



MORDENKAINEN PRESENTA

MONSTRUOS DEL MULTIVERSO



DUNGEONS & DRAGONS

Un bestiario de amigos y enemigos asombrosos para
el juego de rol más importante del mundo

MORDENKAINEN PRESENTA

MONSTRUOS DEL MULTIVERSO



CRÉDITOS

Diseñador principal: Jeremy Crawford
Directoras de arte: Emi Tanji, Kate Irwin

Este libro es una revisión de contenidos que ya aparecieron en los libros *Volo's Guide to Monsters* (2016) y *Mordenkainen's Tome of Foes* (2018). También incluye opciones revisadas de *Princes of the Apocalypse* (2015), *Eberron: Rising from the Last War* (2019) y *Mythic Odysseys of Theros* (2020).

Diseño original: Jeremy Crawford, Adam Lee, Mike Mearls, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Robert J. Schwalb, Matt Sennett, Chris Sims, Nolan Whale, Steve Winter

Diseño de la revisión: Sydney Adams, Judy Bauer, Jeremy Crawford, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Edición: Judy Bauer, Michele Carter, Kim Mohan, Christopher Perkins

Diseño gráfico: Trystan Falcone, Emi Tanji

Ilustrador de la portada: Grzegorz Rutkowski

Ilustraciones del interior: Dave Allsop, Tom Babbe, John-Paul Balmert, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Mike Bierek, Jared Blando,

Zoltan Boros, Christopher Bradley, Alix Branwyn, Aleksi Briclot, IP Dmitry Burmak, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Daarken, Nikki Dawes, Eric Deschamps, Simon Dominic, Dave Dorman, Nicholas Elias, Wayne England, Jason Felix, Justin Gerard, Justyna Gil, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Mike Jordana, Vance Kelly, Julian Kok, Michael Komarck, Daniel Landerman, Olly Lawson, Daniel Ljunggren, Valera Lutfullina, Warren Mahy, Lorenzo Mastroianni, Brynn Metheney, Aaron Miller, Francisco Miyara, Caio Monteiro, Scott Murphy, Marta Nael, Marco Nelor, Jim Nelson, Adam Paquette, PINDURSKI, Claudio Pozas, April Prime, Grzegorz Rutkowski, Marc Sasso, Chris Seaman, Ilya Shkipin, Rudy Siswanto, David Sladek, Craig J Spearing, Bryan Sola, Zack Stella, Sarah Stone, Philip Straub, Arnie Swekel, Thom Tenery, David A. Trampier, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Brian Valeza, Randy Vargas, Franz Vohwinkel, Anthony S. Waters, Campbell White, Richard Whitters, Eva Widermann, Sam Wood, Shawn Wood, Ben Wootten, Zuzanna Wuzyk, Min Yum

Ingeniera del proyecto: Cynda Callaway

Técnico de imágenes: Kevin Yee

Especialista de preimpresión: Jefferson Dunlap

D&D GAME STUDIO

Productor ejecutivo: Ray Winninger

Diseñadores principales: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Responsable de diseño: Steve Scott

Departamento de diseño: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Director de arte senior: Richard Whitters

Departamento de arte: Trystan Falcone, Kate Irwin, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum

Productor senior: Dan Tovar

Productores: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

Directora de gestión del producto: Liz Schuh

Responsables de producto: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross

MARKETING

Director de marketing de la marca global: Brian Perry

Responsable de la marca global: Shelly Mazzanoble

Responsable senior de comunicaciones de marketing: Greg Tito

Responsable de redes sociales: Brandy Camel



EN LA PORTADA

En este cuadro de Grzegorz Rutkowski, el mago Mordenkainen surca el Plano Astral a lomos de un ki-rin, sin ser consciente del acorazado astral que se desliza hacia ellos.

620D0868105001 SP

ISBN: 978-0-7869-6814-5

Primera impresión en inglés:

noviembre de 2021

Primera impresión: octubre de 2022

UK
CA
CE

Exención de responsabilidad: Le pedimos al mago Mordenkainen que escribiera una exención de responsabilidad divertida para este libro. Esta fue la respuesta que recibimos: "El día que empiezo a escribir frívolas exenciones de responsabilidad para manuales de juego será el día que me jubile de la hechicería y abandone todo respeto por mí mismo". Al parecer, uno mago rival de Mordenkainen, Tasha, interceptó nuestra solicitud y nos mandó esa nota: "Mordenkainen perdió el sentido del humor en algún lugar entre la Ciudad de Felicidad y el Plano Astral. Mucho dínamo, queridos milas. El multiverso está repleto de horrores, muchos de los cuales se desatan en este libro. Haced acopio de humor y de unas cuantas buenas conjuras. Si nos ha de devorar la oscuridad, mejor enfrentarse a ella con una sonrisa".

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, el logotipo del dragón, Dungeon Master, todos los nombres de productos de Wizards of the Coast y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Wizards of the Coast en EE. UU. y otros países. Todos los personajes y sus aspectos distintivos son propiedad de Wizards of the Coast. Los materiales descritos en esta declaración están protegidos por las leyes de copyright de Estados Unidos y en todo el mundo al amparo de tratados internacionales sobre propiedad intelectual. Queda totalmente prohibido cualquier reproducción o uso no autorizados de los materiales u obras artísticas aquí contenidos sin el consentimiento expreso y por escrito de Wizards of the Coast.

Impreso en EE. UU. ©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, Washington 98057-0707, Estados Unidos. Fabricado por Hasbro SA, Rue Emile-Bœchat 31, 2800 Delémont, Suiza.
Entidad representante: Hasbro, De Entrée 240, 1101 EE Ámsterdam, Países Bajos. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport NP19 4YH, Reino Unido.

ÍNDICE

Uso de este libro	4	Boggle	68	Estrangulador	122
Razas fantásticas	5	Brujos	69	Experto en artes marciales	123
Creación de tu personaje	5	Brujo del Inferna1	69	Fénix	124
Aarakocra	6	Brujo del Primigenio	69	Flind	125
Aasimar	7	Brujo del Señor Féérico	70	Flor cadavérica	126
Cambiente	8	Brujos de la muerte	71	Fraz-Urb'luu	127
Centauro	9	Brujo de la muerte	71	Ganado	129
Duergar	10	Brujo de la muerte maestro	72	Buey	129
Eladrin	11	Tumulario brujo de la muerte	72	Rothé de las profundidades	129
Elfo marino	12	Bruna vampírica	73	Uro	130
Firbolg	13	Bulezau	74	Vaka hedionda	130
Genasfés	14	Caminante gigantesco	75	Garra ósea	131
Atributos de los genasfés de agua	14	Campeón	76	Gauth	132
Atributos de los genasfés de aire	15	Canoloth	77	Gerión	133
Atributos de los genasfés de fuego	15	Caracol flagelo	78	Giff	135
Atributos de los genasfés de tierra	15	Catoblepas	79	Gigante de escarcha eterno	136
Githyanki	16	Cerebro anciano	80	Gigante de fuego acorazado	137
Githzerai	17	Choldrith	83	Gigante de las nubes sonriente	138
Gnomo de las profundidades	18	Cobrador	84	Gigante de las tormentas quintaesencia	139
Goblin	19	Delfines	85	Gigante de piedra caminante de sueños	141
Goliat	20	Delfín	85	Girallon	142
Hada	21	Delfín deleitoso	85	Githyankis	143
Hobgoblin	22	Demogorgon	86	Comandante supremo gitbyanki	143
Hombre lagarto	23	Demonio de fauces	88	Gish githyanki	144
Kenku	24	Depredador de acero	89	Kith'rak githyanki	144
Kobold	25	Derros	90	Githzerais	145
Liebrén	26	Derro	90	Ácrata githzerai	145
Minotauro	27	Sabio derro	91	Iluminado githzerai	146
Orco	28	Desgarrador gris	92	Gnolls	147
Osgo	29	Devorador	93	Gnoll cazador	147
Replicante	30	Dhergoloth	94	Gnoll roecarne	147
Sátiro	31	Dinosaurios	95	Gnoll marchito	148
Shadar-kai	32	Brontosaurio	95	Gorro rojo	149
Tabaxi	33	Deinonychus	95	Graz'zt	150
Tortuga	34	Dimetrodón	95	Grungs	152
Tritón	35	Estegosaurio	96	Grung	152
Yuan-ti	36	Hadrosaurio	96	Grung salvaje	153
Bestiario	37	Quetzalcoatlus	96	Guerrero de élite grung	153
Abishais	38	Velociraptor	96	Guardia negro	154
Abishai azul	38	Draco guardián	97	Hidroloth	155
Abishai blanco	39	Draegloth	98	Hobgoblin devastador	156
Abishai negro	40	Drow, aracnomante	99	Hobgoblin sombra férrea	157
Abishai rojo	40	Drow, capitán de una casa	100	Hutujin	158
Abishai verde	41	Drow, consorte predilecto	101	Incorpóreos armados	160
Acorazado astral	42	Drow, espadachín de las sombras	102	Comandante incorpóreo armado	160
Afligidos	43	Drow, inquisidor	103	Guerrero incorpóreo armado	160
Afligido aborrecible	43	Drow, matrona	104	Juiblex	161
Afligido furioso	44	Duergars	106	Ki-rin	163
Afligido hambriento	44	Déspota duergar	107	Kobold, hechicero escamoso	165
Afligido perdido	45	Filoespíritu duergar	107	Kobold, inventor	166
Afligido solitario	45	Guardia pétreo duergar	108	Kobold escudodragón	167
Alboon	46	Kavalracni duergar	109	Korred	168
Alip	48	Maestro mental duergar	110	Kruthiks	169
Alkilith	49	Señor de la guerra duergar	111	Krutbik joven	169
Amoizu	50	Xarrorn duergar	111	Krutbik adulto	170
Archidruida	51	Autómatas duergars	112	Señor de la colmena kruthik	170
Armanite	52	Bramador duergar	112	Leucrota	171
Arquero	53	Martillador duergar	112	Leviatán	172
Aullador	54	Dybbuk	113	Madera añil	173
Babau	55	Eidolón	114	Maestro ladrón	174
Bael	56	Eidolón	114	Magos	175
Bafomet	57	Estatua sagrada	114	Aprendiz de mago	175
Balhannoth	59	Eladrins	115	Mago abjurador	176
Banderhobb	61	Eladrin de invierno	115	Mago conjurador	176
Bardo	62	Eladrin de otoño	116	Mago adivino	177
Barghest	63	Eladrin de primavera	116	Mago encantador	177
Berbalang	64	Eladrin de verano	117	Mago evocador	178
Beso mortífero	65	Engendro de Kyuss	118	Mago ilusionista	179
Boca de Grolantor	66	Engendro marino	119	Mago nigromante	180
Bodak	67	Enjambre de larvas podridas	120	Mago transmutador	181
		Espadachín	121		

Máquina de fuego infernal	182	Observador	213	Shadar-kai	245
Marut	183	Ogros de guerra	214	Danzarín sombrío shadar-kai	246
Mastines sombríos	184	Ogro ariete	214	Penumbrista shadar-kai	246
Mastín sombrío	184	Ogro bruto de las cadenas	214	Reclamante de almas shadar-kai	247
Mastín sombrío alfa	184	Ogro houdah	215	Shoosuva	248
Maurezh	185	Ogro lanzavirote	215	Sibriex	249
Meazel	186	Oinoloth	216	Tanarukk	251
Mecanismos	187	Orcus	217	Tempestad anciana	252
Batidor de bronce mecánico	188	Orthon	219	Testigo mental	253
Cobra de hierro mecánica	188	Oscurecedores	220	Titivilus	254
Defensor de piedra mecánico	189	Oscurecedor	220	Tlincalli	256
Lanzavirote de roble mecánico	189	Oscurecedor anciano	220	Tortugas	257
Meenlock	190	Pescador de cueva	221	Druida tortuga	257
Merregon	191	Petrificado maldito	222	Tortoga	257
Merrenoloth	192	Quitinoso	223	Trampero	258
Mirmidores elementales	193	Ranamot	224	Trolls	259
Mirmidón elemental de agua	193	Rastreador reptante	225	Troll espiritual	259
Mirmidón elemental de aire	193	Ratas craneales	226	Troll ponzoñoso	260
Mirmidón elemental de fuego	194	Enjambre de ratas craneales	226	Troll putrefacto	261
Mirmidón elemental de tierra	194	Rata craneal	226	Troll terrible	261
Molideo	195	Recolector de cadáveres	227	Ulitharid	262
Moloch	196	Retorno de las profundidades	228	Vargouille	263
Monturañas	198	Rondador	229	Vegepigmeos	264
Monturaña hembra	198	Rutterkin	230	Jefe vegepigmeo	264
Monturaña macho	198	Sabueso yeth	231	Vegepigmeo	265
Morkoth	199	Sacerdote del kraken	232	Vegepigmeo espinoso	265
Nabassu	201	Sacerdote guerrero	233	Velocista	266
Nagpa	202	Saga annis	234	Wastrilith	267
Narzugon	203	Saga bheur	235	Xvarts	268
Neogis	204	Salamandras de escarcha	236	Xgart	268
Cría de neogi	204	Salamandras flamígeras	237	Xgart brujo de Raxivort	268
Neogi	205	Salamandra flamígera guerrera	237	Yagnoloth	269
Maestro neogi	205	Salamandra flamígera hechicera	237	Yeenoghu	270
Neotélido	206	de lmiz	237	Yuan-ti, anatema	272
Nilbog	207	Semillas estelares	238	Yuan-ti, cuentapesadillas	273
Noctámbulo	208	Esbirro semilla estelar	239	Yuan-ti, guardaestirpe	274
Nupperibo	209	Mago de larvas semilla estelar	239	Yuan-ti, maestro del pozo	275
Oblexes	210	Mutilador semilla estelar	241	Yuan-ti, susurrador mental	276
Vástago de oblex	210	Titán semilla estelar	241	Zaratán	278
Oblex adulto	211	Vidente semilla estelar	242	Zariel	279
Oblex anciano	212	Señor de la guerra	243	Zuggtmoy	281
		Señor de las calaveras	244	Listas de monstruos	283

USO DE ESTE LIBRO

El multiverso de DUNGEONS & DRAGONS está repleto de peligros, y muchos de los más amenazadores son los monstruos. Este libro es un complemento para el *Manual de Monstruos* que recopila monstruos de numerosos planos de existencia. Todas estas criaturas están listas para poner en riesgo la vida de héroes de D&D de muy distintos niveles. También incluye perfiles para personajes no jugadores, que pueden ayudar o dificultar la labor de los héroes, y un buen abanico de razas fantásticas que los jugadores pueden tener en cuenta para crear sus personajes.

Los monstruos y las razas fantásticas que aparecen en los siguientes capítulos están acompañados por comentarios ocasionales del poderoso mago Mordenkainen, uno de los expertos arcanos más instruidos del mundo de Falcongrís de D&D. La archimaga Tasha, que mantiene una rivalidad amistosa con Mordenkainen, también hace alguna que otra aparición.

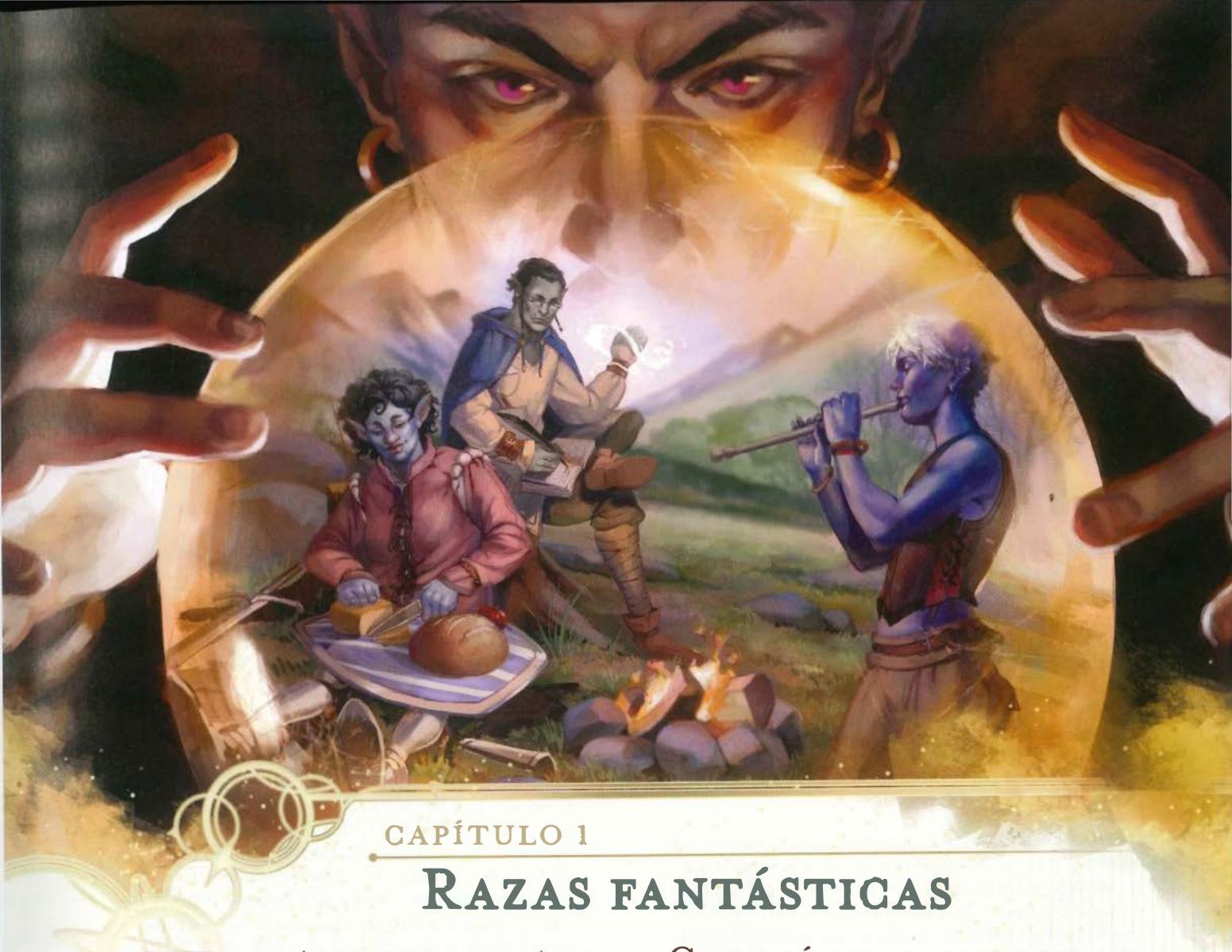
En conjunto, los monstruos, los personajes no jugadores y las razas fantásticas de este libro proporcionan gran cantidad de nuevos amigos y enemigos para introducir en tus mundos de D&D.

LO QUE ENCONTRARÁS EN SUS PÁGINAS

El capítulo 1, “Razas fantásticas”, presenta más de 30 opciones de razas para los personajes de los jugadores, que complementan a las del *Manual del Juguador* y otros libros de D&D. Estas razas ya han aparecido en otras publicaciones y es la primera vez que se reúnen todas, revisadas para adaptarlas al estado actual del juego.

El capítulo 2, “Bestiario”, contiene más de 250 monstruos y PNJ, cada uno representado por un perfil y un texto de historia. Cuando te prepares para dirigir una aventura como DM, planteáte emplear algunas de estas criaturas en tus partidas, mezclándolas con los monstruos y PNJ del *Manual de Monstruos*. Las criaturas de este capítulo pueden combinarse sin ningún problema con las que ya usas de otros libros de D&D.

El apéndice, “Listas de monstruos”, te facilita encontrar los perfiles adecuados para tus aventuras. En él se listan los monstruos y los PNJ del libro según el tipo de criatura, su valor de desafío y su entorno.



CAPÍTULO 1

RAZAS FANTÁSTICAS

ESTE CAPÍTULO RECOPILA RAZAS FANTÁSTICAS de todo el multiverso de D&D y ofrece las siguientes para los personajes de los jugadores, como complemento de las opciones de razas del *Manual del Jugador*.

Aarakocra	Githyanki	Minotauro
Aasimar	Githzerai	Orco
Cambiente	Gnomo de las profundidades	Osgo
Centauro	Goblin	Replicante
Duergar	Goliat	Sátiro
Eladrín	Hada	Shadar-kai
Elfo marino	Hobgoblin	Tabaxi
Firbolg	Hombre lagarto	Tortuga
Genasí de agua	Kenku	Tritón
Genasí de aire	Kobold	Yuan-ti
Genasí de fuego	Liebrén	
Genasí de tierra		

Muchas de estas razas se basan en criaturas que aparecen en el *Manual de Monstruos* o en el bestiario de este libro. Consulta con tu DM para ver si una opción que aparece aquí es adecuada para vuestra campaña.

Si decides utilizar una raza de este capítulo, lee antes la sección “Creación de tu personaje” a continuación.

CREACIÓN DE TU PERSONAJE

En el nivel 1, eliges si tu personaje es de la raza humana o de una raza fantástica. Si seleccionas una raza fantástica de este capítulo, sigue estas reglas adicionales durante la creación del personaje.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS

Cuando determines las puntuaciones de característica de tu personaje, aumenta una de ellas en 2 puntos y otra en 1, o aumenta tres puntuaciones distintas en 1. Sigue esta regla independientemente del método usado para determinar las puntuaciones, como tirar dados o comprar puntos. La sección “Creación rápida” de la clase de tu personaje ofrece sugerencias sobre qué puntuaciones aumentar, que puedes seguir o ignorar. En cualquier caso, no puedes aumentar ninguna puntuación por encima de 20.

IDIOMAS

Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje. El *Manual del Jugador* ofrece una lista de idiomas entre los que elegir. El DM es libre de modificar esa lista para una campaña.



TIPO DE CRIATURA

Todas las criaturas de D&D, incluidos los personajes de los jugadores, tienen una etiqueta especial en las reglas que identifica su tipo de criatura. La mayoría de los personajes de los jugadores son de tipo humanoide. Las razas presentadas en este capítulo indican el tipo de criatura de tu personaje.

Aquí tienes una lista de los tipos de criatura del juego en orden alfabético: aberración, autómata, bestia, celestial, cieno, dragón, elemental, feérico, gigante, humanoide, infernal, monstruosidad, muerto viviente y planta. Estos tipos no tienen reglas en sí mismos, pero hay reglas del juego que afectan de manera distinta a criaturas de ciertos tipos. Por ejemplo, el conjuro *curar heridas* no funciona en autómatas ni en muertos vivientes.

AÑOS DE VIDA

La vida habitual del personaje de un jugador del multiverso de D&D es de aproximadamente un siglo, suponiendo que ese personaje no sufra una muerte violenta durante una aventura. Los miembros de algunas razas, como los enanos y los elfos, pueden vivir siglos. Si un miembro normal de una raza de este libro puede vivir más de un siglo, ese hecho se menciona en la descripción de la raza.

ALTURA Y PESO

Los personajes de los jugadores, con independencia de su raza, suelen estar en los intervalos de altura y peso típicos de nuestro mundo. Si quieres decidir al azar la altura o el peso de tu personaje, consulta la tabla “Altura y peso aleatorios” del *Manual del Jugador* y elige la fila de la tabla que mejor represente la constitución que imaginas para tu personaje.

AARAKOCRA

Los aarakocras, un pueblo alado originario del Plano Elemental del Aire, vagan por el mundo surcando los cielos. Los primeros aarakocras servían a los duques del Viento de Aaqa (poderosos seres del aire) y estaban imbuidos del poder sobre el viento de sus señores. Sus descendientes aún poseen vestigios de ese poder.

Vistos desde abajo, los aarakocras tienen el aspecto de aves de gran tamaño, por lo que a veces se les llama “hombres pájaro”. Su naturaleza humanoide solo se hace evidente cuando se posan en una rama o caminan por el suelo. Erguidos, los aarakocras suelen medir en torno a 1,5 m y poseen unas piernas largas y cada vez más delgadas que acaban en garras afiladas. Sus cuerpos están cubiertos de plumas, generalmente de color rojo, naranja, amarillo, marrón o gris. También sus cabezas son de ave y, a menudo, se parecen a la de un loro o un águila.

ATRIBUTOS DE LOS AARAKOCRAS

Como aarakocra, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Garras. Tienes unas garras que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactas con ellas, el ataque infligirá $1d6 +$ tu modificador por Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Llamada al Viento. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *ráfaga de viento* con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances el conjuro con este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas de nivel 2 o superior.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar *ráfaga de viento* con este atributo (élégela cuando selecciones esta raza).

Volar. Gracias a tus alas, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando. No puedes usar esta velocidad volando si llevas puesta una armadura media o pesada.

AASIMAR

Tanto si descienden de un ser celestial como si han sido imbuidos con poder celestial, los aasimars son mortales que portan en su alma una chispa de los Planos Superiores, que pueden avivar para generar luz, aliviar heridas o desatar la furia de los cielos.

Los aasimars pueden surgir entre cualquier población de mortales. Se parecen a sus padres, pero viven hasta 160 años y suelen tener rasgos que insinúan su herencia celestial. Estos rasgos suelen ser sutiles y se vuelven más evidentes cuando el aasimar obtiene la capacidad de mostrar toda su naturaleza celestial. La tabla "Rasgos celestiales de los aasimars" contiene ejemplos que puedes elegir o usar de inspiración para crear los tuyos propios.

RASGOS CELESTIALES DE LOS AASIMARS

d6 Rasgo celestial

- 1 Pecas de color metálico, blanco o carbón.
- 2 Ojos metálicos, luminosos u oscuros.
- 3 Pelo de un color muy vívido.
- 4 Una sombra con un tono inusual.
- 5 Un halo fantasmal te corona la cabeza.
- 6 Tu piel tiene brillos arcoíris.

ATRIBUTOS DE LOS AASIMARS

Como aasimar, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Manos Curativas. Como acción, puedes tocar a una criatura y tirar una cantidad de d4 igual a tu bonificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Portador de Luz. Conoces el truco *luz*. El Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlo.

Resistencia Celestial. Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

Revelación Celestial. Cuando alcances el nivel 3, elige una de las siguientes opciones de revelación. A partir de entonces, podrás usar una acción adicional para desatar la energía celestial de tu interior y obtendrás los beneficios de esa revelación. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que le pongas fin como acción adicional. Cuando te transformes usando tu revelación, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo:

Alma Radiante. Dos alas espectrales luminosas brotan temporalmente de tu espalda. Hasta que finalice la transformación, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infilar daño radiante adicional a un objetivo cuando le hagas daño con un ataque o un conjuro. Este daño adicional es igual a tu bonificador por competencia.

Consunción Radiante. De tus ojos y tu boca brota temporalmente una luz abrasadora. Durante este tiempo, emites luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue 3 m más

allá y, al final de cada uno de tus turnos, cada criatura a 3 m o menos de ti recibirá una cantidad de daño radiante igual a tu bonificador por competencia. Hasta que finalice la transformación, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infilar daño radiante adicional a un objetivo cuando le hagas daño con un ataque o un conjuro. Este daño adicional es igual a tu bonificador por competencia.

Mortaja Necrótica. Tus ojos se vuelven brevemente pozos de oscuridad y unas alas fantasmales que no permiten volar brotan temporalmente de tu espalda. Las criaturas que no sean tus aliados a 3 m o menos de ti y que te puedan ver deberán superar una tirada de salvación de Carisma (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma) o quedarán asustadas de ti hasta el final de tu siguiente turno. Hasta que finalice la transformación, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infilar daño necrótico adicional a un objetivo cuando le hagas daño con un ataque o un conjuro. Este daño adicional es igual a tu bonificador por competencia.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.





CAMBIANTE

Los cambiantes a veces también son llamados "licadeudos", ya que descenden de gente que contrajo licantropía total o parcial. Los cambiantes son humanoides con aspecto de bestia y no pueden cambiar por completo de forma, pero sí de realizar temporalmente sus rasgos animales si entran en un estado que denominan "el cambio".

Los cambiantes son similares a los humanos en cuanto a altura y constitución, pero generalmente son más ágiles y flexibles. Sus rostros poseen facciones de bestia, a menudo con ojos grandes y orejas puntiagudas. Además, la mayoría de los cambiantes también cuentan con unos dientes caninos prominentes y casi todas las partes de su cuerpo están recubiertas por un pelo semejante al pelaje de un animal. A ojos de un observador, el aspecto de los cambiantes quizás recuerde al de un animal, pero se les puede identificar claramente como cambiantes incluso en su forma más salvaje.

La mayoría de los cambiantes se asemejan a un tipo concreto de licántropo. Puedes elegir el tipo de licántropo de tu pasado o tirar en la tabla "Ancestro licántropo" para determinarlo al azar. La tabla también ofrece una sugerencia sobre la opción de Cambio que podrías tener como resultado de tu ancestro.

ANCESTRO LICÁNTROPICO

d6	Ancestro	Opción de cambio sugerida
1	Hombre oso	Piel de bestia
2	Hombre jabalí	Piel de bestia
3	Hombre rata	Paso rápido
4	Hombre tigre	Paso rápido
5	Hombre lobo (lupino)	Dientes largos
6	Hombre lobo (canino)	Caza salvaje

ATRIBUTOS DE LOS CAMBIANTES

Como cambiante, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Cambio. Como acción adicional, puedes adoptar un aspecto más salvaje. Esta transformación dura 1 minuto, hasta que mueras o hasta que vuelvas a tu aspecto normal como acción adicional. Cuando cambies, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $2 \times$ tu bonificador por competencia. Puedes cambiar una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Siempre que cambies, obtendrás un beneficio adicional basado en una de las siguientes opciones (elígela cuando selecciones esta raza):

Caza salvaje. Mientras estés cambiado, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría y ninguna criatura a 9 m o menos de ti podrá realizar una tirada de ataque con ventaja contra ti, a menos que estés incapacitado.

Dientes largos. Cuando cambias, y como acción adicional en tus otros turnos mientras estás cambiado, puedes emplear tus colmillos alargados para realizar un ataque sin armas. Si impactas con tus colmillos, podrás infijir una cantidad de daño perforante igual $1d6 +$ tu modificador por Fuerza, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Paso rápido. Mientras estás cambiado, tu velocidad caminando aumenta en 3 m. Además, puedes moverte hasta 3 m como reacción cuando una criatura termine su turno a 1,5 m o menos de ti. Este movimiento reactivo no provocará ataques de oportunidad.

Piel de bestia. Obtienes $1d6$ puntos de golpe temporales adicionales. Mientras estás cambiado, tienes un bonificador de +1 a tu Clase de Armadura.

Instintos de Bestia. Canalizando a la bestia de tu interior, tienes competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Acrobacias, Atletismo, Intimidación o Supervivencia.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



CENTAURO

Los centauros galopan a través del multiverso y sus orígenes pueden trazarse hasta muchos reinos distintos. Los que se presentan en este libro proceden de los Parajes Feéricos y poseen una conexión mística con el mundo natural. De cintura para arriba, parecen elfos y poseen todas las variedades de piel de esta raza. De cintura para abajo, tienen cuerpo de caballo.

ATRIBUTOS DE LOS CENTAUROS

Como centauro, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres feérico.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 12 m.

Afinidad Natural. Tu conexión feérica te proporciona una conexión intuitiva con el mundo natural y los animales que lo habitan. Por tanto, tienes competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Medicina, Naturaleza, Supervivencia o Trato con Animales.

Carga. Si te mueves al menos 9 m en línea recta hacia un objetivo y luego impactas a ese objetivo con un ataque con arma cuerpo a cuerpo durante el mismo turno, puedes seguir ese ataque inmediatamente con una acción adicional y realizar un ataque contra el objetivo con tus cascos.

Cascos. Tienes unos cascos que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellos, el ataque infligirá $1d6 +$ tu modificador por Fuerza de daño contundente, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Constitución Equina. Cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar o arrastrar.

Además, cualquier tipo de escalada que requiera manos y pies te resulta especialmente difícil debido a tus patas equinas. Cuando realices ese tipo de escalada, moverte te costará el quíntuple de movimiento, en lugar del doble.



DUERGAR

Los duergars son enanos cuyos ancestros fueron transformados tras siglos de vivir en los lugares más profundos de la Infraoscuridad. Este reino ctónico está saturado de energía mágica extraña y, con el paso de las generaciones, los primeros duergars absorbieron trazas de ella. Sus alteraciones aumentaron tras ser los sujetos de horrorosos experimentos realizados por azotamientos y otras aberraciones invasoras. Alimentados por la magia de la Infraoscuridad, estos experimentos hicieron que los primeros duergars adquirieran poderes psiónicos que se han transmitido a sus descendientes. Con el tiempo, se liberaron de sus tiranos aberrantes y se forjaron una nueva vida en la Infraoscuridad y más allá de ella.

Al igual que otros enanos, los duergars suelen vivir 350 años.

ATRIBUTOS DE LOS DUERGARS

Como duergar, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera enano para cualquier requisito o efecto que requiera que seas enano.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Fortaleza Psiónica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin a los estados de aturdido o hechizado sobre ti mismo.

Magia Duergar. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *agrandar/reducir* sobre ti mismo con este atributo sin necesidad de componentes materiales. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *invisibilidad* sobre ti mismo con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances cualquiera de estos conjuros con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Resistencia Enana. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado sobre ti mismo. También posees resistencia al daño de veneno.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 36 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

ELADRIN

Los eladrins son elfos de los Parajes Feéricos, un reino de peligrosa belleza y magia ilimitada. Con el empleo de esa magia, los eladrins pueden ir de un lugar a otro en un abrir y cerrar de ojos. Además, todos los eladrins están conectados a las emociones captadas en los Parajes Feéricos en forma de estaciones, afinidades que afectan al estado anímico y al aspecto del eladrin. La estación de un eladrin puede cambiar, aunque algunos permanecen en una misma para siempre. Elige tu estación o tira en la tabla "Estaciones de los eladrins". Tu atributo Trance te permite cambiar de estación.

Al igual que otros elfos, los eladrins pueden llegar a vivir más de 750 años.

ESTACIONES DE LOS ELADRINS

d4 Estación

- 1 **Otoño:** paz y buena voluntad, cuando todo el mundo comparte la cosecha del verano.
- 2 **Invierno:** contemplación y recogimiento, cuando la vibrante energía del mundo está adormecida.
- 3 **Primavera:** entusiasmo y celebración, resaltados por la alegría y la esperanza al terminar la tristeza del invierno.
- 4 **Verano:** valentía y agresividad, una época de energía desbordada y llamadas a la acción.

ATRIBUTOS DE LOS ELADRINS

Como eladrin, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Paso Feérico. Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Cuando alcanzas el nivel 3, tu Paso Feérico gana un efecto adicional basado en tu estación; si el efecto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia, Sabiduría o Carisma (elige uno cuando selecciones esta raza):

Otoño. Inmediatamente después de usar tu Paso Feérico, hasta dos criaturas de tu elección que puedas ver a 3 m o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedarán hechizadas por ti durante 1 minuto o hasta que tus compañeros o tú les hagáis algún daño.

Invierno. Cuando uses tu Paso Feérico, una criatura de tu elección que puedas ver a 1,5 m o menos de ti antes de teletransportarte deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará asustada de ti hasta el final de tu siguiente turno.



Primavera. Cuando uses tu Paso Feérico, podrás tocar a una criatura voluntaria a 1,5 m o menos de ti. Luego esa criatura se teletransportará en vez de ti y aparecerá en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver a 9 m o menos de ti.

Verano. Inmediatamente después de usar tu Paso Feérico, cada criatura de tu elección que puedas ver a 1,5 m o menos de ti recibirá una cantidad de daño de fuego igual a tu bonificador por competencia.

Sentidos Agudos. Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Trance. No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la conciencia.

Siempre que termines este trance, puedes cambiar tu estación y puedes ganar dos competencias que no tengas, cada una con un arma o una herramienta de tu elección del *Manual del Jugador*. Adquieres estas competencias místicamente, extrayéndolas de la memoria élfica compartida, y las conservarás hasta que finalices tu siguiente descanso largo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



ELFO MARINO

Los elfos marinos se enamoraron de la belleza salvaje del océano en los primeros días del multiverso. Mientras otros elfos viajaban de reino en reino, los elfos marinos navegaban por las corrientes y exploraban las aguas de muchos mundos. En la actualidad, estos elfos se pueden encontrar en cualquier lugar en el que haya mares, así como en el Plano Elemental del Agua.

Al igual que otros elfos, los marinos pueden llegar a vivir más de 750 años.

ATRIBUTOS DE LOS ELFOS MARINOS

Como elfo marino, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m y tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.

ELFOS DE MUCHOS REINOS

Creados por el dios Corellon, los primeros elfos eran seres feéricos que retozaban en distintos planos de existencia y cambiaban su forma física a voluntad. Fuera de la gloria de Arvandor, su lugar favorito eran los Parajes Feéricos, un reino de pasión desenfrenada. Fue a ese lugar esplendoroso adonde los elfos huyeron tras ser exiliados de la presencia de Corellon por conspirar con Lolth, la rival de su dios. Y fue ahí donde pasaron de ser criaturas feéricas a humanoides y perdieron su capacidad de modificar su forma a voluntad. Posteriormente, solían llorar al darse cuenta de lo que habían perdido, y la influencia de los Parajes Feéricos no hacía más que aumentar su tristeza. Pero en los Parajes también descubrieron las posibles alegrías de ser personas con formas fijas y volvieron a conocer la esperanza una vez que renunciaron a las maquinaciones de Lolth.

La mayoría de los elfos fueron desde los Parajes Feéricos a otros mundos, ya que su espíritu viajero y su curiosidad los impulsaba a alcanzar los confines más lejanos del multiverso. En esos otros mundos, los elfos desarrollaron las formas físicas que ahora están asociadas con ellos. Debido a su naturaleza mutable original, cada grupo de elfos adquirió místicamente diversas características del entorno con el que se vinculó, ya fueran tierras forestales (elfos de los bosques), cruces feéricos en el Plano Material (altos elfos), la Infraoscuridad (drows), el Páramo Sombrío (shadar-kai), los Parajes Feéricos (eladrins) o los océanos (elfos marinos).

En algunos lugares, Corellon ha desaparecido del recuerdo de los elfos, pero la sangre de este dios aún circula en su interior, aunque no sepan cuál es su origen. Esta sangre es lo que hace que evolucionen tras pasar siglos vinculados a un entorno concreto, así que solo es cuestión de tiempo que aparezcan otros tipos de elfos.

Amistad con el Mar. Los animales acuáticos sienten una afinidad extraordinaria con tu pueblo. Puedes comunicar ideas sencillas a cualquier bestia que tenga velocidad nadando. Esta puede comprender tus palabras, aunque tú no tienes ninguna capacidad especial para comprenderla a ella.

Liraje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Sentidos Agudos. Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Trance. No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la conciencia.

Siempre que termines este trance, puedes ganar dos competencias que no tengas, cada una con un arma o una herramienta de tu elección del *Manual del Jugador*. Adquieres estas competencias místicamente, extrayéndolas de la memoria élfica compartida, y las conservarás hasta que finalices tu siguiente descanso largo.

Vástago del Mar. Puedes respirar tanto dentro como fuera del agua y tienes resistencia al daño de frío.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

FIRBOLG

Primos lejanos de los gigantes, los primeros firbolgs vagaban por los bosques primigenios del multiverso y la magia de estos lugares se entrelazó con sus almas. Siglos después, esa magia sigue vibrando en el interior de todo firbolg, incluso de aquellos que nunca han vivido bajo las ramas de un gran bosque.

La magia de un firbolg es de naturaleza ocultadora, lo que permitía a sus ancestros atravesar un bosque sin perturbarlo. Tan profunda es la conexión entre los espacios naturales del mundo y los firbolgs que estos se pueden comunicar con la flora y la fauna.

Los firbolgs pueden vivir hasta 500 años.

ATRIBUTOS DE LOS FIRBOLGS

Como firbolg, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Constitución Poderosa. Cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Habla de las Bestias y las Hojas. Tienes la capacidad de comunicarte de manera limitada con las bestias, las plantas y la vegetación. Estas pueden comprender el significado de tus palabras, aunque tú no tienes ninguna capacidad especial para comprenderlas a ellas. Tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma que hagas para influir en ellas.

Magia Firbolg. Puedes lanzar los conjuros *detectar magia* y *disfrazarse* con este atributo. Cuando uses esta versión de *disfrazarse*, puedes parecer hasta 90 cm más alto o más bajo. Cuando lances cualquiera de estos conjuros con este atributo, no podrás volver a lanzar eseconjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando cualquier espacio de conjuro que tengas.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Paso Oculto. Como acción adicional, puedes hacer que tanto tú como todo el equipo que vistas o lleves contigo os hagáis invisibles mágicamente hasta el principio de tu siguiente turno o hasta que ataques, hagas una tirada de daño u obligues a alguien a realizar una tirada de salvación. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.



SHAWN WOOD

De niña, descubrí que jugar al escondite con firbolgs capaces de desaparecer es divertido, aunque inútil.

TASHA



DE IZQUIERDA A DERECHA: GENASÍ DE TIERRA, GENASÍ DE AGUA, GENASÍ DE FUEGO Y GENASÍ DE AIRE

GENASÍES

Todos los genasíes, cuyo linaje se remonta hasta los genios de los Planos Elementales, pueden aprovechar el poder de uno de los elementos. Agua, aire, fuego y tierra: estos son los cuatro pilares del Plano Material y los cuatro tipos de genasíes. Algunos de ellos son descendientes directos de un genio, mientras que otros nacen de padres que no son genasíes, pero que vivían cerca de algún lugar imbuido de la magia de un genio.

Un genasí suele vivir 120 años.

ATRIBUTOS DE LOS GENASÍES DE AGUA

Los genasíes de agua descienden de los marids, genios acuáticos del Plano Elemental del Agua. Los genasíes de agua están perfectamente adaptados a la vida subacuática y portan en su interior el poder de las olas.

A menudo su piel es de distintos tonos de azul o verde, en ocasiones combinados. Si poseen un tono de piel humano, este tiene una textura reluciente que atrapa la luz, como si fueran gotas de agua o escamas casi invisibles. Su pelo puede parecerse a algas y ondula como si estuviera bajo los efectos de una corriente, o incluso puede ser como el agua.

Como genasí de agua, tienes los siguientes atributos.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m y tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.

Anfibio. Puedes respirar tanto dentro como fuera del agua.

Llamada a las Olas. Conoces el truco *salpicadura ácida*. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *crear o destruir agua* con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *caminar sobre el agua* con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances *crear o destruir agua* o *caminar sobre el agua* con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elige la cuando seleccionas esta raza).

Resistencia al Ácido. Tienes resistencia al daño de ácido.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

ATRIBUTOS DE LOS GENASÍES DE AIRE

Los genasíes de aire descienden de los djinns, los genios del Plano Elemental del Aire. Encarnan muchos de los atributos aéreos de sus ancestros sobrenaturales, lo que les permite aprovechar su conexión con los vientos.

La piel de un genasí de aire incluye muchas tonalidades de azul, junto con todos los tonos de la piel humana con matices azulados o cenicientos. A veces, esta piel está surcada por líneas similares a grietas de las que emana una energía de color blanquiazulado. El pelo de un genasí de aire puede mecere por un viento fantasmal o estar hecho totalmente de nubes o vapor.

Como genasí de aire, tienes los siguientes atributos.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 10,5 m.

Aliento Interminable. Puedes aguantar la respiración indefinidamente mientras no estés incapacitado.

Relación con el Viento. Conoces el truco *agarré electrizante*. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *caída de pluma* con este atributo sin necesidad de componentes materiales. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *levitar* con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances *caída de pluma* o *levitar* con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Resistencia al Relámpago. Tienes resistencia al daño de relámpago.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

ATRIBUTOS DE LOS GENASÍES DE FUEGO

Descendientes de los ifrits, los genios del Plano Elemental del Fuego, los genasíes de fuego canalizan la naturaleza llamativa y a menudo destructiva de las llamas. Su herencia se percibe en los tonos de su piel, que pueden ir del carbón intenso a tonalidades de rojo y naranja. Algunos poseen tonos de piel similares a los de los humanos, pero con marcas ardientes, como luces que forman lentos remolinos bajo la piel y recuerdan a resoldos o líneas rojas brillantes que recorren su cuerpo como si fueran grietas. El pelo de los genasíes de fuego puede parecerse a hilos de fuego o a volutas de humo muy oscuro.

Como genasí de fuego, tienes los siguientes atributos.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Recurrir al Fuego. Conoces el truco *crear llama*. A partir del nivel 3, puedes lanzar elconjuro *manos ardientes* con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *hoja de fuego* con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances *manos ardientes* u *hoja de fuego* con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Resistencia al Fuego. Tienes resistencia al daño de fuego.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

ATRIBUTOS DE LOS GENASÍES DE TIERRA

Los genasíes de tierra han heredado la fuerza inalterable y el control sobre la tierra de los daos, los genios del Plano Elemental de la Tierra de los que descienden.

La piel de un genasí de tierra puede tener los colores de la roca y la tierra o el tono de una piel humana con destellos brillantes, similares a polvo de piedras preciosas. Algunos genasíes de tierra poseen líneas que surcan su piel como si fueran grietas y muestran venas que relucen como si fueran gemas o un brillo tenue y amarillento. El pelo de un genasí de tierra puede tener la apariencia de estar labrado en piedra o cristal o parecer hebras de metal hilado.

Como genasí de tierra, tienes los siguientes atributos.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Caminar por la Tierra. Puedes moverte por terreno difícil sin gastar movimiento adicional si usas tu velocidad caminando en tierra firme o un suelo edificado.

Fusión con la Piedra. Conoces el truco *guardia de cuchillas*. Puedes lanzarlo de manera normal, o también puedes lanzarlo como acción adicional una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

A partir del nivel 5, puedes lanzar el conjuro *pasar sin rastro* con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances ese conjuro con este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de conjuro que tengas de nivel 2 o superior.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



GITHYANKI

Antaño miembros de un mismo pueblo que escapó de la servidumbre a los azotamientos, los githyankis se separaron de sus primos, los githzerais, y huyeron al Plano Astral. En ese reino argénteo y atemporal, los githyankis perfeccionaron sus poderes psínicos y construyeron una gran ciudad llamada Tu'narath. Desde entonces se han extendido por todo el multiverso, empezando por puestos de avanzada situados fuera del Plano Astral y llamados "jardines de infancia", en los que el tiempo pasa y sus hijos pueden hacerse adultos.

Largiruchos y con tonos de piel amarillentos, verdes y marrones, los githyankis complementan su capacidad física con su fuerza psiónica, imbuida en ellos por los azotamientos y cultivada durante eones en el Plano Astral. Ahora todos los githyankis pueden usar su vínculo psíquico con ese plano para acceder a fragmentos de conocimiento dejados atrás por seres que viajan, viven y mueren entre las plateadas nubes astrales.

Los githyankis que residen en el Plano Astral pueden vivir indefinidamente.

ATRIBUTOS DE LOS GITHYANKIS

Como githyanki, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Conocimiento Astral. Puedes acceder místicamente a un reservorio de experiencias de entidades conectadas al Plano Astral. Siempre que finalices un descanso largo, mientras proyectas momentáneamente tu conciencia en el Plano Astral, obtendrás competencia en una habilidad de tu elección y con un arma o herramienta de tu elección, seleccionadas del *Manual del Jugador*. Estas competencias duran hasta el final de tu siguiente descanso largo.

Psiónica Githyanki. Conoces el truco *mano de mago* y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este atributo.

A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *salto* con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *paso brumoso* con él. Cuando lances *salto* o *paso brumoso* con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza). Ninguno de estos conjuros requiere componentes de conjuros cuando los lanzas con este atributo.

Resistencia Psíquica. Tienes resistencia al daño psíquico.

