosos.
- (P.V. 12) 2 Caballeros con Espada bastarda y Armadura completa, 2 Tiradores con Arcabuz.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 5) 1 Clérigo de guerra con Axe.
- (P.V. 5) 1 Capitán.
- (P.V. 6) 1 Hechicero.
- (P.V. 7) 1 Capitán con Armadura completa.
- (P.V. 7) 1 Clérigo de guerra con la habilidad "Maestro en combate" y "Elite".
- (P.V. 7) 1 Noble.
- (P.V. 8) 1 Noble con la habilidad "Elite".
- (P.V. 9) 1 Capitán con Armadura completa, Pistola y la habilidad "Maestro espadachín".

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Miliciano.

Hijos de Júpiter



Descendientes del Imperio Romano que poblaba el Viejo Continente, mantienen las costumbres de sus ancestros en lo militar y lo social. Las sacerdotisas no son grandes hechiceras pero pueden ofrecer interesantes apoyos mágicos. Los héroes pueden ser muy versátiles y los centuriones se cuentan entre los mejores guerreros de la sociedad. Los legionarios son, y especialmente los pretorianos, la élite de la jerarquía militar, adiestrados en el uso del gran escudo, la espada corta y las jabalinas pesadas que atraviesan con facilidad las armaduras enemigas. También cuentan con médicos cirujanos que pueden sanar a los soldados maltrechos, perros de guerra y una gran variedad de gladiadores y guerreros versátiles que los hacen competentes en cualquier área.

0-1	II	6
Centurión		
6/5	.boot	4/3
5	cross	4
4	hand	-
4/3	target	5
3/5	shield	6
Equipo: Lorica segmentata (-1). Espada corta. Por +1 PV. puede tener Gran escudo o 2 Jabalinas pesadas.		
Habilidades: Perdido en la oscuridad, Impasible, Élite. +1 PV.: Impasible, El favor de los dioses benignos (elige un hechizo entre Luz sagrada, Luz protectora, Azote del mal o Luz sanadora), Insuflar ánimo.		
Notas: conoce 1 hechizo al azar de uno de estos Saberes: Animismo o Canalización. Todos los miembros de la facción tienen la habilidad Sentido agudizado.		

0-1	II	7
Sacerdotisa		
5	silhouette	3
2	cross	5
2	hand	2
2	target	4
3	shield	4
Equipo: Elige entre Daga o Bastón. Pergamino de hechicería.		
Habilidades: Perdido en la oscuridad, El favor de los dioses benignos (elige dos hechizos entre Luz sagrada, Luz protectora, Azote del mal o Luz sanadora), Insuflar ánimo.		
Notas: conoce 1 hechizo al azar de uno de estos Saberes: Animismo o Canalización. Todos los miembros de la facción tienen la habilidad Sentido agudizado.		

0-2	II	3
Héroe		
5	boot	4/3
5	cross	4
4	hand	-
4	target	5
3/4	shield	5
Equipo: Armadura de cuero. Elige entre Espada corta o Lanza. Por +1 PV. puede tener Cota de malla (-1). Por +1 PV. puede tener Escudo o 2 Jabalinas pesadas.		
Habilidades: Perdido en la oscuridad, El favor de los dioses benignos (elige un hechizo entre Luz sagrada, Luz protectora o Luz sanadora). +1 PV.: Élite, Golpe letal, Lanzador experto, Tirador experto, Forzudo.		

0-1	II	3
Cirujano de campaña		
5	silhouette	3
3	cross	5
3	hand	6
3	target	3
3	shield	4
Equipo: Daga. 1 Pócima de curación.		
Habilidades: Perdido en la oscuridad, Primeros auxilios, Herbología.		

0-2	II	4
Guardia pretoriano		
6/5	boot	4/3
4	cross	4
4	hand	-
4/3	target	4
3/5	shield	5
Equipo: Lorica segmentata (-1). Espada corta, Jabalina pesada y Gran escudo.		
Habilidades: Perdido en la oscuridad, Impasible, Élite, Escolta.		