GITHZERAI

Los githzerais migraron al Caos en Perpetua Mutación de Limbo tras el cisma que dividió a sus ancestros de sus primos, los githyankis. Limbo es una agitada vorágine de materia y energía que se colapsa y cambia de forma sin finalidad ni dirección, hasta que una criatura impone su voluntad deliberadamente para estabilizarla. Mediante su potente poder psíónico, los githzerais se labraron un hogar entre el caos. Con el paso de los siglos, los exploradores githzerais se aventuraron a otros planos y mundos del multiverso.

Generalmente, los githzerais son esbeltos y poseen pieles moteadas con tonos de amarillo, verde o marrón. Eones de cultivar sus poderes mentales en el caos infinito de Limbo han otorgado a los githzerais la capacidad de moldear la energía psiónica para protegerse a sí mismos y sondear las mentes.

ATRIBUTOS DE LOS GITHZERAIS

Como githzerai, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Disciplina Mental. Tus defensas psíquicas innatas te otorgan ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin a los estados de asustado o hechizado sobre ti mismo.

Psiónica Githzerai. Conoces el truco *mano de mago* y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este atributo.

A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro escudo con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *detectar pensamientos* con él. Cuando lances escudo o detectar pensamientos con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elige la cuando selecciones esta raza). Ninguno de estos conjuros requiere componentes de conjuros cuando los lanzas con este atributo.

Resistencia Psíquica. Tienes resistencia al daño psíquico.



GNOMO DE LAS PROFUNDIDADES

Los gnomos de las profundidades, o svirfneblins, son nativos de la Infraoscuridad y están imbuidos de la magia de ese reino subterráneo. Pueden camuflarse de forma sobrenatural y su magia svirfneblin los vuelve difíciles de localizar. Estas capacidades les han permitido sobrevivir durante generaciones entre los peligros de la Infraoscuridad.

Al igual que otros gnomos, los svirfneblins pueden vivir siglos, hasta 500 años.

ATRIBUTOS DE LOS GNOMOS DE LAS PROFUNDIDADES

Como gnomo de las profundidades, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera gnomo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas gnomo.

Tamaño. Eres Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Camuflaje Svirfneblin. Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo), puedes hacerla con ventaja. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Don de los Svirfneblins. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *disfrazarse* con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *indetectable* con él, sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances cualquiera de estos conjuros con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Resistencia Mágica Gnoma. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra conjuros.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 36 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

GOBLIN

Los goblins son un pueblo subterráneo que se encuentra en todos los rincones del multiverso, a menudo junto a sus parientes, los hobgoblins y los osgos. Mucho antes de que el dios Maglubiyet los conquistara, los primeros goblins servían en la corte de la Reina del Aire y la Oscuridad, una de los grandes señores de los Parajes Feéricos. Los goblins prosperaron en el peligroso dominio de su reina gracias a una dádiva especial que recibieron de ella: un don sobrenatural para encontrar los puntos débiles en enemigos más grandes que ellos y para escabullirse de los problemas. Los goblins han llevado consigo este don feérico a mundos de todo el Plano Material, incluso si no recuerdan el reino feérico en el que habitaban antes del ascenso de Maglubiyet. Ahora muchos goblins persiguen sus propios destinos y huyen de las maquinaciones tanto de los señores feéricos como de los dioses.

ATRIBUTOS DE LOS GOBLINS

Como goblin, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera trasgo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas trasgo.

Tamaño. Eres Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Furia de los Pequeños. Cuando inflijas daño a una criatura con un ataque o un conjuro y el tamaño de esa criatura sea mayor que el tuyo, podrás hacer que el ataque o el conjuro inflja daño adicional a la criatura. Este daño adicional es igual a tu bonificador por competencia.

Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia, no puedes usarlo más de una vez por turno y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Huida Veloz. En cada uno de tus turnos, puedes usar las acciones de Destrabarse o Esconderse como acción adicional.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre tí mismo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo discriñas los colores como tonos de gris.





GOLIAT

Los primeros goliats vivían en los picos montañosos más elevados, muy lejos de los últimos árboles, donde el aire tiene poco oxígeno y aúllan unos vientos gélidos. Parientes lejanos de los gigantes e imbuidos de la esencia del hogar montañoso de sus ancestros, los goliats miden entre 2 y 2,5 m de altura y poseen una amplia variedad de tonos de piel que recuerdan a distintos tipos de piedra.

ATRIBUTOS DE LOS GOLIATS

Como goliat, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Nacido en la Montaña. Tienes resistencia al daño de frío. También te aclimatas de modo natural a las altitudes elevadas, incluso si nunca has estado en ninguna. Esto incluye lugares situados a más de 6000 m.

Pequeño Gigante. Tienes competencia en la habilidad Atletismo y cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Resistencia de Piedra. De forma sobrenatural, puedes aprovechar la firmeza de las piedras para evitar el daño. Cuando recibas daño, podrás usar tu reacción para tirar 1d12. Suma tu modificador por Constitución al resultado y reduce el daño en ese total.

Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

HADA

Los Parajes Feéricos son el hogar de muchas criaturas fantásticas, como las hadas. Las hadas son un pueblo de tamaño minúsculo, pero no tanto como sus amigos pixies y duendes. Las primeras hadas hablaban elfo, goblin o silvano, pero sus encuentros con visitantes humanos llevaron a que muchas de ellas aprendieran también el común.

Imbuidas de la magia de los Parajes Feéricos, la mayoría de las hadas parecen elfos Pequeños con alas de insecto, pero cada una de ellas tiene una característica física que la diferencia del resto. Para tu hada, tira en la tabla "Características feéricas" o elige una opción de ella. También puedes idear tu propia característica personal si ninguna de las sugerencias siguientes encaja con tu personaje.

CARACTERÍSTICAS FEÉRICAS

d8 Característica

- 1 Tus alas son como las de un pájaro.
- 2 Tienes una piel brillante y multicolor.
- 3 Posees unas orejas excepcionalmente grandes.
- 4 Siempre te rodea una niebla rutilante.
- 5 Tienes un pequeño cuerno espectral en la frente, como el de un unicornio.
- 6 Tus piernas son similares las de un insecto.
- 7 Emanas un olor a pastelitos recién horneados.
- 8 Te rodea un frío apreciable pero inofensivo.

ATRIBUTOS DE LAS HADAS

Como hada, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres feérico.

Tamaño. Eres Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Magia de las Hadas. Conoces el truco *saber druídico*.

A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *fuego feérico* con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro *agrandar/reducir* con este atributo. Cuando lances *fuego feérico* o *agrandar/reducir* con este atributo, no podrás volver a lanzar ese conjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos conjuros usando espacios de conjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Volar. Gracias a tus alas, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando. No puedes usar esta velocidad volando si llevas puesta una armadura media o pesada.



HOBGOBLIN

Los orígenes de los hobgoblins se remontan a las cortes ancestrales de los Parajes Feéricos, donde aparecieron por primera vez junto a sus parientes goblins y osgos. Muchos de ellos fueron expulsados de los Parajes Feéricos por el dios conquistador Maglubiyet, pero el reino feérico les dejó su impronta: en cualquier lugar del multiverso donde se encuentren, siguen canalizando un aspecto de la regla de la reciprocidad de los Parajes Feéricos, que crea un vínculo místico entre quien da un regalo y quien lo recibe.

En algunos mundos, dichos vínculos llevan a los hobgoblins a formar comunidades con profundos lazos entre sí. En Eberron y los Reinos Olvidados han emergido grandes legiones de hobgoblins con filas de devotos soldados, famosos por su unidad.

Generalmente, los hobgoblins son más altos que sus primos goblins, pero no tan grandes como los osgos. Cuentan con orejas curvadas y puntiagudas y narices que se vuelven de color rojo o azul brillante cuando muestran sus emociones.

ATRIBUTOS DE LOS HOBGOBLINS

Como hobgoblin, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera trasgo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas trasgo.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Don Feérico. Puedes usar este atributo para realizar la acción de Ayudar como acción adicional y puedes hacerlo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

A partir del nivel 3, elige una de las siguientes opciones cada vez que realices la acción de Ayudar con este atributo:

Hospitalidad. La criatura a la que ayudas y tú ganáis una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $1d6 + \text{tu bonificador por competencia}$.

Pasaje. La criatura a la que ayudas y tú aumentáis vuestras velocidades caminando en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

Rencor. Hasta el principio de tu siguiente turno, la primera vez que la criatura a la que ayudas impacte a un objetivo con una tirada de ataque, ese objetivo tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga durante el siguiente minuto.

Fortuna de Muchos. Si fallas una tirada de ataque o no superas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes aprovechar tus vínculos de reciprocidad para obtener un bonificador a la tirada igual al número de aliados a los que puedas ver a 9 m o menos de ti (bonificador máximo de +3). Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.



Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo discriernes los colores como tonos de gris.



HOMBRE LAGARTO

Algunos sabios creen que los reptilianos hombres lagarto son primos lejanos de los dracónidos y los kobolds. Pese a su semejanza con esas otras gentes con escamas, los hombres lagarto son un pueblo por derecho propio y han vivido en los mundos del Plano Material desde su creación. Obsequiados por los dioses con unas notables defensas físicas y una conexión mística con el mundo natural, los hombres lagarto pueden sobrevivir valiéndose solo de su ingenio en situaciones que resultarían letales para otras razas. Debido a esto, muchos mitos de los hombres lagarto afirman que los dioses los trajeron al Plano Material para proteger sus maravillas naturales.

Los hombres lagarto poseen escamas coloridas con patrones muy variados y sus rasgos faciales individuales también son tan diversos como los de los lagartos.

ATRIBUTOS DE LOS HOMBRES LAGARTO

Como hombre lagarto, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m y tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.

Aguantar la Respiración. Puedes aguantar la respiración hasta 15 minutos seguidos.

Armadura Natural. Posees una piel escamosa y resistente. Cuando no vistes armadura alguna, tu CA será de $13 + \text{tu modificador por Destreza}$. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que llevas daría como resultado una CA menor. Los beneficios de un escudo se aplicarán del modo normal mientras uses tu armadura natural.

Intuición de la Naturaleza. Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, ganas competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo, Supervivencia o Trato con Animales.

Mandíbulas Hambrientas. Puedes lanzarte a un frenesí alimentario. Como acción adicional, puedes hacer un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, infligirá su daño normal y obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Mordisco. Tienes unas fauces con colmillos que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza}$ de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.



Hace mucho que envidio la agilidad memorística de los henkus. Mi palacio de la memoria es espléndido e inmenso, pero la memoria de un henku es un monumento resplandeciente que hace palidecer a mi construcción.

— Mordenkainen

KENKU

Los kenkus, una gente con plumas que recuerda a los cuervos, están bendecidos con una aguda capacidad de observación y una memoria de precisión sobrenatural. Sin embargo, ninguno de ellos puede recordar el origen del primer kenku y suelen bromear con que hay tantas historias sobre su procedencia como kenkus existen. Algunos de ellos describen su génesis como una maldición, al ser un pueblo de pájaros que no puede volar y está condenado a imitar las creaciones de otros. Otros kenkus recitan poemas crípticos pero hermosos que describen su advenimiento como una bendición por la cual se les envió al multiverso para observar y catalogar sus muchas maravillas.

Sea cual sea su auténtico origen, suelen encontrarse en el Páramo Sombrío y en el Plano Material y tienden a poseer una coloración similar a la de los cuervos.

ATRIBUTOS DE LOS KENKUS

Como kenku, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Duplicación Experta. Cuando reproduces escritos u objetos artesanales creados por ti o por otros, tienes ventaja en todas las pruebas de característica que hagas para crear un duplicado exacto.

Imitación. Puedes imitar con precisión sonidos que hayas escuchados, incluidas voces. Una criatura que oiga los sonidos que produces solo puede darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) contra una CD de $8 + \text{tu bonificador por competencia} + \text{tu modificador por Carisma}$.

Memoria Kenku. Gracias a tu memoria sobrenaturalmente buena, tienes competencia en dos habilidades de tu elección.

Además, cuando hagas una prueba de característica usando cualquier habilidad en la que tengas competencia, podrás concederte ventaja en la prueba antes de tirar el d20. Puedes concederte ventaja de esta forma una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.



KOBOLD

Los kobolds son unas de las criaturas dracónicas de menor tamaño del multiverso, pero su linaje se puede apreciar en el brillo de sus escamas y en sus rugidos. Las leyendas cuentan que los primeros kobolds emergieron de la Infraoscuridad cerca de las guaridas de los dragones primigenios. En algunas regiones, los kobolds sirven a dragones cromáticos o metálicos e incluso llegan a adorarlos como a seres divinos. En otros lugares, los kobolds saben demasiado bien lo peligrosos que pueden ser esos dragones y ayudan a otros a defenderse contra la destrucción dracónica.

Sea cual sea su relación con los dragones, las escamas de los kobolds tienden a ser del color del óxido, aunque las de algunos son más parecidas a las de un dragón cromático o metálico. El grito de un kobold puede expresar muy diversas emociones, como rabia, resolución, euforia, miedo, etc. Independientemente de la emoción que expresen, su grito está repleto de poder dracónico.

ATRIBUTOS DE LOS KOBOLDS

Como kobold, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Grito Dracónico. Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos a 3 m o menos de ti. Hasta el principio de tu siguiente turno, tus aliados y tú tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que haya podido oírtte. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Legado Kobold. El vínculo de los kobolds con los dragones se puede manifestar de formas impredecibles en cada kobold. Elige una de las siguientes opciones de legado para tu kobold:

Hechicería Dracónica. Conoces un truco de tu elección escogido de entre los de la lista de conjuros de hechicero. La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para ese truco (elígela cuando selecciones esta raza).

Talento artesano. Tienes competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Conocimiento Arcano, Investigación, Juego de Manos, Medicina o Supervivencia.

Tenacidad. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre ti mismo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



LIEBRÉN

Los liebrenes tienen sus orígenes en los Parajes Feéricos, donde hablaban silvano y encarnaban el espíritu de la libertad y el viaje. Con el tiempo, este pueblo conejil saltó a otros mundos, a los que llevó consigo la exuberancia del reino feérico y en los que aprendió nuevos idiomas.

Los liebrenes son bípedos y poseen los característicos pies alargados de los conejos y un pelaje de diversos colores. Comparten los agudos sentidos y las potentes patas de las criaturas leporinas y están repletos de energía, como un muelle en tensión. Los liebrenes están bendecidos con un poco de suerte feérica y, durante las aventuras, no es raro que estén justo a unos pocos y afortunados metros del peligro.

¿Liebrén...? ¡Pero quién les pone el nombre a estos bichos?!
—Mordenhainen

ATRIBUTOS DE LOS LIEBRENES

Como liebrén, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Brincar a la Mínima. Puedes sumar tu bonificador por competencia a tus tiradas de iniciativa.

Juego de Pies Afortunado. Si fallas una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y sumarlo a la tirada, lo que podría convertir el fracaso en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás derribado o si tu velocidad es 0.

Salto Conejil. Como acción adicional, puedes saltar una distancia igual a $1,5 \text{ m} \times \text{tu bonificador por competencia}$, sin provocar ataques de oportunidad. Solo puedes usar este atributo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Sentidos Leporinos. Tienes competencia en la habilidad Percepción.



MINOTAURO

Los minotauros son humanoides de torso ancho y fuerte y con cabeza similar a la de un toro. Bendecidos con un sentido de la orientación sobrenaturalmente preciso, los minotauros son guías magníficos. Algunos sabios creen que los minotauros fueron creados originalmente por la Señora del Dolor para patrullar los laberintos mágicos que utiliza para atrapar a sus enemigos.

Los cuernos de los minotauros tienen tamaños que varían entre aproximadamente 30 cm de largo a fácilmente el triple de esa longitud. A menudo, se los labran para afilar las puntas, graban símbolos de poder en ellos o los recubren de bronce para evitar que se rompan durante el combate.

Un pelo abundante crece en el cuello de los minotauros y baja por sus poderosas espaldas, y muchos cuentan con grandes matas de pelo en la barbilla y las mejillas. Sus piernas terminan en unas pesadas pezuñas hendidas y poseen colas largas y encopetadas.

ATRIBUTOS DE LOS MINOTAUROS

Como minotauro, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Cuernos. Tienes unos cuernos que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellos, el ataque infligirá $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza}$ de daño perforante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Cuernos Martilleantes. Inmediatamente después de impactar a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de Atacar en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar empujar a ese objetivo con tus cuernos. El objetivo debe estar a 1,5 m o menos de ti y tener un tamaño que esté, como mucho, una categoría por encima de la tuya. A menos que supere una tirada de salvación de Fuerza contra una CD igual a $8 + \text{tu bonificador por competencia} + \text{tu modificador por Fuerza}$, lo empujarás a hasta 3 m de ti.

Embestida de Cuernos. Inmediatamente después de realizar la acción de Correr en tu turno y moverte al menos 6 m, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo con tus cuernos como acción adicional.

Recordar Laberinto. Siempre sabes en qué dirección está el norte y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Supervivencia) que hagas para orientarte o rastrear.

ORCO

Los orcos atribuyen su creación al dios tuerto Gruumsh, un guerrero imparable y un poderoso líder. Las cualidades divinas de Gruumsh resuenan en el interior de los orcos y les conceden un reflejo de su inigualable dureza y su incomparable tenacidad. Además, el dios preparó a sus hijos para que pudieran vivir tanto en la superficie como bajo tierra.

En algunos mundos, como Eberron, los orcos estuvieron entre los primeros defensores del orden natural frente a las invasiones de infernales y otras amenazas extraplanares. Las bendiciones de Gruumsh han hecho de los orcos guardianes incansables y aliados poderosos allí donde estén, incluso cuando dirigen su devoción hacia otros dioses.

ATRIBUTOS DE LOS ORCOS

Como orco, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Aguante Incansable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres instantáneamente, puedes volver a tener 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Constitución Poderosa. Cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Descarga de Adrenalina. Puedes usar la acción de Correr como acción adicional. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Siempre que uses este atributo, ganarás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



OSGO

Ni osos ni goblins, los osgos son los parientes descomunales de goblins y hobgoblins. Con sus raíces en los Parajes Feéricos, los primeros osgos residían en lugares ocultos, en espacios sombríos de difícil acceso. Hace mucho tiempo, y sin que nos diéramos cuenta, llegaron al Plano Material, empujados a extenderse por todo el multiverso por el dios conquistador Maglubiyet. Siglos después, siguen poseyendo el don feérico de acechar desde donde no se les ve y muchos de ellos han escapado de la influencia de ese dios.

Cuentan con extremidades largas y están recubiertos de un pelaje espeso, con orejas puntiagudas y dientes afilados. Pese a su formidable constitución, los osgos son acechadores silenciosos gracias a una magia feérica que les permite esconderte en espacios aparentemente demasiado pequeños para ellos.

ATRIBUTOS DE LOS OSGOS

Como osgo, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera trasgo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas trasgo.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Ataque por Sorpresa. Si impactas a una criatura con una tirada de ataque, la criatura recibe 2d6 de daño adicional si aún no ha jugado un turno en el combate actual.

Constitución Poderosa. Cuentas como un tamaño mayor cuando determinas tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Extremidades Largas. Cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, tienes 1,5 m de alcance adicional.

Furtivo. Eres competente en la habilidad Sigilo. Además, sin tener que apretarte, puedes atravesar y pararte en un espacio por el que quepa una criatura Pequeña.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.





REPLICANTE

Gracias a su aspecto en continuo cambio, los replicantes viven en muchas sociedades pasando desapercibidos. Cada replicante puede adoptar el rostro que deseé de forma sobrenatural. Para algunos de ellos, una nueva cara es solo un disfraz. Para otros, puede revelar un aspecto de su alma.

Los primeros replicantes del multiverso aparecieron en los Parajes Feéricos y la esencia maravillosa y mutable de ese plano aún permanece en ellos, incluso en los que nunca han puesto un pie en el reino feérico. Cada replicante decide cómo usar su capacidad de cambio de forma, en la que canaliza el peligro o la alegría de los Parajes Feéricos. A veces adoptan nuevas formas solo por travesura o malicia, mientras que otras asumen una nueva identidad para enmendar injusticias o deleitar a los oprimidos.

En su auténtica forma, los replicantes parecen difuminados y con rasgos casi carentes de detalle. Es raro ver a un replicante con esa forma, ya que suelen cambiar de aspecto igual que otros cambian de ropajes. Una forma casual, creada en un instante, sin detalles ni historia, se conoce como "máscara". Una máscara sirve para expresar un estado de ánimo o cumplir un fin específico y no volver a usarse más. Sin embargo, muchos replicantes desarrollan identidades que poseen mayor profundidad y crean imágenes públicas completas, con historias y creencias. Un aventurero replicante puede tener imágenes públicas para muchas situaciones, como negociaciones, investigaciones o combates.

Varios replicantes pueden compartir esas imágenes públicas; por ejemplo, una comunidad podría albergar a tres replicantes sanadores y cualquiera que esté de guardia adoptará la imagen de Andrea, la médica amable. Las imágenes públicas incluso se pueden transmitir en una familia, lo que permite a un replicante joven aprovechar los contactos creados por los usuarios anteriores de esa imagen.

ATRIBUTOS DE LOS REPLICANTES

Como replicante, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres feérico.

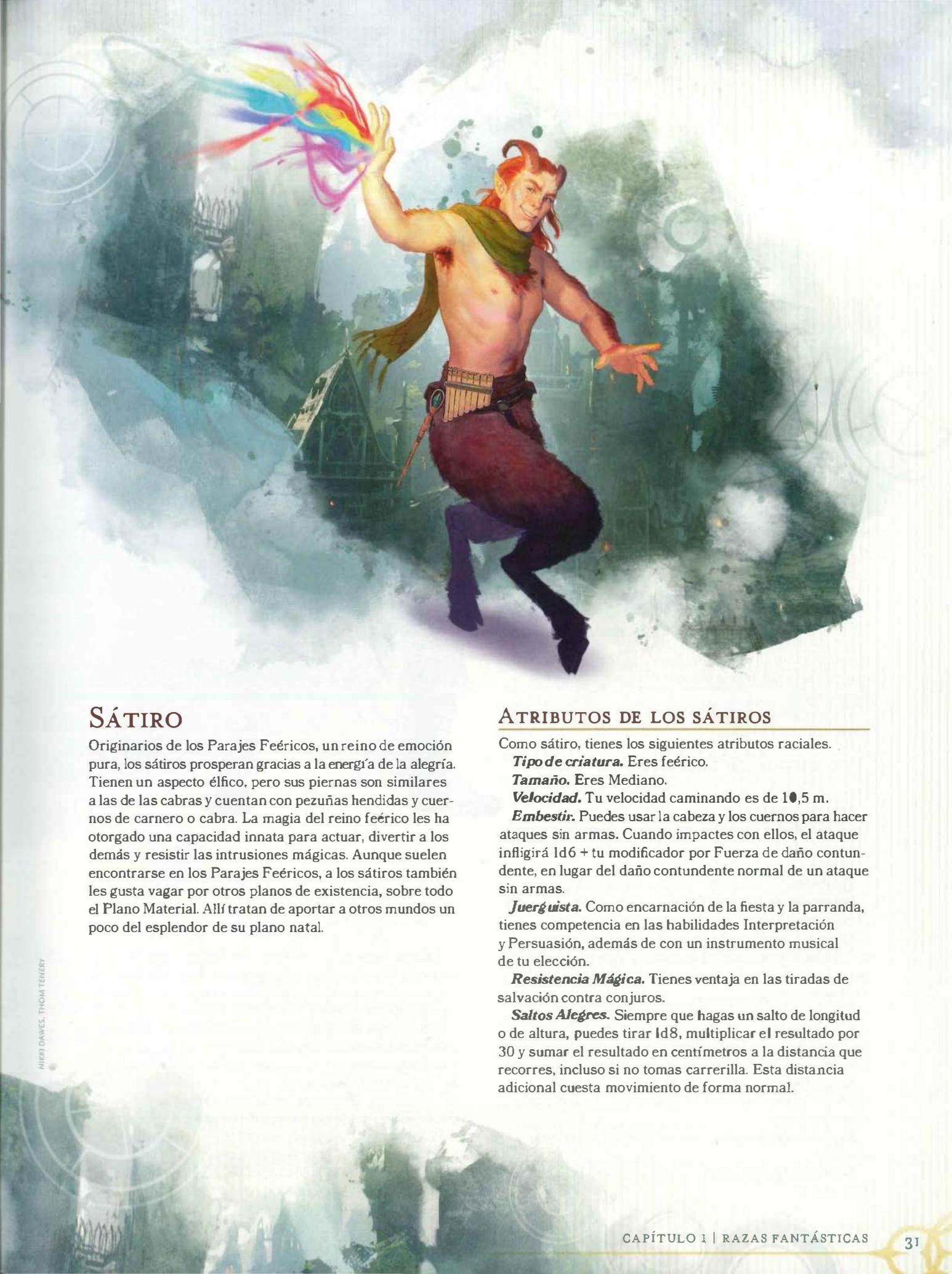
Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Cambiaformas. Como acción, puedes cambiar tu aspecto y tu voz. Tú determinas los detalles de los cambios, como tus colores, la longitud del pelo y el sexo. También puedes ajustar tu altura y tu peso y cambiar tu tamaño entre Mediano y Pequeño. Puedes presentarte como un miembro de otra raza, aunque esto no modificará tu perfil de juego. No puedes replicar el aspecto de una persona a la que nunca hayas visto y debes adoptar una forma que tenga las extremidades dispuestas como tú. Este atributo no cambia ni tu ropa ni tu equipo.

Permanecerás en la nueva forma hasta que uses una acción para revertir a tu auténtica forma o hasta que mueras.

Instintos de Replicante. Gracias a tu conexión con el reino feérico, ganas competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Engaño, Interpretación, Intimidación, Perspicacia o Persuasión.



SÁTIRO

Originarios de los Parajes Feéricos, un reino de emoción pura, los sátiros prosperan gracias a la energía de la alegría. Tienen un aspecto élfico, pero sus piernas son similares a las de las cabras y cuentan con pezuñas hendidas y cuernos de carnero o cabra. La magia del reino feérico les ha otorgado una capacidad innata para actuar, divertir a los demás y resistir las intrusiones mágicas. Aunque suelen encontrarse en los Parajes Feéricos, a los sátiros también les gusta vagar por otros planos de existencia, sobre todo el Plano Material. Allí tratan de aportar a otros mundos un poco del esplendor de su plano natal.

ATRIBUTOS DE LOS SÁTIROS

Como sátiro, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres feérico.

Tamaño. Eres Mediano.

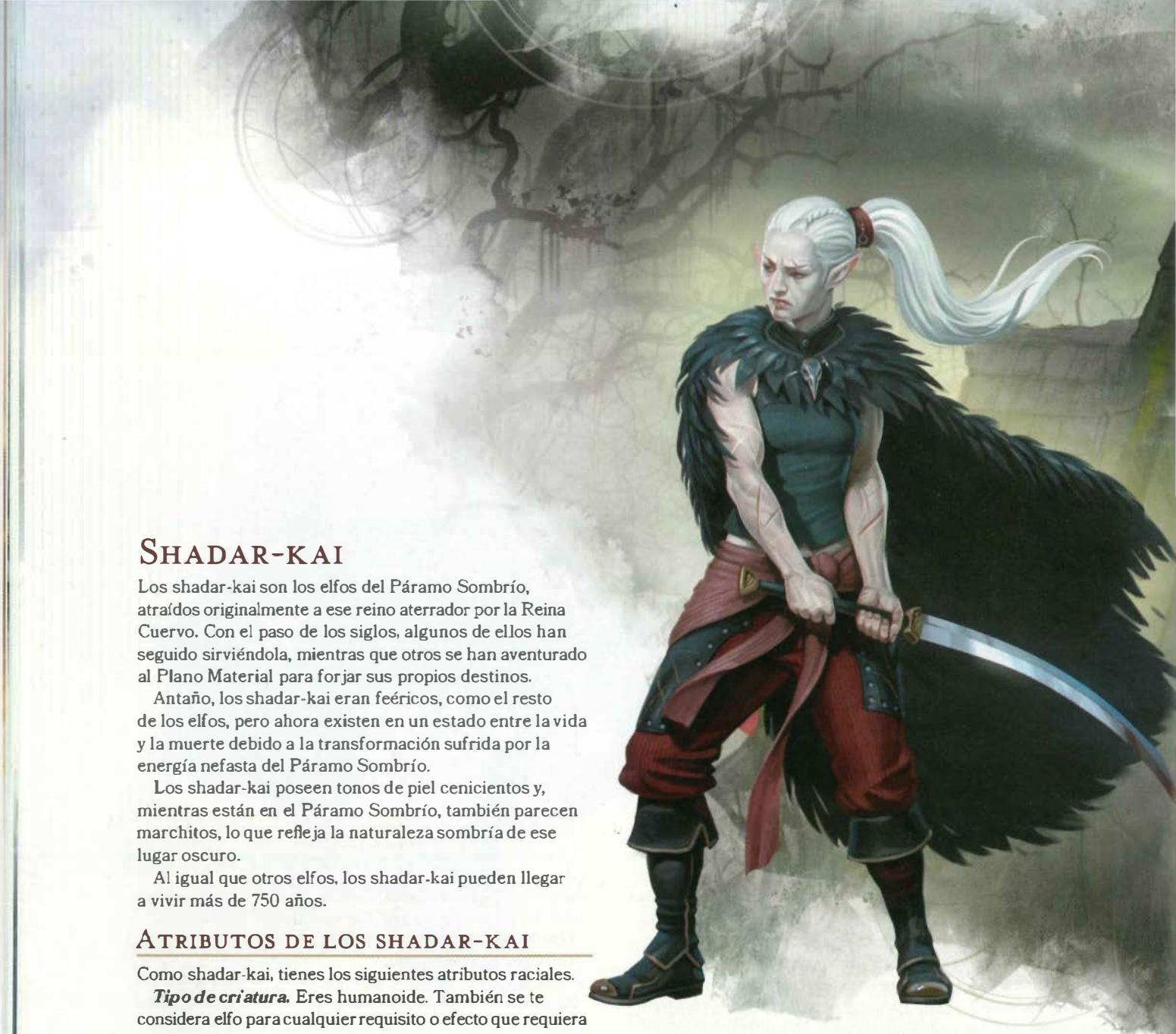
Velocidad. Tu velocidad caminando es de 10,5 m.

Embestir. Puedes usar la cabeza y los cuernos para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellos, el ataque infligirá $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza}$ de daño contundente, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Juerguista. Como encarnación de la fiesta y la parranda, tienes competencia en las habilidades Interpretación y Persuasión, además de con un instrumento musical de tu elección.

Resistencia Mágica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.

Saltos Alegres. Siempre que hagas un salto de longitud o de altura, puedes tirar $1d8$, multiplicar el resultado por 30 y sumar el resultado en centímetros a la distancia que recorres, incluso si no tomas carrerilla. Esta distancia adicional cuesta movimiento de forma normal.



SHADAR-KAI

Los shadar-kai son los elfos del Páramo Sombrío, atraídos originalmente a ese reino aterrador por la Reina Cuervo. Con el paso de los siglos, algunos de ellos han seguido sirviéndola, mientras que otros se han aventurado al Plano Material para forjar sus propios destinos.

Antaño, los shadar-kai eran feéricos, como el resto de los elfos, pero ahora existen en un estado entre la vida y la muerte debido a la transformación sufrida por la energía nefasta del Páramo Sombrío.

Los shadar-kai poseen tonos de piel cenicientos y, mientras están en el Páramo Sombrío, también parecen marchitos, lo que refleja la naturaleza sombría de ese lugar oscuro.

Al igual que otros elfos, los shadar-kai pueden llegar a vivir más de 750 años.

ATRIBUTOS DE LOS SHADAR-KAI

Como shadar-kai, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Bendición de la Reina Cuervo. Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 9 m a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

A partir del nivel 3, también obtienes resistencia a todo el daño cuando te teletransportas con este atributo. La resistencia dura hasta el principio de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, tu apariencia es fantasmal y translúcida.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Resistencia Necrótica. Tienes resistencia al daño necrótico.

Sentidos Agudos. Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Trance. No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la conciencia.

Siempre que termines este trance, puedes ganar dos competencias que no tengas, cada una con un arma o una herramienta de tu elección del *Manual del Jugador*. Adquieres estas competencias místicamente, extrayéndolas de la memoria élfica compartida, y las conservarás hasta que finalices tu siguiente descanso largo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



Una vez me topé con el Señor de los Gatos. Sus ojos me atravesaron y su elegancia me dejó anonadado. ¡Nunca había visto un pelaje tan espléndido! Los gatos no son mi pasión, pero él... me hizo reconsiderarlo.

—Mordenkainen

TABAXI

Creados por el Señor de los Gatos (un ser divino de los Planos Superiores) para combinar las cualidades de los humanoides y los felinos, los tabaxis son un pueblo variado tanto en su actitud como en su aspecto. En algunas tierras, los tabaxis viven como los felinos a los que se parecen, son curiosos por naturaleza y se encuentran a gusto en entornos lúdicos. En otros lugares, los tabaxis viven igual que otros pueblos y no muestran el comportamiento felino que pretendía el Señor de los Gatos.

El aspecto de los tabaxis es tan variado como sus actitudes. Algunos tienen pelajes con características o patrones parecidos a los de los tigres, los jaguares u otros grandes felinos, mientras que otros poseen aspectos más similares a los de un gato doméstico. También los hay con patrones únicos o que adaptan su pelaje a sus preferencias, ¡o incluso que carecen de pelo!

ATRIBUTOS DE LOS TABAXIS

Como tabaxi, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m y tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando.

Agilidad Felina. Tus reflejos y tu agilidad te permiten realizar movimientos veloces explosivos. Cuando te muevas durante tu turno en un combate, podrás duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que te muevas 0 m en uno de tus turnos.

Garras de Gato. Puedes usar tus garras para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza}$ de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Talento de Gato. Tienes competencia en las habilidades Percepción y Sigilo.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.



TORTOGA

Los tortugas tienen un dicho: "Llevamos nuestra casa a la espalda". Este pueblo de gente tortuga habita en muchos mundos, en la mayoría de los casos viajando por sus costas, junto a cursos de agua y por el mar. Los tortugas no poseen una historia unificada sobre su creación, pero todos tienen la sensación de que están místicamente conectados al mundo natural. Llevar su refugio sobre la espalda proporciona a los tortugas una sensación especial de seguridad allí donde van, porque, incluso si visitan un país lejano y desconocido, cuentan con un sitio para descansar.

Los tortugas muestran la misma gama de colores y patrones que se encuentran entre las tortugas y a muchos de ellos les encanta adornar sus caparazones de maneras distintivas.

ATRIBUTOS DE LOS TORTOGAS

Como tortuga, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Aguantar la Respiración. Puedes aguantar la respiración hasta 1 hora.

Armadura Natural. Tu caparazón te proporciona una CA de 17 (tu modificador por Destreza no afecta a este valor). No puedes llevar armaduras ligeras, medianas ni pesadas, pero si utilizas un escudo, puedes aplicar el bonificador del escudo de manera normal.

Defensa con Caparazón. Puedes esconderte en tu caparazón como acción. Hasta que salgas, obtendrás un bonificador de +4 a tu CA y tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estés en el caparazón, estarás derribado, tu velocidad será 0 y no podrá aumentar, tendrás desventaja en las tiradas de salvación de Destreza, no podrás llevar a cabo reacciones y la única acción que podrás realizar es una acción adicional para salir del caparazón.

Garras. Tienes unas garras que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza}$ de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Intuición de la Naturaleza. Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, ganas competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo, Supervivencia o Trato con Animales.

Una vez que descubres que todos los océanos conectan con el Plano Elemental del Agua y que los Planos Elementales se conectan a todos los mundos, empiezas a comprender la interconexión del multiverso. Si bajas hasta el fondo de cualquier mar, podrías emerger bajo el cielo de un mundo extraño.

—Mordenkainen



TRITÓN

Originarios del Plano Elemental del Agua, muchos tritones entraron en el Plano Material hace siglos como respuesta a la amenaza creciente de los elementales malvados. Estos tritones se extendieron por los océanos de los mundos para proteger la superficie frente a los terrores de sus profundidades. Con el paso del tiempo, los tritones han ampliado su protección del lecho marino a la superficie del océano.

Los tritones poseen manos y pies palmeados, pequeñas aletas en las pantorrillas y colores que tienden hacia los azules y los verdes.

ATRIBUTOS DE LOS TRITONES

Como tritón, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m y tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.

Anfibio. Puedes respirar tanto dentro como fuera del agua.

Control del Aire y del Agua. Puedes lanzar *nube de oscurecimiento* con este atributo. A partir del nivel 3, puedes lanzar elconjuro *ráfaga de viento* con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar elconjuro *caminar sobre el agua* con él. Cuando lances cualquiera de estos conjuros con este atributo, no podrás volver a lanzar eseconjuro con él hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando cualquier espacio deconjuro que tengas del nivel apropiado.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitudmágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Emisario del Mar. Puedes comunicar ideas sencillas a cualquier bestia, elemental o monstruosidad que tenga velocidad nadando. La criatura puede comprender tus palabras, aunque tú no tienes ninguna capacidad especial para comprenderla a ella.

Guardia de las Profundidades. Tras habituarte a las gélidas profundidades del océano, tienes resistencia al daño de frío.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

YUAN-TI

Los yuan-tis eran originalmente humanos que se transformaron en un pueblo ofidio mediante rituales ancestrales. Estos rituales hicieron que muchos yuan-tis se corrompieran y se volvieran monstruos, pero otros se convirtieron en un nuevo pueblo que combina características de los humanos y las serpientes.

Bendecidos con resistencia a los efectos mágicos y venenosos por los rituales que los crearon, cada uno de estos yuan-tis manifiesta su herencia serpentina de diversas formas: una lengua bifurcada, ojos de serpiente, nariz similar al de una sierpe o cualquier otra característica ofidia. Sea cual sea su aspecto, los yuan-tis tienen el poder de realizar un gran bien o un gran mal en el multiverso.

ATRIBUTOS DE LOS YUAN-TIS

Como yuan-ti, tienes los siguientes atributos raciales.

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 9 m.

Lanzamiento de Conjuros Serpentino. Conoces el truco *rociada venenosa*. Puedes lanzar *encantar animal* una cantidad ilimitada de veces con este atributo, pero solo puedes hacer objetivo a serpientes. A partir del nivel 3, también puedes lanzar *sugestión* con este atributo. Cuando lo lances, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de conjuro que tengas de nivel 2 o superior.

La Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma es tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros con este atributo (elígela cuando selecciones esta raza).

Resistencia al Veneno. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado sobre ti mismo. También posees resistencia al daño de veneno.

Resistencia Mágica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.





CAPÍTULO 2

BESTIARIO

ESTE BESTIARIO PROPORCIONA PERFILES DE juego e información de más de 250 monstruos que se pueden usar en cualquier campaña de D&D. Este capítulo incluye monstruos muy queridos de ediciones anteriores del juego, así como criaturas creadas para la edición actual.

Es un complemento para el *Manual de Monstruos* y emplea una presentación similar. Si no conoces el formato de los perfiles de monstruos, lee la introducción del *Manual de Monstruos* antes de continuar. Allí se explica la terminología de los perfiles y se proporcionan reglas para varios atributos de monstruos, información que aquí no se repite.

Las criaturas que aparecen en este bestiario están organizadas en orden alfabético. Algunas están agrupadas bajo un mismo encabezamiento; por ejemplo, la sección “Dinosaurios” contiene los perfiles de diversos dinosaurios, que se presentan en orden alfabético dentro de ese apartado.

Aquí encontrarás algunas armas que causan tipos de daño inusuales y formas de lanzamiento de conjuros que funcionan de maneras atípicas. Esta excepción es un rasgo especial de un monstruo y representa el modo en que este usa el arma o lanza sus conjuros; la excepción no afecta a cómo funcionan un arma o unconjuro para cualquier otra criatura.

Por último, si un perfil contiene el nombre de una clase en el nombre del monstruo o entre paréntesis debajo de su nombre, el monstruo se considerará miembro de esa clase con el fin de cumplir los requisitos de los objetos mágicos.

Mi amigo Mordenkainen se pasa el tiempo luchando contra monstruos y tomando notas sobre ellos. A mí me encantan las notas, como a cualquier mago, pero lo de luchar me aburre. ¿Por qué no sentarse a tomar una copita con el monstruo? He aprendido los secretos más exquisitos de mis compañeros de copas monstruosos. ¿Y qué pasa con los demás monstruos? Que los desintegro.

TASHA



ABISHAIS

Todo abishai fue en un momento dado un mortal que, de algún modo, obtuvo el favor de Tiamat antes de morir y, como recompensa, se transformó en un diablo dracónico para servir a esta diosa en los Nueve Infiernos. Cada tipo de abishai está asociado con una de las cinco cabezas de dragón de Tiamat: azul, blanco, negro, rojo y verde.

Tiamat despliega abishais como sus agentes y los manda a representar sus intereses en los Infiernos y por todo el multiverso. Algunos reciben tareas sencillas, como entregar un mensaje a unos sectarios. Otros tienen responsabilidades mayores, como dirigir a grandes grupos, asesinar objetivos y servir en ejércitos. En todos los casos, los abishais son fanáticamente leales a Tiamat y están dispuestos a entregar sus vidas si es necesario.

Los abishais están fuera de la jerarquía normal de los Nueve Infiernos, tienen su propia cadena de mando y, en último término, responden ante Tiamat (y Asmodeo, cuando este decide usarlos). Otros archidiablos pueden ordenar a los abishais que trabajen para ellos, pero la mayoría no suelen hacerlo, ya que nunca está claro si un abishai sigue las órdenes de Tiamat o de Asmodeo. Existe un riesgo inherente en contradecir una orden dada por Tiamat, pero interferir en los planes de Asmodeo es una invitación a la destrucción inevitable.

ABISHAI AZUL

Infernal Mediano (diablo, mago), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 202 (27d8 + 81)

Velocidad: 9 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Int +12, Sab +12

Habilidades: Conocimiento Arcano +12

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, relámpago, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: dracónico, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 17 (18 000 PX) **Bonificador por competencia:** +6

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

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del abishai.

ABISHAI AZUL

Los abishais azules, los más astutos y cultivados de su raza, son buscadores de conocimiento olvidado y reliquias perdidas. Su investigación de temas ocultistas recogidos de libros saqueados por todo el multiverso les permite convertirse en consumados lanzadores de conjuros y emplean su magia para erradicar a los enemigos de Tiamat.

ACCIONES

Ataque múltiple. El abishai realiza tres ataques de mordisco o de relámpago.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 13 (2d10 + 2) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de relámpago.

Relámpago. Ataque de conjuro a distancia: +12 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 36 (8d8) de daño de relámpago.

Lanzamiento de conjuros. El abishai lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: *disfrazarse, ilusión menor, mano de mago*
2/día cada uno: *dissipar magia, hechizar persona, invisibilidad mejorada, muro de fuerza*

ACCIONES ADICIONALES

Teletransporte. El abishai se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.



ABISHAI BLANCO

Los abishais blancos luchan con una furia insensata, por lo que son especialmente adecuados para respaldar las filas de los ejércitos de Tiamat. Los abishais blancos no conocen el miedo al luchar y en el campo de batalla se transforman en torbellinos de destrucción.

ABISHAI NEGRO

Los abishais negros son asesinos e infiltrados expertos que pueden tejer sombras para enmascarar su presencia, lo que les permite llegar a un lugar desde el que asestar un golpe fatal a sus objetivos.

ABISHAI ROJO

Los abishais rojos no tienen parangón entre los demás abishais en cuanto a capacidad de liderazgo y poder bruto. Los abishais rojos comandan a otros diablos a la batalla o se encargan de sectas problemáticas para asegurarse de que llevan a cabo las órdenes de Tiamat. Un abishai rojo es una figura temible cuya visión puede servir de inspiración para sus aliados, llenándolos de una voluntad fanática de lucha.

ABISHAI VERDE

Los abishais verdes son muy hábiles a la hora de descubrir secretos y otra información confidencial, mientras que sus habilidades diplomáticas y su magia les garantizan poder manipular incluso a los rivales más astutos.

ABISHAI BLANCO

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d8 + 32)

Velocidad: 9 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: dracónico, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 6 (2300 PX) **Bonificador por competencia:** +3

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

Temerario. Al principio de su turno, el abishai puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja hasta el principio de su siguiente turno.



Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del abishai.

ACCIONES

Ataque múltiple. El abishai realiza un ataque con sus garras, uno de mordisco y uno con su espada larga.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño de fuerza u 8 (1d10 + 3) de daño de fuerza si se usa a dos manos.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de frío.

REACCIONES

Represalia feroz. En respuesta a recibir daño, el abishai realizará un ataque de mordisco contra una criatura aleatoria que esté a 1,5 m o menos de él. Si no hay ninguna criatura dentro de su alcance, el abishai se moverá hasta la mitad de su velocidad hacia un enemigo que pueda ver, sin provocar ataques de oportunidad.

ABISHAI NEGRO

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 9 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +6

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +6

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: ácido, fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: dracónico, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

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

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del abishai.

ABISHAI ROJO

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 289 (34d8 + 136)

Velocidad: 9 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +12, Con +10, Sab +8

Habilidades: Intimidación +10, Percepción +8

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: dracónico, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 19 (22 000 PX)

Bonificador por competencia: +6

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

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del abishai.

ACCIONES

Ataque múltiple. El abishai realiza un ataque con sus garras y uno de mordisco, y puede incitar fanatismo o utilizar su presencia aterradora.

ACCIONES

Ataque múltiple. El abishai realiza un ataque de mordisco y dos con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño de fuerza.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de ácido.

Oscuridad reptante (recarga 6). El abishai lanza oscuridad a un punto a 36 m o menos de él sin necesidad de componentes de conjuro ni concentración. La Sabiduría es su aptitud mágica para lanzar este conjuro. Mientras el conjuro persista, el abishai puede mover la zona de oscuridad hasta 18 m como acción adicional.

ACCIONES ADICIONALES

Esconderte en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el abishai realiza la acción de Esconderte.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño de fuerza más 11 (2d10) de daño de fuego.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño perforante más 38 (7d10) de daño de fuego.

Incitar fanatismo. El abishai elige hasta cuatro otras criaturas a 18 m o menos de él que puedan verlo. Hasta el principio del siguiente turno del abishai, cada una de esas criaturas realiza sus tiradas de ataque con ventaja y no puede quedar asustada.

Poder de la Reina de los Dragones. El abishai hace objetivo a un dragón que pueda ver a 36 m o menos de él. El dragón deberá hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 18. Un dragón cromático realiza esta tirada con desventaja. Si la supera, el objetivo será inmune al poder de la Reina de los Dragones del abishai durante 1 hora. Si la falla, quedará hechizado por el abishai durante 1 hora. Mientras esté hechizado de esta forma, el objetivo considerará al abishai un amigo de confianza al que deberá hacer caso y proteger. Este efecto termina si el abishai o sus compañeros hacen daño al objetivo.

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección del abishai que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o quedarán asustadas de él durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora del abishai durante las siguientes 24 horas.



ABISHAI VERDE

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 195 (26d8 + 78)

Velocidad: 9 m, volar 12 m

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

Tiradas de salvación: Int +8, Car +9

Habilidades: Engaño +9, Percepción +6, Perspicacia +6, Persuasión +9

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante
de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: dráconico, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 15 (13 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

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

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del abishai.

ACCIONES

Ataque múltiple. El abishai realiza dos ataques de garra infernal o realiza un ataque de garra infernal y usa su lanzamiento de conjuros.

Garra infernal. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8 + 3) de daño de fuerza. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o recibirá 16 (3d10) de daño de veneno y quedará envenenada durante 1 minuto. El objetivo envenenado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. El abishai lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: alterar el propio aspecto, imagen mayor
3/día cada uno: detectar pensamientos, hechizar persona, terror
1/día cada uno: confusión, dominar persona, sugerición en masa

ACORAZADO ASTRAL

Enormes y aterradores, los acorazados astrales acechan en el vacío plateado del Plano Astral y la sola idea de su presencia provoca temblores en los viajeros interplanares. Los acorazados llevan deslizándose entre las brumas astrales desde el amanecer del multiverso, intentando devorar a todas las demás criaturas con las que se encuentran.

Recubierto de la cabeza a la cola de capas de gruesas placas con pinchos, un acorazado posee dos extremidades nudosas que terminan en tenazas mejoradas con magia. En las profundidades de su único ojo parecen arremolinarse constelaciones, mientras que su cola serpenteante se mece en el vacío argénteo. Todo lo que engulle se deposita en un semiplano único, un espacio cerrado que contiene eones de residuos, así como restos de viajeros. Este lugar posee gravedad y aire respirable y, en él, la materia orgánica se descompone. Cuando el acorazado muere, su semiplano se desvanece y su contenido se libera en el Plano Astral.

ACORAZADO ASTRAL

Monstruosidad Gargantuesca (titán), sin alineamiento

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 297 (17d20 + 119)

Velocidad: 4,5 m, volar 24 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +9

Habilidades: Percepción +9

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: —

Desafío: 21 (33 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Círculo Antimagia. El ojo del acorazado crea una zona de antimagia, como en elconjuro *campo antimagia*, en un cono de 45 m.

Al principio de cada uno de sus turnos, decide en qué dirección se orienta el cono. Este no funciona mientras el ojo esté cerrado o el acorazado esté cegado.

Cortar el Cordón de Plata. Si el acorazado causa un crítico contra una criatura que esté viajando mediante el conjuro *proyección astral*, puede cortar el cordón de plata del objetivo en lugar de infiigir daño.

Ente Astral. El acorazado no puede abandonar el Plano Astral ni se puede desterrar ni transportar fuera de ese plano de ningún otro modo.

Mazmorra Semiplanar. Cualquier cosa que el acorazado engulle se transporta a un semiplano al que solo se puede entrar mediante un conjuro *desea* o con el mordisco y la acción de visita a la mazmorra del acorazado. Una criatura solo puede abandonar el semiplano si usa una magia que permite el viaje interplanetario, como el conjuro *desplazamiento entre planos*. El semiplano se parece a una caverna de piedra de aproximadamente 300 m de diámetro con un techo de 30 m de alto. Al igual que un estómago, contiene los restos de comidas pasadas. El acorazado no puede recibir daño desde dentro del semi-



plano. Si el acorazado muere, el semiplano desaparece y todo lo que hay en su interior se materializa alrededor del cadáver del acorazado. El semiplano es indestructible de cualquier otro modo.

Naturaleza Inusual. El acorazado no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Legendaria (3/día). El acorazado puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El acorazado realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 19 (3d6 + 9) de daño de fuerza.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 36 (5d10 + 9) de daño de fuerza. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña y este daño reduce sus puntos de golpe a 0 o la deja incapacitada, el acorazado la engulle. El objetivo engullido, junto con todo lo que vista o lleve consigo, aparecerá en un espacio sin ocupar del suelo de la Mazmorra Semiplanar.

ACCIONES LEGENDARIAS

El acorazado puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una opción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El acorazado recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Garra. El acorazado realiza un ataque con sus garras.

Visita a la mazmorra (cuenta 2 acciones). Una criatura Enorme o más pequeña que el acorazado pueda ver a 18 m o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 19 o será teletransportada a un espacio sin ocupar en el suelo de la Mazmorra Semiplanar. Al final del siguiente turno del objetivo, este reaparecerá en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Proyección psíquica (cuenta 3 acciones). Todas las criaturas a 18 m o menos del acorazado deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19; sufrirán 26 (4d10 + 4) de daño psíquico si la fallan o la mitad del daño si la superan.



AFLIGIDOS

En ocasiones, la melancolía omnipresente del Páramo Sombrío se manifiesta en forma de extrañas criaturas nacidas de la desolación de este plano. Los aflijidos son encarnaciones de las formas de sufrimiento propias de estos paisajes umbríos y aterrorizan a quienes se cruzan con ellos. Cada uno de ellos representa una faceta diferente de la desesperación o la angustia.

AFLIGIDO ABORRECIBLE

Los aflijidos aborrecibles, a veces llamados simplemente los Aborrecibles, forman manadas para recorrer el Páramo Sombrío en busca de presas. La fuerza vital es el sustento de estos seres desesperados que se abalanzan sobre las criaturas que encuentran para clavarles los colmillos y saciarse.

AFLIGIDO FURIOSO

Los aflijidos furiosos, o simplemente los Furiosos, subsisten a base de violencia y se vuelven más poderosos cuando sus enemigos contraatacan. Sin embargo, si una criatura decide no atacar, el aflijido quedará confundido y sus ataques se debilitarán. Además, tiene dos cabezas que se pelean sin cesar.

AFLIGIDO HAMBRIENTO

Los Hamrientos son criaturas horribles con largas garras y grandes mandíbulas que harán lo que sea para saciar su apetito. Estos devoradores ávidos se llenan las fauces con la carne de sus víctimas y se deleitan con sus gritos. Al terminar, se alejan a trompicones y empiezan a buscar con sus ojos brillantes a otras criaturas que consumir.

AFLIGIDO PERDIDO

El Páramo Sombrío desorienta a los viajeros hasta que se pierden irremediablemente en sus territorios tenebrosos. Los Perdidos son representaciones de la ansiedad y el miedo que experimentan las personas cuando no pueden encontrar el camino. Estos aflijidos traslucen desesperación y terror.

Los Perdidos se aferran a toda criatura que esté a su alcance. Sus víctimas sienten una oleada de miedo y pánico, y su mente se fractura ante la intensidad de esta agresión. Cuanto más luchen los aliados de la víctima para detener el agarre, más sufrirá la víctima.

AFLIGIDO SOLITARIO

La soledad aflige a numerosas criaturas que vagan por el Páramo Sombrío, pero la manifestación más dramática de la necesidad de compañía se da con los Solitarios. Cuando detectan a otras criaturas, estos seres sienten una necesidad imperiosa de contacto y arrastran a sus víctimas hacia ellos usando sus brazos similares a arpones.



AFLIGIDO ABORRECIBLE

Monstruosidad Pequeña, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 10 (4d6 - 4)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)	5 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Ataque en Manada Aborrecible. El aflijido tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del aflijido se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado. De lo contrario, tiene desventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d10 + 1) de daño perforante y el aflijido se aferra al objetivo con los dientes. Mientras esté aferrado, el aflijido no puede atacar y el objetivo recibe 6 (1d10 + 1) de daño necrótico al principio de cada uno de los turnos del aflijido.

Si el objetivo se mueve, el aflijido aferrado se moverá con él sin tener que gastar movimiento. El aflijido puede soltarse si gasta 1,5 m de movimiento en su turno. Una criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para tratar de separar al aflijido.



AFLIGIDO FURIOSO

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 255 (30d8 + 120)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +11

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: común

Desafío: 13 (10 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Dos Cabezas. El afilido tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado e inconsciente.

Ira Creciente. Si otra criatura infinge daño al afilido, este tendrá ventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno y la primera vez que impacte con un ataque de garfio en su siguiente turno, el objetivo recibirá 19 (3d12) de daño psíquico adicional.

En su turno, el afilido tendrá desventaja en las tiradas de ataque si ninguna otra criatura le ha infingido daño desde el final de su turno anterior.

ACCIONES

Ataque múltiple. El afilido realiza dos ataques de garfio.

Garfio. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 16 (2d12 + 3) de daño perforante.

AFLIGIDO HAMBRIENTO

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 225 (30d8 + 90)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Hambre de Vitalidad. Si una criatura que esté a 18 m o menos del afilido recupera puntos de golpe, este obtiene dos beneficios hasta el final de su siguiente turno: tiene ventaja en las tiradas de ataque y su mordisco infinge 22 (4d10) de daño necrótico adicional si impacta.

ACCIONES

Ataque múltiple. El afilido realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 18 (4d6 + 4) de daño cortante. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, quedará agarrado (CD 16 para escapar) y apresado hasta que el agarre termine. Mientras agarre a una criatura, el afilido no podrá hacer ataques con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante más 13 (3d8) de daño necrótico.





AFLIGIDO PERDIDO

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	5 (-3)

Habilidades: Atletismo +6

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El afilido realiza dos ataques con sus púas braquiales.

Púa braquial. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d10 + 3) de daño perforante.

Atrapar (recarga 4–6). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 25 (4d10 + 3) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Mediana o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará asustado y recibirá 27 (6d8) de daño psíquico al final de cada uno de sus turnos. El afilido solo puede agarrar a una criatura a la vez.

REACCIONES

Apretar. Si el afilido recibe daño, la criatura agarrada con su acción de atrapar recibe 18 (4d8) de daño psíquico.

AFLIGIDO SOLITARIO

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Drenaje Psíquico. Al principio de cada uno de los turnos del afilido, todas las criaturas que estén a 1,5 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o recibirán 10 (3d6) de daño psíquico.

Ventaja Grupal. El afilido tiene ventaja en las tiradas de ataque mientras esté a 9 m o menos de al menos otras dos criaturas. De lo contrario, tiene desventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El afilido realiza un ataque con su brazo arpón y utiliza su abrazo pesaroso.

Brazo arpón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (4d8 + 3) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 15 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. El afilido tiene dos brazos arpón y puede agarrar hasta dos criaturas a la vez.

Abrazo pesaroso. Todas las criaturas agarradas por el afilido deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15; sufrirán 18 (4d8) de daño psíquico si la fallan o la mitad del daño si la superan. En cualquiera de los casos, el afilido arrastra a cada una de esas criaturas un máximo de 9 m directamente hacia él.

ALHOON

Los azotamientos que buscan la magia arcana son exiliados por considerarlos desviados, y para ellos no existe la posibilidad de una comunión eterna con un cerebro anciano (aparece en este libro). El camino para convertirse en liche ofrece un modo alternativo de escapar a la permanencia de la muerte, pero es una ruta larga y repleta de obstáculos. Los alhoons son azotamientos que han empleado un atajo para lograr un estado similar al de un liche.

Los cerebros ancianos prohíben a los azotamientos que busquen el poder mágico, excepto la psiónica, pero no se trata de una orden que deban hacer cumplir muy a menudo. Los ilícidos no aceptan señores que no sean de su propia especie, por lo que en su naturaleza no está inclinarse ante ningún dios o patrón sobrenatural. Sin embargo, la hechicería sigue siendo una tentación. En las páginas de un libro de conjuros, un ilícido ve un sistema para conseguir autoridad. A través de escritos del mago que lo escribió, el ilícido percibe el funcionamiento de una mente de gran inteligencia. La mayoría de los azotamientos que encuentran un libro de conjuros reaccionan con odio o indiferencia, pero, para algunos, estos libros son un portal a una nueva forma de pensar.

Durante un tiempo, el estudio de este tipo de textos prohibidos puede ocultarse a los demás ilícidos e incluso a un cerebro anciano. Sin embargo, al final, los arcanistas azotamientos decididos a seguir la senda de la hechicería deben abandonar la colonia por su propia seguridad. Una vez prueban la libertad respecto a la colonia, algunos aprecian la privacidad, otros buscan comunicarse con mentes similares y los hay que incluso tratan de dominar una colonia elevándose a sí mismos a la posición de liderazgo que suele poseer un cerebro anciano. Sea como sea, todos estos arcanistas se enfrentan al mismo hecho cruel: cuando mueran, no se unirán al grupo de mentes en el cerebro anciano, ya que las mentes desviadas nunca son aceptadas como parte del colectivo. Para ellos, la muerte significa el olvido.

El camino del liche ofrece la salvación y la posibilidad de perseguir el conocimiento indefinidamente. Sin embargo, aprender el secreto para convertirse en liche requiere que un lanzador de conjuros arcano esté en la cúspide de su poder, un desafío significativo para los azotamientos, dada la escasez de mentores y entrenamiento a su disposición.

Frente a esta realidad, un grupo de nueve arcanistas azotamientos emplearon su magia arcana y su poder psiónico para tejer una nueva verdad. Estos nueve se llamaron a sí mismos "los Alhoon", y aquellos que siguen sus pasos reciben el mismo nombre.

MUERTE EN VIDA COOPERATIVA

Para convertirse en alhoons, los arcanistas azotamientos deben cooperar en la creación de un *talismán para atrapar la mente*, un recipiente del tamaño de un puño hecho de plata, esmeralda y amatista. El proceso requiere al menos tres arcanistas azotamientos y el sacrificio de un idéntico número de almas de víctimas vivas en un ritual de tres días de duración de lanzamiento de conjuros y comunión psiónica. Cuando se completa, se confiere a los azotamientos una muerte en vida por voluntad propia y se convierten en alhoons.

Al principio, un alhoon puede ser difícil de distinguir de un azotamiento normal. La diferencia más obvia es la ausencia del revestimiento mucoso constante de un azotamiento. Sin esa protección, la piel de un alhoon se vuelve seca y se agrieta, y sus ojos podrían parecer consumidos y hundidos. Es fácil que cualquiera que no haya visto a un azotamiento no perciba estos indicios. Sin embargo, la carne de un alhoon se marchita rápidamente y las cuencas vacías de sus ojos brillan con fríos puntos de luz, como los de otros liches.

A diferencia de la filacteria de un liche auténtico, el *talismán para atrapar la mente* no devuelve a los alhoons a su estado de muerte en vida si son destruidos. En vez de eso, la mente de un alhoon destruido se transfiere al talismán, donde permanece en comunión con las mentes de cualquier otro alhoon atrapado ahí, además de con las almas de los sacrificados.

La muerte en vida que confiere un *talismán para atrapar la mente* solo dura el tiempo de vida de la víctima seleccionada. Así, un alhoon que sacrificara a un elfo de 200 años tendrá una existencia mucho mayor que otro que sacrificara a una persona de 35 años. Los alhoons pueden prolongar su existencia si repiten el ritual con nuevas víctimas, lo que, en la práctica, supone reiniciar su reloj.

Destruir un *talismán para atrapar la mente* manda a los atrapados en él al olvido, y por eso los alhoons suelen colaborar para crear protecciones elaboradas para su talismán y su lugar preferido para el ritual. A veces el *talismán para atrapar la mente* se confía a un solo alhoon, pero esta es una situación peligrosa. Cualquier que porte el talismán obtendrá ventaja en ataques, tiradas de salvación y pruebas contra los alhoons asociados con su creación; a su vez, estos alhoons tendrán desventaja en ataques, tiradas de salvación y pruebas contra el portador. Además, el portador podrá comunicarse telepáticamente con cualquier alma sacrificada que esté atrapada en él; asimismo, los alhoons en el interior del talismán podrán hablar telepáticamente con el portador. Una criatura que lleve el talismán no podrá evitar la comunicación de los alhoons, pero sí silenciar a las almas atrapadas.

ALHOON

Muerto viviente Mediano (*azotamente, mago*), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 150 (20d8 + 60)

Velocidad: 9 m, volar 4,5 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +7, Int +8, Sab +7, Car +7

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Engaño +7, Historia +8, Percepción +7, Perspicacia +7, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, necrótico, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepatía 36 m

Desafío: 10 (5900 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Resistencia o Expulsión. El alhoon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse muertos vivientes.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El alhoon realiza dos ataques de agarre escalofriante o rayo arcano.

Agarre escalofriante. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 14 (4d6) de daño de frío y el alhoon recupera 14 puntos de golpe.

Rayo arcano. *Ataque de conjuro a distancia:* +8 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (8d6) de daño de fuerza.

Descarga mental (recarga 5-6). El alhoon emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 18 m. Todas las criaturas que estén en la zona deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 16 o recibirán 22 (4d8 + 4) de daño psíquico y quedarán aturdidas durante 1 minuto. Un objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. El alhoon lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *detectar magia, detectar pensamientos, disfrazarse, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación*

1/día cada uno: *alterar los recuerdos, desplazamiento entre planos (solo lanzador), dominar monstruo, globo de invulnerabilidad, invisibilidad, muro de fuerza*

REACCIONES

Negar conjuro (3/día). El alhoon hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él que esté lanzando unconjuro.

Si el conjuro es de nivel 3 o inferior, falla, pero no se gastan espacios de conjuro ni cargas.



Hay muchos motivos para evitar el camino del liche. Una solución temporal es paradójica. Pensemos en los alhoons, que necesitan almas para no marchitarse. No consigo ver qué atractivo puede tener eso.

—Mordenkainen



ALIP

Cuando una criatura descubre un secreto que un ser poderoso ha protegido con una maldición potente, a menudo el resultado es la creación de un alip. Los secretos protegidos de esta forma pueden ser desde el verdadero nombre de un señor demoníaco a las verdades ocultas del orden cósmico. La criatura consigue el secreto, pero la maldición aniquila su cuerpo y tan solo deja un ser espectral compuesto de fragmentos de la mente de la víctima y una demoledora agonía psíquica.

Cada alip se obsesiona por un conocimiento horripilante que atormenta los restos de su mente. En presencia de otras criaturas, un alip intenta aliviar esta carga compartiendo su secreto. La criatura únicamente puede transmitir un fragmento del conocimiento que lo maldijo, pero ese pedazo es suficiente para abrumar temporalmente al receptor con angustia mental y compulsiones violentas. Los supervivientes del ataque de un alip a veces conservan una obsesión por saber más sobre lo que dio origen a esta monstruosidad. En sus mentes resuenan frases extrañas y sus sueños están ocupados por visiones inverosímiles. La sensación de que en alguna parte de sus recuerdos hay una verdad colosal los atormenta durante días, meses e incluso años después de su desdichado encuentro.

CONOCIMIENTO INSIDIOSO

Un alip podría intentar compartir su conocimiento para escapar de su maldición y llegar al más allá. Puede transferir conocimiento desde su mente si hace que otra criatura escriba lo que sabe. Este proceso puede durar días o incluso semanas. Un alip puede lograr este propósito acechando en el estudio o el lugar de trabajo de un erudito. Si el alip permanece oculto, su víctima se ve abrumada poco a poco por una energía frenética. Un académico impulsado por percepciones repentinas a trabajar día y noche produce cantidades ingentes de texto con apenas un vago recuerdo de qué contienen exactamente los documentos. Si el alip tiene éxito, abandona el mundo y su terrible secreto se oculta en algún lugar del texto del erudito, esperando a ser descubierto por su próxima víctima.

ALIP

Muerto viviente Mediano, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 0 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +5

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +6

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 5 (1800 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Movimiento Incorpóreo. El alip puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Naturaleza Inusual. El alip no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Toque enloquecedor. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 17 (4d6 + 3) de daño psíquico.

Balbuceo aullante (recarga 6). Todas las criaturas que estén a 9 m o menos del alip y que puedan oírlo deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14. Si la falla, un objetivo recibirá 12 (2d8 + 3) de daño psíquico y quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, recibirá la mitad de daño y no quedará aturdido. Los autómatas y los muertos vivientes son inmunes a este efecto.

Susurros de compulsión. El alip elige hasta tres criaturas que pueda ver a 18 m o menos de él. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o recibirá 12 (2d8 + 3) de daño psíquico y deberá usar su reacción para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra una criatura a elección del alip que este pueda ver. Los autómatas y los muertos vivientes son inmunes a este efecto.



ALKILITH

Un alkilith puede confundirse fácilmente con una especie de crecimiento fúngico repugnante que aparece en puertas, ventanas y otros portales. Estas infestaciones pringosas ocultan la naturaleza demoníaca del alkilith. Por eso, lo que debería ser una seria advertencia simplemente parece algo extraño pero, por lo demás, inofensivo. Allí donde los alkiliths echan raíces, debilitan el tejido de la realidad y crean un portal a través del cual pueden entrar demonios más peligrosos.

La aparición de un alkilith en el mundo anuncia un gran mal y una catástrofe inminente. Un alkilith busca una abertura, como una ventana o una puerta, en torno a la que pueda echar raíces, estira su cuerpo alrededor de esa abertura y se fija a ella con una secreción pegajosa. Si no se le altera, la abertura se sintoniza con el Abismo y acaba por convertirse en un portal a ese plano (consulta la sección "Portales interplanares" de la Guía del Dungeon Master).

Los alkiliths proceden de pedazos desprendidos del horrendo y tembloroso cuerpo de Juiblex (que aparece en este libro). Adquieren conciencia de sí mismos poco a poco y buscan la forma de llegar al Plano Material. Como la mayoría de los sectarios los consideran demasiado peligrosos como para invocarlos (al fin y al cabo, pueden crear portales al Abismo), los alkiliths deben encontrar otras rutas de salida de su plano natal.

ALKILITH

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d8 + 96)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	19 (+4)	22 (+6)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +10

Habilidades: Sigilo +8

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 11 (7200 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Amorfa. El alkilith puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Apariencia Falsa. Si el alkilith está quieto al principio del combate, tiene ventaja en su tirada de iniciativa. Además, si una criatura no ha visto al alkilith moverse o actuar, la criatura deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 18 para darse cuenta de que el alkilith no es un limo o un hongo normales.

Fomentar la Confusión. Cualquier criatura que no sea un demonio y que empiece su turno a 9 m o menos del alkilith deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o escuchará un tenue zumbido en su cabeza durante un momento y tendrá desventaja en su siguiente tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de característica.

Si la tirada de salvación contra Fomentar la Confusión falla por 5 o más, en vez de eso, la criatura estará sujeta al conjuro *confusión* durante 1 minuto (el alkilith no necesita concentración). Mientras esté bajo el efecto de esa confusión, la criatura será inmune a Fomentar la Confusión.

Grieta Abisal. Si el alkilith rodea una puerta, una ventana o una abertura similar de manera continua durante 6d6 días, esa abertura se convierte en un portal permanente a una capa del Abismo al azar.

Naturaleza Inusual. El alkilith no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

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

Trepar cual Arácnido. El alkilith puede trepar por superficies difíciles, como recorrer techos boca abajo, sin realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El alkilith realiza tres ataques con sus tentáculos.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 18 (4d6 + 4) de daño de ácido.



AMNIZU

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 202 (27d8 + 81)

Velocidad: 9 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +9, Sab +7, Car +10

Habilidades: Percepción +7

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, infernal, telepatía 300 m

Desafío: 18 (20000 PX) **Bonificador por competencia:** +6

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

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del amnizu.

ACCIONES

Ataque múltiple. El amnizu utiliza su podredumbre cegadora o su olvido si puede. También realiza dos ataques con su látigo del capataz.

Látigo del capataz. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño cortante más 16 (3d10) de daño de fuerza.

AMNIZU

Los amnizus dirigen legiones infernales a la batalla y comandan guardianes en las puertas de los Infernos. Los amnizus son arrogantes, intimidantes y despiadados, pero también son estrategas muy inteligentes y e indefectiblemente leales, cualidades que los archiduques infernales valoran.

Algunos amnizus cumplen la misión de vigilar el río Estigio desde fortalezas a lo largo de las malogradas orillas del río a su paso por Dis y Estigia. Recogen las almas que llegan en forma de lémures (consulta el *Manual de Monstruos*). Los lémures no tienen personalidad ni recuerdos y solo los impulsan su deseo de hacer el mal. Los amnizus que patrullan esta zona taladrán las normas de los Nueve Infernos en las mentes de los recién llegados y forman legiones con ellos.

VARIANTE: INVOCACIÓN DIABÓLICA

Algunos amnizus tienen una acción que les permite invocar a otros diablos:

Invocar diablo (1/día). El amnizu invoca 2d4 diablos barbados o 1d4 diablos punzantes (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*). Un diablo invocado aparece en un espacio sin ocupar a 18 m o menos del amnizu, se comporta como aliado de este amnizu y no puede invocar a su vez a otros diablos. Permanecerá durante 1 minuto, hasta que el amnizu muera o hasta que su invocador lo desconvoque como acción.

Lanzamiento de conjuros. El amnizu lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 19):

A voluntad: *orden imperiosa*

3/día: *dominar monstruo*

1/día: *romper la mente*

Olvido (recarga 6). El amnizu hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. Esta criatura deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 18 o recibirá 26 (4d12) de daño psíquico y quedará aturdida durante 1 minuto. Una criatura aturdida repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si el objetivo está aturdido el minuto completo, olvida todo lo que ha sentido, experimentado y aprendido durante las últimas 5 horas.

Podredumbre cegadora. El amnizu hace objetivo a una o dos criaturas que pueda ver a 18 m o menos de él. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19 o sufrirá 26 (4d12) de daño necrótico y quedará cegado hasta el principio del siguiente turno del amnizu.

REACCIONES

Encanto innato. Cuando una criatura que esté a 18 m o menos del amnizu haga una tirada de ataque contra él y otra criatura esté dentro del alcance del ataque, el atacante deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19. Si la falla, el atacante deberá hacer objetivo a la criatura que esté más cerca de él, excluyendo al amnizu y a sí mismo. Si hay varias criaturas a la misma distancia, el atacante elige a cuál de ellas hace objetivo. Si supera la tirada de salvación, el atacante será inmune al encanto innato del amnizu durante 24 horas.



ARCHIDRUIDA

Humanode Mediano (druida), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 154 (28d8 + 28)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +9

Habilidades: Medicina +9, Naturaleza +5, Percepción +9

Sentidos: Percepción pasiva 19

Idiomas: druídico más dos idiomas cualesquiera

Desafío: 12 (8400 PX) Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El archidruida realiza tres ataques con su bastón o su fuego salvaje. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente más 21 (6d6) de daño de veneno.

Fuego salvaje. Ataque de conjuro a distancia: +9 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 26 (6d6 + 5) de daño de fuego y el objetivo quedará cegado hasta el principio del siguiente turno del druida.

Lanzamiento de conjuros. El archidruida lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *enmarañar, hablar con los animales, sentidos de la bestia* 3/día cada uno: *dominar bestia, fuego feérico, mensajero animal, paso arbóreo*

1/día cada uno: *comunión con la naturaleza* (como una acción), *curar heridas en masa*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma (2/día). El archidruida se transforma mágicamente en una bestia o un elemental con un valor de desafío de 6 o menos y puede permanecer en esa forma durante un máximo de 9 horas. El archidruida puede elegir si su equipo cae al suelo, se funde con su nueva forma o lo lleva puesto o lo transporta con la nueva forma. El archidruida recuperará su verdadera forma si muere o queda inconsciente. El archidruida puede recuperar su verdadera forma como acción adicional.

Mientras está en una nueva forma, el perfil del archidruida se sustituye por el de esa forma, excepto que el archidruida mantiene sus puntos de golpe actuales, sus puntos de golpe máximos, esta acción adicional, sus idiomas y su capacidad de hablar y su acción de lanzamiento de conjuros.

Los ataques de su nueva forma se consideran mágicos en lo que respecta a ignorar las resistencias y la inmunidad a ataques no mágicos.

FORMAS PREDILECTAS DE LOS ARCHIDRUIDAS

d8 Forma predilecta

- | | |
|---|---|
| 1 | Elemental de aire |
| 2 | Elemental de tierra |
| 3 | Elemental de fuego |
| 4 | Cocodrilo gigante |
| 5 | Mamut |
| 6 | Caracol flagelo (aparece en este libro) |
| 7 | Triceratops |
| 8 | Elemental de agua |



ARMANITE

Infernal Grande (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 94 (9d10 + 45)

Velocidad: 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El armanite realiza un ataque con sus garras, uno con sus cascos y uno con su cola serrada.

Cascos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 16 o será derribada.

Cola serrada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 16 (2d10 + 5) de daño cortante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d4 + 5) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de relámpago.

Lanza de relámpagos (recarga 5–6). El armanite lanza un relámpago en una línea de 18 m de largo y 3 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 36 (8d8) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ARMANITE

Grandes manadas de armanites corren por los campos devastados del Abismo, dedicados a la masacre y la muerte e impulsados por una sed de sangre desatada. Tanto si están bajo el control de demonios más poderosos como si cargan a la batalla por el placer de hacerlo, los armanites hacen pedazos a sus enemigos empleando sus garras y sus cascos, así como sus largas colas similares a látigos.

En los ejércitos de los señores demoníacos, los armanites desempeñan el papel de caballería pesada, liderando la carga y atravesando los flancos del enemigo. Los armanites están todo el tiempo luchando, incluso entre ellos si no encuentran otro enemigo. Resultan unas tropas de asalto ideales, totalmente despiadados y audaces hasta el punto de la estupidez.

Parte de lo que hace que los armanites sean tan terroríficos es la cantidad de armas a su disposición. Poseen cascos pesados, garras que se curvan y largas colas con los bordes serrados que pueden desollar la carne de sus víctimas. Los armanites emplean todo su arsenal para destrozar a sus enemigos. Cuando se enfrentan a formaciones difíciles, pueden recurrir a su magia innata para lanzar relámpagos y crear huecos en las filas enemigas.



ARQUERO

Los arqueros defienden castillos, cazan animales salvajes en los límites de la civilización, sirven de artilleros en unidades militares y, a veces, se ganan un buen dinero como bandidos o guardianes de caravanas.

Algunos arqueros y grupos de arqueros prestigiosos son conocidos por las plumas especiales de sus flechas. Puedes tirar en la tabla "Plumas de los arqueros" para determinar las plumas distintivas que utiliza un arquero o un grupo de ellos.

PLUMAS DE LOS ARQUEROS

d12 Plumas

- | | |
|----|----------------------------|
| 1 | Plumas de oso lechuza. |
| 2 | Plumas de cocatriz. |
| 3 | Plumas de pico de hacha. |
| 4 | Plumas de planetar. |
| 5 | Plumas de couatl. |
| 6 | Plumas de pegaso. |
| 7 | Plumas de grifo. |
| 8 | Plumas de vrock. |
| 9 | Plumas de peryton. |
| 10 | Aspas de hojas de dríade. |
| 11 | Aspas de escamas de draco. |
| 12 | Aspas de alas de estirge. |

ARQUERO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +6, Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El arquero realiza dos ataques con su espada corta o su arco largo.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Ojo de arquero (3/día). Inmediatamente después de realizar una tirada de ataque o de daño con una arma a distancia, el arquero puede tirar 1d10 y sumar el resultado al total.



¿A qué se deben los ruidos que emite el aullador? Con ellos, su presa huye, y el sigilo sería una mejor táctica de caza en el estruendoso Pandemónium. Solo hay una respuesta posible: el aullador saborea el miedo.

—Mordenkainen

AULLADOR

La presencia de un aullador siempre se ve anunciada por un chillido lejano. Incluso en la distancia, este sonido estremece a quienes lo escuchan, que comienzan a entrar en pánico a medida que suena más y más cerca. Cuando los aulladores salen de caza, el coraje no basta para enfrentarse a ellos.

Estas criaturas de pesadilla son oriundas de Pandemónium, pero se pueden encontrar en la mayoría de los Planos Inferiores, donde se les entrena como sabuesos de guerra. Hasta cierto punto, es posible domesticar a un aullador, pero se necesita un entrenamiento brutal en el que se les obliga a reconocer a su amo como el líder indiscutible de la manada. Tras este proceso, una jauría bien entrenada seguirá a su líder sin dudarlo. Las manadas de aulladores recorren los campos de batalla de la Guerra de la Sangre y están también al servicio de mortales malvados lo bastante crueles y poderosos como para exigir su lealtad.

Los aulladores usan su velocidad, su superioridad numérica y sus ruidos estremecedores para acorralar a su presa antes de masacrirla. Sus aullidos inundan la mente de las víctimas y hacen que les resulte imposible pensar con claridad. Quienes oyen a estas criaturas pueden hacer poco más que mirarlas horrorizados y avanzar a trompicones por el campo de batalla para ponerse a salvo. Los demonios valoran especialmente a los aulladores, ya que sus aullidos son capaces de neutralizar a un enemigo durante momentos cruciales de la batalla.

AULLADOR

Infernal Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	5 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 8 (3900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Atacar en Manada. El aullador tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del aullador se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El aullador realiza dos ataques de mordisco desgarrador.

Mordisco desgarrador. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 22 (4d10) de daño psíquico si el objetivo está asustado. Este ataque ignora la resistencia al daño.

Aullido apabullante (recarga 4–6). El aullador emite un sonido desgarrador en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o sufrirán 16 (3d10) de daño psíquico y quedarán asustadas hasta el final del siguiente turno del aullador. Mientras una criatura esté asustada por este efecto, queda incapacitada y su velocidad se reduce a la mitad. Los objetivos que superen la tirada de salvación son inmunes al aullido apabullante de todos los aulladores durante las siguientes 24 horas.



BABAU

Los demonios y los diablos están enzarzados en una lucha eterna por el control de los Planos Inferiores. Una de esas batallas enfrentó a las legiones de la archidiablaesa Glasya contra las hordas aullantes del señor demoníaco Graz'zt (que aparece en este libro). Se dice que, cuando Glasya hirió a Graz'zt con su espada, del suelo empapado con su sangre surgieron los primeros babaus. Su repentina aparición contribuyó a la derrota de Glasya y garantizó a Graz'zt un puesto entre los señores demoníacos más importantes del Abismo.

Un demonio babau tiene la astucia de un diablo y la sed de sangre de un demonio. Posee una piel curtida y tensada sobre su cadáverico esqueleto y un cuerno curvado que sobresale de la parte posterior de su cráneo alargado. La siniestra mirada de un babau puede debilitar a una criatura, mientras que sus garras brillan con un limo ácido.

La mayoría de los niños no me impresionan ni lo más mínimo: son una mezcla de sus antepasados, pero, con frecuencia, más decepcionante. Cabría suponer que dos de los seres más hermosos y sanguinarios de los Planos Inferiores darían lugar a una criatura de mayor potencial. En vez de eso, el horrendo babau es incapaz de igualar el esplendor infernal de sus progenitores.

—Mordenkainen

BABAU

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El babau realiza dos ataques con sus garras.

Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros o su mirada debilitadora.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de ácido.

Lanzamiento de conjuros. El babau lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 11):

A voluntad: calentar metal, disipar magia, levitar, oscuridad, terror

Mirada debilitadora. El babau hace objetivo a una criatura que pueda ver a 6 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si la falla, durante 1 minuto, el objetivo solo infligirá la mitad de daño con ataques con arma que usen la Fuerza. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.



BAEL

Como la Guerra de la Sangre entre diablos y demonios que se libra desde hace eones no parece acercarse a su fin, los archidiablos ambiciosos disfrutan de multitud de oportunidades para obtener fama, gloria y poder en esta lucha eterna. El duque Bael, uno de los vasallos más importantes de Mammón, ha adquirido prestigio y reconocimiento por sus victorias. Encargado de comandar a 66 compañías de diablos punzantes (consulta el *Manual de Monstruos*), Bael ha demostrado ser un genio táctico y ha logrado una gran estima tanto para sí como para su señor gracias a sus continuas victorias sobre las huestes abisales. Mammón confía en Bael para proteger sus territorios debido a la perspicacia bélica de este. En una época en la que muchos otros archidiablos han perdido sus cargos, Mammón nunca ha sido expulsado, una prueba de la habilidad de Bael en el campo de batalla.

Por sus logros, a Bael se le ha otorgado el título de General de Bronce. Pese a sus galardones, no le ha ido tan bien en el lodazal que es la política infernal. Sus críticos dicen que es ingenuo, aunque nunca delante de él. Su principal interés siempre ha sido comandar soldados en el combate, por lo que le resulta frustrante que su ambición de ascender a un rango superior se vea obstaculizada constantemente por rivales con mayor astucia política.

Bael prefiere convertir a sus adversarios en siervos, y los mortales que están a su servicio logran su precario puesto al caer víctimas de sus estratagemas superiores. Bael no tiene problema en perdonar la vida de los vencidos, siempre que le entreguen sus almas y se pongan a su servicio. Los demonios son una excepción: aunque está dispuesto a corromper a casi cualquier otro enemigo, siempre destruye a los demonios a los que derrota.

Bael también acepta mortales a su servicio si pueden brindarle alguna ventaja en sus tejermejores políticos. Recluta personas inteligentes y confía en ellas para que representen sus intereses en la corte de Mammón, lo que le deja las manos libres para satisfacer sus ansias de combate.

A pesar de su falta de interés por los asuntos ajenos a la batalla (o quizás debido a esto), Bael ha conseguido un pequeño número de sectarios que lo adoran. Los que rezan ante su altar lo llaman el Rey del Infierno y los más confundidos creen que es el señor de todos los diablos. En los círculos arcanos, ciertos escritos, como el terrorífico *Libro de fuego*, dicen que Bael reveló el conjuro *invisibilidad* al mundo, aunque algunos estudiosos de la magia refutan esas afirmaciones categóricamente. A veces Bael es representado como un sapo, un gato, un humano o una combinación de estas formas.

BAEL

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +11, Int +11, Car +13

Habilidades: Intimidación +13, Percepción +13, Persuasión +13

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 23

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 19 (22000 PX) Bonificador por competencia: +6

Pavor. Cualquier criatura que no sea un diablo y que empiece su turno a 3 m o menos de Bael deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 22 o quedará asustada de él hasta el principio de su siguiente turno. Una criatura superará esta tirada de salvación automáticamente si Bael lo desea o si está incapacitado.

Regeneración. Bael recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío o radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Bael solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Bael puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Bael tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Bael realiza dos ataques con su lucero del alba infernal.

Lucero del alba infernal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 16 (2d8 + 7) de daño de fuerza más 9 (2d8) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. Bael lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: alterar el propio aspecto (puede volverse Mediano), detectar magia, hechizar persona, imagen mayor, invisibilidad 3/día cada uno: disipar magia, muro de fuego, sugestión, volar 1/día: dominar monstruo

Orden infernal. Ningún aliado de Bael que esté a 18 m o menos de él puede ser asustado ni hechizado hasta el final del siguiente turno de Bael.

Teletransporte. Bael se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ACCIONES LEGENDARIAS

Bael puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Bael recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Magia infernal. Bael utiliza su lanzamiento de conjuros o su teletransporte.

Orden infernal. Bael usa su orden infernal.

Ataque (cuenta 2 acciones). Bael realiza un ataque con su lucero del alba infernal.

BAFOMET

El credo de Bafomet, Rey Astado y Príncipe de las Bestias, es que la civilización representa la debilidad y la brutalidad es la fuerza. Es adorado por quienes desean acabar con todo rastro de civismo y desatar sus naturalezas bestiales, pues Bafomet aspira a crear un mundo sin restricciones en el que las criaturas vivan según sus deseos más sanguinarios.

Las sectas dedicadas a Bafomet emplean laberintos y nudos complejos como emblemas, crean lugares secretos para recrearse (incluidos laberintos del tipo que gusta a su señor) y sus altares profanos están decorados con coronas y armas de hierro y latón manchadas de sangre.

Con el tiempo, la influencia de Bafomet corrompe a sus sectarios, cuyos ojos se inyectan de sangre y su pelo se vuelve duro y grueso. Finalmente, de la frente del sectario crecen unos pequeños cuernos. Con el tiempo, un sectario devoto podría transformarse por completo en un minotauro, lo que se considera el mayor regalo del Príncipe de las Bestias.

Bafomet semeja un temible minotauro de 6 m de altura con seis cuernos de hierro, y en sus ojos rojos arde una luz infernal. Aunque está poseído de un ansia de sangre bestial, también tiene un intelecto cruel y astuto dedicado a subvertir toda civilización.

Bafomet empuña una enorme guja llamada Hiendecorazones y también carga contra sus enemigos y los destroza con sus cuernos, pisoteándolos contra el suelo y desgarrándolos con sus dientes como una bestia.

LA GUARIDA DE BAFOMET

La guarida de Bafomet es su palacio, el Lyktion, que está en la capa del Abismo conocida como el Laberinto Infinito. Enclavado en los pasadizos retorcidos de este laberinto que abarca todo un plano, el Lyktion se mantiene en un estado inmaculado y está rodeado por un foso construido en forma de laberinto tridimensional. El propio palacio es una estructura gigantesca cuyo interior es igual de laberíntico que el plano en el que se encuentra. Está habitado por minotauros, goristros y quasits, todos los cuales aparecen en el *Manual de Monstruos*.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Bafomet puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Invertir la gravedad. Bafomet elige una sala de la guarida que no tenga ninguna dimensión de más de 30 m.

Hasta la siguiente posición 20 del orden de iniciativa, la gravedad se invierte en esa sala. Las criaturas o los objetos que estén allí cuando suceda caerán en la dirección en la que atraiga ahora la gravedad, a no ser que tengan algún medio de permanecer en el aire. Bafomet puede ignorar la inversión de la gravedad si está en la sala, aunque le gusta emplear esta acción para aterrizar en un techo y atacar a los objetivos que estén volando cerca de él.

Sala ilusoria. Bafomet lanza *espejismo arcano*, que afecta a una sala de la guarida que no tenga ninguna dimensión de más de 30 m. El efecto acabará en la siguiente posición 20 del orden de iniciativa. El Carisma es la aptitud mágica de Bafomet para lanzar este conjuro. **Sellar el camino.** Bafomet sella una puerta u otra entrada dentro de la guarida. La abertura debe estar sin ocupar. Se rellenará con piedra maciza durante 1 minuto o hasta que Bafomet vuelva a realizar esta acción en guarida.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Bafomet está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Bestias asustadas. Las bestias que se encuentren a 1,5 km o menos de la guarida estarán asustadas y desorientadas, como si se encontraran bajo la amenaza constante de que las estuvieran cazando, y podrían atacar o entrar en pánico incluso sin ninguna amenaza visible cerca.

Laberintos vegetales. La vida vegetal a 1,5 km o menos de la guarida crece frondosa y forma muros de árboles, setos y otras plantas que crean pequeños laberintos.

Reino cautivador. A 9 km o menos de la guarida, todas las pruebas de Carisma (Persuasión) y Carisma (Interpretación) tienen desventaja, y todas las pruebas de Carisma (Engaño) y Carisma (Intimidación) tienen ventaja.

Si Bafomet muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE BAFOMET

Bafomet otorga capacidades especiales a sus seguidores. Todos sus devotos ganan el atributo Recordar Laberinto que se explica a continuación. Concede a sus seguidores menores el atributo Rastreador Certeza y los líderes de las sectas ganan el atributo Íncitar a los Cazadores.

Recordar Laberinto. Esta criatura puede recordar perfectamente cualquier camino que haya recorrido.

Rastreador Certeza. Como acción adicional, esta criatura crea mágicamente un enlace psíquico con una criatura a la que pueda ver. Durante la siguiente hora, como acción adicional, esta criatura averigua la distancia actual a la que está el objetivo y en qué dirección se encuentra si está en el mismo plano de existencia. El enlace finaliza si esta criatura queda incapacitada o si usa esta habilidad con un objetivo distinto.

BAFOMET

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 319 (22d12 + 176)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +15, Sab +14

Habilidades: Intimidación +17, Percepción +14

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 23 (50 000 PX) **Bonificador por competencia:** +7

Recordar Laberinto. Bafomet puede recordar perfectamente cualquier camino que haya recorrido y es inmune al conjuro *laberinto*.

Resistencia Legendaria (3/día). Bafomet puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Bafomet tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Bafomet realiza un ataque de mordisco, uno de cornada y otro con Hiendecorazones. También usa su presencia aterradora.

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 17 (2d6 + 10) de daño perforante.

Si Bafomet recorre al menos 3 m en línea recta hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 16 (3d10) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada

de salvación de Fuerza con CD 25 o será empujada hasta 3 m y caerá derribada.

Hiendecorazones. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 21 (2d10 + 10) de daño de fuerza.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 19 (2d8 + 10) de daño perforante.

Lanzamiento de conjuros. Bafomet lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

3/día cada uno: *dispar magia*, *dominar bestia*, *laberinto*, *muro de piedra*
1/día: *teletransporte*

Presencia aterradora. Todas las criaturas a elección de Bafomet que estén a 36 m o menos de él y sean conscientes de su presencia deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o quedarán asustadas de él durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Estas tiradas de salvación posteriores tienen desventaja si Bafomet está en la línea de visión de la criatura.

Si una criatura supera cualquiera de estas tiradas de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la presencia aterradora de Bafomet durante las siguientes 24 horas.

ACCIONES LEGENDARIAS

Bafomet puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Bafomet recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque con Hiendecorazones. Bafomet realiza un ataque con Hiendecorazones.

Carga (cuesta 2 acciones). Bafomet se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad y luego realiza un ataque de cornada.

Incitar a los Cazadores (se recarga tras un descanso corto o largo).

Como acción, esta criatura permite que cada aliado que esté a 9 m o menos de ella y tenga el atributo Rastreador Certero realice un ataque con arma como reacción contra el objetivo del atributo Rastreador Certero de ese aliado.



BAFOMET

BALHANNOOTH

Nativo del Páramo Sombrío, el cruel y depredador balhannoth altera la realidad de su guarida para que el sitio parezca tentador a los ojos de los viajeros. Una forma limitada de telepatía permite a un balhannoth identificar imágenes de lugares en los que su presa espera que se satisfagan sus necesidades y sus deseos, como una posada o un templo que ofrezca curación. Luego distorsiona la realidad que le rodea, se oculta y rehace su entorno para que se parezca a dicho lugar. La imitación no es perfecta, pero sí lo bastante buena como para engañar a criaturas codiciosas o desesperadas. Una vez que la presa entra en la trampa, atrapa a los objetivos y los teletransporta a otro sitio para alimentarse de su miedo y su desesperación.

Los constructores de mazmorras y los tiranos de la Infraoscuridad a veces se aventuran en el Páramo Sombrío para capturar balhannoths y emplearlos como guardianes.

LA GUARIDA DE UN BALHANNOOTH

En el Páramo Sombrío, los balhannoths construyen sus guaridas cerca de lugares habitados por criaturas a las que dan caza. Normalmente acechan en carreteras y caminos muy transitados y atrapan a la gente que pasa por ellos. Un balhannoth empleado como guardián en la Infraoscuridad podría habitar en cavernas situadas cerca de pasadizos y proteger las entradas y salidas del enclave de su dueño.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), un balhannoth puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Deformar terreno. El balhannoth deforma la realidad que le rodea en una zona de hasta 150 m cuadrados. Después de 10 minutos, el terreno de la zona cambiará de forma para adquirir el aspecto de una ubicación buscada por un humanoide cuyos deseos haya detectado el balhannoth (consulta el apartado “Efectos regionales” más adelante). La transformación solo afectará a los materiales inertes y no podrá crear nada con partes móviles o propiedades mágicas. Cualquier objeto creado en la zona se revelará como falso si se inspecciona detalladamente. Los libros tendrán las páginas en blanco, los objetos de oro serán falsificaciones evidentes, etc. La transformación durará hasta que el balhannoth muera o vuelva a realizar esta acción en guarida.

Desvanecerse. El balhannoth hace objetivo a una criatura a 150 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o el balhannoth será invisible para esa criatura durante 1 minuto. Este efecto termina si el balhannoth ataca al objetivo.

Teletransporte. El balhannoth hace objetivo a una criatura a 150 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o dicho objetivo, junto con cualquier cosa que vista o lleve consigo, se teletransportará a un espacio sin ocupar a elección del balhannoth a 18 m o menos de él.



EFFECTOS REGIONALES

Una región que contenga la guarida de un balhannoth se deforma por la presencia antinatural de la criatura, que crea uno o más de los siguientes efectos:

Sentir deseos. El balhannoth puede sentir los deseos más intensos de cualquier humanoide que esté a 1,5 km o menos de él y descubre si esos deseos implican un lugar: una ubicación segura para descansar, como un templo, un hogar u otro sitio.

Señuelo sobrenatural. Las criaturas que estén a 1,5 km o menos de la guarida del balhannoth tendrán la sensación de estar cerca de aquello que más desean. La sensación aumentará cuanto más se acerquen a la guarida del balhannoth.

Si el balhannoth muere, estos efectos finalizarán de inmediato.

BALHANNOTH

Aberración Grande, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 7,5 m, trepar 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Con +8

Habilidades: Percepción +6

Inmunidad a estados: cegado

Sentidos: visión ciega 150 m (ciego más allá de este radio).