- Dungeon Universalis -



1D6 CRIATURAS ERRANTES

1-2 (P.V. 2) 1 Perro de guerra.

3-4 (P.V. 2) 2 Soldados auxiliares.

5 (P.V. 2) 1 Soldado auxiliar.

6 (P.V. 3) 1 Legionario.

7 (P.V. 3) 1 Perro de guerra y 1 Tirador auxiliar.

8 (P.V. 4) 1 Legionario y 1 Tirador auxiliar.

9 (P.V. 4) 1 Legionario y 1 Tirador auxiliar.

10 (P.V. 6) 2 Legionarios.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

(P.V. 4) 1 Legionario y 1 Tirador auxiliar.

(P.V. 6) 2 Legionarios.

(P.V. 6) 2 Legionarios.

(P.V. 6) 1 Legionario, 1 Soldado auxiliar y 1 Tirador auxiliar.

(P.V. 7) 2 Legionarios y 1 Tirador auxiliar.

(P.V. 8) 1 Gladiador homoplaco, 2 Gladiadores murmillo, 1 Gladiador reciario.

(P.V. 10) 1 Guardia pretoriano y 2 Legionarios.

(P.V. 12) 3 Legionarios y 1 Cirujano de campaña.

CRÍATURA ESPECIAL

(P.V. 4) 1 Guardia pretoriano.

(P.V. 4) 1 Guardia pretoriano.

(P.V. 4) 1 Héroe con Espada corta y la habilidad "Élite".

(P.V. 6) 1 Sacerdotisa.

(P.V. 6) 1 Centurión.

(P.V. 7) 1 Centurión con habilidad "El favor de los dioses benignos".

(P.V. 8) 1 Centurión con habilidad "El favor de los dioses benignos" y "Maestro en combate".

(P.V. 8) 1 Héroe con Espada corta y Escudo, Cota de malla y 3 habilidades extra al azar.

LADRÓN: (P.V. 1) Vélite.

Trecios o adoradores de Ares



Los trecios son los descendientes de los navegantes y hoplitas griegos que cruzaron los límites del mundo conocido para adentrarse en el continente de Arasca. Se hacen llamar adoradores de Ares porque desde su arriesgada llegada a un nuevo mundo recibieron únicamente los favores del dios de la guerra, el único que no parecía recelar de ellos por haberse alejado tanto del Olimpo. Su mayor defecto es la escasa variedad de sus tropas, pudiendo ser apenas hoplitas u hostigadores. Pero esto lo compensan con una alta valentía y líderes excelentes. Cuentan con héroes de increíble potencial, los oráculos mejoran la percepción de todos los miembros de la facción y consiguen con facilidad el favor de los dioses, los herreros mágicos palían una magia débil y los taxiarca son muy competentes en el cuerpo a cuerpo e impasibles ante las criaturas más temibles.



- Dungeon Universalis -



1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS	CRÍATURA ESPECIAL
1-2	(PV. 2) 1 Hoplita y 1 Hostigador con Jabalinas.	(PV. 4) 3 Hoplitas y 1 Hostigador con Jabalinas.	(PV. 5) 1 Héroe navegante.
3-4	(PV. 2) 1 Hoplita y 1 Hostigador con Honda.	(PV. 6) 3 Hoplitas y 3 Hostigadores con Jabalinas.	(PV. 5) 1 Herrero mágico.
5	(PV. 2) 2 Hoplitas.	(PV. 6) 2 Hoplitas veteranos.	(PV. 6) 1 Taxiarca.
6	(PV. 3) 1 Hoplita veterano.	(PV. 6) 1 Hoplita veterano, 2 Hoplitas y 1 Hostigador con Arco corto.	(PV. 7) 1 Oráculo.
7	(PV. 3) 2 Hoplitas y 1 Hostigador con Honda.	(PV. 7) 1 Hoplita veterano, 2 Hoplitas y 2 Hostigadores con Jabalinas.	(PV. 7) 1 Héroe treco con Coraza.
8	(PV. 4) 1 Hoplita veterano y 1 Hostigador con Jabalinas.	(PV. 8) 2 Hoplitas veteranos y 2 Hostigadores con Honda.	(PV. 7) 1 Héroe navegante con Fuego griego y la habilidad "Cazador".
9	(PV. 4) 1 Centauro con Lanza.	(PV. 10) 1 Hoplita veterano, 5 Hoplitas y 2 Hostigadores con Jabalinas.	(PV. 8) 1 Taxiarca con la habilidad "Maestro en combate" y "Ataques rápidos".
10	(PV. 6) 2 Hoplitas veteranos.	(PV. 12) 2 Hoplitas veteranos, 1 Centauro con Lanza y 2 Hostigadores con Honda.	(PV. 9) 1 Héroe treco con Coraza y las habilidades "Golpe letal" y "Forzudo".