Percepción pasiva 16

Idiomas: entiende habla de las profundidades, telepatía 1,5 km

Desafío: 11 (7200 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Resistencia Legendaria (2/día). El balhannoth puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El balhannoth realiza un ataque de mordisco y dos con sus tentáculos.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 19 (3d10 + 3) de daño perforante.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 15 para escapar) y se moverá hasta 1,5 m hacia el balhannoth. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el balhannoth no podrá usar este tentáculo contra otros objetivos. El balhannoth tiene cuatro tentáculos.

ACCIONES LEGENDARIAS

El balhannoth puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El balhannoth recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Desvanecerse. El balhannoth se vuelve invisible mágicamente durante un máximo de 10 minutos o hasta inmediatamente después de que realice una tirada de ataque.

Mordisco. El balhannoth realiza un ataque de mordisco contra una criatura que tenga agarrada.

Teletransporte. El balhannoth se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo y cualquier criatura que tenga agarrada, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

BANDERHOBB

Un banderhobb es un híbrido de sombra y carne. Mediante una magia repugnante, estos componentes adquieren una forma erguida enorme y horrible que recuerda a un sapo bípedo. En esta forma, un banderhobb sirve temporalmente a su creador como matón, ladrón y secuestrador que engulle a los incautos.

Las sagas han desarrollado un ritual para crear banderhobbs; una saga que conozca ese ritual podría estar dispuesta a enseñarlo por el precio adecuado. El proceso también es conocido por algunos otros feéricos perversos y por infernales poderosos, y también por unos pocos magos mortales.

Durante su breve existencia, un banderhobb intenta cumplir las órdenes de su creador y lleva a cabo su misión sin preocuparse por el daño que sufre o causa. Su único deseo es servir y cumplir su labor. Un banderhobb al que se le asigne rastrear a un objetivo es especialmente peligroso si se le facilitan un mechón de pelo, una pertenencia personal u otro objeto relacionado con dicho objetivo. Poseer un objeto así le permite detectar la ubicación de la criatura a 1,5 km de distancia.

Un banderhobb cumple sus deberes hasta que finaliza su existencia. Cuando muere, lo que suele suceder varios días después de su nacimiento, solo deja tras de sí una sustancia viscosa alquitranada y volutas de sombra. Las leyendas hablan de una siniestra torre en el Páramo Sombrío en la que, a veces, las sombras cambian de forma y por la que vagan los banderhobbs.



BANDERHOBB

Monstruosidad Grande, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Habilidades: Atletismo +8, Sigilo +7

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende común y los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Conexión Resonante. Si el banderhobb tiene en su posesión incluso un trozo diminuto de una criatura o de un objeto, como un mechón de pelo o una astilla de madera, conoce la ruta más directa hasta esa criatura o ese objeto si se encuentran a 1,5 km o menos del banderhobb.

ACCIONES

Ataque múltiple. El banderhobb realiza un ataque de mordisco y uno con su lengua. Puede sustituir un ataque por un uso de su paso entre sombras.

Lengua. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 4,5 m, una criatura. Impacto: 10 (3d6) de daño necrótico y el

objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 16. Si la falla, será arrastrado hacia un espacio a 1,5 m o menos del banderhobb.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 16 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el banderhobb no podrá usar el ataque de mordisco ni el ataque con su lengua contra otro objetivo.

Engullir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura Mediana o más pequeña que el banderhobb tenga agarrada. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño perforante. La criatura también es engullida y el agarre termina. La criatura engullida está cegada y apresada, tiene cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del banderhobb y recibe 10 (3d6) de daño necrótico al principio de cada uno de los turnos del banderhobb. Si los puntos de golpe de una criatura se reducen a 0 de esta manera, deja de recibir daño necrótico y queda estable.

El banderhobb solo puede tener una criatura engullida al mismo tiempo. Mientras el banderhobb no esté incapacitado, podrá regurgitar a la criatura en cualquier momento (no requiere acción) en un espacio a 1,5 m o menos de él. La criatura sale derribada. Si el banderhobb muere, también regurgita a una criatura que tenga engullida.

Paso entre sombras. El banderhobb se teletransporta hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver y tenga luz tenue u oscuridad.

ACCIONES ADICIONALES

Esconderte en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el banderhobb realiza la acción de Esconderte.



BARDO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +3

Habilidades: Acrobacias +4, Interpretación +6, Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos idiomas cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El bardo realiza dos ataques con su espada corta o su arco corto. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Cacofonía (recarga 4–6). Todas las criaturas situadas en un cubo de 4,5 m con su origen en el bardo deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 12. Si la fallan, recibirán 9 (2d8) de daño de trueno y serán empujadas hasta 3 m respecto al bardo. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán empujadas.

Lanzamiento de conjuros. El bardo lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: luces danzantes, mano de mago, prestidigitación 1/día cada uno: dormir, hechizar persona, invisibilidad

ACCIONES ADICIONALES

Mofa (2/día). El bardo hace objetivo a una criatura a 9 m o menos de él. Si el objetivo puede ofr al bardo, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 12 o tendrá desventaja en pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el principio del siguiente turno del bardo.

BARDO

Los bardos son poetas, narradores y artistas de gran talento que viajan por todas partes. Es habitual encontrarlos en tabernas o en compañía de alegres bandas de aventureros, de agresivos mercenarios y de patrones acaudalados.

Cada bardo es un maestro de al menos un tipo de interpretación. Puedes elegir el tipo principal de un bardo o tirar en la tabla “Tipos de interpretación de los bardos” para determinarlo.

TIPOS DE INTERPRETACIÓN DE LOS BARDOS

d10 Tipo de interpretación

1 Poesía

2 Canto

3 Gaita

4 Flauta

5 Baile

6 Tambor

7 Laúd

8 Marionetas

9 Mimo

10 Actuación



BARGHEST

Hace mucho tiempo, el dios Maglubiyet, conquistador y luego señor de los primeros trasgos, negoció con el General de Gehenna a cambio de ayuda. El General le proporcionó yugoloths, que murieron al servicio de Maglubiyet, pero cuando llegó el momento de cumplir su parte del acuerdo, Maglubiyet no lo hizo. Como venganza, el General de Gehenna creó los barghests devoradores de almas para que engulleran las almas de los trasgos.

La misión de todo barghest, implantada en él por el General de Gehenna, es consumir almas. Las come devorando los cuerpos de sus víctimas, preferiblemente trasgos.

Un barghest ansía que llegue el día en el que pueda completar su misión, regresar a Gehenna y servir al General directamente en sus legiones de yugoloths, pero no mata trasgos indiscriminadamente. Al devorar las almas de los líderes trasgos y otros individuos poderosos de esas razas, un barghest obtiene un estatus elevado en la otra vida. Normalmente, los barghests mantienen en secreto su auténtica naturaleza y asaltan de vez en cuando a un goblin solitario si tienen ocasión, hasta que se hacen adultos y son capaces de buscar presas más poderosas.

Un barghest evita el contacto con grandes incendios. Cualquier fuego mayor que su cuerpo sirve de portal a Gehenna y lo destierra a ese plano, donde es probable que un yugoloth lo mate o lo esclavice por su fracaso.

BARGHEST

Infernal Grande, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d10 + 16)

Velocidad: 18 m (9 m en forma de goblin)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Intimidación +4, Percepción +5, Sigilo +4
Resistencia a daño: frío, relámpago; contundente, cortante y perforente de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: abysal, común, goblin, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 4 (1100 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Alimentarse del Alma. El barghest puede alimentarse del cadáver de un feérico o un humanoide que haya matado en los últimos 10 minutos. Este proceso dura al menos 1 minuto y destruye el cadáver. El alma de la víctima queda atrapada en el barghest durante 24 horas, después de lo cual es digerida y la persona no puede ser resucitada. Si el barghest muere antes de digerir el alma, esta se libera. Mientras un alma esté atrapada en el barghest, cualquier magia que intente restaurar la alma a la vida tiene un 50 % de probabilidad de fracasar y gastarse.

Destierro de Fuego. Cuando el barghest inicie su turno envuelto en llamas de al menos 3 m de alto o de ancho, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o será desterrado inmediatamente a Gehenna.

ACCIONES

Ataque múltiple. El barghest realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

Lanzamiento de conjuros. El barghest lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: *ilusión menor, levitar, pasar sin rastro*
 1/día cada uno: *hechizar persona, puerta dimensional, sugerión*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. El barghest se transforma en un goblin Pequeño o recupera su verdadera forma. Salvo por el tamaño y la velocidad, su perfil es igual en ambas formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, el barghest recuperará su verdadera forma.

BERBALANG

Los berbalangs reptan por los restos petrificados de dioses muertos que vagan a la deriva por el Plano Astral. Obsesionados por conseguir secretos tanto de los dioses en los que habitan como de los huesos de criaturas muertas, invocan los espíritus de los fallecidos y los obligan a revelarles lo que aprendieron en vida.

Los berbalangs prefieren hablar solo con cosas muertas y, específicamente, solo con los espíritus a los que invocan con intención de descubrir secretos. Registran sus historias en los huesos que antaño pertenecieron a esas criaturas y así conservan la información que obtienen.

La búsqueda de conocimiento impulsa todo lo que hacen los berbalangs. Aunque aprenden sus secretos principalmente de los muertos, no les importa espiar a los vivos para adquirir conocimiento de ellos también. Un berbalang puede crear un duplicado espectral de sí mismo y mandar la copia a recopilar información a otros planos, en los que observa sitios donde se reúnen los dioses y sus sirvientes. Cuando un berbalang está percibiendo el entorno a través del duplicado, su cuerpo real está inconsciente y no puede protegerse. Por eso, suelen usar a sus duplicados solo durante breves períodos de tiempo antes de devolver la conciencia a su cuerpo.

El conocimiento que acumulan los berbalangs los convierte en grandes fuentes de información para la gente poderosa que viaja por los planos. Sin embargo, los berbalangs ignoran a los solicitantes, a no ser que les lleven un secreto de su gusto o los huesos de una criatura especialmente interesante. Algunos githyankis han realizado pactos con los berbalangs y los han usado para espiar a sus enemigos y vigilar sus jardines de infancia en el Plano Material.



BERBALANG

Aberración Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 49 (14d8 – 14)

Velocidad: 9 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5, Int +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Historia +5, Percepción +2, Perspicacia +2, Religión +5

Sentidos: visión verdadera 36m, Percepción pasiva 12

Idiomas: todos

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El berbalang realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 4 (1d8) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El berbalang lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica:

A voluntad: *hablar con los muertos*

1/día: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador)

ACCIONES ADICIONALES

Duplicado espectral (se recarga tras un descanso corto o largo).

El berbalang crea un duplicado espectral de sí mismo en un espacio sin ocupar que pueda ver a 18 m o menos de él. Mientras el duplicado exista, el berbalang estará inconsciente. Un berbalang solo puede tener un duplicado al mismo tiempo. El duplicado desaparecerá si sus puntos de golpe o los del berbalang se reducen a 0 o si el berbalang lo desconvoca (no requiere acción).

El duplicado tiene el mismo perfil y conocimientos que el berbalang y este sabe todo lo que experimenta el duplicado. Todo el daño que infligen los ataques del duplicado es daño psíquico.



BESO MORTÍFERO

Un beso mortífero es un contemplador menor que puede surgir cuando un auténtico contemplador tiene una pesadilla vívida sobre perder sangre. Su coloración y su forma se parecen a las del contemplador cuyo sueño provocó su aparición, pero su tono es más apagado y, en vez de rayos oculares mágicos, posee diez tentáculos alargados, cada uno de los cuales termina en una boca llena de dientes. Puede hablar por cualquiera de las fauces de sus tentáculos con una voz aguda y nasal.

Los besos mortíferos temen a los auténticos contempladores, que pueden matarlos o someterlos con facilidad. Al carecer de la egolatría de sus parientes más fuertes, un beso mortífero suele someterse al gobierno de su creador o de cualquier otro contemplador con el que se encuentre, pero trata de escapar en cuanto ese contemplador está absorto.

Un beso mortífero consume sangre ingerida, que también emplea para curarse y para generar energía eléctrica dentro de su cuerpo. Aterrorizado con morir de hambre, drena obsesivamente la sangre incluso de criaturas pequeñas, como ratas, y deja tras de sí un rastro de cadáveres desangrados. Cuando se encuentra bajo tierra, emplea sus tentáculos como antenas, tanteando y examinando el entorno en todas las direcciones. En la superficie, suele mantener sus tentáculos retraídos cuando está al acecho y luego los lanza para pillar a sus adversarios con la guardia baja.

Un beso mortífero carece de la sutileza para el combate y de la inteligencia de un verdadero contemplador. En la mayoría de los casos, se limita a adherirse a su presa con uno o más de sus tentáculos y le drena la sangre hasta que esta cae. Si se encuentra en una posición de superioridad y el enemigo no supone ninguna amenaza, puede juguetear con la comida, retrasando la muerte de su víctima.

Un beso mortífero prefiere cazar en solitario. Si se encuentra con un congénere, puede luchar, huir o aliarse con él, dependiendo de su estado y de su orgullo.

BESO MORTÍFERO

Aberración Grande (contemplador), por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 0 m, volar 9 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +5

Habilidades: Percepción +5

Inmunidad a daño: relámpago

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 10 (5900 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Relámpago de Sangre. Una criatura que esté a 1,5 m o menos del beso mortífero recibirá 5 (1d10) de daño de relámpago siempre que impacte al beso mortífero con un ataque cuerpo a cuerpo que haga daño cortante o perforante.

ACCIONES

Ataque múltiple. El beso mortífero realiza tres ataques con sus tentáculos. Hasta tres de estos ataques se pueden sustituir por su acción de chupar sangre, una sustitución por cada tentáculo que tenga agarrada a una criatura.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Enorme o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el beso mortífero no podrá usar el mismo tentáculo contra otro objetivo. El beso mortífero tiene diez tentáculos.

Chupar sangre. Una criatura agarrada por un tentáculo del beso mortífero deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 16. Si la falla, el objetivo recibirá 22 (4d10) de daño de relámpago y el beso mortífero recuperará la mitad de esa cantidad de puntos de golpe.

BOCA DE GROLANTOR

Los gigantes de las colinas consumen alimentos podridos y cadáveres de animales enfermos con el entusiasmo de niños al comerse el postre, pero rara vez les pasa algo por estos hábitos alimentarios. Cuando alguien de su especie no es capaz de retener la comida, los gigantes de las colinas devotos del dios Grolantor lo toman como el portador de un mensaje de la deidad.

Los compatriotas del gigante enfermo lo separan del resto de la comunidad y, con frecuencia, lo encierran en una jaula o lo atan a un poste. Un sacerdote de Grolantor visita a diario al gigante famélico y trata de leer augurios en los charcos de bilis que ha vomitado. Si se le pasa pronto la enfermedad, le permitirán volver con el resto. Si no, se le dejará pasar hambre hasta llegar a desesperación para que el hambre de Grolantor pueda recibir una boca en el mundo.

Una boca de Grolantor se venera como si fuera una personificación sagrada de la angustiosa hambre del dios. A diferencia del típico gigante de las colinas aletargado, una boca de Grolantor es delgada como un galgo, despierta como un pájaro y siempre está inquieta. Las bocas se mantienen todo el tiempo encarcadas o encadenadas, ya que si las dejaran sueltas, seguramente matarían a cualquiera que se encontraran ante de lograr abatirlas o escapan de dejando tras de sí una masacre. Las únicas veces en que se deja sueltas a las bocas de Grolantor es durante una guerra, un asalto a un asentamiento enemigo o como último recurso de defensa por parte de los creyentes de Grolantor. Cuando una boca de Grolantor ha matado y comido a suficientes enemigos, se desmayará entre los restos ensangrentados de sus víctimas, lo que permitirá volver a capturarla con facilidad.

BOCA DE GROLANTOR

Gigante Enorme (*gigante de las colinas*), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (10d12 + 40)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +1

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: gigante

Desafío: 6 (2300 PX)

Bonificador por competencia: +3

Boca del Caos. El gigante es inmune al conjuro confusión.

En cada uno de sus turnos, utiliza todo su movimiento para llegar hasta la criatura más cercana o aquello que perciba como alimento. Tira 1d10 al principio de cada turno del gigante para determinar su acción de ese turno:



1–3: el gigante da tres puñetazos a una criatura aleatoria a su alcance.

Si no hay ninguna criatura a su alcance, el gigante monta en cólera y obtiene ventaja en todas las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.

4–5: el gigante da un puñetazo a cada criatura a su alcance. Si no hay ninguna criatura a su alcance, se da el puñetazo a sí mismo.

6–7: el gigante realiza un ataque de mordisco contra una criatura aleatoria a su alcance. Si no hay ninguna criatura a su alcance, pone los ojos en blanco y queda aturdido hasta el principio de su siguiente turno.

8–10: el gigante realiza un ataque de mordisco y da dos puñetazos a una criatura aleatoria a su alcance. Si no hay ninguna criatura a su alcance, el gigante monta en cólera y obtiene ventaja en todas las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño perforante y el gigante recupera mágicamente una cantidad de puntos de golpe igual al daño infligido.

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 18 (3d8 + 5) de daño contundente.





BODAK

Un bodak son los restos inmortales de alguien que adoraba a Orcus (que aparece en este libro). Carente de vida y alma, solo existe para provocar la muerte.

Un adorador de Orcus puede realizar votos rituales mientras marca a cuchillo el símbolo del señor demoníaco en su pecho, sobre el corazón. El poder de Orcus fustiga el cuerpo, la mente y el alma y deja tan solo un cascarón consciente que consume la energía vital que tiene cerca. La mayoría de los bodaks surgen de esta manera y luego son desatados para extender la muerte en nombre de Orcus.

Los bodaks son extensiones de la voluntad de Orcus fuera del Abismo y sirven a los objetivos del príncipe demoníaco y a otros de sus esbirros. Orcus puede recordar todo lo que un bodak vea o escuche. Si así lo decide, puede hablar a través de un bodak para dirigirse a sus enemigos o a sus seguidores directamente.

Un bodak conserva impresiones vagas de su vida pasada. Busca a sus antiguos aliados y enemigos por igual para destruirlos y su alma deforme pretende borrar todo lo relacionado con su vida anterior. Los esbirros de Orcus son la única excepción a esta compulsión, ya que los bodaks los reconocen como almas afines y los libran de su ira. Cualquiera que conociese a la persona antes de su transformación en bodak puede reconocer gestos u otros indicios sutiles de su identidad original.

BODAK

Muerto viviente Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6

Resistencia a daño: frío, fuego; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, los idiomas que conocía en vida

Desafío: 6 (2300 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Hipersensibilidad a la Luz Solar. El bodak recibirá 5 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

Mirada de la Muerte. Si una criatura que pueda ver los ojos del bodak empieza su turno a 9 m o menos de este, el bodak podrá obligarla a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13 si no está incapacitado y puede verla. Si la falla por 5 o más, los puntos de golpe de la criatura se reducirán a 0 a menos que sea inmune al estado de asustado. De lo contrario, recibirá 16 (3d10) de daño psíquico si falla la tirada.

A menos que le pille por sorpresa, una criatura puede apartar la mirada al principio de su turno para evitar hacer la tirada de salvación. Si lo hace, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra el bodak hasta el principio de su siguiente turno. Si la criatura mira al bodak antes de ese momento, deberá hacer la tirada de salvación de inmediato.

Naturaleza Inusual. El bodak no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño contundente más 9 (2d8) de daño necrótico.

Mirada marchitadora. Una criatura a la que el bodak pueda ver a 18 m o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 13; sufrirá 22 (4d10) de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

ACCIONES ADICIONALES

Aura de aniquilación. El bodak activa o desactiva esta aura mortífera. Mientras está activa, el aura infinge 5 de daño necrótico a cualquier criatura que termine su turno a 9 m o menos del bodak. Los muertos vivientes y los infernales ignoran este efecto.

BOGGLE

Feérico Pequeño, por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 18 (4d6 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Juego de Manos +6, Percepción +5, Sigilo +6

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: silvano

Desafío: 1/8 (25 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Aporrear. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente.

Charco de aceite. El boggle crea un charco de aceite no inflamable. El charco tiene 2,5 cm de profundidad y cubre el suelo en el espacio del boggle. El charco es terreno difícil para todas las criaturas excepto los boggles y dura 1 hora. El aceite tiene uno de los siguientes efectos adicionales a elección del boggle:

Aceite resbaladizo. Todas las criaturas que no sean boggles y entren en el charco o empiecen su turno ahí deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 11 o caerán derribadas.

Aceite pegajoso. Todas las criaturas que no sean boggles y entren en el charco o empiecen su turno ahí deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o quedarán apresadas. En su turno, una criatura puede utilizar una acción para tratar de liberarse, poner fin al efecto y moverse al espacio sin ocupar más cercano de su elección si supera una prueba de Fuerza con CD 11.

ACCIONES ADICIONALES

Aceite de boggle. El boggle excreta un aceite no inflamable por sus poros que le concede uno de los siguientes beneficios a su elección hasta que vuelva a utilizar esta acción adicional:

Aceite resbaladizo. El boggle tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias) hechas para escapar de ataduras o poner fin a agarres y puede moverse a través de aberturas por las que quepa una criatura Diminuta sin tener que apretarse.

Aceite pegajoso. El boggle tiene ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) hechas para agarrar y en cualquier prueba de característica hecha para mantener un agarre a otra criatura, una superficie o un objeto. El boggle también puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Grieta dimensional. El boggle crea una grieta invisible e inmóvil en una abertura o un marco que pueda ver a 1,5 m o menos de él, siempre que el espacio no mida más de 3 m en ninguno de sus lados. La grieta dimensional cubre la distancia entre ese espacio y un punto a 9 m o menos de él que el boggle pueda ver o especificar en distancia y dirección (por ejemplo, "9 m rectos hacia arriba"). Cuando está junto a la grieta, el boggle puede ver a través de ella y se considera que también está junto al destino, y todo lo que el boggle introduzca en la grieta (incluida cualquier parte de su cuerpo) emergirá en el destino. Solo el boggle puede usar la grieta y esta dura hasta el final de su siguiente turno.



BOGGLE

Los boggles son los monstruitos de los cuentos de hadas. Merodean por los márgenes de los Parajes Feéricos y también se les puede encontrar en el Plano Material, donde se ocultan debajo de camas o dentro de armarios, esperando a asustar y fastidiar a la gente con sus travesuras.

Los boggles nacen de sentimientos de soledad. Se materializan cuando un ser consciente se siente aislado o abandonado cerca de un lugar en el que los Parajes Feéricos lindan con el mundo. Por ejemplo, un niño abandonado podría conjurar un boggle involuntariamente y verlo como una especie de amigo imaginario. Un boggle también podría aparecer en el ático de una viuda solitaria o en la caverna de un ermitaño.

Los boggles realizan pequeñas travesuras para divertirse y emplean el aceite que excretan para causar problemas. Tampoco les importa romper platos, esconder herramientas, asustar a las vacas para que produzcan menos leche o esconder a un bebé en un desván. Aunque las acciones de un boggle pueden provocar molestias y algún daño involuntario, normalmente su intención es ser traviesos, no provocar el caos. Si se le amenaza, un boggle suele huir, no quedarse a luchar.

Un boggle puede crear aberturas mágicas para viajar distancias cortas o hurtar objetos que de otra forma no estarían a su alcance. Para crear esas grietas, un boggle debe estar junto a un espacio definido por un marco, como una ventana abierta o una puerta, un hueco entre las barras de una jaula o el espacio entre las patas de una cama y el suelo. La grieta es invisible y desaparece pocos segundos después: el tiempo suficiente para que el boggle entre en ella, se estire para agarrar algo que esté al otro lado o ataque a través de ella.

BRUJOS

Los brujos obtienen poder arcano mediante pactos mágicos con entes misteriosos. Aunque algunos emplean sus habilidades para servir a quienes les han otorgado su poder, otros prefieren utilizarlas para conspirar o incluso destruir a esas entidades.

BRUJO DEL INFERNAL

Los brujos del Infernal consiguen sus poderes mediante pactos mágicos con señores infernales de los Planos Inferiores. A menudo están acompañados de diablillos o quasits (consulta el *Manual de Monstruos*) y suelen tener filosofías extremistas: o se asocian con sectas infernales o dedican su existencia a destruirlas.

BRUJO DEL INFERNAL

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (16 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +4, Car +7

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Engaño +7, Persuasión +7, Religión +4

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: dos idiomas cualesquiera (normalmente abisal o infernal)

Desafío: 7 (2900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

La Suerte del Oscuro (se recarga tras un descanso corto o largo).

Cuando el brujo realiza una prueba de característica o una tirada de salvación puede sumar 1d10 a la tirada. Puede hacerlo después de realizar la tirada pero antes de que ocurran sus efectos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El brujo realiza tres ataques con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño contundente más 14 (4d6) de daño de fuego.

Fuego infernal. Una llama verde explota en una esfera de 3 m de radio centrada en un punto a 36 m o menos del brujo. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 16 (3d10) de daño de fuego y 11 (2d10) de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Lanzamiento de conjuros. El brujo lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *alterar el propio aspecto, armadura de mago (solo lanzador), ilusión menor, mano de mago, prestidigitación*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, destierro, sugestión*

REACCIONES

Represalia infernal (3/día). En respuesta a recibir daño de una criatura visible a 18 m o menos del brujo, este la obligará a realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 15; la criatura sufrirá 22 (4d10) de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

BRUJO DEL PRIMIGENIO

Los brujos del Primigenio consiguen sus poderes mediante pactos mágicos con entes sobrenaturales procedentes de dimensiones lejanas y extrañas. Algunos de estos brujos tratan con sectarios de esas entidades y con aberraciones con las que comparten objetivos. Otros brujos del Primigenio son expertos en erradicar el caos y el mal inspirados por seres extraños de más allá de las estrellas.

BRUJO DEL PRIMIGENIO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (16 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 91 (14d8 + 28)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +4, Car +7

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4

Resistencia a daño: psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: dos idiomas cualesquiera, telepatía 9 m

Desafío: 6 (2300 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Aura Susurrante. Al principio de cada turno del brujo, todas las criaturas que elija que estén a 3 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o recibirán 10 (3d6) de daño psíquico si el brujo no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El brujo realiza dos ataques con su daga.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 10 (3d6) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El brujo lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *armadura de mago (solo lanzador), detectar magia, guisa, hablar con los muertos, ilusión menor, levitar, mano de mago, prestidigitación*

1/día cada uno: *detectar pensamientos, puerta arcana, visión veraz*

Vacío aullante. El brujo abre una brecha extraplanar momentánea a 18 m o menos de él. La brecha es un cubo de 6 m repleta de gritos. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15. Si la fallan, recibirán 9 (2d8) de daño psíquico y quedarán asustadas del brujo hasta el principio del siguiente turno del brujo. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no quedarán asustadas.



BRUJO DEL SEÑOR FEÉRICO

Los brujos del Señor Feérico consiguen sus poderes mediante pactos mágicos con señores de los Parajes Feéricos. Estos brujos suelen tratar con criaturas

BRUJO DEL SEÑOR FEÉRICO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (16 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 67 (15d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Engaño +6, Naturaleza +2, Persuasión +6

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: dos idiomas cualesquiera (normalmente silvano)

Desafío: 4 (1100 PX) **Bonificador por competencia:** +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El brujo realiza dos ataques con su estoque o usa la palabra desconcertante dos veces.

Estoque. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuerza.

feéricas inferiores como boggles, gorros rojos y velocistas (todos aparecen en este libro) o incluso con duendes y sátiros (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*).

Lanzamiento de conjuros. El brujo lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: **armadura de mago** (solo lanzador), **disfrazarse**, **hablar con los animales**, **ilusión menor**, **luces danzantes**, **mano de mago**, **prestidigitación**

1/día cada uno: **hechizar persona**, **inmovilizar monstruo**, **puerta dimensional**

Palabra desconcertante. El brujo murmura un sortilegio y hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o recibirá 9 (2d8) de daño psíquico y tendrá desventaja en las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno del brujo.

REACCIONES

Escape brumoso (*se recarga tras un descanso corto o largo*).

En respuesta a recibir daño, el brujo se vuelve invisible y se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Permanece invisible hasta el principio de su siguiente turno o hasta que ataque, haga una tirada de daño o lance unconjuro.





BRUJOS DE LA MUERTE

La forja de un pacto entre un brujo y un patrón no es un suceso cualquiera; al menos, no para el brujo. Las consecuencias de incumplir ese pacto pueden ser terribles y, en algunos casos, letales. Un brujo que no respete un trato con un patrón malvado corre el riesgo de alzarse de la tumba como un brujo de la muerte, un muerto viviente repugnante impulsado a servir a su patrón sobrenatural.

Un nigromante poderoso también podría descubrir los tortuosos métodos para crear un brujo de la muerte y luego subyugarlo, convirtiéndose en su patrón.

BRUJO DE LA MUERTE

Un ansia incontrolable de servir consume la mente de un brujo de la muerte recién despertado. Todos los objetivos y las ambiciones que tuviera en vida y que no agraden a su patrón desaparecen, ya que los deseos de su amo son el fin que lo guía. El brujo de la muerte se pone inmediatamente a trabajar al servicio de su patrón.

Sea cual sea el objetivo, siempre refleja los intereses de dicho patrón, que van desde preocupaciones nimias a asuntos de índole cósmica. Un brujo de la muerte bajo el yugo de un infernal podría tratar de destruir un templo específico dedicado a un dios del bien, mientras que uno que sirva a un Primigenio podría buscar los materiales necesarios para invocar a una entidad horrenda. Para cumplir un objetivo complicado, un brujo de la muerte podría verse obligado a servir a otra criatura poderosa o a reunir sus propios sirvientes.

BRUJO DE LA MUERTE MAESTRO

Aunque los brujos de la muerte existen para servir a sus patrones, conservan cierta libertad en lo que respecta a desarrollar tácticas y ejecutar planes. Los brujos de la muerte poderosos reclutan a criaturas menores para que los ayuden a llevar a cabo sus misiones y se convierten en las mentes maestras que organizan inmensas conspiraciones e intrigas, las cuales culminan en la realización de grandes actos de maldad.

TUMULARIO BRUJO DE LA MUERTE

Privado de gran parte de su magia como castigo especial, un tumulario brujo de la muerte vive a caballo entre el brujo que era y la deplorable existencia de un tumulario.

BRUJO DE LA MUERTE

Muerto viviente Mediano (brujo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +4, Car +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Naturaleza Inusual. El brujo de la muerte no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia a Expulsión. El brujo de la muerte tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse muertos vivientes.

ACCIONES

Ataque múltiple. El brujo de la muerte realiza dos ataques con su garra letal o su rayo sepulcral.

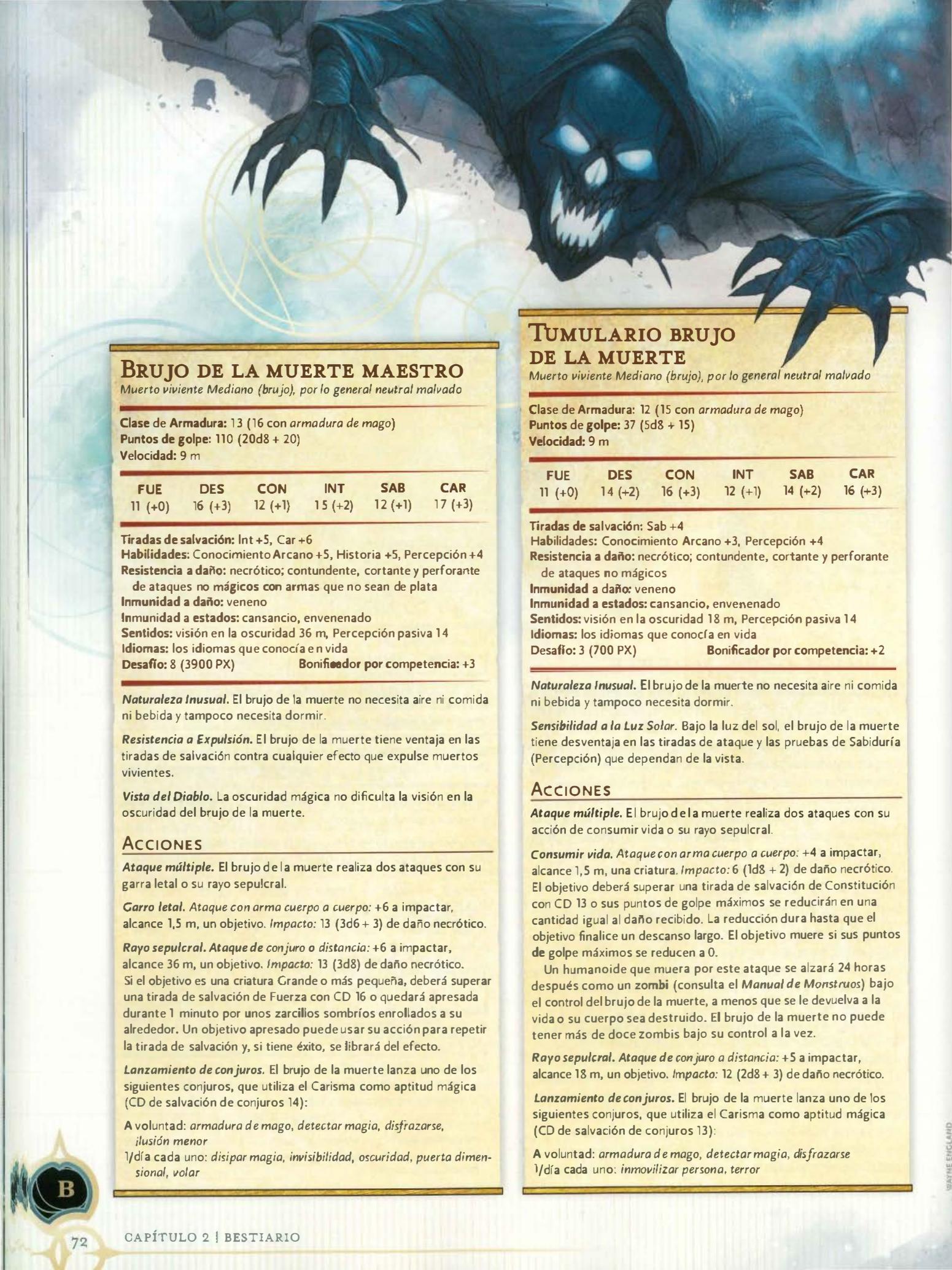
Garra letal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño necrótico.

Rayo sepulcral. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 14 (2d10 + 3) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. El brujo de la muerte lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *armadura de mago, detectar magia, disfrazarse, mano de mago*

1/día cada uno: *dispar magia, hambre de Hadar, invisibilidad, trepar cual arácnido*



BRUJO DE LA MUERTE MAESTRO

Muerto viviente Mediano (brujo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (16 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 110 (20d8 + 20)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Int +5, Car +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Historia +5, Percepción +4

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante
de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 8 (3900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Naturaleza Inusual. El brujo de la muerte no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia a Expulsión. El brujo de la muerte tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse muertos vivientes.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del brujo de la muerte.

ACCIONES

Ataque múltiple. El brujo de la muerte realiza dos ataques con su garra letal o su rayo sepulcral.

Garro letal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 13 (3d6 + 3) de daño necrótico.

Rayo sepulcral. Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. **Impacto:** 13 (3d8) de daño necrótico.
Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 16 o quedará apresada durante 1 minuto por unos zarcillos sombríos enrollados a su alrededor. Un objetivo apresado puede usar su acción para repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se liberará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. El brujo de la muerte lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: **armadura de mago, detectar magia, disfrazarse, ilusión menor**
1/día cada uno: **disipar magia, invisibilidad, oscuridad, puerta dimensional, volar**

TUMULARIO BRUJO DE LA MUERTE

Muerto viviente Mediano (brujo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 37 (5d8 + 15)

Velocidad: 9 m

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

Tiradas de salvación: Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +3, Percepción +4

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante
de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 3 (700 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Naturaleza Inusual. El brujo de la muerte no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el brujo de la muerte tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El brujo de la muerte realiza dos ataques con su acción de consumir vida o su rayo sepulcral.

Consumir vida. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Un humanoide que muera por este ataque se alzará 24 horas después como un zombi (consulta el *Manual de Monstruos*) bajo el control del brujo de la muerte, a menos que se le devuelva a la vida o su cuerpo sea destruido. El brujo de la muerte no puede tener más de doce zombis bajo su control a la vez.

Rayo sepulcral. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8 + 3) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. El brujo de la muerte lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: **armadura de mago, detectar magia, disfrazarse, inmovilizar persona, terror**

BRUMA VAMPÍRICA

Entre las nubes de niebla acechan las brumas vampíricas, los desdichados restos de vampiros que no han logrado descansar en paz. No hay forma de distinguirlas de la bruma en la que habitan, por lo que atacan sin que nadie las vea ni detecte para desangrar a sus víctimas.

Las brumas vampíricas, a las que a veces se denomina brumas cármeles, son todo lo que queda de los vampiros que no lograron regresar a sus sepulturas tras ser derrotados o sufrir algún contratiempo. Al negarles el poder restaurador de estos lugares, los cuerpos de los vampiros se disuelven y se convierten en bruma. La transformación les arranca la inteligencia y la personalidad hasta que solo queda una sed impía e insaciable de sangre.

La bruma vampírica, imposible de distinguir de la niebla salvo por el hedor carnal que rezuma, desciende sobre una criatura y hace que exude sangre por los poros o salga por los ojos, nariz y boca. Esta sangre emanada de la víctima como un humo cármele que la bruma ingiere. El proceso no causa dolor ni incomodidad en las víctimas, así que las brumas vampíricas pueden alimentarse de criaturas que estén durmiendo sin despertarlas. Cuanto más se alimenta una bruma, más roja se torna: primero se vuelve rosa, luego roja y, finalmente, adquiere una tonalidad escarlata. Cuando está saciada, suelta gotitas de sangre a modo de lluvia donde quiera que vaya.

Al igual que los tiburones en el mar, las brumas vampíricas pueden oler la sangre a 1,5 km de distancia. Cualquier lesión, sin importar la gravedad, puede llamar su atención y atraerlas a sus víctimas. En la batalla, una bruma centra sus ataques en los objetivos lastimados, ya que las heridas abiertas son una fuente rápida de sangre.

BRUMA VAMPÍRICA

Muerto viviente Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 30 (4d8 + 12)

Velocidad: 0 m, volar 9 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Sab +3

Resistencia a daño: ácido, frío, necrótico, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Forma Brumosa. La bruma puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, si el aire puede atravesar un espacio, la bruma podrá atravesarlo sin apretarse. Moverse en el agua le cuesta el triple de movimiento, en lugar del doble. La bruma no



puede manipular objetos de ninguna forma que requiera dedos o destreza manual.

Hipersensibilidad a la Luz Solar. La bruma recibirá 10 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

Naturaleza Inusual. La bruma no necesita ni aire ni dormir.

Prohibición. La bruma no puede entrar en una residencia sin invitación de uno de los habitantes.

Sentir Vida. La bruma puede percibir la ubicación de cualquier criatura a 18 m o menos de ella salvo que la criatura sea un autómata o un muerto viviente.

ACCIONES

Consumir vida. La bruma toca a una criatura en su espacio. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 (los muertos vivientes y los autómatas la superan automáticamente) o recibirá 10 (2d6 + 3) de daño necrótico, la bruma recuperará 10 puntos de golpe y los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en una cantidad igual al daño necrótico recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

BULEZAU

Los bulezaus, manifestaciones enfermas de la furia animal, encarnan la violencia de la naturaleza. Por todo el Abismo, estos demonios merodean en profundos cañones y altos riscos y muchos encuentran un puesto entre las filas de los ejércitos de los señores demoníacos como soldados de a pie en las interminables guerras abisales.

Los bulezaus ansían la violencia. Este deseo de matar y su disposición a morir los convierte en miembros habituales de los séquitos de muchos señores demoníacos. Si no están bajo el control de demonios más grandes y poderosos, los bulezaus se reúnen en grupos inestables, que luchan y combaten entre ellos hasta que aparece un objetivo mejor o hasta que un demonio más fuerte los fuerza a entrar a su servicio.

Los bulezaus están plagados de afecciones desfigurantes, como ojos con costras, gusanos que se retuercen en heridas abiertas y un hedor a carne podrida que los sigue allí donde van.

BULEZAU

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: abisal, telepatía 18 m

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Paso Firme. El bulezau tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza contra efectos que fuesen a derribarlo.

Presencia Putrefacta. Cuando cualquier criatura que no sea un demonio empiece su turno a 9 m o menos del bulezau, esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o recibirá 3 (1d6) de daño necrótico.

Saltar sin Carrera. El bulezau puede hacer un salto de longitud de hasta 6 m o un salto de altura de hasta 3 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Cola punzante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d12 + 2) de daño perforante más 4 (1d8) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 para evitar contraer una enfermedad o quedará envenenada hasta que la enfermedad finalice. Mientras esté envenenado de este modo, el objetivo mostrará forúnculos supurantes, toserá moscas y perderá trozos de piel en descomposición. Deberá repetir la tirada de salvación cada 24 horas. Si la supera, la enfermedad finalizará. Si la falla, los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en 4 (1d8). El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.



Algunos se preguntan por qué los bulezaus, con toda su furia y violencia, tienen cabeza de cabra. Y yo siempre respondo: ¡alguna vez te has topado con una cabra? Son tercas, crueles y rara vez caen sin dejarte antes las espinillas hechas polvo.

Si te parece que son detalles muy específicos, solo te digo una cosa: no preguntes.

TASHA



CAMINANTE GIGANTESCO

Elemental Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Absorción de Fuego. Siempre que reciba daño de fuego, el caminante gigantesco no sufre ese daño y recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del daño de fuego infligido.

ACCIONES

Mardisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Estallido de fuego (recarga 5-6). El caminante gigantesco arroja una llamarada a un punto que pueda ver a 18 m o menos de él. Todas las criaturas situadas en una esfera de 3 m de radio centrada en ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 14 (4d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. El fuego se propaga más allá de las esquinas y los objetos inflamables de la zona arderán siempre y cuando no los lleve o vista alguien.

Una vez doméstique a un caminante gigantesco por curiosidad. Me tomé unas cuantas pociones de resistencia al fuego para no abrasarme y, al poco tiempo, la criatura ronroneaba dócilmente en mi regazo.

—Mordenkainen

¡Igual las mascotas mágicas son la clave para ablandar el corazón impenetrable de Mordenkainen!

TASHA

CAMINANTE GIGANTESCO

Estos monstruos feroces y majestuosos tienen características tanto de aves como de reptiles, pero no son ni lo uno ni lo otro. Los caminantes gigantescos poseen una afinidad sobrenatural por el fuego y pueden escupir llamaradas a enemigos lejanos. Se les suele encontrar en las zonas o regiones tropicales de alta actividad volcánica, que les proporcionan fuentes de agua y un calor extremo.

Las salamandras flamígeras aprecian a estas bestias e intentan domarlas siempre que pueden. Les proporcionan refugio en sus guaridas y, a cambio, los caminantes acceden a ser las monturas de las salamandras flamígeras guerreras (que aparecen en este libro).

Abundantes y sobrevalorados. Es imposible escapir en este reino sin darle a uno. He contemplado el nacimiento, la muerte y la muerte en vida de más campeones de los que soy capaz de contar, y muy pocos son dignos de que los recuerden.

—Mordenkainen

CAMPEÓN

Los campeones son poderosos combatientes que han perfeccionado sus habilidades de lucha en guerras o en arenas de gladiadores. Para los soldados y otras gentes que viven del combate, los campeones son tan influyentes como los nobles y su presencia es apreciada como señal de estatus entre los gobernantes.

Habitualmente un campeón lleva un escudo de armas, un símbolo heráldico que se asocia en todas partes con ese campeón. Puedes crear un escudo de armas para un campeón o tirar en la tabla “Escudos de armas de campeones” para determinarlo.

ESCUDOS DE ARMAS DE CAMPEONES

d12 Escudo de armas

- Tres velas encendidas sobre un campo púrpura.
- Una serpiente marina enroscada en un tridente sobre un campo azul.
- Un cuerno de caza con franjas de oro sobre un campo gris.
- Un puño alzado que agarra un ancla sobre un campo azul y blanco dividido en cuartos.
- Una tortuga con una torre almenada encima de su caparazón sobre un campo blanco.
- Un cráneo de dragón sostenido en ambos lados por alas de dragón sobre un campo rojo.
- Unas patas de pollo amarillas sobre un campo negro.
- Un relámpago que parte una galera en dos sobre un campo azul.
- Dos bestias trémulas agachadas y enfrentadas sobre un campo amarillo.
- Unas zarzas nudosas sobre un campo verde.
- Un oso lechuza rojo con una corona de plata sobre un campo ajedrezado de cuadros negros y blancos.
- Un yunque negro agrietado en el medio sobre un campo naranja.



CAMPEÓN

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 143 (22d8 + 44)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +6

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +5, Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Indómito (2/día). Si falla una tirada de salvación, el campeón vuelve a tirar.

ACCIONES

Ataque múltiple. El campeón realiza tres ataques con su espadón o su arco corto.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño cortante si al campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 7 (2d6) de daño perforante si al campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

ACCIONES ADICIONALES

Tomar aliento (se recarga tras un descanso corto o largo). El campeón recupera 20 puntos de golpe.



CANOLOTH

Los canoloths son un tipo de yugoloth que los poderes malignos emplean como rastreadores y guardianes infernales. Prefieren hacer pactos para proteger tesoros valiosos y lugares importantes y siempre cumplen lo que se les pide: nada más, pero tampoco nada menos.

Gracias a unos sentidos lo bastante agudos como para identificar las ubicaciones de criaturas invisibles cercanas, los canoloths responden sin error ante cualquier amenaza para lo que tengan a su cargo. Además, emiten un campo de distorsión mágica que impide que las criaturas cercanas a ellos se teletransporten.

Los canoloths se enfrentan a los intrusos con una fuerza rápida y terrible, proyectando sus largas lenguas cubiertas de espinas para agarrar a sus enemigos y arrastrarlos hacia sí. Lo que suceda a continuación depende del contrato. A no ser que tenga instrucciones de matar, un canoloth simplemente retiene a su prisionero. Pero si recibe la orden de hacerlo, destroza a su presa arrancándole los miembros uno a uno.

Los canoloths no pasan de ser perros guardianes glorificados. Si debes lidiar con uno, averigua qué tarea le han encomendado exactamente. Muchas veces he visto que podía pasar bailando a su lado si me aprovechaba de un tecnicismo importante.

—Mordenkainen

CANOLOTH

Infernal Mediano (yugoloth), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 120 (16d8 + 48)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	5 (-3)	17 (+3)	12 (+1)

Habilidades: Investigación +3, Percepción +9

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: abisal, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 8 (3900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Bloqueo Dimensional. Otras criaturas no se pueden teletransportar a un espacio a 18 m o menos del canoloth ni desde esta zona. Cualquier intento de hacerlo se malgasta.

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

Sentidos Asombrosos. El canoloth no puede ser sorprendido a menos que esté incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El canoloth realiza un ataque de mordisco o con su lengua y uno con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante más 9 (2d8) de daño de fuerza.

Lengua. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 9 m, un objetivo. Impacto: 10 (1d12 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de ácido. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, quedará agarrado (CD 15 para escapar), será arrastrado hasta 9 m hacia el canoloth y quedará apresado hasta que el agarre termine. El canoloth solo puede agarrar a un objetivo a la vez con su lengua.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 18 (4d8) de daño de fuerza.



CARACOL FLAGELO

Un caracol flagelo es una criatura elemental de tierra muy codiciada por su concha multicolor. Aunque parezca inofensivo, si una criatura lo bastante grande como para ser una amenaza se acerca demasiado, emitirá una luz deslumbrante y atacará con sus tentáculos como si fuesen mazas.

Si lo dejan tranquilo, el caracol hará poco más que arrastarse lentamente por el suelo. Se alimenta de todo lo que encuentre en la superficie, incluidas rocas, arena y tierra, y se detiene de tanto en tanto para saborear formaciones de cristales y otros depósitos minerales de gran tamaño. A su paso deja un rastro brillante que se solidifica rápidamente y forma una capa delgada y casi transparente. Este residuo vítreo se puede recoger y cortar para crear cristales de ventanas. También se puede calentar y moldear para crear otros objetos de vidrio. Algunas personas se ganan la vida buscando caracoles flagelo para recoger su baba solidificada.

USOS DE LA CONCHA DE UN CARACOL FLAGELO

La concha de un caracol flagelo pesa alrededor de 125 kg y tiene numerosos usos. Intactas, cada una puede venderse por 5000 po.

Muchos cazadores las buscan por sus propiedades antimágicas. Con una concha, un armero experto puede fabricar tres escudos, cada uno de los cuales otorgará a su portador el atributo Concha Antimágica del caracol durante un mes. Cuando su magia se desvanece, se convierte en un escudo exótico que resulta ideal para fabricar un escudo de guarda contra conjuros.

La concha de un caracol flagelo también se puede utilizar para elaborar una túnica de colores hipnóticos si se muele y se añade al tinte que se aplica a la tela. Este polvo es también un componente del ritual que se usa para encantar la túnica.

CARACOL FLAGELO

Elemental Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (5d10 + 25)

Velocidad: 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Concha Antimágica. El caracol tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y las criaturas tienen desventaja en las tiradas de ataque de conjuro que hagan contra él.

Si el caracol supera su tirada de salvación contra un conjuro o la tirada de ataque de un conjuro no le impacta, su concha convierte parte de la energía mágica en un estallido destructivo si el conjuro es de nivel 1 o superior. Todas las criaturas a 9 m o menos del caracol deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirán 3 (1d6) de daño de fuerza por cada nivel del conjuro si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES

Ataque múltiple. El caracol realiza cinco ataques con su tentáculo flagelo.

Tentáculo flagelo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Concha deslumbrante (se recargará tras un descanso corto o largo).

La concha del caracol despidie una luz deslumbrante de colores hasta el final de su siguiente turno. Durante este tiempo, la concha emite luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue 9 m más allá, y las criaturas que puedan ver al caracol tendrán desventaja en las tiradas de ataque contra él. Además, cualquier criatura que esté en el radio de la luz brillante y pueda ver al caracol cuando use esta acción deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedará aturdida mientras la luz siga brillando.

Defensa con concha. El caracol flagelo se esconde en su concha. Hasta que salga, recibe un bonificador de +4 a su CA y está apresado. Puede salir de la concha como acción adicional durante su turno.



CATOBLEPAS

El catoblepas, un conglomerado de partes hinchadas de búfalo, dinosaurio, jabalí e hipopótamo, es tan repugnante como los asquerosos pantanos en los que habita. Pese a su grotesca fisiología, un catoblepas muestra un comportamiento similar al de un animal natural y se pasea por su pantanoso hogar mordisqueando las plantas que le gustan, comiendo un poco carroña de vez en cuando y revolcándose en el lodo. Es posible encontrar a un catoblepas con la pareja que ha elegido de por vida y, en ocasiones, con una cría. Un catoblepas ataca a cualquiera que se le acerque demasiado, en especial si está protegiendo a su progenie.

El hedor de un catoblepas, similar al olor de un cadáver mezclado con gas de los pantanos y almizcle de mofeta, lo delata como un ser mucho más terrible de lo que sugiere su aspecto. Cuando ataca, un catoblepas muestra todo el alcance de su horrenda naturaleza. El cuello serpentino de la criatura apenas es capaz de elevar su cabeza, pero una mirada de sus ojos hinchados de sangre puede pudrir la carne. Al final de su cola posee un garrote que puede afectar tanto al cuerpo como al alma si alcanza de pleno a su objetivo, dejando a la víctima incapacitada para actuar mientras el catoblepas devora su cuerpo.

TERRITORIO CORROMPIDO

La naturaleza de un catoblepas como criatura de enfermedades y putrefacción hace que el hábitat pantanoso en el que habita adquiera características similares a las suyas. Ese terreno húmedo se vuelve sombrío, enmarañado y más fétido de lo que lo era antes. Las cualidades beneficiosas del entorno se degradan, como las plantas curativas y el agua limpia, mientras que los gases del pantano adquieren algunas cualidades de la corrupción del catoblepas. Los animales de la zona se vuelven más agresivos y son más proclives a enfermar. Cerca del territorio de un catoblepas es probable que habiten criaturas degeneradas o que pretendan pasar inadvertidas.

EL CATOBLEPAS EN EL FOLKLORE

La gente normal rara vez ve un catoblepas, pero la reputación de esta criatura es tan temible que en la cultura popular han arraigado las historias sobre ella. Cualquier rumor de que un catoblepas ha establecido su morada en las cercanías de un

lugar se considera un mal presagio, incluso si se demuestra que el rumor es falso. En algunas tierras, la silueta de un catoblepas, con la cola extendida sobre su cuerpo y la cabeza gacha, es una figura heráldica siniestra que representa la muerte o la perdición.

Los eruditos dicen que los dioses de la pestilencia y la corrupción crearon los catoblepas como encarnaciones de su influencia, mientras que otras historias los vinculan con la mala fortuna. Algunas de esas leyendas afirman que hay sagas que habitan en los pantanos que cuidan catoblepas como si fueran ganado, y que beben la leche de estos monstruos y los emplean como guardianes o mascotas. Otras afirman que quienes poseen un corazón impuro pueden domar a un catoblepas y, entre susurros, se habla de brujos malévolos y caballeros perversos que montan sobre ellos en combate.

CATOBLEPAS

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 5 (1800 PX)

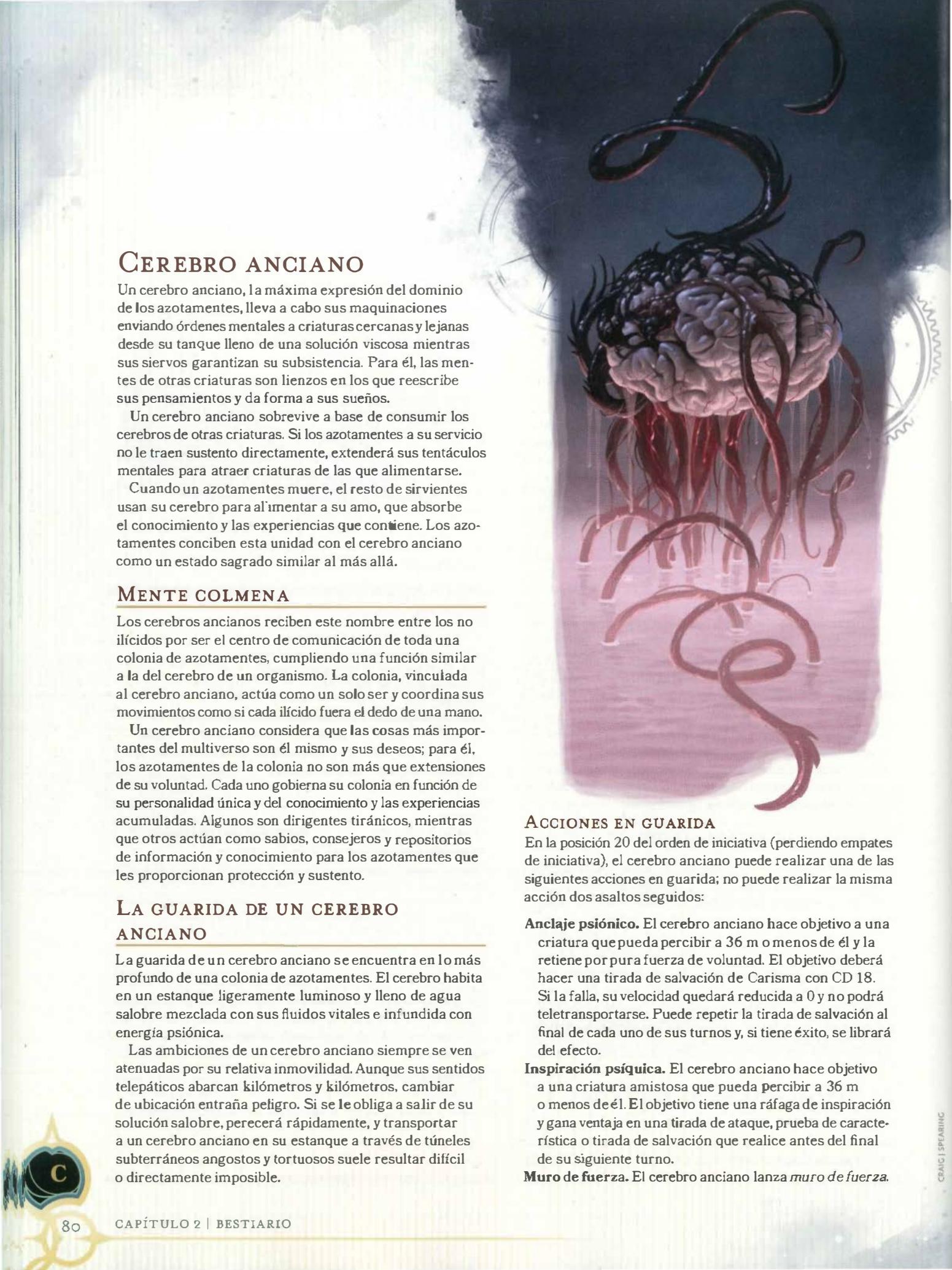
Bonificador por competencia: +3

Hedor. Cualquier criatura que no sea un catoblepas y que empiece su turno a 3 m o menos del catoblepas deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedará envenenada hasta el principio del siguiente turno de la criatura. Si la supera, la criatura será inmune al Hedor de cualquier catoblepas durante 1 hora.

ACCIONES

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 21 (5d6 + 4) de daño contundente y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedará aturdido hasta el principio del siguiente turno del catoblepas.

Rayo mortal (recarga 5–6). El catoblepas hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 16; sufrirá 36 (8d8) de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. Si la falla por 5 o más, en vez de eso, el objetivo recibirá 64 de daño necrótico. El objetivo muere si este rayo reduce sus puntos de golpe a 0.



CEREBRO ANCIANO

Un cerebro anciano, la máxima expresión del dominio de los azotamientos, lleva a cabo sus maquinaciones enviando órdenes mentales a criaturas cercanas y lejanas desde su tanque lleno de una solución viscosa mientras sus siervos garantizan su subsistencia. Para él, las mentes de otras criaturas son lienzos en los que reescribe sus pensamientos y da forma a sus sueños.

Un cerebro anciano sobrevive a base de consumir los cerebros de otras criaturas. Si los azotamientos a su servicio no le traen sustento directamente, extenderá sus tentáculos mentales para atraer criaturas de las que alimentarse.

Cuando un azotamiento muere, el resto de sirvientes usan su cerebro para alimentar a su amo, que absorbe el conocimiento y las experiencias que contiene. Los azotamientos conciben esta unidad con el cerebro anciano como un estado sagrado similar al más allá.

MENTE COLMENA

Los cerebros ancianos reciben este nombre entre los no ilícidos por ser el centro de comunicación de toda una colonia de azotamientos, cumpliendo una función similar a la del cerebro de un organismo. La colonia, vinculada al cerebro anciano, actúa como un solo ser y coordina sus movimientos como si cada ilícido fuera el dedo de una mano.

Un cerebro anciano considera que las cosas más importantes del multiverso son él mismo y sus deseos; para él, los azotamientos de la colonia no son más que extensiones de su voluntad. Cada uno gobierna su colonia en función de su personalidad única y del conocimiento y las experiencias acumuladas. Algunos son dirigentes tiránicos, mientras que otros actúan como sabios, consejeros y repositorios de información y conocimiento para los azotamientos que les proporcionan protección y sustento.

LA GUARIDA DE UN CEREBRO ANCIANO

La guarida de un cerebro anciano se encuentra en lo más profundo de una colonia de azotamientos. El cerebro habita en un estanque ligeramente luminoso y lleno de agua salobre mezclada con sus fluidos vitales e infundida con energía psiónica.

Las ambiciones de un cerebro anciano siempre se ven atenuadas por su relativa inmovilidad. Aunque sus sentidos telepáticos abarcan kilómetros y kilómetros, cambiar de ubicación entraña peligro. Si se le obliga a salir de su solución salobre, perecerá rápidamente, y transportar a un cerebro anciano en su estanque a través de túneles subterráneos angostos y tortuosos suele resultar difícil o directamente imposible.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), el cerebro anciano puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Anclaje psíonico. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura que pueda percibir a 36 m o menos de él y la retiene por pura fuerza de voluntad. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 18. Si la falla, su velocidad quedará reducida a 0 y no podrá teletransportarse. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Inspiración psíquica. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura amistosa que pueda percibir a 36 m o menos de él. El objetivo tiene una ráfaga de inspiración y gana ventaja en una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación que realice antes del final de su siguiente turno.

Muro de fuerza. El cerebro anciano lanza *muro de fuerza*.



EFFECTOS REGIONALES

El territorio a 7,5 km o menos de un cerebro anciano se ve alterado por la presencia psíquica de la criatura, que crea uno o más de los siguientes efectos:

Escucha telepática. El cerebro anciano puede escuchar cualquier conversación telepática a 7,5 km o menos de él. La criatura que inicia la conversación telepática realiza una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 cuando establece el contacto. Si la supera, se percata de que alguien la está escuchando, pero no llega a saber quién.

CEREBRO ANCIANO

Aberración Grande (azotamientos), por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 210 (20d10 + 100)

Velocidad: 1,5 m, nadar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Int +10, Sab +9, Car +12

Habilidades: Conocimiento Arcano +10, Engaño +12, Intimidación +12, Perspicacia +14, Persuasión +12

Sentidos: visión ciega 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende común, habla de las profundidades e infracomún, pero no puede hablar, telepatía 7,5 km

Desafío: 14 (11 500 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Repetidor Telepático. El cerebro anciano puede usar su telepatía para iniciar y mantener conversaciones telepáticas con un máximo de diez criaturas a la vez. El cerebro anciano puede permitir que esas criaturas se escuchen telepáticamente entre sí mientras están conectadas de esta manera.

Resistencia Legendaria (3/día). El cerebro anciano puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. El cerebro anciano tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sentir Criaturas. El cerebro anciano detecta a las criaturas a 7,5 km o menos de él que tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia a la que está cada criatura y la dirección en la que se halla, además de su puntuación de Inteligencia, pero no percibe nada más. Una criatura protegida por los conjuros *indetectable*, *mente en blanco* o similares evitará ser detectada de esta manera.

ACCIONES

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 9 m, un objetivo. Impacto: 20 (4d8 + 2) de daño contundente.

Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, quedará agarrada (CD 15 para escapar) y recibirá 9 (1d8 + 5) de daño psíquico al principio de cada uno de sus turnos hasta que el agarre termine. El cerebro anciano puede agarrar a un máximo de cuatro objetivos a la vez.

Descarga mental (recarga 5–6). Las criaturas que el cerebro anciano elija y que estén a 18 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 18 o recibirán 32 (5d10 + 5) de daño psíquico y quedarán aturdidas durante 1 minuto. Un objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Paranoia. Las criaturas que se encuentren a 7,5 km o menos de un cerebro anciano sienten que las están siguiendo, aunque no sea verdad.

Susurros psíquicos. Toda criatura con la que el cerebro anciano haya formado un enlace psíquico escucha susurros débiles e incomprensibles en los rincones más profundos de su mente. Estos vestigios psíquicos son los pensamientos perdidos del cerebro anciano mezclados con los de otras criaturas a las que está vinculado.

Si el cerebro anciano muere, estos efectos terminan inmediatamente.

Lanzamiento de conjuros (psíquica). El cerebro anciano lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *detectar pensamientos, levitar*

3/día: *alterar los recuerdos*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dominar monstruo*

ACCIONES ADICIONALES

Enlace psíquico. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura incapacitada que perciba con su atributo Sentir Criaturas y establece un enlace psíquico con ella. Mientras estén vinculados, el cerebro tendrá conocimiento de todo lo que perciba el objetivo, que se percibirá de que algo está vinculado a su mente en cuanto deje de estar incapacitado. El cerebro anciano puede poner fin al vínculo en cualquier momento (no requiere acción). El objetivo puede usar una acción en su turno para hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 18; si la supera, romperá el enlace y sufrirá 10 (3d6) de daño psíquico. El enlace también termina si el objetivo y el cerebro anciano están a más de 7,5 km de distancia. El cerebro anciano puede formar enlaces psíquicos con un máximo de diez criaturas a la vez.

Sentir pensamientos. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura con la que tenga un enlace psíquico para percibir su estado de ánimo y sus pensamientos principales (incluido lo que le preocupa, lo que le gusta y lo que odia).

ACCIONES LEGENDARIAS

El cerebro anciano puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El cerebro anciano recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Cortar enlace psíquico. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura a 36 m o menos de él con la que tenga un enlace psíquico. El cerebro anciano rompe el vínculo, lo que hace que la criatura tenga desventaja en todas las pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el final del siguiente turno de la criatura.

Pulso psíquico. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura a 36 m o menos de él con la que tenga un enlace psíquico.

El objetivo y los enemigos del cerebro anciano a 9 m o menos del objetivo reciben 10 (3d6) de daño psíquico.

Romper concentración. El cerebro anciano hace objetivo a una criatura a 36 m o menos de él con la que tenga un enlace psíquico para romper su concentración en un conjuro que haya lanzado. Además, la criatura sufre 2 (1d4) de daño psíquico por cada nivel del conjuro.

Tentáculo (cuesta 2 acciones). El cerebro anciano realiza un ataque con sus tentáculos.

CHOLDRITH

Monstruosidad Mediana (clérigo), por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Religión +2, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: infracomún

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Caminar por Telarañas. El choldrith ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Linaje Feérico. El choldrith tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el choldrith tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, el choldrith sabe la ubicación exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Trepar cual Arácnido. El choldrith puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros. El choldrith lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: guía, taumaturgia
1/día cada uno: inmovilizar persona, perdición

Telaraña (recarga 5–6). Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 9/18 m, una criatura Grande o más pequeña. **Impacto:** el objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede hacer una prueba de Fuerza con CD 11, rompiendo la telaraña si tiene éxito. También se puede atacar a la telaraña para intentar destruirla (CA 10; 5 puntos de golpe; vulnerable al daño de fuego; inmune al daño contundente, al psíquico y al de veneno).

ACCIONES ADICIONALES

Daga espectral (se recarga tras un descanso corto o largo).

El choldrith conjura una daga espectral flotante a 18 m o menos de sí. El choldrith puede hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo (+4 a impactar) contra una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de la daga. Si impacta, el objetivo recibe 6 (1d8 + 2) de daño de fuerza.

La daga dura 1 minuto. Como acción adicional en turnos posteriores, el choldrith puede mover la daga hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella.



CHOLDRITH

Los choldriths son criaturas monstruosas similares a arañas y fueron creados originalmente para servir a Lolth. Gobiernan colonias de quitinosos (aparecen en este libro) y los dirigen en combate en la guerra de Lolth contra sus enemigos.

Cuando los devotos de Lolth crearon los primeros quitinosos, la diosa observó cómo sus seguidores usaban magia arcana y poderes demoníacos e invocaban su ayuda para obtener la chispa divina necesaria para garantizar la supervivencia de los sujetos, esperando ver que estas abominaciones se dedicaban por completo a ella. Pero sus devotos no realizaron tal ritual. Como venganza por la traición de sus seguidores, la Reina Araña manipuló los rituales de creación para que a veces produjeran choldriths en lugar de quitinosos.

Al principio, estos devotos no fueron conscientes de que las nuevas criaturas, a las que llamaron choldriths, eran señales de la ira de Lolth, sino que quedaron encantados, ya que los choldriths podían poner huevos de los que nacían más quitinosos (y algún choldrith de vez en cuando) y podían dirigir a los quitinosos en su trabajo. Pero los devotos pronto se dieron cuenta de su error: los choldriths pertenecían a Lolth en cuerpo y alma. Entre susurros, los choldriths les hablaron a los quitinosos de su adoración por la Reina Araña y de su odio hacia sus creadores y los condujeron a una revuelta que culminó con éxito.

Los choldriths nacen con una conexión mística con Lolth, lo que les otorga magia divina. También conforman la casta gobernante de la mayoría de colonias de quitinosos. Una colonia puede integrar a varios choldriths, que actúan de comandantes, sacerdotes y supervisores. Los choldriths no dejan de intentar mejorar su posición, aunque rara vez se enfrentan entre ellos de alguna forma que ponga en riesgo a la colonia. La colonia está gobernada por un soberano, quien determina qué miembros realizan qué tareas, lo que incluye si a un choldrith se le permite poner huevos. A veces un gobernante choldrith recibe una visión de Lolth que inspira a que la colonia al completo realice una acción grandiosa y, a menudo, violenta.



COBRADOR

El cobrador [N. de T.: de cobrar una pieza en el ámbito de la caza] es un poderoso autómata con aspecto de araña diseñado y construido por los seguidores de Lolth de la Infraoscuridad con un propósito inicial: recorrer el Abismo y capturar demonios para que los sectarios pudieran esclavizarlos o usarlos en sus rituales. Estos autómatas resultaron ser tan eficientes y aterradores que ahora cumplen diversas misiones.

Aunque los cobradores fueron creados para trabajar solo en el Abismo, a veces se recurre a ellos cuando un devoto poderoso de Lolth necesita que se obtenga alguna criatura viva u objeto intacto. Un cobrador solo se cede o vende a otros en circunstancias muy inusuales, ya que los sectarios de Lolth no quieren correr el riesgo de que sus creaciones se vuelvan contra ellos.

COBRADOR

Autómata Grande, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 210 (20d10 + 100)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +10, Sab +5

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +8

Inmunidad a daño: necrótico, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende abisal, elfo e infracomún, pero no puede hablar

Desafío: 14 (11 500 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Rastreador infalible. El amo del cobrador le asigna una presa. Puede ser una criatura u objeto determinado que conozca personalmente el amo o un tipo general de criatura u objeto que el amo haya visto antes. El cobrador sabe la distancia y la dirección en la que se encuentra la presa siempre y cuando los dos estén en el mismo plano de existencia. El cobrador solo puede tener una presa de este tipo al mismo tiempo. Además, sabe en todo momento la ubicación de su amo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El cobrador realiza dos ataques con sus patas delanteras y utiliza su haz de fuerza o su haz paralizador si está disponible.

Pata delantera. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño cortante.

Haz de fuerza. El cobrador hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16; sufrirá 27 (5d10) de daño de fuerza si la falla o la mitad del daño si la supera.

Haz paralizador (recarga 5–6). El cobrador hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo paralizado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Si la criatura paralizada es Mediana o más pequeña, el cobrador podrá recogerla como parte de su movimiento y andar o trepar con ella a máxima velocidad.

Lanzamiento de conjuros. El cobrador lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

3/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador y hasta una criatura incapacitada, que se considera voluntaria para el conjuro), *telaraña*



DELFINES

Los delfines son mamíferos marinos inteligentes y sociales que se alimentan de peces pequeños y calamares. Los adultos miden entre 1,5 y 1,8 m de largo.

DELFIN

Los delfines, famosos por su carácter juguetón, son símbolos de sabiduría para las gentes del mar de numerosos mundos. Estos animales, que congenian con druidas y exploradores, pueden encontrarse en los océanos y en el Plano Elemental del Agua. Numerosas historias relatan cómo los delfines aparecen de la nada para proteger a alguien de los tiburones y otros depredadores acuáticos.

DELFIN DELEITOSO

En los Parajes Feéricos, los delfines deleitosos levantan el ánimo de quienes viajan por los mares de los Dominios del Deleite. Al tiempo que entonan cantos marinos telepáticamente, estos delfines saltan y se teletransportan por las luminosas aguas del Plano Feérico y el Plano Material, y son fieles aliados de cualquiera que luche contra las fuerzas de la oscuridad y la brutalidad que acechan bajo las olas.

Los delfines deleitosos suelen acompañar a grupos de elfos marinos, tritones y tortugas como guardianes y amigos.

DELFIN

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 0 m, nadar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Bonificador por competencia: +2

Aguantar la Respiración. El delfín puede aguantar la respiración durante 20 minutos.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente. Si el delfín recorre al menos 9 m en línea recta hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 3 (1d6) de daño contundente adicional.

DELFIN DELEITOSO

Feérico Mediano, por lo general caótico bueno

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 0 m, nadar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +5

Habilidades: Interpretación +5, Percepción +3

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: acuano, telepatía 36 m

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Aguantar la Respiración. El delfín puede aguantar la respiración durante 20 minutos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El delfín realiza dos ataques de golpe deslumbrante.

Golpe deslumbrante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente más 7 (2d6) de daño psíquico y el objetivo quedará cegado hasta el principio del siguiente turno del delfín.

ACCIONES ADICIONALES

Luz deleitosa (recarga 5–6). El delfín ermaña luz mágicamente en un radio de 3 m durante un momento. El delfín y cada criatura de su elección afectada por esa luz ganan 11 (2d10) puntos de golpe temporales.

Salto feérico. El delfín se teletransporta hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. justo antes de teletransportarse, el delfín puede elegir a una criatura que esté a 1,5 m o menos de él. Esa criatura puede teletransportarse con el delfín y aparecer en un espacio sin ocupar a 1,5 m del espacio de destino del delfín.



DEMOGORGON

El Príncipe de los Demonios, la Bestia Sibilante y el Maestro de las Profundidades Espirales: Demogorgon es la encarnación del caos, la confusión y la destrucción. Su objetivo es corromper todo lo que sea bondadoso y socavar el orden en el multiverso para que todo sea arrastrado entre aullidos a las profundidades infinitas del Abismo.

Este señor demoníaco es una fusión de distintas formas. La parte inferior de su cuerpo es reptiliana, con pies palmeados y garras; unos tentáculos con ventosas brotan de los hombros de su torso simiesco, sobre el cual aparecen dos horrendas cabezas simiescas llamadas Aameul y Hathradiah. Su mirada provoca el desconcierto y la confusión a cualquiera que la sostenga.

Algo similar sucede con el signo retorcido en forma de Y del culto de Demogorgon, que lleva al delirio a quienes lo contemplan demasiado tiempo. Como resultado, todos los seguidores del Príncipe de los Demonios pierden el sentido de la realidad antes o después.

LA GUARIDA DE DEMOGORGON

Demogorgon tiene su guarida en la Sima, un palacio situado en una capa del Abismo conocida como las Fauces Abiertas. La guarida de Demogorgon es un lugar de confusión y dualidad. La parte del palacio que se encuentra sobre el agua tiene la forma de dos torres serpenteantes, cada una coronada por un minarete con forma de calavera. Allí, las cabezas de Demogorgon contemplan los misterios de lo arcano mientras discuten cuál es el mejor modo de aniquilar a sus rivales. La mayor parte de este palacio se extiende bajo el agua, en cavernas frías y oscuras.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Demogorgon puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Duplicado ilusorio. Demogorgon crea un duplicado ilusorio de sí mismo, que aparece en su espacio y dura hasta el puesto 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto. En su turno, Demogorgon puede mover el duplicado ilusorio una distancia igual a su velocidad caminando (no requiere acción). La primera vez que una criatura o un objeto interaccione físicamente con Demogorgon (por ejemplo, al impactarle con un ataque), hay un 50 % de probabilidad de que se vea afectado el duplicado ilusorio, no Demogorgon, en cuyo caso la ilusión desaparecerá.

Oscuridad. Demogorgon lanza el conjuro *oscuridad* cuatro veces y hace objetivo a cuatro zonas distintas. No necesita concentrarse en los conjuros, que terminan en el puesto 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto.



EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Demogorgon está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Animales enloquecidos. Las bestias que estén a 1,5 km o menos de la guarida enloquecen y se vuelven violentas, incluso las criaturas que normalmente son dóciles. En esa zona, cualquier prueba de característica que implique Trato con Animales tiene desventaja.

Bestias venenosas. La zona a 9 km o menos de la guarida está sobre poblada de serpientes y otras bestias venenosas.

Reino cautivador. A 9 km o menos de la guarida, todas las pruebas de Carisma (Persuasión) y Carisma (Interpretación) tienen desventaja, y todas las pruebas de Carisma (Engaño) y Carisma (Intimidación) tienen ventaja.

Si Demogorgon muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

DEMOGORION

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 464 (32d12 + 256)

Velocidad: 15 m, nadar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Des +10, Con +16, Sab +11, Car +15

Habilidades: Percepción +11, Perspicacia +19

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 29

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 26 (90 000 PX)

Bonificador por competencia: +8

Dos Cabezas. Demogorgon tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar los estados de aturrido, cegado, ensordecido e inconsciente.

Resistencia Legendaria (3/día). Demogorgon puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Demogorgon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Demogorgon realiza dos ataques con sus tentáculos. Puede sustituir un ataque por un uso de su mirada.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 28 (3d12 + 9) de daño de fuerza. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 23 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido.

SECTARIOS DE DEMOGORGON

En general, los seguidores de Demogorgon son asesinos solitarios impulsados por la voz susurrante de su señor. Sus seguidores más bendecidos obtienen el atributo Dos Mentes del Caos.

Dos Mentes del Caos. Esta criatura tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

*Dos cabezas son mejor que una?
En el caso de Demogorgon, ambas
duplican el horror y el caos que
provoca.*

—Mordenkainen

La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Lanzamiento de conjuros. Demogorgon lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 23):

A voluntad: detectar magia, imagen mayor

3/día cada uno: disipar magia, telequinesis, terror

1/día cada uno: proyectar imagen, romper la mente

Mirada. Demogorgon dirige su mirada mágica hacia una criatura que pueda ver a 36 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 23 o sufrirá uno de los siguientes efectos (elige uno o tira 1d6):

1–2: **Mirada cautivadora.** El objetivo quedará aturdido hasta el principio del siguiente turno de Demogorgon o hasta que Demogorgon ya no esté en su línea de visión.

3–4: **Mirada desconcertante.** El objetivo sufrirá el efecto del conjuro confusión sin hacer ninguna tirada de salvación. El efecto dura hasta el principio del siguiente turno de Demogorgon. Demogorgon no necesita concentrarse en el conjuro.

5–6: **Mirada hipnótica.** El objetivo quedará hechizado por Demogorgon hasta el principio del siguiente turno de Demogorgon. Demogorgon elige cómo usa el objetivo hechizado su acción, su reacción y su movimiento.

ACCIONES LEGENDARIAS

Demogorgon puede realizar 2 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Demogorgon recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 20 (2d10 + 9) de daño contundente más 11 (2d10) de daño necrótico.

Mirada. Demogorgon utiliza su mirada y debe usar su mirada cautivadora o su mirada desconcertante.

Lanzar conjuro (cuesta 2 acciones). Demogorgon utiliza su lanzamiento de conjuros.

Una vez encontré un buen licor de fresas en las entrañas de un demonio de fauces. No tengo ni idea de dónde se habría comido dicho hallazgo, pero tampoco me quejo.

TASHA



DEMONIO DE FAUCES

Los demonios de fauces comparten el hambre insaciable de matanzas y carne mortal que caracteriza a su señor, Yeenoghu, que también aparece en este libro. Cuando un demonio de fauces descansa 8 horas, todo lo que haya devorado pasa directamente a la garganta del Señor de la Ferocia.

Los demonios de fauces aparecen en partidas de guerra gnolls que veneran a Yeenoghu y suelen ser invocados como parte de las ofrendas rituales de humanoides recién aniquilados para su señor. Los gnolls no dirigen a estos demonios, que se limitan a acompañar a las partidas de guerra y a atacar a cualquier criatura contra la que se lancen los gnolls.

Los demonios de fauces comen absolutamente de todo, por lo que sus estómagos contienen toda clase de rarezas, además de restos de sus últimas presas. Puedes elegir uno o más objetos adecuados para hallarse en el interior de un demonio de fauces de tu campaña o hacer una tirada en la tabla "Contenido del estómago de demonios de fauces".

CONTENIDO DEL ESTÓMAGO DE DEMONIOS DE FAUCES

d8 Contenido del estómago

- 1 Un odre intacto que aún tiene algo de vino.
- 2 Una sartén de hierro.
- 3 Restos de un estandarte de seda bordado con unas estrellas y lunas.
- 4 Un guantelete corroído con la mano de un esqueleto asomando.
- 5 Varias llaves.
- 6 Una vieja bota de cuero.
- 7 Una colmena.
- 8 Dientes de humanoide.

DEMONIO DE FAUCES

Infernial Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

Vómito (recarga 6). El demonio vomita en un cubo de 4,5 m.

Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 11 o recibirán 11 (2d10) de daño de ácido y será derribadas en el vómito.



DEPREDADOR DE ACERO

Un depredador de acero es una máquina despiadada con un único propósito: localizar y matar a su objetivo sin importar la distancia ni los obstáculos.

En la ciudad de Sigil, un modron peculiar fabrica estas criaturas con una máquina especial. Sin embargo, el modron no siempre ha estado en la Ciudad de las Puertas, ya que antes se encontraba en su hogar original, el plano de Mechanus. Allí, el ingenioso modron fue elogiado por su invención, pero acabó usando sus creaciones en contra de sus superiores. Los depredadores de acero causaron estragos en la jerarquía de los modrons hasta que el modron renegado fue capturado y exiliado. Ahora tiene una tienda en Sigil y, por un elevado precio, cualquiera puede encargarle que fabrique un depredador de acero.

Durante el proceso de creación, debe introducirse en la máquina del modron algo que identifique al futuro objetivo del depredador, como un mechón de pelo, un guante raído o un arma muy usada. Nada más salir de la máquina, el depredador de acero recién fabricado emprende la búsqueda de su presa. Percibe la ubicación de su objetivo aunque se encuentre en otro plano, pero esta detección solo es precisa en un radio de un kilómetro; para llegar a su posición exacta, se guía por la vista y el olfato.

En la batalla, el depredador ignora a todas las demás amenazas para atacar a su objetivo, a menos que otras criaturas le impidan llegar a él. Si es así, hará lo que haga falta para cumplir su misión.

Si todo va según lo previsto, matará a su objetivo y luego regresará voluntariamente a Sigil, donde lo desmontarán y reutilizarán sus piezas para fabricar otro depredador de acero. No obstante, este instinto podría fallar si sufre daño en combate, en cuyo caso permanecerá en la zona cazando y matando a otras criaturas que se parezcan a su objetivo o simplemente viven cerca. Estos depredadores fuera de control son peligrosos para cualquiera que se les acerque.

DEPREDADOR DE ACERO

Autómata Grande, por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 207 (18d10 + 108)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +8, Supervivencia +7

Resistencia a daño: frío, necrótico, relámpago, trueno

Inmunidad a daño: psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: entiende modron y los idiomas de su amo, pero no puede hablar

Desafío: 16 (15 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Naturaleza Inusual. El depredador de acero no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Mágica. El depredador de acero tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El depredador de acero realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 16 (2d8 + 7) de daño de fuerza.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 18 (2d10 + 7) de daño de relámpago.

Lanzamiento de conjuros. El depredador de acero lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica:

3/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *puerta dimensional* (solo lanzador)

Rugido aturdidor (recarga 5–6). El depredador de acero emite un rugido en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19. Si la fallan, recibirán 33 (6d10) de daño de trueno, soltarán todo lo que sostengan y quedarán aturdidas durante un minuto. Una criatura aturdida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no quedarán aturdidas.



DERROS

Los derros se deslizan por los reinos subterráneos en busca de lugares seguros frente a los peligros de la Infraoscuridad. Temerosos y crueles a partes iguales, bandas de estos miembros de la raza enana atacan a quienes son más débiles que ellos, mientras que reverencian con gran ceremonia a cualquier criatura a la que consideren más poderosa. Un derro puede provocar lástima, pero una horda de ellos, carcajeándose, escupiendo y auillando, es una visión aterradora.

Difíciles de organizar en grupos y débiles individualmente, los derros hubieran muerto hace tiempo si no fuera por dos aspectos de su carácter: son cautelosos y desconfiados, lo que les resulta muy útil para sobrevivir entre los peligros de la Infraoscuridad y sus sociedades. También poseen una tendencia mayor de lo normal a desarrollar poderes de hechicería. Aquellos que lo hacen suelen ser líderes y son llamados "sabios".

El verdadero origen de los derros no está claro, ni siquiera entre ellos mismos, debido a fantasías pomposas y a un fanatismo galopante. La mayoría de los enanos no reconocen a los derros como parientes, pero las leyendas que los derros cuentan sobre su pueblo y la historia en la que creen los duergars comparten un cierto grado de verdad. De acuerdo con las historias de algunos duergars, los derros descenden de una comunidad enana que no logró escapar cuando los demás huyeron del gobierno de los azotamientos. Esos supervivientes quedaron tan distorsionados por el poder psíónico de los azotamientos que los enanos se convirtieron en aberraciones.

Los derros narran sus propias historias de huida y supervivencia en la Infraoscuridad, en las cuales los azotamientos no son siempre el enemigo. Hablan de dos hermanos, los dioses Diirinka y Díinkarazan, y de cómo Diirinka traicionó a su hermano inteligentemente para robar el poder mágico del mal del que huían. El peligro al que se dice que se enfrentaban los hermanos en esta leyenda varía, dependiendo del enemigo contra el que los sabios quieran conducir a su pueblo, pero la esencia de la historia es siempre la misma: una lección de supervivencia a cualquier precio y un ejemplo de cómo el engaño y la crueldad pueden ser virtudes.

DERRO

Aberración Pequeña, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 7

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

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

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el derro tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Lanza con gancho. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, el derro puede elegir no hacerle daño y derribarlo.

Ballesta ligera. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.



Hay que parar a los azotamientos. Han provocado horrores en incontables mundos y grupos enteros de personas han mutado por culpa de los experimentos ilícitos. Por ejemplo, los derros. Allí donde me los he encontrado, me he negado a luchar con ellos, sin importar lo violentos que se pusieran. Cada vez que pienso en los enanos que una vez fueron, confieso que incluso he derramado alguna lágrima.

—Mordenkainen

SABIO DERRO

Aberración Pequeña (hechicero), por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 36 (8d6 + 8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 7

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

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

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el derro tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d6 – 1) de daño contundente.

Haz cromático. El derro lanza un haz brillante de energía mágica en una línea de 1,5 m de ancho y 18 m de largo. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 21 (6d6) de daño radiante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Lanzamiento de conjuros. El derro lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: *mano de mago, mensaje, prestidigitación*
1/día cada uno: *dormir, invisibilidad, trepar cual arácnido*

DESGARRADOR GRIS

A los desgarradores grises les mueve un impulso curioso. Pese a su tamaño descomunal y su gran apetito, lo que de verdad anhelan es forjar un vínculo con una criatura inteligente y protegerla con su vida. La gran fuerza y ferocidad de los desgarradores grises hacen de ellos guardianes temibles, pero carecen de astucia.

Para reproducirse, estas criaturas desarrollan nódulos en el cuerpo: son sus futuras crías, que al alcanzar la madurez se desprenden para llevar una vida independiente. Los desgarradores no cuidan de sus crías y tampoco se juntan con otros de su especie, pero tienen una necesidad abrumadora de forjar un vínculo con una criatura inteligente. Al encontrar a un amo que les convenza, cantan emitiendo un grito extraño y gorjeante al tiempo que arañan la tierra y hacen muestras de deferencia. Una vez formado el vínculo, el desgarrador gris sirve a su amo con devoción.

Pese a que puede ser un gran aliado, siempre será impredecible. En combate, lucha ferozmente y nunca daña voluntariamente a su amo, pero fuera de la batalla puede causar dificultades considerables. Podría seguir a su amo aunque le diga que se esté quieto, destrozar su casa, hacer agujeros en el casco de un barco, atacar por celos o algo peor.

La tabla “Peculiaridades de los desgarradores grises” presenta posibles características que puedes elegir voluntaria o aleatoriamente.

PECULIARIDADES DE LOS DESGARRADORES GRISES

d12 Peculiaridad

- 1 Odia a los caballos y otras monturas.
- 2 Ruge con fuerza cuando alguien toca a la criatura a la que está vinculado.
- 3 Es muy cariñoso.
- 4 Arranca árboles y se los come.
- 5 Sus flatulencias son terribles y lacrimógenas.
- 6 Le lleva carne a la criatura con la que está vinculada.
- 7 Excava compulsivamente.
- 8 Ataca a los carros y carretas como si fueran monstruos terribles.
- 9 Aúlla cuando llueve.
- 10 Gime lastimeramente cuando está oscuro.
- 11 Entierra los tesoros que encuentra.
- 12 Persigue pájaros y salta para atraparlos, ajeno a la destrucción que causa.



DESGARRADOR GRIS

Monstruosidad Grande, por lo general caótica neutral

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +8, Con +9

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El desgarrador gris realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante, más 10 (3d6) de daño contundente si el objetivo está derribado.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 17 (2d12 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 16 o será derribada.

REACCIONES

Rabia sangrienta. Cuando el desgarrador gris reciba daño, realizará un ataque con sus garras contra una criatura aleatoria que esté a su alcance y que no sea su amo.

DEVORADOR

De todas las abominaciones liberadas por Orcus (que aparece en este libro), los devoradores se encuentran entre las más temidas. Estos muertos vivientes altos y parecidos a momias vagan por los planos consumiendo almas y difundiendo el credo de Orcus de sustituir toda la vida por la muerte eterna.

A un demonio menor que demuestre su valía a Orcus se le puede conceder el privilegio de convertirse en devorador. El Príncipe de la Muerte en Vida transforma a ese demonio en un bípedo desecado de unos 2,5 m de alto con costillas huecas y luego llena a la nueva criatura con hambre de almas. Orcus concede a cada nuevo devorador la esencia de un demonio menos afortunado para alimentar la primera incursión del devorador en los planos. La mayoría de los devoradores permanecen en el Abismo o en el Plano Astral

o el Plano Etéreo, llevando a cabo los planes de Orcus y defendiendo sus intereses en esos reinos. Cuando Orcus envía devoradores al Plano Material, suele asignarles la misión de crear, controlar y liderar una plaga de muertos vivientes. Esqueletos, zombis, goles, ghasts y sombras (todos los cuales aparecen en el *Manual de Monstruos*) se ven especialmente atraídos por la presencia de un devorador.

Los devoradores cazan humanoides con el objetivo de consumir sus cuerpos y sus almas. Después de que un devorador haya llevado a un objetivo al borde de la muerte, tira del cuerpo de la víctima y atrapa a la criatura entre sus propias costillas. Mientras la víctima trata de evitar la muerte (generalmente sin éxito), el devorador tortura su alma con ruido telepático. Cuando la víctima fallece, sufre una horrible transformación y sale del cuerpo del devorador para empezar su nueva existencia como servidor muerto vivo del monstruo que lo creó.

DEVORADOR

Muerto vivo Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 13 (10 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Naturaleza inusual. Un devorador no necesita aire ni bebida ni dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El devorador realiza dos ataques con sus garras y usa aprisionar alma o su desgarrar alma, si es posible.

Garras. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 21 (6d6) de daño necrótico.

Aprisionar alma. El devorador elige un humanoide vivo con 0 puntos de golpe que pueda ver a 9 m o menos de él. Esa criatura es teletransportada al interior de las costillas del devorador y queda aprisionada allí. Mientras esté aprisionada de esta manera, la criatura está apresada y tiene desventaja en las tiradas de salvación contra muerte. Si la criatura muere mientras está aprisionada, el devorador recupera 25 puntos de golpe y recarga inmediatamente su acción de desgarrar alma. Además, al principio de su siguiente turno, el devorador regurgita a la criatura asesinada como acción adicional y la criatura se convierte en un muerto vivo. Si la víctima tenía 2 Dados de Golpe o menos, se convierte en un zombi; si tenía entre 3 y 5 Dados de Golpe, se convierte en un gul; si no, se convierte en un tumulario (los tres aparecen en el *Manual de Monstruos*). Un devorador solo puede aprisionar a una criatura a la vez.

Desgarrar alma (recarga 6). El devorador crea un vórtice de energía que absorbe vida en un radio de 6 m centrado en sí mismo. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 18; sufrirán 44 (8d10) de daño necrótico si la fallan o la mitad del daño si la superan.





La cabeza de un dhergoloth no sigue el movimiento de su torso cuando este gira violentamente. Y su torso puede moverse en una dirección distinta a la de sus piernas danzantes.

En algún momento me gustaría practicarle una vivisección a uno para ver cómo lo consiguen.

—Mordenkainen

DHERGOLOTH

Los dhergoloths son un tipo de yugoloths conocidos por lanzarse al combate como torbellinos de destrucción, atacando con sus cinco juegos de garras que se extienden desde sus cuerpos achaparrados con forma de barril. Aceptan contratos para acabar con sublevaciones, eliminar turbas y acabar con batidores y soldados de avanzada, y se deleitan con la carnicería que producen con una risa que resuena más que los gritos de sus víctimas.

Como los dhergoloths son poco más que brutos, quienes los contratan deben darles instrucciones con mucho cuidado. Entienden las órdenes sencillas que no se tarda mucho en llevar a cabo, pero si se les encarga una labor compleja, o bien olvidan lo que se les ha dicho o bien simplemente no escuchan, y luego ejecutan la tarea de la forma más chapucera.

DHERGOLOTH

Infernal Mediano (yugoloth), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 119 (14d8 + 56)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Fue +6

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dhergoloth realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8 + 3) de daño de fuerza.

Garras azotadoras (recarga 5-6). El dhergoloth se mueve hasta su velocidad en línea recta y hace objetivo atadas las criaturas a 1,5 m o menos de él durante su movimiento. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o sufrirá 22 (3d12 + 3) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. El dhergoloth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 10):

A voluntad: oscuridad, terror

Teletransporte. El dhergoloth se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

DINOSAURIOS

El Manual de Monstruos incluye perfiles de varios tipos de dinosaurios. En esta sección se presentan algunos más.

BRONTOSAURIO

Este enorme dinosaurio cuadrúpedo es tan grande que la mayoría de depredadores lo dejan en paz. Su mortífera cola puede ahuyentar o matar amenazas de menor tamaño.

DEINONYCHUS

Este primo mayor del velociraptor clava las garras en su objetivo para matarlo y alimentarse.

DIMETRODÓN

Este reptil con vela dorsal suele habitar en las zonas pobladas por dinosaurios. Caza en las costas y en aguas poco profundas, como si fuera un cocodrilo.

ESTEGOSAURIO

Este robusto dinosaurio tiene hileras de placas en la espalda y una cola flexible con púas que eleva para golpear a los depredadores. Suele viajar en manadas de edades mixtas.

HADROSAURIO

Un hadrosaurio es un herbívoro semicuadrúpedo con crestas óseas en el cráneo. Si se domestica desde que es una cría, puede hacer las veces de montura.

QUETZALCOATLUS

Este gigante emparentado con el pteranodon tiene una envergadura de más de 9 m. Aunque puede caminar como un cuadrúpedo, se siente más cómodo en el aire.

BRONTOSAURIO

Bestia Gargantuesca (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 121 (9d20 + 27)

Velocidad: 9 m

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

Tiradas de salvación: Con +6

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas:—

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 32 (6d8 + 5) de daño contundente.

Pisotón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 27 (5d8 + 5) de daño contundente y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribado.

VELOCIRAPTOR

Este dinosaurio con plumas es del tamaño de un pavo grande. Es un depredador agresivo y suele cazar en manadas para abatir a presas más grandes.

DEINONYCHUS

Bestia Mediana (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas:—

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Abalanzarse. Si el deinonychus se mueve al menos 6 m en línea recta hacia una criatura y luego impacta a esa criatura con un ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el deinonychus puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El deinonychus realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

DIMETRODÓN

Bestia Mediana (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 9 m, nadar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas:—

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño perforante.



ESTEGOSAURIO

Bestia Enorme (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (8d12 + 24)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 26 (6d6 + 5) de daño perforante.

HADROSAURIO

Bestia Grande (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 12 m

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

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño contundente.