LADRÓN: (PV. 1) 1 Hostigador con Jabalinas.

Imperio Thai-shiang



Pese a su decadencia, continúa siendo un poderoso imperio formado por grandes guerreros, inigualables como jinetes. Durante las últimas décadas han conseguido restablecer la mayor parte de sus territorios y construcciones pese a las beligerantes tribus que lindan al norte. Su gran capital, Thamey, alberga las mejores tropas de élite. Cuentan con poderosos líderes y monjes guerreros. Tienen muy poca variedad de luchadores, pero todos han recibido un exhaustivo entrenamiento con el arco y las armas cuerpo a cuerpo.

STANDEES



103, 105, 106, 108, 109



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-3 (PV. 2) 1 Guerrero con Lanza y Escudo.
- 4-5 (PV. 2) 1 Guerrero con Cimitarra y Arco compuesto.
- 6 o más (PV. 3) 1 Guerrero de élite con Cimitarra.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (PV. 6) 2 Guerreros con Lanza y Escudo, 1 Guerrero con Cimitarra y Arco compuesto.
- (PV. 7) 1 Guerrero de élite con Cimitarra, 2 Guerreros con Lanza y Escudo.
- (PV. 8) 2 Guerreros con Cimitarra y Escudo, 2 Guerreros con Cimitarra y Arco compuesto.

CRÍATURA ESPECIAL

- (PV. 4) 1 Monje Guerrero.
- (PV. 5) 1 Verdugo con la habilidad "Ataques rápidos".
- (PV. 8) 1 Capitán.

LADRÓN: (PV. 2) 1 Guerrero con Cimitarra y Arco compuesto.

Reino de Shinto o Sol naciente

El reino de Shinto prospera en la oriental Isla del Sol naciente. Viven en pequeñas ciudades protegidas por castillos de angulosas formas. Arraigados a sus antiguas tradiciones, jamás se adentraron en el conocimiento de la magia, pues consideran que esas prácticas no deberían ser usadas por criaturas mortales. Los sacerdotes prefieren dedicar el tiempo a la meditación y la perfección de técnicas de combate, aunque son capaces de anular sortilegios enemigos gracias a canalizar la voluntad de sus dioses. La élite de Guerreros son expertos en artes marciales y en el manejo de arcos y katanas. La tropa emplea generalmente arcos y alabardas.



Habilidades: Perdido en la oscuridad, Artes marciales, Tirador experto, Arquero experto.
+1 PV.: En pie de un salto, Maestro espadachín.



Habilidades: Perdido en la oscuridad, Artes marciales, Tirador experto, Arquero experto.
Notas: conoce 1 hechizo al azar del Saber de Bendiciones (lanza el hechizo con prueba de).



Habilidades: Perdido en la oscuridad, Artes marciales, Tirador experto, Arquero experto.
+1 PV.: Combatir con dos armas (2 cimitarras).



Habilidades: Perdido en la oscuridad, Artes marciales, Esconderse, Emboscarn.



Habilidades: Perdido en la oscuridad, Impánsible, Artes marciales, Tirador experto, Arquero experto.



Habilidades: Perdido en la oscuridad.
+1 PV.: Centinela.