QUETZALCOATLUS

Bestia Enorme (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (4d12 + 4)

Velocidad: 3 m, volar 24 m

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

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Pasar Volando. El quetzalcoatlus no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 3 m, una criatura. Impacto: 12 (3d6 + 2) de daño perforante.

Si el quetzalcoatlus vuela al menos 9 m hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 10 (3d6) de daño perforante adicional.

VELOCIRRAPTOR

Bestia Diminuta (dinosaurio), sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El velociraptor tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del velociraptor se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El velociraptor realiza un ataque con sus garras y uno de mordisco.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.



DRACO GUARDIÁN

Un draco guardián es una criatura reptiliana creada a partir de escamas de dragón mediante un ritual extraño y espluznante. Un draco bien entrenado es obediente, territorial y puede obedecer órdenes simples, por lo que es un magnífico guardián.

La secta de Tiamat lleva a cabo rituales para crear a estas criaturas, y lo mismo hacen otros grupos que tienen grandes conocimientos arcanos y un vínculo con los dragones. Para completar el ritual se requiere la ayuda de un dragón cromático, que participa en él para recompensar a sus aliados o adoradores con un sirviente valioso.

El ritual, que dura varios días, requiere 5 kg de escamas de dragón frescas (donadas por el dragón aliado con el grupo), una gran cantidad de carne fresca y un caldero de hierro. Al finalizar el proceso, del caldero emerge un huevo Pequeño que eclosiona al cabo de pocas horas.

El draco guardián recién nacido forja un vínculo con la primera criatura que lo alimenta (generalmente, la que planea entrenarlo). La bestia no deja de ser violenta, pero confía en su amo. Alcanza su tamaño máximo al cabo de dos o tres semanas, el tiempo suficiente para entrenarlo, y se le puede enseñar a hacer lo mismo que a un perro guardián.

Un draco guardián se asemeja al tipo de dragón con cuyas escamas fue creado, pero no tiene alas y es pequeño y musculoso. No puede reproducirse y sus escamas no pueden usarse para crear otros dracos guardianes.

VARIANTE: DRACOS CROMÁTICOS

Cada tipo de escama de los dragones cromáticos crea un draco guardián similar a su progenitor, pero sin alas, más pequeño y con habilidades únicas. Estas características especiales se explican a continuación.

Draco guardián azul. El draco tiene una velocidad excavando de 6 m y resistencia al daño de relámpago.

Draco guardián blanco. El draco tiene una velocidad excavando de 6 m, una velocidad trepando de 9 m y resistencia al daño de frío.

Draco guardián negro. El draco puede respirar tanto dentro como fuera del agua, tiene una velocidad nadando de 9 m y es resistente al daño de ácido.

Draco guardián rojo. El draco tiene una velocidad trepando de 9 m y resistencia al daño de fuego.

Draco guardián verde. El draco puede respirar tanto dentro como fuera del agua, tiene una velocidad nadando de 9 m y es resistente al daño de veneno.

DRACO GUARDIÁN

Dragón Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 9 m

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

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende dracónico, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El draco guardián realiza un ataque de mordisco y uno con su cola.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.



DRAEGLOTH

Un draegloth es un demonio creado por un sacerdote elfo de Lolth en un ritual impío y peligroso en el que se le imbuyen la esencia feérica del creador y la esencia infernal de un glabrezu. Este ritual rara vez sale bien, pero los fieles de Lolth consideran que vale la pena correr el riesgo, ya que la criatura resultante posee un don innato para la magia y una fuerza física considerable. El draegloth suele servir a su creador, que aprovecha el ansia de destrucción de la criatura para aplastar a sus rivales.

Un draegloth tiene el tamaño de un ogro y es un bípedo de cuatro brazos, piel morada y pelaje claro. Dos de sus brazos son musculosos y acaban en garras afiladas; los otros dos tienen el tamaño y la apariencia de los brazos de un elfo y son capaces de realizar movimientos más delicados. Aunque la criatura es muy musculara, es grácil como un elfo. Su rostro bestial se compone de unos ojos rojos y brillantes, un hocico canino y una boca llena de dientes afilados.

Entre las casas nobles drows de Menzoberranzan, en los Reinos Olvidados, que una suma sacerdotisa consiga crear un draegloth se interpreta como un signo de que la casa se ha ganado el favor de Lolth... y de que la señora demoníaca ha despreciado a los rivales de la familia al no otorgarles el mismo don. Tras la creación del draegloth, las líderes de la casa comienzan a confabular para arremeter contra sus rivales cuando la criatura haya crecido del todo. Esta ocupa un lugar central en sus planes, dado que sus habilidades pueden cambiar el curso de la batalla contra una casa que no tenga un draegloth propio.

Aunque los draegloths son importantes para los planes de la secta de Lolth, el máximo estatus que pueden conseguir es el de sirviente predilecto de un sacerdote. Antes de que se les asigne algún cometido, los draegloths reciben instrucciones referentes a la aceptación de su deber y a no cuestionar la autoridad. La mayoría de draegloths albergan un hondo resentimiento por tener que cumplir órdenes, pero, gracias a su entrenamiento, suelen descargar su frustración contra los enemigos de su creador en lugar de contra este último. Un draegloth que no consiga reprimir su ambición podría abandonar a su creador y actuar por su cuenta. No se sabe si los draegloths rebeldes son parte del plan de Lolth para sembrar el caos.

DRAEGLOTH

Infernal Grande (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 123 (13d10 + 52)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, elfo, infracomún

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Línea Feérica. El draegloth tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draegloth realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 16 (2d10 + 5) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. **Impacto:** 16 (2d10 + 5) de daño perforante.

Lanzamiento de conjuros. El draegloth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 11):

A voluntad: luces danzantes, oscuridad

1/día cada uno: confusión, fuego feérico



ARACNOMANTE DROW

Los lanzadores de conjuros drows que se entregan por completo a Lolth, la Reina Araña, en ocasiones recorren la senda oscura de la aracnomancia. Al ofrecer su cuerpo y su alma a Lolth, obtienen un poder formidable y una conexión sobrenatural con las arañas ancestrales de los horripilantes Fosos de la Telaraña Demoníaca, cuya magia canalizan.

ARACNOMANTE DROW

Humanoide Mediano (elfo), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 162 (25d8 + 50)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +7, Int +9, Car +8

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Naturaleza +9, Percepción +7, Sigilo +8

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: elfo, infracomún, puede comunicarse con arañas

Desafío: 13 (10 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Caminar por Telarañas. El drow ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Linaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Trepar cual Arácnido. El drow puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El drow realiza tres ataques usando su mordisco, su telaraña, su toque venenoso o una combinación de ellos. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Mordisco (solo forma de araña). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8 + 3) de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 15; sufrirá 31 (7d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si el daño de veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, este permanecerá estable pero estará envenenado durante 1 hora, incluso si recupera puntos de golpe. Mientras dure este envenenamiento, estará paralizado.

Toque venenoso (solo forma humanoide). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 35 (10d6) de daño de veneno.

Telaraña (solo forma de araña; recarga 5–6). Ataque con arma a distancia: +8 a impactar, alcance 9/18 m, un objetivo. **Impacto:** el objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede hacer una prueba de Fuerza con CD 15, rompiendo la telaraña si tiene éxito. También se puede atacar a la telaraña para intentar destruirla (CA 10; 5 pg; vulnerable al daño de fuego; inmune al daño contundente, al psíquico y al de veneno).

Lanzamiento de conjuros. El drow lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *luces danzantes, mano de mago*

1/día cada uno: *disipar magia, excursión etérea, fuego feérico, invisibilidad, oscuridad, plaga de insectos, volar*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma (se recarga tras un descanso corto o largo).

El drow se transforma mágicamente en una araña Grande (permanecerá en esa forma durante un máximo de 1 hora) o recupera su forma original. Su perfil, salvo por el tamaño, es igual en cada forma. Puede hablar y lanzar conjuros mientras está en forma de araña. Cualquier equipo que vista o lleve en forma humanoide se funde con la forma de araña. No puede activar, usar, empuñar ni beneficiarse de ninguno de sus objetos. Si muere, recuperará su forma humanoide.



CAPITÁN DE UNA CASA DROW

Humanoide Mediano (elfo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 162 (25d8 + 50)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +6, Sab +6

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +8

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Línea Feérica. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El drow realiza dos ataques con su cimitarra y uno con su látigo o ballesta de mano.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante más 14 (4d6) de daño de veneno.

Látigo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño cortante.

Ballesta de mano. Ataque con arma a distancia: +8 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenado durante 1 hora. Si la falla por 5 o más, el objetivo también quedará inconsciente mientras esté envenenado de esta forma. El objetivo recobra el conocimiento si recibe daño o si otra criatura utiliza una acción para zarandearlo.

Lanzamiento de conjuros. El drow lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: luces danzantes

1/día cada uno: fuego feérico, levitar (solo lanzador), oscuridad

ACCIONES ADICIONALES

Orden de batalla. Elige una criatura a 9 m o menos del drow a la que este pueda ver. Si la criatura elegida puede ver u oír al drow, esa criatura podrá usar su reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo o realizar las acciones de Esconderte o Esquivar.

REACCIONES

Parada. El drow suma 3 a su CA contra una tirada de ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Un capitán de una casa hará lo que sea para proteger a su familia, ya sea su casa natal o un pelotón desorganizado de rebeldes. Yo haría cualquier cosa por mi ma (aunque a veces me saque de mis casillas) y por la familia que he elegido; así que admiro su dedicación.

TAS

CAPITÁN DE UNA CASA DROW

Un capitán de una casa drow encabeza las tropas de una facción de la Infraoscuridad, ya sea defendiendo una fortaleza o liderando los efectivos contra las tropas enemigas. Estos oficiales estudian estrategias y tácticas de forma exhaustiva para convertirse en líderes eficaces en la batalla.

En la ciudad de Menzoberranzan, en los Reinos Olvidados, las casas nobles devotas de Lolth confían el liderazgo de sus fuerzas militares a un capitán, que suele ser el primogénito o el segundo hijo de una matrona drow (que aparece en este libro). En otros lugares, los capitanes de las casas drows luchan en la guerra contra Lolth y suelen aliarse con los duergars y otros pueblos que también desean librarse a su mundo subterráneo de la malignidad de la diosa.



CONSORTE PREDILECTO DROW

Casi todas las sacerdotisas de Lolth, incluidas las poderosas matronas drows que se presentan en este libro, tienen a un drow atractivo como consorte. Los consortes predilectos drows, elegidos tanto por su belleza como por su poder mágico, pueden valerse por sí mismos tanto en una conversación como en un combate. Algunos de ellos, haciendo a la vez de consejeros, protectores y amantes, se contentan con un papel secundario, mientras que los más ambiciosos aspiran a controlar el poder desde las sombras, o incluso a detentarlo.

Los consortes predilectos que demuestran su astucia se ganan la atención (y quizás hasta el corazón) de su sacerdotisa, a quien dan útiles consejos. Sin embargo, el puesto de consorte no está garantizado; las sacerdotisas de Lolth son famosas por cambiar de parecer, y el consorte deberá competir contra otros.

Algunos consortes trabajan en las sombras para socavar los males fomentados por Lolth. Otros viven en ciudades de la Infraoscuridad que siguen libres de la influencia de Lolth, donde estos lanzadores de conjuros formidables usan su poder para acabar con la tiranía de la diosa.

CONSORTE PREDILECTO DROW

Humanoide Mediano (elfo, mago), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (18 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 240 (32d8 + 96)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +11, Con +9, Car +10

Habilidades: Acrobacias +11, Atletismo +8, Percepción +8, Sigilo +11

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 18 (20 000 PX) **Bonificador por competencia:** +6

Línea Féérica. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El drow realiza tres ataques usando su cimitarra o su erupción arcana. Puede sustituir uno de los ataques por un uso de lanzamiento de conjuros.

Cimitarra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) de daño cortante más 27 (6d8) de daño de veneno.

Erupción arcana. *Ataque de conjuro a distancia:* +10 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. *Impacto:* 36 (8d8) de daño de fuerza y, si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, el drow puede empujarla hasta 3 m de distancia.

Lanzamiento de conjuros. El drow lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *armadura de mago, luces danzantes, mano de mago, mensaje*

3/día cada uno: *bola de fuego, invisibilidad, puerta dimensional*

1/día cada uno: *fuego féérico, levitar (solo lanzador), oscuridad*

REACCIONES

Escudo protector (3/día). Cuando una tirada de ataque impacte al drow o a una criatura a 3 m o menos de él, el drow le da al objetivo un bonificador de +5 a su CA hasta el principio del siguiente turno del drow, lo que puede hacer que la tirada de ataque inicial falle.



ESPADACHÍN DE LAS SOMBRAS

DROW

Humanoide Mediano (elfo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 150 (20d8 + 60)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +7, Sab +6

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +9

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Línea Feérica. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del drow.

ACCIONES

Ataque múltiple. El drow realiza tres ataques con su espada de las sombras. Puede sustituir uno de ellos por un ataque con su ballesta de mano. El drow también puede usar lanzamiento de conjuros para lanzar oscuridad.

Espada de las sombras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +9 a impactar, alcance 1,5 m o 9/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 27 (7d6 + 5) de daño necrótico.

Ballesta de mano. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d6 + 5) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará envenenado durante 1 hora. Si la falla por 5 o más, el objetivo también quedará inconsciente mientras esté envenenado de esta forma. El objetivo recobra el conocimiento si recibe daño o si otra criatura utiliza una acción para zarandearlo.

Lanzamiento de conjuros. El drow lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: luces danzantes, oscuridad
1/día cada uno: fuego feérico, levitar (solo lanzador)

ACCIONES ADICIONALES

Paso entre sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el drow se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver y que también esté en condiciones de luz tenue u oscuridad. Luego tiene ventaja en el primer ataque cuerpo a cuerpo que realice antes del final del turno.

ESPADACHÍN DE LAS SOMBRAS DROW

Los espadachines de las sombras drows recorren los tenebrosos caminos de la Infraoscuridad para cumplir las misiones sangrientas que les han encomendado. Protegen los enclaves y ciudades de la Infraoscuridad ante sus enemigos y siguen el rastro de los ladrones que se hacen con tesoros preciados. En la ciudad de Menzoberranzan, en los Reinos Olvidados, las casas nobles suelen contratar espadachines de las sombras para eliminar rivales de otras familias. En las comunidades que escaparon de la influencia de Lolth, estos drows hacen de espías y se encargan de desbaratar los planes de la secta de la señora demoníaca. Sea cual sea su cometido, se mueven de forma indetectable hasta el momento en que atacan, y son lo último que ven sus víctimas antes de morir.

Estos espadachines obtienen sus poderes sombríos mediante un ritual en el que matan a un demonio de las sombras y evitan místicamente que se reconstituya en el Abismo, para así absorber su esencia.

VARIANTE: INVOCACIÓN DEMONÍACA

Algunos espadachines de las sombras drows tienen una acción que les permite invocar a un demonio.

Invocar demonio de las sombras (1/día). El drow intenta invocar mágicamente a un **demonio de las sombras** (consulta el *Manual de Monstruos*), con un 50% de probabilidad de éxito. Si el intento falla, el drow sufre 5 (1d10) de daño psíquico. Si tiene éxito, el demonio invocado aparece en un espacio sin ocupar a 18 m o menos de su invocador, se comporta como su aliado y no puede invocar a su vez a otros demonios. Permanecerá durante 10 minutos, hasta que él o su invocador muera o hasta que este lo desconvoque como acción.



INQUISIDOR DROW

Los adoradores de Lolth esperan que se produzcan traiciones en algún momento; no en vano, la Reina Araña las fomenta. Se puede tolerar cierto grado de maquinaciones y puñaladas traperas, pero el exceso de ellas podría debilitar a toda una comunidad. Para mantener una apariencia de orden y erradicar a los traidores, las sacerdotisas de Lolth recurren a los inquisidores. Estos son elegidos de entre los sacerdotes, y solo las matronas drows (descritas en este libro) de las casas nobles tienen el mismo grado de autoridad. Quienquiera que se oponga a la jerarquía se enfrentará a un interrogatorio doloroso y, por lo general, a una muerte atroz.

VARIANTE: INVOCACIÓN DEMONÍACA

Algunos inquisidores drows tienen una acción que les permite invocar a una yochlol.

Invocar demonio (1/día). El drow intenta invocar mágicamente a una yochlol (consulta el *Manual de Monstruos*), con un 50% de probabilidad de éxito. Si el intento falla, el drow sufre 5 (1d10) de daño psíquico. Si tiene éxito, el demonio invocado aparece en un espacio sin ocupar a 18 m o menos de su invocador, se comporta como su aliado y no puede invocar a su vez a otros demonios. Permanecerá durante 10 minutos, hasta que ella o su invocador muera o hasta que este la desconvoque como acción.

INQUISIDOR DROW

Humanóide Mediano (clérigo, elfo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 149 (23d8 + 46)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +10, Car +10

Habilidades: Percepción +10, Perspicacia +10, Religión +8, Sigilo +7

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 14 (11 500 PX) Bonificador por competencia: +5

Detectar Mentiras. El drow reconoce cuándo una criatura a la que puede oír dice una mentira en un idioma que conozca.

Líaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El drow realiza tres ataques con su lanza mortal.

Lanza mortal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d6 + 5) de daño perforante más 18 (4d8) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Lanzamiento de conjuros. El drow lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *detectar magia, luces danzantes, mensaje, taumaturgia* 1/día cada uno: *clarividencia, detectar pensamientos, disipar magia, fuego feérico, levitar (solo lanzador), oscuridad, silencio, sugestión, visión veraz*

ACCIONES ADICIONALES

Daga espectral (se recarga tras un descanso corto o largo). El drow conjura una daga espectral flotante a 18 m o menos de sí. El drow puede hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo (+10 a impactar) contra una criatura que se encuentre a 1,5 m o menos de la daga. Si impacta, el objetivo recibe 9 (1d8 + 5) de daño de fuerza.

La daga dura 1 minuto. Como acción adicional en turnos posteriores, el drow puede mover la daga hasta 6 m y repetir el ataque contra una criatura que esté a 1,5 m o menos de ella.



MATRONA DROW

Toda casa noble drow que rinde culto a Lolth está dirigida por una matrona: una sacerdotisa influyente encargada de cumplir la voluntad de la diosa al tiempo que promueve los intereses de la familia. Las matronas encarnan las intrigas y la traición asociadas a la Reina Araña. Cada una se encuentra en el centro de una amplia red de conspiraciones, y entre ellas y sus enemigos se interponen numerosos demonios, arañas y soldados reclutados. Aunque las matronas ostentan un gran poder, este depende de conservar el favor de la veleidosa Reina Araña, que en ocasiones decide despojar a sus fieles de lo que les había otorgado. El perfil de este libro representa a una matrona en el apogeo de su poder.

Una matrona casi nunca está sola. Por lo general, está acompañada por un consorte predilecto drow y un capitán de una casa drow (ambos aparecen en este libro). La sacerdotisa también podría estar rodeada de otras criaturas de la Infraoscuridad que le proporcionan protección o consejo.

MADRES DE LA REBELIÓN

Algunas matronas renuncian a Lolth y se unen a la guerra contra la diosa. Estas drows pueden tener cualquier alineamiento y pierden las siguientes habilidades de su perfil: favor fugaz de Lolth, invocar sirviente y controlar demonio. Incluso sin estas capacidades, las matronas drows son oponentes formidables y varias de ellas ocupan posiciones de gran influencia en los ejércitos de la Infraoscuridad organizados contra los seguidores de Lolth.

LA GUARIDA DE UNA MATRONA

El palacio de una matrona drow es su hogar y fortaleza. En todo el edificio hay sellos que le permiten usar las siguientes acciones en guarida mientras esté en su interior.

Los templos de Lolth también hacen las veces de guarida de una matrona mientras esté en su interior, a menos que haya renunciado a la diosa o que otra matrona esté presente. Si hay dos o más matronas dentro de un templo de su diosa, ninguna de ellas puede usarlo como guarida.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), la drow puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Detectar intrusos. La drow proyecta su mente por la guarida y marca a cualquiera que pueda suponer una amenaza contra ella o su séquito. Hasta la posición 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto, las criaturas hostiles que estén en el interior de la guarida no pueden esconderse de la matrona y la invisibilidad no funciona contra ella.



Lanzamiento telequinético. La drow hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de ella e intenta expulsarla de su presencia. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 19 o saldrá despedido $2d6 \times 3$ m por los aires. Si la criatura choca contra un objeto sólido, recibirá 1d6 de daño contundente por cada 3 m que haya recorrido. Si la drow la suelta mientras esté en el aire, la criatura sufrirá el daño por caída normal.

Telaraña espectral. Una telaraña espectral reluciente surge de un punto que la drow pueda ver a 36 m o menos de ella. Todas las criaturas que estén a 18 m o menos de ese punto deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o quedarán apresadas durante 1 minuto. Cada criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.



MATRONA DROW

Humanoide Mediano (clérigo, elfo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (media armadura)

Puntos de golpe: 247 (33d8 + 99)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	21 (+5)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +11, Car +12

Habilidades: Percepción +11, Perspicacia +11, Religión +9, Sigilo +10

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 20 (25 000 PX)

Bonificador por competencia: +6

Equipo Especial. La drow empuña una vara de tentáculos.

Línea Feérica. La drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y la magia no puede dormirla.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, la drow tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. La drow realiza dos ataques con su bastón demoníaco o un ataque con su bastón demoníaco y tres con la vara de tentáculos.

Bastón demoníaco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño contundente u 8 (1d8 + 4) de daño contundente si se usa a dos manos, más 14 (4d6) de daño psíquico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19 o quedará asustado de la drow durante 1 minuto. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Vara de tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 4,5 m, una criatura. Impacto: 3 (1d6) de daño contundente. Si el objetivo recibe tres impactos de la vara en un turno, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o sufrirá los siguientes efectos durante 1 minuto: su velocidad se reducirá a la mitad, tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y no podrá usar reacciones. Además, en cada uno de sus turnos, podrá realizar una acción o una acción adicional, pero no ambas. El objetivo

puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. La drow lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: detectarmagia, luces danzantes, orden imperiosa, taumaturgia

2/día cada uno: barrera de cuchillas, curar heridas, desplazamiento entre planos, destierro, inmovilizar persona, silencio

1/día cada uno: clarividencia, detectar pensamientos, disipar magia, fuego feérico, levitar (solo lanzador), oscuridad, portal, sugerencia

Llama divina (2/día). Una columna de fuego divino de 3 m de radio y 12 m de alto brota en una zona a hasta 36 m de distancia de la drow. Todas las criaturas situadas en la columna deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirán 14 (4d6) de daño de fuego y 14 (4d6) de daño radiante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES ADICIONALES

Favor fugaz de Lolth. La drow otorga la bendición de la Reina Araña a un aliado que pueda ver a 9 m o menos de ella. Este recibe 7 (2d6) de daño psíquico pero tiene ventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del final de su siguiente turno.

Invocar sirviente (1/día). La drow invoca mágicamente a un glabrezu o una yochlol (ambos descritos en el Manual de Monstruos). La criatura invocada aparece en un espacio sin ocupar a 18 m o menos de su invocadora, se comporta como su aliada y no puede invocar a su vez a otros demonios. Permanecerá durante 10 minutos, hasta que ella o su invocadora muera o hasta que esta la desconvoque como acción.

ACCIONES LEGENDARIAS

La drow puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. La drow recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Bastón demoníaco. La drow realiza un ataque con su bastón demoníaco.

Controlar demonio. Un demonio aliado a 9 m o menos de la drow usa su reacción para hacer un ataque contra un objetivo elegido por la drow al que esta pueda ver.

Lanzar conjuro (cuenta 2 acciones). La drow utiliza su lanzamiento de conjuros.



DUERGARS

Los duergars son enanos que moran en las profundidades de la Infraoscuridad y en otros reinos donde no brilla el sol. Su carácter y sus habilidades se ven muy influidos por el cautiverio y el tormento de sus ancestros a manos de los azotamentes, que les dotaron de poderosas habilidades psínicas pero también les sumieron en un profundo pesar. A algunos, este pozo de dolor les inspira a crear grandes obras melancólicas, pero en otros se manifiesta como ira.

Al igual que muchos habitantes de la Infraoscuridad, los duergars deben permanecer alerta ante las incursiones y las maquinaciones de sus vecinos. Con este fin, han desarrollado una gran versatilidad en combate: suelen combinar su furia con sus habilidades psínicas, y también montan en peligrosas bestias de la Infraoscuridad a las que entrena-

Los duergars, a los que algunos atribuyen una honda apatía, se entregan a sus quehaceres con acusada pasión, pero esto pocas veces se traduce en alegría. Viven la vida con

intensidad y emoción, ya sea al explorar túneles aledaños, defender sus hogares, relacionarse con sus familias o crear nuevas y atrevidas obras. Aunque lidiar con los inevitables estallidos de frustración y desesperación no siempre resulte fácil, sus lazos de amistad y parentesco son fuertes y suelen tener una mentalidad muy comunitaria: en la Infraoscuridad, todo el mundo debe cooperar para sobrevivir.

Para los duergars de los Reinos Olvidados, el proceso creativo entraña grandes pasiones. Suelen preferir obras macizas y grandiosas, pero con una pureza y minimalismo que les llevan a decantarse por formas geométricas. Las fortalezas que diseñan son sólidas y austeras, mientras que las armas que forjan son herramientas para la violencia sin adorno alguno. Si bien hay gente que critica la frialdad y desnudez de sus obras, que pueden llegar a resultar austeras, los duergars consideran que sus creaciones honran los materiales utilizados y cumplen su propósito sin demasiadas pretensiones.



DÉSPOTA DUERGAR

Los déspotas duergars reemplazan partes de sus cuerpos con dispositivos mecánicos que controlan sus habilidades psíónicas.

DÉSPOTA DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 119 (14d8 + 56)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	5 (-3)	19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

Motor Psíquico. Cuando el duergar sufra un crítico o sus puntos de golpe se reduzcan a 0, de su cuerpo brota energía psíquica que infinge 14 (4d6) de daño psíquico a todas las criaturas que estén a 1,5 m o menos de él.

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

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El duergar realiza dos ataques con su puño férreo y dos con su pie aplastante. Tras uno de los ataques, el duergar puede moverse hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad. Puede sustituir uno de los ataques por un uso de su llamarada.

Pie aplastante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño contundente, o 21 (3d10 + 5) a un objetivo derribado.

Puño férreo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 23 (4d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 17 o será empujada hasta 9 m en línea recta y caerá derribada.

Lanzamiento de conjuros (psíonica). El duergar lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: ilusión menor, mano de mago
1/día: nube apesotosa

Llamarada. El duergar arroja llamas en una línea de 30 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 16; sufrirán 18 (4d8) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

FILOESPÍRITU DUERGAR

Los filoespíritus son combatientes duergars cuyo dominio de la psíónica les permite manifestar espadas de energía psíquica con las que despedazan a sus enemigos.

FILOESPÍRITU DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 7,5 m

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

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los estados de envenenado, hechizado y paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Filoespíritu. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño de fuerza, o 13 (3d6 + 3) de daño de fuerza mientras esté bajo el efecto de agrandarse.

Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, que obligue a una criatura a hacer una tirada de salvación o que se rompa su concentración (como si se concentrara en unconjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

ACCIONES ADICIONALES

Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar aumenta mágicamente su tamaño y el de cualquier cosa que vista o lleve. Durante este tiempo, el duergar será Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza (ya incluido en los ataques) y tendrá ventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Fuerza. Si el duergar carece de espacio para hacerse Grande, alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible.

El poder mental del que gozan los duergars les fue otorgado por los ilícidos. Pero ¿por qué crearían sirvientes que pueden volverse invisibles o alcanzar el tamaño de ogros?

La razón más probable es que, de este modo, los duergars podrían mantener a raya al resto de esbirros de sus amos. En retrospectiva, es posible que los duergars escaparan de su cautiverio porque sus carceleros les facilitaron la llave.

—Mordenhainen



GUARDIA PÉTREO DUERGAR

Los guardias pétreos son tropas de élite que se despliegan en pequeños pelotones para reforzar las partidas de guerra o se organizan en fuerzas de ataque de élite para misiones específicas.

GUARDIA PÉTREO DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Formación en Falange. El duergar tiene ventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación de Destreza mientras esté a 1,5 m o menos de un aliado que empuñe un escudo.

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los estados de envenenado, hechizado y paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El duergar realiza dos ataques con su espada corta o su jabalina.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante, u 11 (2d6 + 4) de daño perforante mientras esté bajo el efecto de agrandarse.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante, u 11 (2d6 + 4) de daño perforante mientras esté bajo el efecto de agrandarse.

Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, que obligue a una criatura a hacer una tirada de salvación o que se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

ACCIONES ADICIONALES

Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar aumenta mágicamente su tamaño y el de cualquier cosa que vista o lleve. Durante este tiempo, el duergar será Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza (ya incluido en los ataques) y tendrá ventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Fuerza. Si el duergar carece de espacio para hacerse Grande, alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible.



DE IZQUIERDA A DERECHA: FILOESPIRITU, SEÑOR DE LA GUERRA Y KARRORN DUERGAR

KAVALRACNI DUERGAR

Humanóide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas, escudo)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Entrenamiento de Caballería. Cuando el duergar impacte a un objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esté montado, la montura puede usar su reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra el mismo objetivo.

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los estados de envenenado, hechizado y paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El duergar realiza dos ataques con su pico de guerra.

Pico de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

La arquitectura duergar se caracteriza por una monumentalidad brutalista. No es el estilo que usaría en mis torres (prefiero el oro, las gemas y la tracería), pero admiro la audacia de sus creaciones.

—Mordenkainen

KAVALRACNI DUERGAR

Los kavalracni son una caballería duergar entrenada para luchar a lomos de monturas hembras (aparecen en este libro) o de otras criaturas de la Infraoscuridad.

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +2 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d10) de daño perforante.

Invisibilidad compartida (se recarga tras un descanso corto o largo). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, que obligue a una criatura a hacer una tirada de salvación o que se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible. Si el duergar es invisible y está montado, la montura también es invisible. La invisibilidad de la montura termina en cuanto el duergar ataque.



MAESTRO MENTAL DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Sab +2

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, visión verdadera 9 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los estados de envenenado, hechizado y paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El duergar realiza dos ataques con su daga con veneno mental. Puede sustituir un ataque por un uso de su dominio mental.

MAESTRO MENTAL DUERGAR

Con sus temibles máscaras, los maestros mentales duergars suelen ser espías tanto en fortalezas duergars como en otros lugares. Sus habilidades mejoradas psíonicamente les permiten detectar ilusiones con facilidad y miniaturizarse para espiar a sus objetivos.

SEÑOR DE LA GUERRA DUERGAR

Un señor de la guerra es astuto, inspirador y despiadado a partes iguales. Estos duergars son líderes hábiles en la batalla que pueden usar ráfagas de energía psiónica para obligar a los guerreros bajo su mando a luchar con más fuerza.

Daga con veneno mental. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 10 (3d6) de daño psíquico, o 1 de daño perforante más 10 (3d6) de daño psíquico mientras esté bajo el efecto de reducirse.

Dominio mental. El duergar hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 12; si la falla, el duergar le hará usar su reacción (si la tiene) para hacer un ataque con arma contra otra criatura que el duergar pueda ver o para moverse hasta 3 m en la dirección que elija el duergar. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto.

Invisibilidad (recarga 4–6). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, que obligue a una criatura a hacer una tirada de salvación o que se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

ACCIONES ADICIONALES

Reducirse (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar disminuye mágicamente su tamaño y el de cualquier cosa que vista o lleve. Durante este tiempo, el duergar será Diminuto, el daño de sus armas se reducirá a 1 y tendrá desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación que usen la Fuerza. Recibe un bonificador de +5 a todas las pruebas de Destreza (Sigilo) y un bonificador de +5 a su CA. En cada uno de sus turnos, puede usar la acción de Esconderse como acción adicional.

SEÑOR DE LA GUERRA DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 6 (2300 PX)

Bonificador por competencia: +3

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los estados de envenenado, hechizado y paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El duergar realiza tres ataques con su martillo psíquico o con su jabalina y usa la instrucción de ataque.

Martillo psíquico. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño contundente, o 15 (2d10 + 4) de daño contundente mientras esté bajo el efecto de agrandarse, más 5 (1d10) de daño psíquico.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante, u 11 (2d6 + 4) de daño perforante mientras esté bajo el efecto de agrandarse.

Instrucción de ataque. Hasta tres aliados que estén a 36 m o menos de este duergar y que puedan oírlo pueden usar su reacción para realizar un ataque con arma.

Invisibilidad (recarga 4–6). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, que obligue a una criatura a hacer una tirada de salvación o que se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

ACCIONES ADICIONALES

Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar aumenta mágicamente su tamaño y el de cualquier cosa que vista o lleve. Durante este tiempo, el duergar será Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza (ya incluido en los ataques) y tendrá ventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Fuerza. Si el duergar carece de espacio para hacerse Grande, alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible.

REACCIONES

Orden de batida. Cuando un aliado al que el duergar pueda ver tire 1d20, el duergar puede tirar 1d6; el aliado podrá sumar el resultado al d20, pero recibirá 3 (1d6) de daño psíquico.

XARRORN DUERGAR

Los xarrorns son especialistas que construyen armas usando una mezcla de alquimia y psiónica.

XARRORN DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y los estados de envenenado, hechizado y paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Lanza ígnea. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d12 + 3) de daño perforante, o 16 (2d12 + 3) de daño perforante mientras esté bajo el efecto de agrandarse, más 3 (1d6) de daño de fuego.

Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo). El duergar puede volverse invisible mágicamente durante 1 hora o hasta que ataque, que obligue a una criatura a hacer una tirada de salvación o que se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que vista o lleve también se vuelve invisible.

Ráfaga de fuego (recarga 5–6). Desde su lanza ígnea, el duergar proyecta un cono de fuego de 4,5 m o una línea de fuego de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 10 (3d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES ADICIONALES

Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar aumenta mágicamente su tamaño y el de cualquier cosa que vista o lleve. Durante este tiempo, el duergar será Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza (ya incluido en los ataques) y tendrá ventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Fuerza. Si el duergar carece de espacio para hacerse Grande, alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible.

AUTÓMATAS DUERGARS

Los perspicaces ingenieros duergars han construido numerosas máquinas de guerra, algunas de las cuales pueden acoplarse a uno de sus congéneres. Estos híbridos funcionan gracias a la energía psiónica de los duergars, y el que está dentro de la máquina puede canalizar psíquicamente el dolor para aumentar su fuerza en caso de ser atacado.

Estas máquinas se usan en la guerra y para ayudar en los proyectos de construcción. Algunos duergars valientes se prestan voluntarios para convertirse en híbridos, mientras que otros se ven obligados a fusionarse por orden de los tiranos de la Infraoscuridad.

A menos que esté incapacitado, el duergar que está dentro de la máquina puede salir de ella si realiza un descanso corto; el proceso terminará al finalizarlo.

BRAMADOR DUERGAR

Los bramadores duergars usan energía sónica para triturar rocas hasta convertirlas en polvo y para derribar a los invasores.

MARTILLADOR DUERGAR

Los martilladores duergars son máquinas excavadoras y de asedio que se utilizan para cavar túneles y sitiatar las fortificaciones enemigas.

BRAMADOR DUERGAR

Autómata Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 7

Idiomas: entiende enano, pero no puede hablar

Desafío: 3 (700 PX) Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El bramador realiza un ataque con su perforadora y usa su grito sónico.

Perforadora. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (1d12 + 4) de daño perforante.

Grito sónico. El bramador emite energía destructiva en un cubo de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 11 o sufrirán 7 (2d6) de daño de trueno y serán derribadas.

REACCIONES

Núcleo de dolor. Inmediatamente después de que una criatura a 1,5 m o menos del bramador le impacte con una tirada de ataque, este realiza contra ella un ataque con su perforadora.



MARTILLADOR DUERGAR

Autómata Mediano (enano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 6 m

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 7

Idiomas: entiende enano, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX) Bonificador por competencia: +2

Monstruo de Asedio. El martillador infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque múltiple. El martillador realiza un ataque con sus garras y otro con su martillo.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Martillo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

REACCIONES

Núcleo de dolor. Inmediatamente después de que una criatura a 1,5 m o menos del martillador le impacte con una tirada de ataque, este realiza contra ella un ataque con su martillo.

DYBBUK

Los dybbuks son demonios que aterrorizan a los mortales del Plano Material poseyendo cadáveres y dándoles una apariencia de vida, tras lo cual los usan para llevar a cabo todo tipo de actividades sórdidas.

En su forma natural, los dybbuks se asemejan a medusas voladoras translúcidas que arrastran sus largos tentáculos al moverse por el aire. Sin embargo, rara vez se dejan ver así, pues prefieren poseer un cadáver que juzguen apto para desplazarse, despertando al cuerpo de la muerte. A los dybbuks les produce una gran satisfacción aterrorizar a otras criaturas haciendo que el cuerpo que han poseído cometa actos grotescos, como vomitar sangre, expulsar montones de gusanos vivos y retorcer sus extremidades de formas imposibles mientras se arrastran por el suelo.

DYBBUK

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 37 (5d8 + 15)

Velocidad: 0 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +6, Intimidación +4, Percepción +4

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, común, telepatía 36 m

Desafío: 4 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Movimiento Incorpóreo. El dybbuk puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

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

ACCIÓN

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, sus puntos de golpe máximos también se reducen en 3 (1d6). La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso corto o largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Lanzamiento de conjuros. El dybbuk lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: puerta dimensional

3/día: fuerza fantasmal



Poseer cadáver (recarga 6). El dybbuk se desvanece y posee un cadáver intacto a 1,5 m o menos de él que sea de una bestia o humanoide de tamaño Grande o más pequeño. El dybbuk obtiene 20 puntos de golpe temporales. El tamaño del dybbuk pasa a ser el del cadáver que controle y no puede usar su Movimiento Incorpóreo. Por lo demás, su perfil no cambia.

La posesión dura hasta que el dybbuk pierda sus puntos de golpe temporales o le ponga fin como acción adicional. Cuando la posesión finaliza, el dybbuk aparece en un espacio sin ocupar a 1,5 m del cadáver.

ACCIONES ADICIONALES

Controlar cadáver. Mientras el dybbuk esté poseyendo un cadáver, puede hacer algo inquietante con él, como vomitar sangre, girar la cabeza por completo o caminar a dos patas si es un cuadrúpedo. Cualquier bestia o humanoide que presencie estos actos deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o quedará asustado del dybbuk durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Las criaturas que superen una tirada de salvación contra esta habilidad serán inmunes a sus efectos durante 24 horas.

EIDOLÓN

Para proteger los sitios que consideran sagrados, los dioses suelen recurrir a los eidolones, espíritus fantasmales obligados a salvaguardar un lugar sagrado. Los eidolones, creados con las almas de devotos fervorosos, moran en templos y criptas para asegurarse de que nadie los profane, dañe o saquee. Si un enemigo pone pie en un lugar protegido, el eidolón se introduce al instante en una estatua preparada especialmente para albergar su alma, anima esta efígie y utiliza su nueva forma para expulsar a los intrusos.

EIDOLÓN

Muerto viviente Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 63 (18d8 – 18)

Velocidad: 0 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +8

Habilidades: Percepción +8

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

Animación sagrada (recarga 5–6). Si el eidolón se mueve a un espacio ocupado por una estatua sagrada, puede desvanecerse y hacer que esta se convierta en una criatura bajo su control. El eidolón usa el perfil de la estatua sagrada en lugar del suyo.

Movimiento Incorpóreo. El eidolón puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto que no sea una estatua sagrada.

Naturaleza Inusual. El eidolón no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia a Expulsión. El eidolón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse muertos vivientes.

ACCIONES

Pavor divino. Todas las criaturas que estén a 18 m o menos del eidolón que puedan verlo deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas del eidolón durante 1 minuto. Mientras estén asustadas de esta manera, deberán realizar la acción de Correr y alejarse del eidolón por la ruta más segura disponible al principio de cada uno de sus turnos; si no hay ningún sitio al que moverse, las criaturas también quedarán aturdidas hasta que puedan moverse de nuevo. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina para él, será inmune al pavor divino de cualquier eidolón durante las siguientes 24 horas.



ESTATUA SAGRADA

Autómata Grande, mismo alineamiento que el eidolón

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d10 + 40)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +8

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: los idiomas que el eidolón conocía en vida

Apariencia Falsa. Si la estatua está quieta al principio del combate, tiene ventaja en su tirada de iniciativa. Además, si una criatura no ha visto a la estatua moverse o actuar, la criatura deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 18 para darse cuenta de que la estatua no es un objeto.

Inerte. Sin un eidolón en su interior, la estatua es un objeto.

Morador Espectral. El eidolón que entra en la estatua permanece en ella hasta que los puntos de golpe de esta se reduzcan a 0, hasta que use una acción adicional para salir o hasta que sea expulsado o sacado a la fuerza por un efecto como el del conjuro *disipar el bien y el mal*. Al salir de la estatua, el eidolón aparece en un espacio sin ocupar a 1,5 m de ella.

Naturaleza Inusual. La estatua no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. La estatua realiza dos ataques con su golpe o piedra.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 43 (6d12 + 4) de daño contundente.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +8 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. Impacto: 37 (6d10 + 4) de daño contundente.

Si un eladrín de otoño te invita a cenar, vete con el estómago vacío. Dada su hospitalidad, te agasajará con platos y más platos.

Tarea pendiente: pedirles a mis amigos eladrins de primavera que visiten a Mordenkainen.
Seguro que así aprende a soltarse un poco.

TASHA

ELADRINS

Los eladrins habitan en los verdes y exuberantes Parajes Feéricos y están emparentados con los elfos que se encuentran en el Plano Material. A diferencia del resto de elfos, que pueden contener sus impulsos salvajes, los eladrins se rigen por la emoción y, debido a su naturaleza mágica, experimentan cambios físicos según su estado de ánimo.

Los eladrins llevan siglos viviendo en los Parajes Feéricos, por lo que la mayoría se ha convertido en criaturas feéricas; así son los que se presentan aquí. Sin embargo, algunos siguen siendo humanoides y se asemejan a sus parientes élficos.

La magia que fluye en los eladrins responde a su estado de ánimo y hace que alternen entre diferentes aspectos estacionales, cada uno de los cuales determina sus habilidades y su comportamiento. Algunos eladrins tienen el mismo aspecto durante años, mientras que otros podrían experimentar todo el abanico de emociones cada semana y cambiar de forma en consecuencia.

NATURALEZA MUDABLE

Cuando un eladrin de los que se presentan aquí termine un descanso largo, puede vincularse con una estación diferente, siempre y cuando no esté incapacitado. Después de la transformación, usará el perfil de su nueva forma estacional en lugar del de la anterior. Cualquier daño que el eladrin haya sufrido en su forma anterior se aplica también a la nueva, y lo mismo ocurre con los estados u otros efectos continuos.

ELADRIN DE INVIERNO

Cuando el dolor aflige a los eladrins, cambian a su forma de invierno y se sumen en la melancolía. Lágrimas heladas caen por sus mejillas y su tristeza palpable se manifiesta con el frío que emanan.

ELADRIN DE INVIERNO

Feérico Mediano (elfo), por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 165 (22d8 + 66)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)

Resistencia a daño: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Presencia Pesarosa. Cualquier criatura que no sea un eladrín que empiece su turno a 18 m o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13. Si la falla, quedará hechizada por el eladrín durante 1 minuto. Mientras esté hechizada de esta manera, la criatura tiene desventaja en pruebas de característica y tiradas de salvación. La criatura hechizada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la Presencia Pesarosa de cualquier eladrín durante las siguientes 24 horas.

Cuando el eladrín haga daño a la criatura hechizada, esta podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El eladrín realiza dos ataques con su espada larga o su arco largo. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d8) de daño cortante o 5 (1d10) de daño cortante si se usa a dos manos, más 13 (3d8) de daño de frío.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 13 (3d8) de daño de frío.

Lanzamiento de conjuros. El eladrín lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *nube de oscurecimiento, ráfaga de viento, tormenta de aguanieve*

ACCIONES ADICIONALES

Paso feérico (recarga 4–6). El eladrín se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

REACCIONES

Represión gélida. Cuando el eladrín reciba daño de una criatura a la que pueda ver a 18 m o menos de él, podrá obligarla a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 16. Si la falla, recibirá 11 (2d10) de daño de frío.

ELADRÍN DE OTOÑO

Los eladrins suelen adoptar su forma otoñal cuando están invadidos por sentimientos de buena voluntad. Cuando se sienten así, dirimen conflictos y, mediante su magia, alivian el sufrimiento y las dolencias de quienes acuden a ellos en busca de ayuda. No toleran la violencia en su presencia y actúan rápidamente para resolver disputas y asegurar que siga reinando la paz.

ELADRÍN DE OTOÑO

Feérico Mediano (elfo), por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 165 (22d8 + 66)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Habilidades: Medicina +7, Perspicacia +7

Resistencia a daño: psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Presencia Cautivadora. Cualquier criatura que no sea un eladrín que empiece su turno a 18 m o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16. Si la falla, quedará hechizada por el eladrín durante 1 minuto. Si la supera, será inmune a la Presencia Cautivadora de cualquier eladrín durante 24 horas.

Cuando el eladrín haga daño a la criatura hechizada, esta podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El eladrín realiza dos ataques con su espada larga o su arco largo. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño cortante o 6 (1d10 + 1) de daño cortante si se usa a dos manos, más 22 (5d8) de daño psíquico.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 22 (5d8) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El eladrín lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *inmovilizar persona*

2/día cada uno: *curar heridas* (como un conjuro de nivel 5), *restablecimiento menor*

1/día cada uno: *restablecimiento mayor, revivir*

ACCIONES ADICIONALES

Paso feérico (recarga 4–6). El eladrín se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

REACCIONES

Fomentar la paz. Si una criatura hechizada por el eladrín impacta con una tirada de ataque mientras se encuentre a 18 m o menos del eladrín, este hace que el ataque falle mágicamente, siempre y cuando pueda ver a la criatura atacante.

ELADRÍN DE PRIMAVERA

Los eladrins de primavera, con sus corazones alborozados, retozan por sus reinos silvános y llenan al aire de canciones y risas. Estos eladrins vivarachos engatusan a otras criaturas para que las invada la alegría primaveral, pero sus travesuras pueden ponerlas en peligro o causarles problemas.

ELADRÍN DE PRIMAVERA

Feérico Mediano (elfo), por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 165 (22d8 + 66)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Habilidades: Engaño +8, Persuasión +8

Resistencia a daño: psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 10 (5900 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Presencia Dichosa. Cualquier criatura que no sea un eladrín que empiece su turno a 18 m o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16. Si la falla, quedará hechizada por el eladrín durante 1 minuto. Si la supera, será inmune a la Presencia Dichosa de cualquier eladrín durante 24 horas.

Cuando el eladrín haga daño a la criatura hechizada, esta podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El eladrín realiza dos ataques con su espada larga o su arco largo. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño cortante o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos, más 22 (5d8) de daño psíquico.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 22 (5d8) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El eladrín lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *risa horrible de Tasha*

1/día cada uno: *imagen mayor, sugestión*

ACCIONES ADICIONALES

Paso feérico (recarga 4–6). El eladrín se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ELADRIN DE VERANO

Cuando se enfadan, los eladrins entran en su forma de verano, un estado ardiente de intensa agitación que los transforma en guerreros agresivos y ansiosos por desatar su ira. La magia responde a su furia y mejora su habilidades de lucha, ayudándolos a moverse con asombrosa rapidez y a atacar con una fuerza formidable.

ELADRIN DE VERANO

Feérico Mediano (elfo), por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 165 (22d8 + 66)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Habilidades: Atletismo +8, Intimidación +8

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Presencia Temible. Cualquier criatura que no sea un eladrin que empiece su turno a 18 m o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16. Si la falla, quedará asustada del eladrin durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune a la Presencia Temible de cualquier eladrin durante las siguientes 24 horas.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El eladrin realiza dos ataques con su espada larga o su arco largo.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante o 15 (2d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos, más 9 (2d8) de daño de fuego.

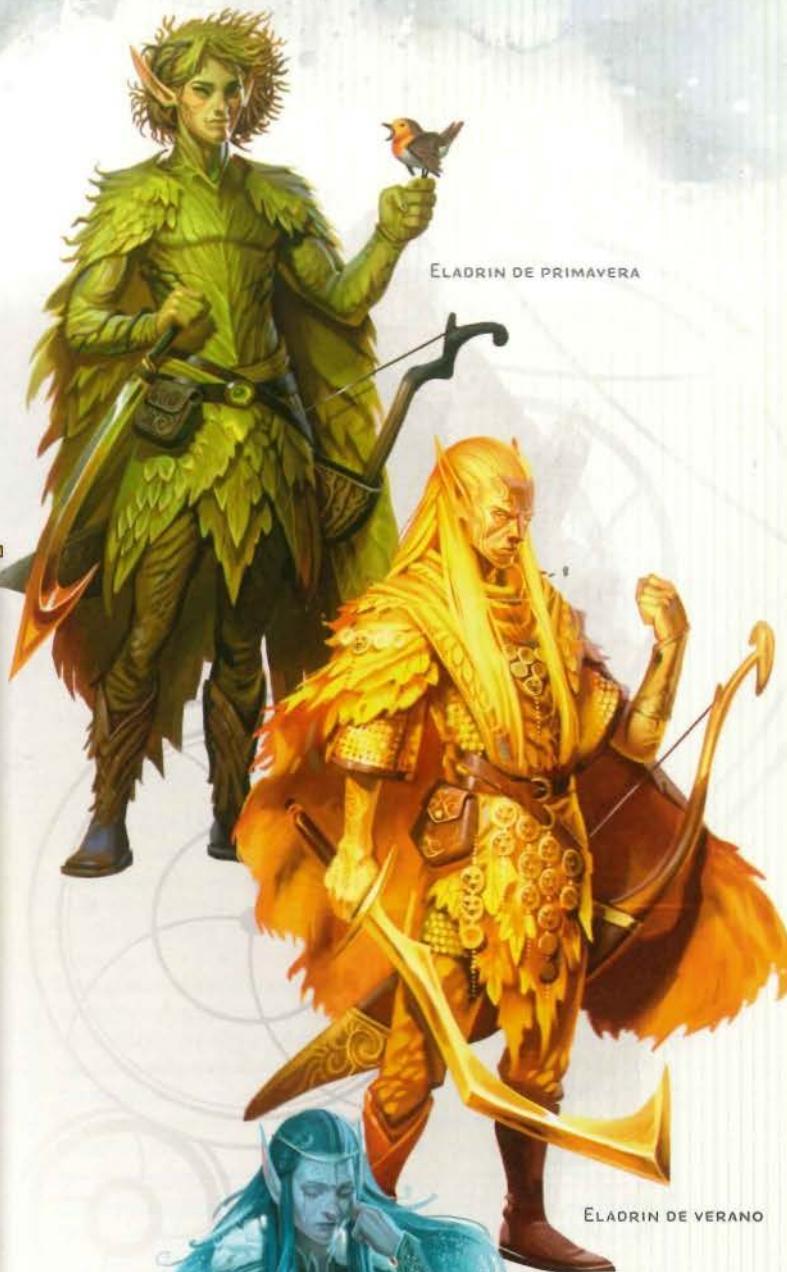
Arco largo. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de fuego.

ACCIONES ADICIONALES

Paso feérico (recarga 4–6). El eladrin se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

REACCIONES

Parada. El eladrin suma 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.



ELADRIN DE VERANO

ELADRIN DE INVIERNO

ENGENDRO DE KYUSS

Muerto viviente Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 76 (9d8 + 36)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Tiradas de salvación: Sab +1

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Gusanos. Si el engendro de Kyuss es el objetivo de un efecto que cura una enfermedad o elimina una maldición, todos los gusanos que lo infestan morirán, por lo que perderá su acción de gusano excavador.

Naturaleza Inusual. El engendro de Kyuss no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Regeneración. El engendro de Kyuss recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar ni en contacto con un curso de agua. Si recibe daño de ácido, de fuego o radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El engendro solo será destruido si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El engendro de Kyuss realiza dos ataques con sus garras y utiliza su gusano excavador.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico.

Gusano excavador. Un gusano salta desde el engendro de Kyuss hacia un humanoide que el engendro pueda ver a 3 m o menos de él. El gusano se adhiere a la piel del objetivo a menos que este supere una tirada de salvación de Destreza con CD 11. El gusano es un muerto viviente Diminuto con CA 6, 1 punto de golpe, 2 (-4) para cada puntuación de característica y una velocidad de 30 cm. Mientras el gusano esté adherido a la piel del objetivo, es posible matarlo de forma convencional o usar una acción para despegarlo (el engendro puede usar su gusano excavador para lanzar un gusano despegado a un humanoide que pueda ver a 3 m o menos del gusano). Si no lo matan ni despegan, el gusano penetra la piel del objetivo al final del siguiente turno del objetivo, lo que le infinge 1 de daño perforante. A partir de entonces, el objetivo sufre 7 (2d6) de daño necrótico por cada gusano que lo infeste (máximo de 10d6) al final de cada uno de sus turnos. Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0, muere y vuelve a la vida 10 minutos después como un engendro de Kyuss. Si un objetivo infestado por gusanos es el objetivo de un efecto que cura una enfermedad o elimina una maldición, todos los gusanos que tenga en el cuerpo morirán.



ENGENDRO DE KYUSS

Kyuss fue un sumo sacerdote de Orcus (aparece en este libro) que creó su primer engendro con los cadáveres que saqueó de diversas necrópolis. Incluso siglos después de la muerte de Kyuss, sus discípulos malévolos continúan llevando a cabo los ritos aborrecibles que él perfeccionó.

Desde la distancia o en condiciones de poca luminosidad, un engendro de Kyuss se asemeja a un zombi al uso. Sin embargo, a medida que se acerque, se podrán apreciar los cientos de pequeños gusanos verdes que entran y salen de su cuerpo. Estos gusanos saltan sobre los humanoides cercanos y penetran su carne hasta llegar al cerebro. Una vez allí, el gusano mata a la criatura y reanima el cadáver, convirtiéndolo en un engendro de Kyuss que produce más gusanos.

Los engendros de Kyuss son la manifestación del propósito de Orcus de reemplazar toda la vida con la muerte viviente. Si nada interfiere con él, un engendro de Kyuss solitario se dedica a viajar sin rumbo fijo. Ataca a cualquier criatura viva que encuentre con la única intención de crear más engendros que se reproducirán exponencialmente si nada los detiene, ya estén juntos o disgregados.

ENGENDRO MARINO

Muchas de las historias que se narran en las salomas y que van de boca en boca por las tabernas de los puertos hablan de gente que se perdió en el mar, pero que no solo se ahogó y desapareció. El océano se llevó a algunos desafortunados que ahora viven como engendros marinos y aparecen entre las olas a modo de reflejos torturados de su antiguo ser. Están cubiertos de una costra de coral, los percebes se aferran a su fría piel y los pulmones que otrora estuvieron llenos de aire ahora pueden respirar también bajo el agua.

Las historias proporcionan un sinfín de motivos para estas extrañas transformaciones. Desaconsejan, por ejemplo, enamorarse de un elfo marino o de un sirénido, desafiar las tormentas con la esperanza de hacerse con una buena pesca o entregar el corazón a un dios marino. Estos relatos admonitorios esconden la auténtica verdad: las cosas que merodean bajo las olas pretenden hacerse con los corazones y las mentes de los moradores de la superficie.

Krakens, morkoths, sagas de los mares, marids, gigantes de las tormentas, dragones tortuga (los morkoths aparecen en este libro; los otros están en el *Manual de Monstruos*)... Todas estas criaturas y muchas otras pueden marcar a los mortales como si fueran su propiedad y convertirlos en sus secuaces. Los desafortunados podrían verse sometidos a uno de estos amos por un mal acuerdo o ser las víctimas de la maldición de uno de ellos. Una vez que ha adquirido una forma acuática, un engendro marino no podrá abandonar el agua durante mucho tiempo sin tentar a la muerte.

Los engendros marinos pueden tener aspectos muy diversos. Los hay con un tentáculo por brazo, la mandíbula de un tiburón, las púas de un erizo de mar, la aleta de una ballena, los ojos de un pulpo, el pelo de algas marinas o cualquier combinación de rasgos por el estilo. Algunas de estas partes del cuerpo de seres acuáticos les proporcionan capacidades especiales.

LOS ENGENDROS MARINOS DE ROCAS MORADAS

Quienes visitan el archipiélago conocido como las Rocas Moradas (en el escenario de los Reinos Olvidados) se percatarán de un hecho curioso sobre los habitantes humanos de estas islas: no hay niños ni ancianos entre ellos. Esto se debe a que los bebés de los isleños se entregan a un kraken (consulta el *Manual de Monstruos*) llamado Slarkrethel. La experiencia transforma a los niños en fanáticos consagrados al kraken. Regresan del mar como humanos, pero cuando llegan a una edad avanzada, se transforman en engendros marinos y se reúnen con su maestro en las profundidades. Algunos niños regresan tras haber sufrido transformaciones parciales y deben esconderse de los forasteros hasta que se transforman por completo para guardar el secreto de las Rocas Moradas.

Los sacerdotes del kraken (en este libro) se ocupan de los feligreses de la criatura. La mayoría de los sacerdotes han nacido en las islas, pero algunos son otro tipo de criaturas que viven en las aguas que rodean las Rocas Moradas, como sirénidos o merrows (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*) o incluso elfos marinos.



ENGENDRO MARINO

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 6 m, nadar 9 m

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

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende acuano y común, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Parcialmente Anfibio. El engendro marino puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella, pero necesita sumergirse en el mar al menos una vez al día durante 1 minuto para evitar ahogarse.

ACCIONES

Ataque múltiple. El engendro marino realiza dos ataques sin armas y uno con su anatomía pisciforme.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Anatomía pisciforme. El engendro marino utiliza una de las siguientes opciones (elige una o tira 1d6):

1–2: Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

3–4: Púas venenosas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 3 (1d6) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

5–6: Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 12 para escapar) si es una criatura Mediana o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el engendro no podrá usar este tentáculo contra otro objetivo.



ENJAMBRE DE LARVAS PODRIDAS

Las larvas podridas son gusanos del tamaño de un dedo que se alimentan de criaturas vivas y muertas, aunque también pueden sobrevivir a base de materia vegetal. Infestan cadáveres y montones de materia en descomposición y atacan a cualquiera que las moleste. Después de introducirse en una criatura, instintivamente se abren camino hacia los órganos vitales.

Las larvas podridas retroceden ante las llamas y el fuego es el arma principal que usar contra ellas una vez que están dentro de un cuerpo. La magia que neutraliza el veneno también puede detenerlas antes de que maten a su huésped.

LARVA PODRIDA

Las larvas podridas son una amenaza tanto individualmente como en un enjambre. Consulta el perfil para ver las mecánicas de un enjambre de larvas podridas. Por sí sola, una larva podrida no tiene perfil.

Cualquier criatura que entre en contacto con una larva podrida deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o será envenenada, ya que la larva se introducirá en su cuerpo. La criatura envenenada recibirá 3 (1d6) de daño veneno al final de cada uno de sus turnos. Cuando la criatura envenenada reciba daño de fuego, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si la criatura envenenada termina su turno con 0 puntos de golpe, morirá por obra de la larva podrida.

ENJAMBRE DE LARVAS PODRIDAS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 1,5 m, trepar 1,5 m

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

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 3 m, Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa un gusano Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

ACCIONES

Mordiscos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 0 m, una criatura en el espacio del enjambre. **Impacto:** 7 (2d6) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará envenenado. Al final de cada uno de los turnos del objetivo envenenado, este recibirá 3 (1d6) de daño de veneno. Cuando el objetivo envenenado reciba daño de fuego, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si el objetivo envenenado termina su turno con 0 puntos de golpe, morirá.



ESPADACHÍN

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura de cuero, Defensa Elegante)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Habilidades: Acrobacias +8, Atletismo +5, Persuasión +6

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Defensa Elegante. Mientras el espadachín no porte escudo y no lleve armadura o tenga armadura ligera, su CA incluye su modificador por Carisma.

ACCIONES

Ataque múltiple. El espadachín realiza un ataque con su daga y dos con su estoque.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Estoque. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Pies ligeros. El espadachín realiza las acciones de Correr o Destrañarse.

ESPADACHÍN

Los espadachines son sinvergüenzas encantadores que viven conforme a sus propios códigos de honor. Anhelan la fama, suelen verse envueltos en lós amorosos y se ganan la vida como piratas y corsarios sin quedarse mucho tiempo en el mismo sitio.

Muchos espadachines tienen una costumbre con la que embellecen sus acciones para resultar más memorables. Puedes tirar en la tabla “Costumbres de los espadachines” o elegir una opción para encontrar la costumbre más adecuada para un espadachín.

COSTUMBRES DE LOS ESPADACHINES

d8 Costumbre

- 1 Guiña un ojo y muestra una sonrisa encantadora.
- 2 Hace reverencias de forma teatral.
- 3 Voltea su daga en el aire constantemente.
- 4 Termina las frases con un escandaloso “¡jajá!”.
- 5 Canta salomás pegadizas.
- 6 Mueve hábilmente una moneda de plata entre los dedos.
- 7 Lanza insultos originales.
- 8 Hace florituras al atacar con el estoque.



ESTRANGULADOR

El estrangulador es un depredador subterráneo mucho más peligroso de lo que su pequeño tamaño y sus extremidades alargadas y elásticas podrían sugerir.

Los estranguladores poseen cartílagos en vez de un esqueleto óseo. Esta estructura interna flexible les permite adentrarse fácilmente en fisuras y huecos estrechos de las paredes de sus hogares cavernosos. En estos lugares, acechan silenciosos e invisibles a la espera de presas.

El método habitual de un estrangulador para atraer a sus víctimas consiste en colocar el cuerpo de su última captura justo fuera de su escondite. Siempre que tiene hambre, arranca unos pocos pedazos de carne para alimentarse. Mientras tanto, el cadáver sirve para llamar la atención de gente curiosa (exploradores del mundo exterior, drows, duergars o la presa favorita del estrangulador: goblins) y ponerlos a su alcance.

Cuando aparece un objetivo, las manos con forma de estrella de mar del estrangulador salen disparadas de su escondite, rodean la garganta de la víctima e inmovilizan a la desafortunada criatura contra la pared de la cueva. Como dispone de unos brazos largos, el estrangulador puede mantener su cuerpo en la profundidad del recoveco en el que se oculta, lejos del alcance de la mayoría de las armas normales.

Los estranguladores suelen tender sus emboscadas en solitario más que en grupo, pero si se encuentra un estrangulador, es probable que haya otros cerca. Se comunican mediante aullidos agudos y espeluznantes que recorren grandes distancias por cuevas y túneles, pero que son difíciles de identificar o localizar en cualquier caverna ya que, por lo general, suelen tener mucho eco.

ESTRANGULADOR

Aberración Pequeña, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: habla de las profundidades

Desafío: 1 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Sin Huesos. El estrangulador puede moverse a través de un espacio de solo 10 cm de ancho y ocuparlo sin tener que apretarse.

Trepar cual Arácnido. El estrangulador puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Velocidad Aberrante (se recarga tras un descanso corto o largo).

El estrangulador puede realizar una acción adicional en su turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El estrangulador realiza dos ataques con sus tentáculos.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, quedará agarrada (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el estrangulador no podrá usar este tentáculo contra otro objetivo. El estrangulador tiene dos tentáculos. Si este ataque es un crítico, el objetivo tampoco podrá respirar ni hablar hasta que el agarre termine.



EXPERTO EN ARTES MARCIALES

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (Defensa sin Armadura)

Puntos de golpe: 60 (11d8 + 11)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Perspicacia +5, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Defensa sin Armadura. Mientras el experto no lleve armadura ni porte escudo, su CA incluye su modificador por Sabiduría.

ACCIONES

Ataque múltiple. El experto realiza tres ataques sin armas o cinco ataques con dardos.

Ataque sin armas. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente. Una vez por turno, el experto puede provocar uno de los siguientes efectos adicionales (elige uno o tira 1d4):

1–2: **Derribar.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o será derribado.

3–4: **Empujar.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será empujado hasta 3 m de distancia del experto.

Dardo. **Ataque con arma a distancia:** +5 a impactar, alcance 6/18 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

REACCIONES

Desviar proyectiles. En respuesta a sufrir el impacto de un ataque con arma a distancia, el experto desvía el proyectil. El daño que recibe se reduce en 1d10 + 3. Si el daño se reduce a 0, el experto atrapa el proyectil si es lo bastante pequeño como para agarrarlo con una mano y siempre que tenga una libre.

EXPERTO EN ARTES MARCIALES

Los expertos en artes marciales son monjes disciplinados muy entrenados para los combates cuerpo a cuerpo. Algunos protegen monasterios, otros viajan por el mundo en busca de sabiduría o nuevas formas de combate que dominar. Unos pocos se convierten en guardaespalda y ofrecen su destreza luchando y su lealtad a cambio de comida y alojamiento.

Algunos artistas marciales se tatúan como homenaje a sus instructores o a aquello que les inspira, o también para recordar lecciones profundas, triunfos y derrotas. Puedes hacer una tirada en la tabla “Tatuajes de experto en artes marciales” para ver qué tipo de tatuaje lleva.

TATUAJES DE EXPERTO EN ARTES MARCIALES

d8 Tatuaje

- 1 Dibujo en los brazos con el que parecen ser de mármol o granito.
- 2 Escamas de dragón coloridas.
- 3 Un collage de elementales o feéricos juguetones.
- 4 Constelaciones en la palma de las manos.
- 5 Pasaje de un manual de lucha.
- 6 Flores preciosas a la par que venenosas.
- 7 Dos couatls entrelazados y plasmados con tinta metálica.
- 8 Un paisaje detallado que muestra la belleza de la naturaleza.

*Resurgir de las cenizas como un fénix...
Son muchos los que usan este coloquialismo tan evocador, pero pocos saben del verdadero horror que supone este renacer.*

—Mordenkainen



FÉNIX

Liberar a un fénix de los Planos Interiores genera una explosión de fuego que se propaga por todo el cielo. Una inmensa ave ígnea se forma en el centro de las llamas y el humo: un elemental anciano poseído por la necesidad de reducir todo a cenizas. El fénix rara vez permanece en el mismo sitio durante mucho tiempo, ya que su afán es transformar el mundo en un infierno.

FÉNIX

Elemental Gargantuesco, por lo general neutral

Clase de Armadura: 18

Puntos de golpe: 175 (10d20 + 70)

Velocidad: 6 m, volar 36 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	26 (+8)	25 (+7)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +10, Car +9

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, aturdido, cansancio, derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 16 (15 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Forma de Fuego. El fénix puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Cualquier criatura que toque al fénix o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras se encuentra a 1,5 m o menos de él recibirá 5 (1d10) de daño de fuego. Además, el fénix puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. La primera vez que entre en el espacio de una criatura durante un turno, la criatura recibirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Con tan solo tocar objetos inflamables que nadie vista o lleve, el fénix también puede hacerlos arder (no requiere acción).

Iluminar. El fénix emite luz brillante en un radio de 18 m y luz tenue 18 m más allá.

Monstruo de Asedio. El fénix infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

Muerte y Renacimiento Ardientes. Si el fénix muere, explota. Todas las criaturas situadas en una esfera de 18 m de radio centrada en el fénix deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirán 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. Los objetos inflamables de la zona arderán siempre y cuando no los lleve o vista alguien.

La explosión destruirá el cuerpo del fénix y dejará un trozo de carbonilla con la forma de un huevo que pesa 2,5 kg. La carbonilla infinge 21 (6d6) de daño de fuego a cualquier criatura que la toque, pero solo una vez por asalto. La carbonilla es inmune a todo el daño y un nuevo fénix surge de ella al cabo de 1d6 días.

Pasar Volando. El fénix no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Resistencia Legendaria (3/día). El fénix puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El fénix realiza un ataque con el pico y otro con sus garras ardientes.

Garras ardientes. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño de fuego.

Pico. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño de fuego.

ACCIONES LEGENDARIAS

El fénix puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El fénix recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Moverse. El fénix se mueve hasta su velocidad.

Picotear. El fénix realiza un ataque con el pico.

Abalanzarse (cuesta 2 acciones). El fénix se mueve hasta su velocidad y realiza un ataque con sus garras ardientes.



FLIND

Cuando el señor demoníaco Yeenoghu (que aparece en este libro) quiere crear un líder particularmente temible para una partida de guerra, transforma a un gnoll de fuerza y crueldad excepcionales en un guerrero demoníaco que recibe el nombre de flind.

Una partida de guerra compuesta de gnolls que sirven a su señor demoníaco contiene por lo general un solo flind, que dirige el rumbo del grupo. Gracias a su vínculo especial con Yeenoghu, los flinds pueden utilizar su percepción demoníaca para guiar a los gnolls hacia presas débiles a las que masacrar.

A diferencia de otros líderes que prefieren esconderse tras sus secuaces, los flinds encabezan a sus tropas en la batalla. Su flagelo provoca un dolor espantoso, parálisis y desorientación a sus enemigos.

FLIND

Infernal Mediano (gnoll), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 127 (15d8 + 60)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +5

Habilidades: Intimidación +5, Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, gnoll

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Aura de Sed de Sangre. Si el flind no está incapacitado, cualquier criatura que tenga el atributo Rabia y esté a 3 m o menos de él puede realizar un ataque de mordisco como acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El flind realiza un ataque con su flagelo de caos, uno con el de dolor y otro con el de parálisis, o realiza tres ataques con su arco largo.

Flagelo de caos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d10 + 5) de daño contundente y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16. Si la falla, deberá usar su reacción, si puede, para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura aleatoria que no sea el flind y que esté a su alcance. Si no hay ninguna criatura a su alcance, el objetivo se mueve la mitad de su velocidad en una dirección aleatoria.

Flagelo de dolor. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d10 + 5) de daño contundente más 16 (3d10) de daño psíquico.

Flagelo de parálisis. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d10 + 5) de daño contundente y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedará paralizado hasta el final de su siguiente turno.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño perforante.



FLOR CADAVÉRICA

Una flor cadavérica puede brotar sobre la sepultura de un nigromante malvado o sobre los restos de muertos vivientes poderosos. A menos que se arranque de raíz y se queme mientras es todavía un plantón, la flor cadavérica crece hasta alcanzar un tamaño enorme tras varias semanas, para luego liberarse de la tierra y empezar a hacerse con cadáveres de humanoides en campos de batalla y cementerios. Mediante sus tentáculos fibrosos, introduce los restos en su cuerpo para alimentarse y repararse. La planta posee un sesgo malévolos y desprecia a los vivos.

Tanto si tiene cadáveres en su cuerpo como si no, una flor cadavérica exuda un hedor a podredumbre que puede abrumar los sentidos de las criaturas cercanas y hacer que sientan náuseas. El hedor, que le sirve de mecanismo de defensa, se desvanece en un periodo de 2d4 días después de la muerte de la flor cadavérica.

FLOR CADAVÉRICA

Planta Grande, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	15 (+2)	3 (-4)

Inmunidad a estados: cegado, ensordecido, envenenado

Sentidos: visión ciega 36 m (ciega más allá de este radio).

Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 8 (3900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Cadáveres. Cuando se encuentra una flor cadavérica por primera vez, esta contiene los cadáveres de 1d6 + 3 humanoides. Una flor puede contener los restos de hasta nueve humanoides. Estos restos poseen cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera de la flor cadavérica. Si la flor muere, se pueden extraer los cadáveres de su interior.

Hedor de la Muerte. Todas las criaturas que empiecen su turno a 3 m o menos de la flor cadavérica o de uno de sus zombis deberán realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 14, a menos que la criatura sea un autómata o un muerto viviente. Si la falla, la criatura quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si la supera, la criatura será inmune al Hedor de la Muerte de todas las flores cadavéricas durante 24 horas.

Trepar cual Arácnido. La flor cadavérica puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. La flor cadavérica realiza tres ataques con sus tentáculos.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente más 10 (3d6) de daño de veneno.

Recolectar muertos. La flor cadavérica engulle el cadáver de un humanoide que no esté protegido y se encuentre a 3 m o menos de ella, junto con cualquier equipo que el cadáver vista o lleve consigo.

ACCIONES ADICIONALES

Digerir. La flor cadavérica digiere un cadáver que tenga en su cuerpo y recupera al instante 11 (2d10) puntos de golpe. No queda nada del cadáver digerido. Cualquier equipo del cadáver es expulsado de la flor cadavérica en su espacio.

Reanimar. La flor cadavérica anima un cadáver de su cuerpo y lo convierte en un **zombi** (consulta el *Manual de Monstruos*). El zombi aparecerá en un espacio sin ocupar a 1,5 m de la flor cadavérica y actuará inmediatamente después de ella en el orden de iniciativa. El zombi actúa como aliado de la flor cadavérica, pero no está bajo su control, y el hedor de la flor se le adhiere (consulta "Hedor de la Muerte").



FRAZ-URB'LUU

Fraz-Urb'luu es el Príncipe del Engaño y el señor demoníaco de las ilusiones. Utiliza numerosos ardides y su astucia demoníaca para manipular a sus enemigos (tanto mortales como infernales) de forma que cumplan su voluntad. Fraz-Urb'luu puede crear parajes oníricos e ilusiones capaces de engañar hasta a los enemigos más perspicaces.

Después de pasar siglos encarcelado debajo del Castillo Falcongrís, en el mundo de Oerth, Fraz-Urb'luu se ha dedicado a recobrar lentamente su poder en el Abismo. Busca las piezas del legendario *bastón de poder* que le arrebataron quienes lo encarcelaron, y obliga a sus siervos a hacer lo propio.

La verdadera forma del Príncipe del Engaño es similar a una gran górgola de unos 3,5 m de altura con un cuello largo y musculoso, un rostro sonriente enmarcado por orejas largas y puntiagudas y cabello lacio y oscuro, y alas de murciélagos que reposan sobre sus fuertes hombros. Sin embargo, puede adoptar otras formas que van desde lo aterrador hasta lo hermoso.

Muchos de los sectarios de Fraz-Urb'luu ni siquiera son conscientes de que sirven al Príncipe del Engaño, pues creen que su amo es un benefactor que otorga deseos, un dios o celestial olvidado o incluso otro infernal. Fraz-Urb'luu se hace pasar por todos estos y por muchos más. Sobre todo, gusta de perjudicar a sus adversarios infernales manipulando a cazadores de demonios, a los que lleva a cometer atrocidades cada vez mayores en nombre de sus causas y, al final, les revela su verdadera naturaleza antes de reclamar su alma.

LA GUARIDA DE FRAZ-URB'LUU

La guarida de Fraz-Urb'luu se encuentra en el reino abisal del Corazón de la Quedad, una llanura cubierta de polvo blanco en la que apenas hay estructuras. La guarida en sí es la ciudad de Zoragmelok, una fortaleza circular rodeada de muros de adamantina rematados con filos y ganchos. Numerosas torres en espiral se alzan sobre cúpulas retorcidas y vastos anfiteatros formando un paisaje urbano surrealista y desorientador.

El valor de desafío de Fraz-Urb'luu es de 24 (62 000 PX) mientras está en su guarida.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Fraz-Urb'lalu puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Aflicción psíquica.

Fraz-Urb'lalu crea una ráfaga de aflicción. Todas las criaturas a las que pueda ver dentro de la guarida deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 23 o recibirán 33 (6d10) de daño psíquico.

Conjurar muros y puertas.

Fraz-Urb'lalu hace que hasta cinco puertas de la guarida se conviertan en muros. También hace que aparezca esa misma cantidad de puertas en muros en los que antes no había ninguna.

Simulacro.

Fraz-Urb'lalu elige un humanoide que esté en la guarida y crea instantáneamente un simulacro de esa criatura (como si hubiera usado el conjuro *simulacro*). El simulacro obedece las órdenes de Fraz-Urb'lalu y se destruye en la siguiente posición 20 del orden de iniciativa.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Fraz-Urb'lalu está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

FRAZ-URB'LUU

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 337 (27d10 + 189)

Velocidad: 12 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Int +15, Sab +14

Habilidades: Engaño +15, Percepción +14, Sigilo +8

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 23 (50 000 PX) **Bonificador por competencia:** +7

Indetectable. Fraz-Urb'lalu no puede ser el objetivo de la magia de adivinación, no se le puede percibir mediante sensores de escrutinamiento mágico y no puede ser detectado por habilidades que perciban demonios o infernales.

Resistencia Legendaria (3/día). Fraz-Urb'lalu puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Fraz-Urb'lalu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

CAMINOS TORTUOSOS

Los caminos y senderos a 9 km o menos de la guarida se vuelven tortuosos y se cruzan entre sí, lo que dificulta enormemente orientarse por la zona.

Punzadas nostálgicas. Las criaturas inteligentes a 1,5 km o menos de la guarida ven numerosas alucinaciones de amigos y camaradas muertos hace mucho tiempo que se desvanecen casi al instante después de mirarlas.

Reino cautivador. A 9 km o menos de la guarida, todas las pruebas de Carisma (Persuasión) y Sabiduría (Perspicacia) tienen desventaja, y todas las pruebas de Carisma (Engaño) y Carisma (Interpretación) tienen ventaja.

Si Fraz-Urb'lalu muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE FRAZ-URB'LUU

Fraz-Urb'lalu otorga a sus seguidores el atributo Ojo de Mentiroso.

Ojo de Mentiroso. Esta criatura tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción o Perspicacia).

Como acción adicional, la criatura detecta la ubicación de todas las ilusiones y criaturas ocultas a 4,5 m o menos de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. Fraz-Urb'lalu realiza un ataque de mordisco y asesta dos puñetazos, y también utiliza su terror fantasmal.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 19 (3d6 + 9) de daño de fuerza.

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 22 (3d8 + 9) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. Fraz-Urb'lalu lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 23):

A voluntad: *alterar el propio aspecto* (puede volverse Mediano al cambiar su apariencia), *detectar magia*, *disipar magia*, *fuerza fantasmal* 3/día cada uno: *apariencia*, *engaño*, *ilusión programada* 1/día cada uno: *alterar los recuerdos*, *proyectar imagen*

Terror fantasmal. Fraz-Urb'lalu hace objetivo a una criatura que pueda ver a 36 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 23 o sufrirá 16 (3d10) de daño psíquico y, hasta el final de su siguiente turno, quedará asustado de Fraz-Urb'lalu.

ACCIONES LEGENDARIAS

Fraz-Urb'lalu puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Fraz-Urb'lalu recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 20 (2d10 + 9) de daño de fuerza.

Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, también quedará agarrada (CD 24 para escapar) y apresada hasta que el agarre termine. Fraz-Urb'lalu solo puede agarrar a una criatura con la cola a la vez.

Terror (cuenta 2 acciones). Fraz-Urb'lalu usa su terror fantasmal.



ROTHÉ DE LAS PROFUNDIDADES

GANADO

En el multiverso hay muchos tipos de ganado, tanto doméstico como en estado salvaje. En muchas culturas, el ganado es casi como la familia para la gente que cuida de él.

BUEY

Los bueyes son ganado doméstico que se cría para producir leche y carne o para ejercer de animales de tiro. Muchas culturas incorporan al buey tanto a su trabajo como en su dieta.

BUEY

Bestia Grande (ganado), sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 15 (2d10 + 4)

Velocidad: 9 m

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

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Bestia de Carga. El buey se considera de un tamaño mayor para determinar su capacidad de carga.

ACCIONES

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante. Si el buey recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 7 (2d6) de daño perforante adicional.

ROTHÉ DE LAS PROFUNDIDADES

Los rothés de las profundidades son ganado de la Infraoscuridad que se comunica entre sí mediante el conjuro *luces danzantes*. Algunos eruditos especulan con que los rothés proceden originariamente de los Parajes Feéricos y se trajeron consigo la capacidad de lanzar ese conjuro. Otros atribuyen esa capacidad a los siglos que los rothés han pasado en la Infraoscuridad, donde la magia del ambiente transforma todo gradualmente.

ROTHÉ DE LAS PROFUNDIDADES

Bestia Mediana (ganado), sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 9 m

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

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Bestia de Carga. El rothé se considera de un tamaño mayor para determinar su capacidad de carga.

ACCIONES

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante. Si el rothé recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 7 (2d6) de daño perforante adicional.

Luces danzantes. El rothé lanza *luces danzantes*, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica.



URO

URO

Un uro es un bovino grande y fiero con cuernos protuberantes. En muchas regiones hay manadas deuros en libertad, mientras que en otras, orcos y humanos los entrena n desde que son jóvenes para transportar jinetes al combate.

VAKA HEDIONDA

Las vakas hediondas son bisontes deformes cuyo origen se encuentra en los Planos Inferiores. Estas criaturas de

URO

Bestia Grande (ganado), sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 38 (4d10 + 16)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño perforante. Si el uro recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 9 (2d8) de daño perforante adicional y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 15 o será derribado si es una criatura.

color naranja y verde se defienden exudando un miasma tan repugnante que llega a ser tóxico. Algunos magos malévolos y crueles han invocado vakas hediondas al Plano Material, disfrazándolas de bueyes, y han soltado a estos bisontes infernales en aldeas inocentes.

VAKA HEDIONDA

Infernal Grande (ganado), sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 15 (2d10 + 4)

Velocidad: 9 m

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

Resistencia a daño: frío, fuego, veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Hedor. Cualquier criatura que no sea una vaka hedionda que empiece su turno a 1,5 m o menos de la vaka hedionda deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada hasta el principio del siguiente turno de la criatura. Si supera la tirada de salvación, la criatura será inmune al Hedor de todas las vakas hediondas durante 1 hora.

ACCIONES

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante. Si la vaka hedionda recorre al menos 6 m en línea recta hacia el objetivo justo antes del impacto, le infinge 7 (2d6) de daño perforante adicional.

GARRA ÓSEA

Un mago que fracase en su intento de convertirse en liche podría transformarse en una garra ósea en su lugar. Estos monstruos horribles y carquejantes comparten algunos de los atributos de los liches, pero mientras que estos son maestros inmortales de lo arcano, las garras óseas son esclavos del mal, el odio y el dolor.

La parte más importante del ritual de transformación se produce cuando el alma del aspirante a liche migra a una filacteria preparada. Si el mago es demasiado débil física o mágicamente para obligar al alma a introducirse en su nueva morada, esta busca un amo, una persona que se encuentre a pocos kilómetros de ella y cuyo corazón rebose odio. El alma se vincula a esa persona y se vuelve esclava de los deseos de su nuevo amo. La garra ósea se forma cerca de su maestro y algunas veces aparece ante este para recibir órdenes, mientras que, en otras ocasiones, solo trata de cumplir sus deseos.

Una garra ósea solo puede servir a una criatura malvada. Si su amo encuentra la redención o abandona sinceramente el camino del mal, la garra ósea se destruye. De lo contrario, una garra ósea no puede ser destruida mientras viva su amo: suceda lo que le suceda a su cuerpo, volverá a formarse en cuestión de horas.

Al servicio de su amo, una garra ósea se deleita en provocar un dolor horrible. Acecha como una araña en recovecos sombríos, esperando a que alguna víctima se ponga al alcance de sus largas y huesudas extremidades y, una vez atrapada, la criatura es arrastrada a la oscuridad para ser despedazada.

GARRA ÓSEA

Muerto viviente Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 150 (20d10 + 40)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +6, Sab +6

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +7

Resistencia a daño: frío, necrótico

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: común más un idioma hablado por su amo

Desafío: 12 (8400 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Naturaleza Inusual. La garra ósea no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Rejuvenecimiento. Mientras su amo viva, una garra ósea destruida obtendrá un nuevo cuerpo tras 1d10 horas, con todos sus puntos de golpe. El nuevo cuerpo aparecerá a 1,5 km o menos del amo de la garra ósea.



ACCIONES

Ataque múltiple. La garra ósea realiza dos ataques con su garra perforante.

Garra perforante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 20 (3d10 + 4) de daño perforante más 11 (2d10) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, la garra ósea puede atraerlo hasta 3 m hacia sí y este quedará agarrado (CD 14 para escapar). La garra ósea tiene dos garras. Mientras una agarre a un objetivo, solo puede atacar a ese objetivo.

Salto entre sombras (recarga 5–6). Si la garra ósea está en luz tenue o en la oscuridad, cada criatura a su elección que esté a 4,5 m o menos de ella deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o recibirá 34 (5d12 + 2) de daño necrótico.

Luego la garra ósea se teletransportará hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Puede llevar consigo a una criatura a la que esté agarrando y teletransportarla a un espacio sin ocupar que pueda ver a 1,5 m de su destino. Los espacios de destino de este teletransporte deben estar con luz tenue o en la oscuridad.

ACCIONES ADICIONALES

Esconderte en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, la garra ósea realiza la acción de Esconderte.

REACCIONES

Alcance mortífero. En respuesta a que una criatura entre en un espacio a 4,5 m o menos de ella, la garra ósea realiza un ataque de garra perforante contra esa criatura.

GAUTH

Aberración Mediana (*contemplador*), por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 0 m, volar 6 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +5, Car +4

Habilidades: Percepción +5

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 6 (2300 PX)

Bonificador por competencia: +3

Mirada Aturdidora. Si una criatura que pueda ver el ojo central del gauth comienza su turno a 9 m o menos de él, este podrá obligarla a hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 si no está incapacitado y puede verla. Si la criatura falla la tirada, quedará aturdida hasta el principio de su siguiente turno.

A menos que le pille por sorpresa, una criatura puede apartar la mirada al principio de su turno para evitar hacer la tirada de salvación. Si lo hace, no podrá ver al gauth hasta el principio de su siguiente turno, en el que podrá decidir si apartar la mirada de nuevo. Si la criatura mira al gauth antes de ese momento, deberá hacer la tirada salvación de inmediato.

Últimos Estertores. Cuando el gauth muere, la energía mágica de su interior explota y todas las criaturas a 3 m o menos él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14; sufrirán 13 (3d8) de daño de fuerza si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d8) de daño perforante.

Rayos oculares. El gauth dispara tres de los siguientes rayos oculares mágicos al azar (tira 3d6 y repite los duplicados) contra de una a tres criaturas que pueda ver a 36 m o menos de él:

1: Rayo devorador de magia. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o uno de sus objetos mágicos perderá todas las propiedades mágicas hasta el principio del siguiente turno del gauth. El objeto también pierde 1d4 cargas (si procede). Decide el objeto afectado al azar e ignora los de un solo uso, como pociones y pergaminos.

2: Rayo debilitador. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 14; sufrirá 18 (4d8) de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera.

3: Rayo de fuego. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o sufrirá 22 (4d10) de daño de fuego.

4: Rayo paralizador. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

5: Rayo de empuje. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será empujado hasta 4,5 m de distancia del gauth y su velocidad se reducirá a la mitad hasta el principio del siguiente turno del gauth.

6: Rayo somnífero. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o se quedará dormido e inconsciente durante 1 minuto. El objetivo se despierta si recibe daño o si otra criatura utiliza una acción para despertarlo. Este rayo no afecta a los autómatas ni a los muertos vivientes.



GAUTH

Ungauth es una criatura tiránica y hambrienta, similar a un contemplador, que devora magia e intenta aprovecharse de los seres más débiles. Su cuerpo tiene aproximadamente 1,20 m de diámetro, seis apéndices oculares, un ojo central (a veces rodeado de varios ojos de menor tamaño) y cuatro tentáculos prensiles pequeños cerca de la boca. Tiene variaciones de color y textura similares a las de un verdadero contemplador.

Un gauth puede sobrevivir a base de carne, pero prefiere nutrirse del poder que extrae de objetos mágicos. Si no se alimenta de magia durante varias semanas, se ve obligado a regresar a su plano de origen, por lo que busca constantemente nuevos objetos que consumir. Un gauth puede recurrir a otras criaturas para conseguir objetos que le den sustento.

Si el ritual para invocar a un espectador sale mal, un gauth puede aprovecharse del vestigio de la conexión para llegar inmediatamente o varios minutos después al lugar del ritual. Puede presentarse como un contemplador ante las criaturas ignorantes para tratar de intimidarlas, o como un espectador ante su invocador para extraer la magia de los objetos que le enciende vigilar.

Un contemplador (consulta el *Manual de Monstruos*) suele ahuyentar o matar a cualquier gauth que entre en su territorio, pero en ocasiones los obliga a ser sus subordinados. Los gauths son menos huraños que los contempladores, por lo que pueden formar pequeños grupos y colaborar, aunque es muy probable que se ignoren por completo.



GERIÓN

Gerión está enzarzado en una pugna interminable contra Levistus por el control de Estigia. Los dos llevan siglos luchando y han derrocado al otro en innumerables ocasiones. En la actualidad, el señor de Estigia es Levistus, que está aprisionado en un gigantesco bloque de hielo por obra de Asmodeo. Aprovechando la coyuntura, Gerión está reuniendo a sus seguidores con la esperanza de que esta sea su oportunidad de destronar a su rival acérrimo.

Entre los archidiablos, Gerión es famoso por sus capacidades marciales. Es un cazador feroz, un rastreador implacable y un guerrero que no duda en participar con sus tropas en la batalla, pues adora hendir la carne y el acero con sus garras y saborear la sangre de sus enemigos. Sin embargo, la ferocidad de Gerión también ha limitado su capacidad de recabar almas y forjar una jerarquía efectiva. Los sabios que estudian los Nueve Infiernos creen que la batalla por el control de Estigia es una prueba organizada por Asmodeo con el objetivo de purgar los peores impulsos de Gerión y Levistus... o de descubrir a alguien lo bastante competente como para reemplazar a ambos.

LA GUARIDA DE GERIÓN

Gerión ha recuperado recientemente su antigua fortaleza, Acero Gélido, un extenso complejo que se eleva en el corazón helado de Estigia. Vaga por sus pasillos escupiendo juramentos de venganza contra Asmodeo y urdiendo planes para hacerse con el poder de Levistus.

El valor de desafío de Gerión es de 23 (50 000 PX) mientras está en su guarida.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Gerión puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Ataduras aborrecibles. Gerión hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o quedará apresado durante 1 minuto. Para librarse del efecto, el objetivo puede infiligrir daño a uno o más de sus aliados.

Desterrar. Gerión lanza el conjuro *destierro*.

Ráfaga gélida. Gerión hace que una ráfaga gélida brote del suelo en un punto que pueda ver a 36 m o menos de él. El frío crea un cubo de 3 m de lado centrado en ese punto. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 o recibirán 28 (8d6) de daño de frío.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Gerión está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Gritos atormentadores. A 1,5 km o menos de la guarida se oyen gritos y aullidos. Toda criatura que finalice un descanso corto o largo en la zona deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o no obtendrá ningún beneficio con el descanso.

Portales infernales. Las criaturas inteligentes a 1,5 km o menos de la guarida ven con frecuencia portales relucientes que conducen a lugares que consideran seguros. Quienes atravesen un portal acabarán en algún lugar de Estigia.

Viento glacial. A 1,5 km o menos de la guarida soplan fuertes vientos gélidos.

Si Gerión muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

GERIÓN

Infernal Enorme (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 300 (24d12 + 144)

Velocidad: 9 m, volar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +10, Con +13, Sab +10, Car +13

Habilidades: Engaño +13, Intimidación +13, Percepción +10

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 22 (41 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Regeneración. Gerión recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Gerión solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Gerión puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Gerión tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Gerión realiza un ataque con sus garras y otro con su agujón.

Agujón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 6 m, una criatura. Impacto: 14 (2d4 + 9) de daño de fuerza y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución

SECTARIOS DE GERIÓN

Gerión otorga capacidades especiales a sus seguidores. Los miembros de la secta pueden obtener el atributo Golpe Aplastante. Los líderes también pueden obtener el atributo Fuerza Indómita.

Golpe Aplastante (se recarga tras un descanso corto o largo). Como acción adicional, la criatura gana un bonificador a la tirada de daño de su siguiente tirada de ataque con arma cuerpo a cuerpo que impacte durante el próximo minuto. El bonificador es igual a su modificador por Fuerza (mínimo de +1).

Fuerza Indómita (recarga 5–6). Como reacción al recibir daño, esta criatura puede tirar 1d10 y restar el resultado al daño recibido.

VARIANTE: TOQUE DE CUERNO

Gerión puede tener una acción que le permite invocar minotauros.

Toque de cuerno (1/día). Gerión hace sonar su cuerno, lo que invoca 5d4 minotauros (consulta el Manual de Monstruos) en espacios sin ocupar de su elección a 180 m o menos de él. Los minotauros tiran iniciativa nada más aparecer y obedecen sus órdenes. Permanecen hasta que mueran o hasta que Gerión use una acción para desconvocar a algunos o a todos.

con CD 21 o recibirá 13 (2d12) de daño de veneno y quedará envenenado hasta que complete un descanso corto o largo. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual a la mitad del daño de veneno recibido. La reducción dura hasta que se elimine el estado de envenenado. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 23 (4d6 + 9) de daño de frío. Si el objetivo es Grande o más pequeño, quedará agarrado (CD 24 para escapar) y apresado hasta que el agarre termine. Gerión solo puede agarrar una criatura a la vez. Si el objetivo ya está agarrado por Gerión, recibe 27 (6d8) de daño de frío adicional.

Lanzamiento de conjuros. Gerión lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: *alterar el propio aspecto* (puede volverse Mediano al cambiar su apariencia), *detectar magia, invisibilidad* (solo lanzador), *localizar objeto, muro de hielo, sugestión, tormenta de hielo* 1/día: *destierro*

Teletransporte. Gerión se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ACCIONES LEGENDARIAS

Gerión puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Gerión recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Mirada infernal. Gerión hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 23 o, hasta el final de su siguiente turno, quedará asustado de Gerión.

Teletransporte. Gerión utiliza su teletransporte.

Agujónazo rudo (cuesta 2 acciones). Gerión realiza un ataque con su agujón.



Mis socios giffs siempre me alegran las travesías por el espacio salvaje. Su uso de la pólvora me recuerda a mi propia magia explosiva. ¡Es asombroso!

-Mordenkainen

GIFF

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (coraza)

Puntos de golpe: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Conocimiento sobre Armas de Fuego. El dominio de las armas del giff le permite ignorar la propiedad "recarga" de mosquetes y pistolas.

Embestida. El giff puede intentar arrollar a una criatura; si el giff se mueve al menos 6 m en línea recta y termina a 1,5 m o menos de una criatura Grande o más pequeña, esa criatura deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o recibirá 7 (2d6) de daño contundente y será derribada.

ACCIONES

Ataque múltiple. El giff realiza dos ataques con su espada larga, su mosquete o su pistola.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Mosquete. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 12/36 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d12 + 2) de daño perforante.

Pistola. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 9/27 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Granada de fragmentación (1/día). El giff lanza una granada a un máximo de 18 m que crea una explosión en una esfera de 6 m de radio. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15: sufrirán 17 (5d6) de daño perforante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

GIFF

No es fácil pasar por alto a un giff, pues estos seres corpulentos miden algo más de 2 m de altura y tienen cabeza de hipopótamo. En el espacio salvaje y sus pueblos asociados, la ocupación principal de los giffs es la de mercenarios espaciales. Estas tropas son conocidas por su entrenamiento marcial y su predilección por los explosivos y suelen estar armadas con pistolas y mosquetes relucientes. El perfil de esta página es el de uno de dichos mercenarios.

En la sociedad de los viajeros espaciales giffs, todo se articula en función de una jerarquía militar. Desde la cuna hasta la tumba, cada cual tiene su rango y los ascensos no dependen de la veterana, sino que los otorgan los superiores como recompensa por el valor demostrado.