1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-3 (P.V. 2) 1 Ashigaru con Alabarda y 1 Ashigaru con Arco largo.
- 4-5 (P.V. 2) 1 Ninja.
- 6 o más (P.V. 3) 1 Samurái.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 6) 2 Samuráis.
- (P.V. 7) 1 Samurái, 2 Ashigarus con Alabarda y 2 Ashigarus con Arco largo.
- (P.V. 8) 1 Monje Guerrero con Cimitarra y 2 Samuráis.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 5) 1 Maestro sohei.
- (P.V. 6) 1 Maestro sohei con la habilidad "Ataques rápidos".
- (P.V. 6) 1 Daimyo.

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Ashigaru con Alabarda.

Corsarios



Los corsarios navegan por todos los mares que rodean el continente. Por ese motivo pueden protagonizar un incidente con cualquier barco mercante o población costera. Los capitanes manejan con mano férrea la tripulación de sus barcos, llenos de criminales sin escrúpulos. Los principales reinos corsarios, que suelen ser ciudades independientes, se ubican en las islas del Mar Blanco, al sureste de la bahía de Achlan, aunque estos marineros pueden alejarse durante meses de sus hogares. Poco proclives hacia la magia y la caballería, no usan armaduras, pero la pelea sucia es su enseña y utilizan multitud de armas, incluso las de pólvora.

Beneficio de facción:

Navegación: reciben +1 a cuando están sobre casillas de una embarcación.

STANDEES

74, 75, 79, 80, 160, 161, 162, 163



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-3 (PV. 2) 1 Pirata con Sable y 1 Pirata con Ballesta.
- 4-5 (PV. 2) 2 Piratas con Sable.
- 6 o más (PV. 3) 1 Pirata veterano y 1 Pirata con Ballesta.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (PV. 6) 3 Piratas con Sable y 1 Pirata veterano con Arcabuz.
- (PV. 7) 2 Piratas con Sable, 1 Pirata veterano con Arcabuz y 1 Pirata forzudo con Espada fausal.
- (PV. 8) 4 Piratas con Sable, 1 Pirata veterano con Sable, 2 Piratas con Arco corto.

CRÍATURA ESPECIAL

- (PV. 5) 1 Chamán.
- (PV. 5) 1 Héroe pirata con Sable y la habilidad "Ataques rápidos".
- (PV. 6) 1 Capitán con la habilidad "Ataques rápidos".

Tribus Fomror

Habitan en zonas pantanosas, ya sea en chozas construidas sobre el agua o en pequeños promontorios cubiertos de barro. Son reacios a relacionarse con otras razas. No comercian ni exploran más allá de sus dominios. Quienes proceden de linajes antiguos poseen una gran fuerza, también los hay que practican la magia para relacionarse con el medio ambiente. Sin embargo, son los viejos hechiceros los que toman las decisiones más importantes de las tribus. Ellos son capaces de relacionarse con seres del averno y de urdir maldiciones que escapan al entendimiento. Entre los propios fomror hay una estirpe de guerreros de grandes proporciones, se dice que producto de antiquísimos cruces con trolls. También se pueden ver esclavos, pues entre las propias tribus hay guerras y abusos permanentes. Los Guerreros evitan el uso de armas de proyectiles, ya que basan su combate en su enorme fortaleza física y su carácter descontrolable.



1D6 CRIATURAS ERRANTES

- 1-3 (P.V. 2) 2 Esclavos con Arma rudimentaria.
- 4-5 (P.V. 2) 1 Guerrero con Hacha de batalla.
- 6 o más (P.V. 3) 1 Guerrero con Hacha de batalla y 1 Esclavo con Jabalinas.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

- (P.V. 6) 2 Esclavos con Jabalinas, 2 Guerreros con Hacha de batalla.
- (P.V. 7) 1 Esclavo con Jabalinas, 3 Guerreros con Hacha de batalla.
- (P.V. 8) 2 Guerreros con Hacha de batalla, 2 Guerreros con Arma rudimentaria y Escudo tosco.

CRÍATURA ESPECIAL

- (P.V. 6) 1 Gran fomror con Gran martillo.
- (P.V. 8) 1 Noble fomror con Hacha de batalla.
- (P.V. 8) 1 Mago.

LADRÓN: (P.V. 1) 1 Esclavo con Jabalinas.

Insectos fantásticos

 <p>Gusano gigante</p> <p>0-1 II 20</p> <table border="1"> <tr><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td></tr> <tr><td>8</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>30</td></tr> </table> <p>Equipo: Colmillos.</p> <p>Habilidades: Tamaño enorme, Temible, Agarrar y devorar, Barrido, Animal acuático.</p>	4	2	3	0	8	-	-	5	5	30	 <p>Araña gigante</p> <p>0-2 II 12</p> <table border="1"> <tr><td>7</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>20</td></tr> </table> <p>Equipo: Colmillos.</p> <p>Habilidades: Tamaño grande, Temible, Ignora terreno difícil (telarañas), Escalada. +3 PV.</p> <p>Notas: por cada 5 puntos de perdidos, verá reducido su velocidad en -1.</p>	7	3	4	0	6	-	-	5	4	20	 <p>Escorpión gigante</p> <p>0-2 II 15</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>2</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>15</td></tr> </table> <p>Equipo: Garras.</p> <p>Habilidades: Tamaño grande, Temible, Aguijón, Veneno (si ataca con el aguijón), Dos ataques (no podrá realizar los dos con el aguijón).</p> <p>Notas: por cada 5 puntos de perdidos, verá reducido su velocidad en -1.</p>	5	2	4	0	6	-	-	5	5	15	 <p>Miriápodo gigante</p> <p>0-1 II 20</p> <table border="1"> <tr><td>7</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>15</td></tr> </table> <p>Equipo: Colmillos</p> <p>Habilidades: Tamaño grande, Temible, Veneno paralizante, Ignora terreno difícil (cualquier terreno). +4 PV.</p> <p>+2 PV. Drenaje.</p> <p>+2 PV. Coletazo, Camuflaje (bosque).</p>	7	4	4	0	6	-	-	5	4	15
4	2																																										
3	0																																										
8	-																																										
-	5																																										
5	30																																										
7	3																																										
4	0																																										
6	-																																										
-	5																																										
4	20																																										
5	2																																										
4	0																																										
6	-																																										
-	5																																										
5	15																																										
7	4																																										
4	0																																										
6	-																																										
-	5																																										
4	15																																										
 <p>Avispa gigante</p> <p>0-4 II 6</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><td>5</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> </table> <p>Equipo: Colmillos.</p> <p>Habilidades: Volar (10), Temible, Aguijón, Veneno (si ataca con el aguijón), Sentido agudizado.</p>	2	4	4	0	5	-	-	5	5	6	 <p>Gran escorpión</p> <p>0-4 II 4</p> <table border="1"> <tr><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><td>4</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> </table> <p>Equipo: Garras.</p> <p>Habilidades: Aguijón, Veneno (si ataca con el aguijón).</p>	4	2	4	0	4	-	-	4	5	6	 <p>Hormiga gigante</p> <p>0-4 II 2</p> <table border="1"> <tr><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td></tr> <tr><td>5</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Equipo: Colmillos.</p>	5	3	4	0	5	-	-	5	4	5	 <p>Gran araña</p> <p>4-12 II 2</p> <table border="1"> <tr><td>6</td><td>3</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td></tr> <tr><td>3</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> </table> <p>Equipo: Colmillos.</p> <p>Habilidades: Montura furiosa, Veneno, Ignora terreno difícil (telarañas), Escalada.</p>	6	3	3	0	3	-	-	4	4	4
2	4																																										
4	0																																										
5	-																																										
-	5																																										
5	6																																										
4	2																																										
4	0																																										
4	-																																										
-	4																																										
5	6																																										
5	3																																										
4	0																																										
5	-																																										
-	5																																										
4	5																																										
6	3																																										
3	0																																										
3	-																																										
-	4																																										
4	4																																										

1D6 CRIATURAS ERRANTES

1-2 (P.V. 2) 1 Gran araña.

3-4 (P.V. 2) 1 Gran araña.

5 (P.V. 2) 1 Gran araña.

6 (P.V. 4) 1 Gran escorpión.

7 (P.V. 4) 1 Gran escorpión.

8 (P.V. 4) 2 Grandes arañas.

9 (P.V. 4) 2 Grandes arañas.

10 (P.V. 6) 1 Avispa gigante.

ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS

(P.V. 4) 2 Grandes arañas.

(P.V. 6) 3 Grandes arañas.

(P.V. 6) 3 Hormigas gigantes.

(P.V. 6) 3 Grandes arañas.

(P.V. 8) 4 Grandes arañas.

(P.V. 8) 2 Grandes escorpiones.

(P.V. 10) 5 Grandes arañas.

(P.V. 12) 6 Grandes arañas.

CRÍATURA ESPECIAL

(P.V. 4) 1 Gran escorpión.

(P.V. 6) 1 Avispa gigante.

(P.V. 6) 1 Avispa gigante.

(P.V. 12) 1 Araña gigante.

(P.V. 12) 1 Araña gigante.

(P.V. 15) 1 Escorpión gigante.

(P.V. 20) 1 Gusano gigante.

(P.V. 20) 1 Miriápodo gigante.

LADRÓN: (P.V. 2) 1 Gran araña.

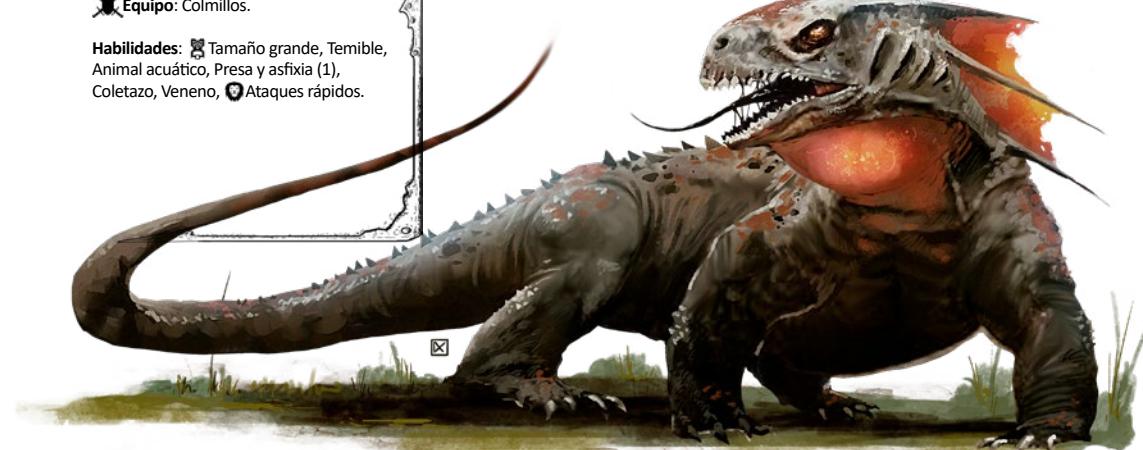
Aves



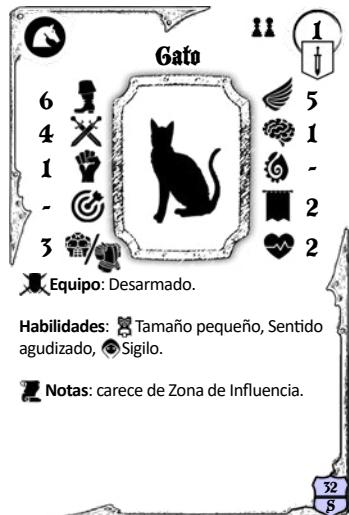
Alimañas



Reptiles



Cánidos y félidos



Bosques, prados y montañas



Sabana, desierto y selva



Animales y monstruos acuáticos



Trolls y otros grandes bipedos



Gigantes y primigenios



Dragones



Elementales y genios



Criaturas fantásticas diversas