Muchos regimientos de giffs se especializan en el uso de mosquetes y granadas. Cuanto mayor sea la explosión, más brillante sea el fagonazo y más denso sea el humo producido, mayor será la gloria del soldado que empuña el arma. Es bien sabido que los mercenarios giffs aceptan pagos en barriles de pólvora en lugar de oro, gemas u otra divisa.

BARRILES DE PÓLVORA

Además de sus armas de pólvora personales, los barcos y las compañías mercenarias de los giffs llevan barriles con pólvora adicional. En caso de emergencia o de necesitar una gran explosión, se puede detonar un barril entero. Para ello, un giff prende la mecha del barril y luego lo lanza hasta 4,5 m como parte de la misma acción. El barril explota al principio del siguiente turno del giff. Todas las criaturas que estén a 6 m o menos del barril cuando explote deberán realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 12. Si la fallan, recibirán 24 (7d6) de daño de fuego y serán derribadas. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán derribadas.

El resto de barriles de pólvora a 6 m o menos de un barril que explote tienen un 50% de probabilidad de estallar también. Determina esto solo una vez por turno, sin importar cuántos barriles exploten a su alrededor.



GIGANTE DE ESCARCHA ETERNO

Para mantener su estatus en el ordning o mejorarlo, un gigante de escarcha debe enfrentarse con frecuencia a enemigos poderosos en combate singular. Algunos recurren a la ayuda de la magia, pero los objetos encantados pueden perderse o ser robados; la verdadera grandeza radica en las capacidades personales. Al comprender esta verdad, un gigante de escarcha podría pedir un don sobrenatural a Vaprak el Destructor.

Vaprak es un dios feroz de la fuerza y el hambre que también tiene fieles entre los ogros y los trolls. Le gusta tentar a los gigantes de escarcha con sueños de gloria, seguidos de pesadillas en las que cometen actos de canibalismo sangriento. Quienes no se achantan ante tales visiones o las denuncian a los sacerdotes de Thrym reciben más. Si un gigante de escarcha llega a disfrutar de estos sueños y pesadillas, como es el caso para algunos, Vaprak encierra a un troll una misión sagrada: encontrar al gigante de escarcha, reunirse con él en secreto y ofrecerle su cuerpo en nombre del dios para que lo devore. Solo los gigantes de escarcha más osados y resueltos pueden terminar este festín sangriento.

Quienes consiguen devorar al troll enviado por Vaprak sin dejar siquiera los huesos se transforman en gigantes de escarcha eternos y obtienen una fuerza descomunal,

un temperamento iracundo y la capacidad regenerativa de los trolls. Con estos dones, el gigante podrá erigirse en jarl rápidamente y defenderse fácilmente de sus rivales durante décadas. Sin embargo, si no rinde suficientes honores a Vaprak o desatiende las visiones del dios, las heridas que sufra sanarán mal, lo que provoca la descoloración de la piel y la aparición de cicatrices verrugosas y partes del cuerpo vestigiales, como dedos, extremidades e incluso cabezas adicionales. Si eso ocurriera, el eterno no podría ocultar el don de Vaprak y sería asesinado o condenado al exilio por su clan. En ocasiones se forman pequeñas comunidades de gigantes de escarcha eternos que llegan a reproducirse y pasar la "bendición" de Vaprak y el culto al dios a la siguiente generación.

GIGANTE DE ESCARCHA ETERNO

Gigante Enorme, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de retazos)

Puntos de golpe: 189 (14d12 + 98)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +11, Con +11, Sab +4

Habilidades: Atletismo +11, Percepción +4

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: gigante

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

Cabezas Adicionales. El gigante tiene un 25% de probabilidad de tener más de una cabeza. De ser así, tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado e inconsciente.

Regeneración. El gigante recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El gigante solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su hacha a dos manos o piedra.

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 26 (3d12 + 7) de daño cortante o 30 (3d12 + 11) de daño cortante si está enfurecido.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +11 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. **Impacto:** 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

ACCIÓN ADICIONAL

Furia de Vaprak (se recarga tras un descanso corto o largo). El gigante entra en furia, que dura 1 minuto o hasta que quede incapacitado. Mientras esté enfurecido, obtiene los siguientes beneficios:

- Tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando realiza un ataque con arma cuerpo a cuerpo, gana un bonificador de +4 a la tirada de daño.
- Tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

La primera vez que vi un gigante de fuego acorazado, dudaba que pudiera moverse siquiera. Descubrí muy pronto que me equivocaba.

—Mordenkainen



GIGANTE DE FUEGO ACORAZADO

Gigante Enorme, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura de placas, escudos dobles)

Puntos de golpe: 187 (15d12 + 90)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +11, Car +5

Habilidades: Atletismo +13, Percepción +5

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: gigante

Desafío: 14 (11 500 PX)

Bonificador por competencia: +5

Escudos Dobles. El gigante tiene dos escudos que, juntos, le otorgan +3 a su CA (ya sumado arriba).

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su escudo de fuego o piedra.

Escudo de fuego. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 22 (4d6 + 8) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de fuego más 7 (2d6) de daño perforante.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +13 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. Impacto: 30 (4d10 + 8) de daño contundente.

Carga de escudo (recarga 5–6). El gigante se desplaza hasta 9 m en línea recta y puede moverse a través del espacio de cualquier criatura de tamaño inferior a Enorme. La primera vez que entre en el espacio de una criatura durante su movimiento, esta deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 21 o recibirá 36 (8d6 + 8) de daño contundente más 14 (4d6) de daño de fuego, será empujada hasta 9 m y será derribada.

GIGANTE DE FUEGO ACORAZADO

La mayoría de gigantes de fuego valoran no solo la fuerza, sino también las habilidades de forja. De hecho, la fundición es el núcleo de cualquier comunidad de gigantes de fuego: es a la vez un templo, una escuela, un campo de pruebas y un centro político.

A aquellos que destacan por su fuerza les suelen encargar las tareas más simples, como manejar los fuelles de la forja o transportar carbón. Sin embargo, los más fuertes de todos pueden optar a un rol especializado, el de acorazado, con el que ganar prestigio.

Los acorazados son gigantes de fuego increíblemente robustos que portan dos escudos enormes como hojas de arado. Estos escudos tienen pinchos en el exterior y un interior hueco en el que el acorazado vierte brasas ante la primera señal de peligro. Armado con estos dos escudos, el gigante puede crear un muro ígneo contra cualquier atacante y, tras el combate, lo único que queda del enemigo suelen ser manchas humeantes en el suelo.

Cuando no están luchando, los acorazados se mantienen en forma en la fundición acarreando con sus escudos enormes cantidades de carbón, piedra o minerales. En ocasiones, sus superiores les ordenan acompañar a una delegación diplomática o de guerra para que su porte feroz e intimidante fortalezca la posición de la comitiva.



GIGANTE DE LAS NUBES

SONRIENTE

Gigante Enorme, por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 250 (20d12 + 120)

Velocidad: 12 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Int +6, Car +7

Habilidades: Engaño +11, Juego de Manos +9, Percepción +11, Perspicacia +7

Sentidos: Percepción pasiva 21

Idiomas: común, gigante

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Controlar el clima (conjuro de nivel 8). El gigante puede lanzar el conjuro *controlar el clima*, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su golpe o dos ataques con su impacto telequinético.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 21 (3d8 + 8) de daño contundente más 5 (1d10) de daño psíquico.

Impacto telequinético. Ataque de conjuro a distancia: +7 a impactar, alcance 72 m, un objetivo. **Impacto:** 25 (4d10 + 3) de daño de fuerza.

Cambiar de forma. El gigante se transforma mágicamente para parecerse a una bestia o a un humanoide que haya visto o para recuperar su verdadera forma. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma. Su perfil, salvo por el tamaño, no cambia. Si muere, recuperará su verdadera forma.

Lanzamiento de conjuros. El gigante lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *detectar magia*, *ilusión menor*, *luz*, *nube de oscurecimiento* 3/día cada uno: *don de lenguas*, *imagen silenciosa*, *invisibilidad*, *sugestión* 1/día cada uno: *forma gaseosa*, *imagen mayor*

ACCIONES ADICIONALES

Paso de las nubes (recarga 4–6). El gigante se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

GIGANTE DE LAS NUBES

SONRIENTE

Por encima de todo, los gigantes de las nubes sonrientes honran y emulan la habilidad y la astucia de la deidad Memnor. Se trata de embaucadores supremos que emplean el juego de manos, el engaño, la distracción y la magia para conseguir riquezas. También poseen talento para ser impredecibles y un sentido del humor retorcido. Los sonrientes sobrepasan todos los límites del decoro con su comportamiento, y dicen y hacen cosas que incluso otros canallas consideran indignas.

Los sonrientes toman su nombre de las extrañas máscaras de dos caras que llevan. La mitad sonriente de la cara suele parecerse más a una burla o una mueca de triunfo que a una sonrisa de satisfacción. La mitad ceñuda representa el descontento que sienten los sonrientes por el lugar que los gigantes de las nubes ocupan en el *ordning*, justo detrás de los gigantes de las tormentas. Las máscaras sirven de símbolo de la devoción de los sonrientes y también ocultan las auténticas expresiones faciales del portador.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS QUINTAESCIENCIA

Gigante Enorme, por lo general caótico bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 15 m, nadar 15 m, volar 15 m (evitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +10, Car +9

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8, Percepción +10

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: visión verdadera 18 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: común, gigante

Desafío: 16 (15 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Anfibio. El gigante puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (1/día). El gigante puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espada relámpago o utiliza su jabalina ventosa dos veces.

Espada relámpago. Ataque conarma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 40 (9d6 + 9) de daño de relámpago.

Jabalina ventosa. El gigante forma una jabalina con el viento y la arroja a una criatura que pueda ver a 180 m o menos de él. La jabalina infinge 19 (3d6 + 9) de daño de fuerza al objetivo y nunca falla. Tras el impacto, la jabalina desaparece.

ACCIONES LEGENDARIAS

El gigante puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El gigante recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ráfaga. El gigante hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él y crea una ráfaga de viento mágica alrededor del objetivo, que deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o será arrojado hasta 6 m en cualquier dirección horizontal que elija el gigante.

Rayo (cuesta 2 acciones). El gigante lanza un rayo a una criatura que pueda ver a 180 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirá 22 (4d10) de daño de trueno si la falla o la mitad del daño si la supera.

Uno con la tormenta (cuesta 3 acciones). El gigante se desvanece y se incorpora a la tormenta que rodea su guarida. El gigante puede poner fin a este efecto al principio de cualquiera de sus turnos. Cuando lo haga, volverá a ser un gigante y aparecerá en cualquier lugar que elija dentro de su guarida. Mientras sea incorpóreo, el gigante solo puede realizar acciones en guarida y no puede ser el objetivo de ataques, conjuros u otros efectos. El gigante no puede usar esta habilidad si está fuera de su guarida o si otra criatura usa el conjuro controlar el clima o similares para hacer que la tormenta amaine.



GIGANTE DE LAS TORMENTAS QUINTAESCIENCIA

Algunos gigantes de las tormentas buscan un modo de burlar a la muerte a medida que se acerca su fin inevitable. Ahondan en su poderosa conexión con los elementos y se funden con la naturaleza, transformándose en tormentas semiconscientes. La ventisca que azota incansablemente la cima de una montaña, el remolino que gira en torno a una isla remota o la tormenta eléctrica que aúlla incesantemente a lo largo de una costa escarpada podría ser, en efecto, la forma imperecedera de un gigante de las tormentas que se aferra a la existencia.

Un gigante de las tormentas quintaesencia se despoja de sus armas y armaduras, pero obtiene el poder de improvisar armas elementales con el aire que lo rodea. Cuando el gigante ya no las necesita, o si muere, las armas desaparecen.

Un quintaesencia puede retomar su forma de gigante original durante el tiempo suficiente para comunicarse con un mortal, llevar a cabo una tarea corta o defender su hogar contra los agresores.



LA GUARIDA DE UN QUINTAESENCE

Un gigante de las tormentas quintaesencia no necesita guarecerse en castillos ni mazmorras. Su guarida suele ser una región aislada o un accidente geográfico prominente, como una cumbre, una gran cascada, una isla remota, un lago cubierto de niebla, un hermoso arrecife de coral o un risco desértico y ventoso. La tormenta en la que vive el gigante podría ser una ventisca, un tifón, una tempestad de truenos o una tormenta de arena, en función del entorno.

ACCIONES EN GUARIDA

Un gigante de las tormentas quintaesencia puede usar acciones en guarida en su forma de gigante y mientras sea una tormenta. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), el gigante puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Niebla. El gigante crea una esfera de niebla (o de agua turbia si está en el agua) de 6 m de radio centrada en cualquier punto de su guarida. La esfera se propaga más allá de las esquinas y la zona está muy oscura. La niebla dura hasta que el gigante la disperse (no requiere acción) y el viento no la puede disipar.

Retumbar ensordecedor. El gigante crea un trueno centrado en cualquier punto de su guarida. Todas las criaturas que estén a 6 m o menos de ese punto deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 o quedarán ensordecidas hasta el final de su siguiente turno.

Tempestad. El gigante crea una línea de viento huracanado (o una fuerte corriente si está en el agua) de 18 m de largo y 3 m de ancho que se origina en cualquier punto de su guarida. Todas las criaturas situadas en esa línea deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o serán empujadas 4,5 m en la dirección que sopla el viento. La ráfaga dispersa el gas o el vapor y apaga velas, antorchas y otras llamas desprotegidas de la zona. Las llamas protegidas, como las de los faroles, tienen un 50% de probabilidad de apagarse.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida del quintaesencia está alterada por su presencia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Relámpagos. En un radio de 7,5 km de la guarida, los relámpagos destellan y los truenos retumban a todas horas.

Tormenta. En un radio de 1,5 km de la guarida, las lluvias, las nevadas o las tormentas de polvo o arena (en función del entorno) son constantes. La lluvia hace que los ríos y arroyos aumenten mucho su caudal o se desborden; la nieve, el polvo o la arena forman grandes dunas o montículos.

Vendaval. En un radio de 1,5 km de la guarida sopla un viento fuerte que hace imposible encender un fuego a menos que se haga en un lugar al abrigo del viento.

Si el gigante muere, los relámpagos, truenos y vendavales de cerca de la guarida cesan de inmediato. La lluvia, la nieve y las tormentas de polvo amainan gradualmente a lo largo de 1d8 días.



GIGANTE DE PIEDRA CAMILANTE DE SUEÑOS

Para los gigantes de piedra, la superficie del mundo es un reino extraño: es fluctuante y efímera, y está expuesta a los fuertes vientos y la lluvia repentina. Al ser tan increíblemente cambiante como un sueño, la consideran como tal. Como nada en ella es permanente, nada es real. Lo que sucede en la superficie no importa. Las promesas y los acuerdos no tienen por qué cumplirse, y la vida e incluso el arte tienen menos valor allí.

En ocasiones, los gigantes de piedra emprenden búsquedas "oníricas" por la superficie en busca de inspiración para su arte, para paliar el hastío acumulado durante décadas o por simple curiosidad. Algunos de estos gigantes acaban perdiéndose en el sueño, mientras que otros son desterrados a la superficie como castigo. Independientemente de cómo hayan acabado en la superficie, si no encuentran un refugio bajo la piedra, podrían convertirse en caminantes de sueños.

Los caminantes de sueños ocupan un extraño lugar de respeto fuera del ordening de los gigantes de piedra. Aunque se les considera marginados, su familiaridad con el mundo de la superficie los convierte en guías valiosos y sus conocimientos pueden ayudar a otros gigantes de piedra a comprender los peligros de habitar un sueño.

Los caminantes de sueños se disocian de la realidad debido al aislamiento, la vergüenza y un entorno que les resulta completamente ajeno. Sus delirios acaban tiñendo la realidad que los rodea y afectan a otras criaturas que se acercan demasiado. Al creer que viven en un sueño y que sus acciones no tienen consecuencias reales, actúan como les place y se convierten en verdaderas fuerzas del caos. En sus viajes por el mundo, van acumulando objetos y criaturas que les parecen especialmente importantes. Con el tiempo, estas cosas se pegan a su cuerpo y quedan incrustadas en la piedra.

GIGANTE DE PIEDRA CAMINANTE DE SUEÑOS

Gigante Enorme, por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 161 (14d12 + 70)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +9, Sab +3

Habilidades: Atletismo +14, Percepción +3

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, gigante

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Encanto del Caminante de Sueños. Los enemigos que empiecen su turno a 9 m o menos del gigante deberán realizar una tirada de salvación de Carisma con CD 13 si el gigante no está incapacitado. Si la falla, la criatura quedará hechizada por el gigante. Una criatura hechizada de esta manera puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si supera la tirada de salvación, será inmune al encanto del caminante de sueños de este gigante durante 24 horas.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote grande o piedra.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 24 (4d8 + 6) de daño contundente.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +10 a impactar, alcance 18/72 m, un objetivo. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 17 o será derribada.

Toque petrificador. El gigante toca una criatura Mediana o más pequeña a la que haya hechizado y que esté a 3 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17. Si la falla, el objetivo quedará petrificado y el gigante podrá adherirlo a su cuerpo de piedra. Los conjuros como *restablecimiento mayor* o similares que sirven para deshacer la petrificación no tienen ningún efecto sobre una criatura petrificada que esté adherida al gigante, a menos que el gigante esté muerto. Si es el caso, la magia funcionará como de costumbre: liberará a la criatura petrificada y acabará con el estado de petrificado que sufrió.



GIRALLON

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El girallon realiza un ataque de mordisco y cuatro con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Agresivo. El girallon se mueve hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

GIRALLON

Un girallon semeja un gran simio de cuatro brazos con piel de color marrón grisáceo, pelaje blanco y colmillos y garras afilados que revelan su naturaleza de depredador monstruoso.

Los girallones habitan sobre todo en bosques templados o cálidos en los que abundan la flora y la fauna. Al igual que a los simios, se les da muy bien trepar, pero pocos árboles resisten su media tonelada de peso. Las ruinas de ciudades parecen atraerlos, especialmente las que se hallan en lo más profundo de bosques y selvas. Prefieren los bosques artificiales formados por edificios a los naturales, pues las "ramas" más altas de los primeros soportan su peso sin problemas. Pueden escalar fácilmente murallas y almenas, y se encaraman en lo alto de torres y otros puntos elevados para otear la zona circundante.

Cuando a los girallones les resulta imposible trepar, recorren el bosque por el suelo y se esconden en barrancos estrechos, cuevas poco profundas o ruinas a la espera de que se acerque una presa. Un girallon es sorprendentemente sigiloso teniendo en cuenta su tamaño y que no tiene forma alguna de camuflarse.

Los girallones viven en manadas de varios individuos y sus crías, que suelen estar dirigidas por un adulto dominante, normalmente el de más edad. Cuando están de caza lejos de su guarida, se comunican entre sí a grandes distancias mediante rugidos y lenguaje corporal. Normalmente, cada criatura caza sola y se aleja mucho de las demás para garantizar que todo el mundo consiga comida. No obstante, en ocasiones el líder agrupa a varios miembros de la manada para que cacen juntos una gran presa. Si lo consiguen, el festín se reparte entre todos, y quienes se llevan la mejor parte son quienes tienen que cuidar de las crías.

La extraña apariencia de los girallones y su predilección por las ruinas llevan a los sabios a pensar que fueron creados mediante magia para ser los guardianes de algún imperio perdido. Tras la caída de ese supuesto imperio hace siglos, los girallones se habrían vuelto salvajes y expandido por el mundo.

Numerosas criaturas han intentado domesticar, subyugar o cooperar con estos monstruos. Por ejemplo, algunos habitantes de los bosques los capturan y entrena para que sean sus centinelas. Otras personas, percatándose de que los girallones son pacíficos con sus congéneres, han aprendido a acercarse al líder de la manada con comida y otros obsequios para intentar establecer una alianza.

Si se les trata bien, los girallones podrían acceder a servir como guardias, pero carecen de la inteligencia necesaria para llevar a cabo tareas que no sean atacar a los forasteros que se adentren en sus dominios. Los girallones capturados cuando eran crías y entrenados exhaustivamente podrían acabar en lugares inesperados, como de guardias en la entrada del gremio de ladrones de una ciudad. Quienes deseen tener un girallon deberán andarse siempre con cuidado, pues la criatura podría sucumbir a sus instintos salvajes en cualquier momento.

GITHYANKIS

Los githyankis descenden de un pueblo antiguo y comparten linaje con los githzerais (aparecen en este libro). Estos seres altos y demacrados tienen poderes psíónicos formidables y habitan principalmente en el Plano Astral. Entre los githyankis más conocidos se encuentran los belicosos seguidores de la reina liche Vlaakith, que siembran el terror por todo el Plano Astral y hacen incursiones en otros planos para hacerse con magia y riquezas de todo el multiverso.

COMANDANTE SUPREMO GITHYANKI

Los comandantes supremos dirigen los ejércitos. Cada uno de ellos está al mando de diez kith'raks, que a su vez encabezan al resto de las fuerzas. En la batalla, la mayoría de comandantes supremos montan dragones rojos (consulta el *Manual de Monstruos*).

COMANDANTE SUPREMO GITHYANKI

Humanoide Mediano (gith), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 187 (22d8 + 88)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +9, Int +8, Sab +8

Habilidades: Intimidación +9, Percepción +8, Perspicacia +8

Sentidos: Percepción pasiva 18

Idiomas: gith

Desafío: 14 (11 500 PX)

Bonificador por competencia: +5

Resistencia Legendaria (3/día). El githyanki puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El githyanki realiza dos ataques con su espadón de plata.

Espadón de plata. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d6 + 7) de daño cortante más 17 (5d6) de daño psíquico. Si causa un crítico contra una criatura que tenga un cuerpo astral (por ejemplo, si ha usado el conjuro *proyección astral*), el githyanki puede cortar el cordón de plata que une al objetivo con su cuerpo material en lugar de infiijir daño.

GISH GITHYANKI

Un gish combina sus competencias mágicas con la maestría de la espada, lo que hace de él un adversario temible en la batalla. Sus habilidades especializadas son perfectas para llevar a cabo asesinatos, incursiones y actos de espionaje.

KITH'RAK GITHYANKI

Las militaristas culturas githyankis asignan rangos y responsabilidades a todos los ciudadanos. Cada sarth (un guerrero githyanki; consulta el *Manual de Monstruos*) está al mando de un grupo de diez guerreros, y diez sarths responden ante un poderoso kith'rak. Estos campeones se someten a un entrenamiento y a pruebas psíónicas implacables para garantizar que puedan ganarse el respeto de sus subordinados.

Lanzamiento de conjuros (psíonica). El githyanki lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día cada uno: *indetectable* (solo lanzador), *levitar* (solo lanzador)

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos*, *mano de Bigby*, *sugestión en masa*, *telequinesia*

ACCIONES ADICIONALES

Paso astral. El githyanki se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

REACCIONES

Parada. El githyanki suma 5 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

ACCIONES LEGENDARIAS

El githyanki puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El githyanki recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ordenar a un aliado. El githyanki hace objetivo a un aliado que pueda ver a 9 m o menos de él. Si el objetivo puede ver u oír al githyanki, puede hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo usando su reacción (si es posible) y tiene ventaja en la tirada de ataque.

Ataque (2 acciones). El githyanki realiza un ataque con su espadón de plata.



GISH GITHYANKI

Humanoide Mediano (gith, mago), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (media armadura)

Puntos de golpe: 130 (20d8 + 40)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +7, Sab +6

Habilidades: Percepción +6, Perspicacia +6, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: gith

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El githyanki o bien realiza tres ataques con su espada larga o su descarga telequinética, o bien realiza uno de esos ataques y utiliza su lanzamiento de conjuros.

Espada larga. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos, más 22 (5d8) de daño psíquico.

Descarga telequinética. **Ataque de conjuro a distancia:** +7 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. **Impacto:** 28 (8d6) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros (psiónica). El githyanki lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *luz, mano de mago* (la mano es invisible), *mensaje* 3/día cada uno: *bola de fuego, indetectable* (solo lanzador), *invisibilidad* 1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, puerta dimensional, telequinesis*

ACCIONES ADICIONALES

Paso astral (recarga 4–6). El githyanki se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

COMANDANTE SUPREMO GITHYANKI

KITH'RAK GITHYANKI

Humanoide Mediano (gith), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 180 (24d8 + 72)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +7, Int +7, Sab +6

Habilidades: Intimidación +7, Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: gith

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El githyanki realiza tres ataques con su espadón.

Espadón. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño cortante más 17 (5d6) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros (psiónica). El githyanki lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)
3/día cada uno: *contorno borroso, indetectable* (solo lanzador)
1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, telequinesis*

ACCIONES ADICIONALES

Paso astral (recarga 4–6). El githyanki se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Reagrupar a las tropas. El githyanki pone fin mágicamente a los estados de asustado y hechizado que sufren él y cada criatura de su elección que pueda ver a 9 m o menos de él.

REACCIONES

Parada. El githyanki suma 4 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, debe ver a su atacante y estar empuñando una arma cuerpo a cuerpo.



GITHZERAIS

Los githzerais son criaturas de otro mundo con poderes psíónicos que comparten un vínculo ancestral con los githyankis (aparecen en este libro). Los githzerais que siguen al gran líder Zaerith Menyar-Ag-Gith son un pueblo asceta que vive apartado del resto del cosmos, confinados en fortalezas que flotan por el caótico Limbo. En lugar de imponer su voluntad a otros, se centran en controlar y manipular su hogar, de una maleabilidad infinita.

ÁCRATA GITHZERAI

Los ácratas son sabios y místicos githzerais que encabezan comunidades y cuidan las ciudadelas de adamantina que refuerzan su posición en Limbo y otros planos. Tienen facultades psíónicas formidables y son capaces de manipular con el pensamiento la sustancia informe del plano que habitan.

LA GUARIDA DE UN ÁCRATA

En Limbo, los ácratas githzerais crean remansos de paz en este plano turbulento. Son capaces de usar su poder psíónico para moldear la sustancia informe y crear montañas, lagos y las estructuras que necesita toda comunidad githzerai.

El valor de desafío del ácrata es de 17 (18 000 PX) mientras está en su guarida.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), el ácrata puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Crear objeto. El ácrata lanza el conjuro *creación* (como un conjuro de nivel 9) usando la sustancia informe de Limbo en lugar de materia de las sombras. Si se usa en Limbo, el objeto existe hasta que el ácrata deje de concentrarse, sea cual su composición. Si el ácrata se mueve a más de 36 m del objeto, dejará de concentrarse.

Mover objeto. El ácrata puede mover mágicamente un objeto que vea a 45 m o menos de él si supera una prueba de Sabiduría con ventaja. La CD dependerá del tamaño del objeto: 5 si es Diminuto, 10 si es Pequeño, 15 si es Mediano, 20 si es Grande y 25 si es Enorme o más grande.

Rayo psíónico. El ácrata lanza elconjuro *relámpago* (de nivel 5) y puede cambiar el tipo de daño de relámpago a frío, fuego, psíquico, radiante o trueno. Si el conjuro infinge daño que no sea de fuego ni relámpago, no hace arder los objetos inflamables.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida del ácrata está alterada por su presencia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Dar forma a la sustancia. En Limbo, el ácrata puede pasar 10 minutos estabilizando una zona de 7,5 km centrada en él para hacer que la sustancia informe adopte cualquier forma inanimada que deseé. Durante este proceso, el ácrata determina la forma y composición de lo que sea que cree.

Estabilizar objeto. El ácrata estabiliza cualquier objeto creado en Limbo y llevado al Plano Material mientras esté a 1,5 km o menos de él (no requiere acción).

Si el ácrata muere, estos efectos finalizarán al cabo de 1d6 asaltos. Todas sus creaciones se convierten en energía y materia caóticas que acaban transformándose en sustancia informe. Esta, a su vez, se disipará al cabo de 1d6 asaltos.

ÁCRATA GITHZERAI

Humanoide Mediano (gith), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 20 (defensa psíquica)

Puntos de golpe: 144 (17d8 + 68)

Velocidad: 9 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +8, Des +10, Int +9, Sab +10

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Percepción +10, Perspicacia +10

Sentidos: Percepción pasiva 20

Idiomas: gith

Desafío: 16 (15 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Resistencia Legendaria (3/día). El githzerai puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Defensa Psíquica. Mientras el githzerai no lleve armadura ni porte escudo, su CA incluye su modificador por Sabiduría.

ACCIONES

Ataque múltiple. El githzerai realiza tres ataques sin armas.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño contundente más 18 (4d8) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros (psíonica). El githzerai lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día cada uno: *telekinésis*, ver *invisibilidad*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos*, *globo de invulnerabilidad*, *muro de fuerza*

ACCIONES LEGENDARIAS

El githzerai puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El githzerai recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Golpear. El githzerai realiza un ataque sin armas.

Teletransporte. El githzerai se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, a un espacio sin ocupar que pueda ver a 9 m o menos de él.

Cambiar la gravedad (cuesta 3 acciones). El githzerai lanza el conjuro *invertir la gravedad* utilizando la Sabiduría como aptitud mágica. El conjuro funciona como de costumbre, excepto que el githzerai puede orientar la zona en cualquier dirección y las criaturas y los objetos caen hacia el extremo de la zona.

ÁCRATA GITHZERAI (CENTRO)
CON DOS ILUMINADOS GITHZERAIS



ILUMINADO GITHZERAI

Algunos githzerais espirituales pasan largas horas meditando para trascender los límites de su forma física y comprender la naturaleza de la realidad. A los zerths que completan el siguiente nivel de su entrenamiento se les conoce como iluminados.

ILUMINADO GITHZERAI

Humanoide Mediano (gith), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (Defensa Psíquica)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +6, Des +8, Int +7, Sab +8

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Percepción +8, Perspicacia +8

Sentidos: Percepción pasiva 18

Idiomas: gith

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Defensa Psíquica. Mientras el githzerai no lleve armadura ni porte escudo, su CA incluye su modificador por Sabiduría.

ACCIONES

Ataque múltiple. El githzerai realiza tres ataques sin armas.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente más 18 (4d8) de daño psíquico.

Impacto temporal (recarga 6). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente más 52 (8d12) de daño psíquico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o avanzará un asalto en el tiempo. Un objetivo que avance en el tiempo se desvanecerá mientras dure el efecto. Cuando el efecto termine, el objetivo reaparecerá en el espacio que abandonó o en un espacio sin ocupar más cercano si dicho espacio está ocupado.

Lanzamiento de conjuros (psiónica). El githzerai lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día: *ver invisibilidad*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, teletransporte*

REACCIONES

Caída lenta. Cuando el githzerai cae, reduce en 50 cualquier daño por caída que sufra.



GNOLL CAZADOR

Monstruosidad Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m

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

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: gnoll

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El gnoll realiza dos ataques de mordisco, lanza o arco largo.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño perforante y la velocidad del objetivo se reducirá en 3 m hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES ADICIONALES

Rabia. Si el gnoll reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de mordisco.

GNOLLS

Los primeros gnolls fueron hienas transformadas mediante magia y corrompidas posteriormente por el señor demoníaco Yeenoghu. Las partidas de guerra de los gnolls, ya estén al servicio de Yeenoghu o se dediquen a garantizar la supervivencia de los suyos, debilitan a sus enemigos con ataques sorpresa y nunca dejan supervivientes.

GNOLL CAZADOR

Los cazadores son los gnolls más sigilosos de una partida de guerra. En la vanguardia, merodean eliminando a enemigos aislados para despejar el camino y que el resto de las tropas pueda avanzar.

Los cazadores son particularmente diestros con el arco largo y disparan flechas con mortíferas púas en la punta. Aunque no maten a su objetivo con el primer disparo, el impacto de la flecha causa tanto dolor que la víctima se verá obligada a huir cojeando.

GNOLL ROECARNE

Estos gnolls rechazan el uso de armas a distancia en favor de hojas cortas que empuñan con gran agilidad y eficiencia. En el fragor de la batalla, corren veloces gruñendo y asestando espadazos mientras arrollan a los rezagados y rematan a los enemigos heridos.

GNOLL ROECARNE

Monstruosidad Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Des +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: gnoll

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El gnoll realiza un ataque de mordisco y dos con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Carrera repentina. Hasta el final del turno, la velocidad del gnoll aumenta en 18 m y no provoca ataques de oportunidad.

ACCIONES ADICIONALES

Rabia. Si el gnoll reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de mordisco.

El ciclo de vida de los gnolls de Yeenoghu comienza y termina con el hambre. Devoran a enemigos y compañeros por igual y solo la muerte los libra de su ansia.

—Mordenkainen

GNOLL MARCHITO

Muerto viviente Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 7

Idiomas: entiende gnoll, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Naturaleza Inusual. El gnoll no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gnoll realiza dos ataques de mordisco o con su garrote con pinchos.

Garrote con pinchos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño necrótico.

ACCIONES ADICIONALES

Rabia. Si el gnoll reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de mordisco.

REACCIONES

Golpe vengativo. En respuesta a que los puntos de golpe de un gnoll se reduzcan a 0 a 9 m o menos del marchito, este realiza un ataque de mordisco o con su garrote con pinchos.



GNOLL MARCHITO

En ocasiones, los gnolls de Yeenoghu se vuelven unos contra otros, quizás para luchar por el control de una partida de guerra o debido al hambre extrema. Incluso en circunstancias normales, los gnolls que no se han cobrado víctimas durante cierto tiempo se ven acuciados por el hambre y sus impulsos violentos, por lo que tarde o temprano acabarán luchando entre sí.

Los supervivientes devoran la carne de sus compañeros muertos, pero conservan los huesos. Luego, mediante rituales a Yeenoghu (que aparece en este libro), reaniman los restos y crean un gnoll marchito.

Los marchitos viajan con sus camaradas y tratan de matar a cualquier criatura que se cruce en su camino. No necesitan sustento y no están movidos por el hambre, por lo que sus compañeros no deben preocuparse de que les dejen sin comida.

GORRO ROJO

Un gorro rojo es una criatura feérica homicida que nace del ansia de sangre. Aunque son pequeños, tienen una fuerza formidable que emplean para cazar y matar sin vacilación ni arrepentimiento.

En los Parajes Feéricos o los lugares donde ese plano toca el mundo material en una travesía feérica, si una criatura consciente actúa movida por un deseo intenso de derramar sangre, uno o varios gorros rojos podrían aparecer en el lugar en que la sangre de la persona asesinada empapa el suelo. Al principio, un gorro rojo que está naciendo tiene el aspecto de un hongo ensangrentado cuyo sombrerete empieza a asomar del suelo. Cuando un rayo de luna lo roza, de la tierra emerge una criatura que recuerda a un gnomo arrugado y demasiado pequeño con joroba y complejión fibrosa. La criatura lleva un gorro puntiagudo de cuero, ropa de un material similar, unas pesadas botas de hierro y una pesada arma con filo. Desde el momento en que un gorro rojo despierta, su único deseo es matar y tratará de satisfacerlo constantemente.

Los gorros rojos carecen de sutileza. Su objetivo en la vida son los enfrentamientos directos y el caos del combate mortal. Aunque quieran ser sigilosos, sus botas de hierro les obligan a dar pasos pesados y estruendosos. Sin embargo, cuando un gorro rojo está cerca de una posible presa, es capaz de acortar la distancia a toda velocidad y blandir su arma antes de que el objetivo pueda reaccionar.

El deseo de matar de los gorros rojos procede de su voluntad por sobrevivir. Para preservar su existencia antinatural, deben empapar sus gorros en la sangre fresca de sus víctimas. Cuando los gorros rojos nacen, sus sombreros están cubiertos de sangre húmeda y saben que, si no la reponen al menos una vez cada tres días, desaparecerán como si nunca hubiesen existido.

Algunos gorros rojos pueden percibir al ser cuyos actos homicidas causaron su nacimiento. Normalmente, utilizan esta conexión innata para encontrar a su creador y convertirlo en su primera víctima, aunque también podrían tratar de localizarlo para deleitarse con la proximidad de un espíritu afín. Aunque los gorros rojos no suelen trabajar en grupo, un único responsable de la creación de varios gorros rojos en el mismo lugar podría atraer a todo un grupo para servirle como cómplices e imitar la obra homicida del individuo. Algunas sagas y magos malvados conocen los métodos para invocar a los gorros rojos de los Parajes Feéricos y organizarlos en grupos para que actúen como siervos siniestros.

De cualquier forma, si un gorro rojo colabora con otros seres, exige que le paguen con víctimas. Un patrón que trate de reprimir la necesidad natural de sangre de un gorro rojo se arriesga a convertirse en su siguiente objetivo.



GORRO ROJO

Feérico Pequeño, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d6 + 24)

Velocidad: 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, silvano

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Botas de Hierro. El gorro rojo tiene desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Fuerza Desproporcionada. En los agarres, el gorro rojo se considera Mediano. Además, empuñar un arma pesada no impone desventaja en sus tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gorro rojo realiza tres ataques con su hoz retorcida.

Hoz retorcida. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

Persecución ferrea. El gorro rojo se mueve hasta su velocidad hacia una criatura que pueda verle y le da una patada con sus botas de hierro. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o sufrirá 20 (3d10 + 4) de daño contundente y será derribado.

GRAZ'ZT

La apariencia de este señor demoníaco nos enseña que no todo lo bello es bueno. Cada centímetro de su cuerpo de más de dos metros y medio de altura y cada mirada de sus ojos ardientes promete una mezcla de dolor y placer. Graz'zt puede transformarse a voluntad y adoptar cualquier forma humanoide que le agrade a él o a quienes le miren, y todas son igualmente tentadoras, cada cual a su manera. Sin embargo, en todas sus formas su belleza está impregnada de una maldad sutil que se puede apreciar, por ejemplo, en unos rasgos que reflejan crueldad o en los seis dedos de sus manos y pies.

Graz'zt se rodea de los objetos más refinados y de los sirvientes más atractivos, y se engalana con sedas y cueros de factura llamativa e inquietante. Su guarida y las de sus sectarios son templos del placer en los que nada está prohibido salvo la moderación y la bondad.

Las sectas que le rinden culto son sociedades secretas de hedonismo que suelen usar su desenfreno para subyugar a otros mediante chantajes, adicciones y manipulación. A sus citas secretas van vestidos con máscaras de alabastro con expresiones de éxtasis, atuendos ostentosos y adornos por todo el cuerpo.

Aunque prefiere el encanto y la manipulación sutil, Graz'zt es capaz de dar rienda suelta a una violencia terrible si le provocan. Empuña su espadón, Angdrelve, también llamado Oleada de Afliccción, cuya hoja ondulada yafilada rezuma ácido cuando él se lo ordene.

LA GUARIDA DE GRAZ'ZT

La guarida principal de Graz'zt es su Palacio Argénteo, una estructura grandiosa de la ciudad de Zelatar, ubicada en el dominio abisal de Azzagrat. Graz'zt despidió una influencia demoníaca que toma una forma física: una onda que deforma la realidad a su alrededor. Si pasa el tiempo suficiente en un lugar concreto, Graz'zt puede alterarlo mediante su poder.

La guarida de Graz'zt es un templo a la ostentación y el hedonismo. Está adornada profusamente con decoraciones tan suntuosas que incluso el más rico de los mortales quedaría asombrado ante sus excesos. En el interior de las guaridas de Graz'zt, tanto los devotos como los súbditos se ven obligados a saciar el ansia de esplendor de su amo.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Graz'zt puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Conjurar espejos. Las superficies lisas de la guarida se tornan igual de reflectantes que un espejo pulido. Hasta que use una acción en guarida diferente, las criaturas que estén en el interior de la misma tienen desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse.



Graz'zt ha demostrado ser una fuente abundante de energía mágica. Se cree que entre nosotros hay algo más, pero tarde o temprano descubrirá la verdad.

TASHA

Orden imperiosa. Graz'zt lanza el conjuro *orden imperiosa* a cada criatura de su elección que esté en la guarida.

No necesita verlas a todas, pero tiene que saber que un individuo se encuentra en la guarida para hacerle objetivo.

● Ordena lo mismo a todos los objetivos.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Graz'zt está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Bestias inquietas. Las bestias salvajes a 9 km o menos de la guarida se pelean y aparecen frecuentemente, como si estuvieran en época de celo.

GRAZ'ZT

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 346 (33d10 + 165)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +12, Sab +12

Habilidades: Engaño +15, Percepción +12, Perspicacia +12, Persuasión +15

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 24 (62 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Resistencia Legendaria (3/día). Graz'zt puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Graz'zt tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Graz'zt realiza dos ataques con Oleada de Aflicción. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Oleada de Aflicción (espaldón). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 20 (4d6 + 6) de daño de fuerza más 14 (4d6) de daño de ácido.

Espejos por doquier. Las superficies planas a 1,5 km

● menos de la guarida que estén hechas de piedra o metal se vuelven muy reflectantes, como si estuvieran pulidas, y se convierten mágicamente en espejos.

Reino cautivador. A 9 km o menos de la guarida,

todas las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) tienen desventaja, y todas las pruebas de Carisma (Engaño) y Carisma (Persuasión) tienen ventaja.

Si Graz'zt muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE GRAZ'ZT

Graz'zt otorga capacidades especiales a sus seguidores. Los sectarios pueden obtener el atributo Deleite Doloroso. Los líderes también pueden obtener el atributo Maestro de Placeres.

Deleite Doloroso. Siempre que esta criatura sufra un crítico, puede realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo como reacción.

Maestro de Placeres. Como reacción al recibir daño, esta criatura puede otorgarse mágicamente 5 puntos de golpe temporales a sí misma y a hasta tres aliados que estén a 9 m o menos de ella.

Lanzamiento de conjuros. Graz'zt lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 23):

A voluntad: detectar magia, disipar magia, hechizar persona
3/día cada uno: dominar persona, oscuridad, telequinesia, teletransporte
1/día cada uno: dominar monstruo, invisibilidad mejorada

Teletransporte. Graz'zt se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. Graz'zt cambia a una forma que se asemeja a un humanoide Mediano o recupera su verdadera forma. Salvo por el tamaño, su perfil es igual en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

REACCIONES

Negar conjuro (recarga 5–6). Graz'zt intenta interrumpir un conjuro si puede ver a su lanzador a 18 m o menos de él. Si el conjuro es de nivel 3 o inferior, falla y no tiene efecto. Si el conjuro es de nivel 4 o superior, Graz'zt realiza una prueba de Carisma contra una CD de 10 + el nivel del conjuro. Si la supera, el conjuro falla y no tiene efecto.

ACCIONES LEGENDARIAS

Graz'zt puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Graz'zt recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. Graz'zt realiza un ataque con Oleada de Aflicción.

Magia abisal. Graz'zt utiliza su lanzamiento de conjuros o su teletransporte.

¡Baila, títere mío! Una criatura hechizada por Graz'zt a la que este pueda ver debe usar su reacción para moverse hasta su velocidad según le indique Graz'zt.



GRUNGS

Los grungs son criaturas similares a ranas que habitan en bosques y selvas tropicales. Estos anfibios prefieren la sombra y viven en los árboles, pero en el suelo tienen estanques bien vigilados a modo de criaderos. Aproximadamente tres meses después de la eclosión, un renacuajo grung tiene el mismo aspecto que un adulto y, tras otros seis meses, alcanza la madurez.

Los grungs exhiben una amplia gama de colores, pero tienen sobre todo tonos verdes, azules, morados, rojos, naranjas y dorados. Todos secretan una sustancia que es inofensiva para ellos pero venenosa para otras criaturas. A veces, esa sustancia tiene un efecto especial en función del color del grung (consulta "Variante: veneno grung"). También usan este veneno para emponzoñar sus armas.

GRUNG

El perfil de este libro representa a un guerrero o cazador típico que vive en una comunidad grung o viaja por el mundo como mercenario, guardabosques, guardia o bandido.

GRUNG SALVAJE

Los grungs salvajes, dotados de magia druídica, suelen ser consejeros, sanadores y protectores de cultivos.

GUERRERO DE ÉLITE GRUNG

Un guerrero de élite grung suele encabezar a un grupo de grungs y otros guerreros en la batalla. Por lo general, va acompañado de un grung salvaje.

GRUNG

Humanóide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 11 (2d6 + 4)

Velocidad: 7,5 m, trepar 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +4

Habilidades: Atletismo +2, Percepción +2, Sigilo +4, Supervivencia +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: grung

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Dependencia del Agua. Si el grung no se sumerge en agua durante al menos 1 hora al día, sumará 1 nivel de cansancio al final de ese día. El grung solo puede recuperarse de este cansancio mediante magia o sumergiéndose en agua durante al menos 1 hora.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de hasta 7,5 m o un salto de altura de hasta 4,5 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

VARIANTE: VENENO GRUNG

Una criatura envenenada por un grung puede sufrir un efecto adicional que depende del color del grung. Los diferentes efectos se indican a continuación y duran hasta que la criatura deje de estar envenenada por el grung.

Grung azul. La criatura se ve obligada a emitir un fuerte ruido al principio y al final de su turno.

Grung dorado. La criatura queda hechizada por el grung y puede hablar su idioma.

GRUNG SALVAJE

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d6 + 10)

Velocidad: 7,5 m, trepar 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5

Habilidades: Atletismo +2, Percepción +4, Sigilo +5, Supervivencia +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: grung

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Dependencia del Agua. Si el grung no se sumerge en agua durante al menos 1 hora al día, sumará 1 nivel de cansancio al final de ese día. El grung solo puede recuperarse de este cansancio mediante magia o sumergiéndose en agua durante al menos 1 hora.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de hasta 7,5 m o un salto de altura de hasta 4,5 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros. El grung lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: saber druídico

3/día cada uno: crecimiento espinoso, curar heridas

2/día: crecimiento vegetal

Grung morado. La criatura siente una necesidad imperiosa de sumergirse en líquido o barro. Solo puede realizar acciones y moverse para sumergirse o acercarse a un lugar con líquido o barro.

Grung naranja. La criatura está asustada de sus aliados.

Grung roja. La criatura envenenada debe usar su acción para comer si hay comida a su alcance.

Grung verde. La criatura no puede moverse excepto para trepar o hacer saltos sin carrerilla. Si la criatura vuela, no puede realizar ninguna acción o reacción a menos que aterrice.

GUERRERO DE ÉLITE GRUNG

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 49 (9d6 + 18)

Velocidad: 7,5 m, trepar 7,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5

Habilidades: Atletismo +2, Percepción +2, Sigilo +5, Supervivencia +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: grung

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Dependencia del Agua. Si el grung no se sumerge en agua durante al menos 1 hora al día, sumará 1 nivel de cansancio al final de ese día. El grung solo puede recuperarse de este cansancio mediante magia o sumergiéndose en agua durante al menos 1 hora.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de hasta 7,5 m o un salto de altura de hasta 4,5 m, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Arca corto. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno.

Chirrido hipnotizante (recarga 6). El grung emite un chirrido que no afecta a sus congéneres. Todo humanoide o bestia que esté a 4,5 m o menos del grung y pueda oírlo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o quedará aturdido hasta el final del siguiente turno del grung.



GUARDIA NEGRO

Humanode Mediano (paladín), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 119 (14d8 + 56)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +5

Habilidades: Atletismo +7, Engaño +5, Intimidación +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 8 (3900 PX) Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El guardia negro realiza tres ataques usando su guja, su arco corto o ambos.

Guja. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño cortante más 9 (2d8) de daño necrótico.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Aspecto aterrador (se recarga tras un descanso corto o largo).

Todos los enemigos que estén a 9 m o menos del guardia negro deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedarán asustados del guardia negro durante 1 minuto. Si un objetivo asustado termina su turno a más de 9 m del guardia negro, puede repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. El guardia negro lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

2/día cada uno: *dissipar magia, hallar corcel, orden imperiosa*

ACCIONES ADICIONALES

Castigo. Inmediatamente después de que el guardia negro impacte a un objetivo con una tirada de ataque, puede obligar a ese objetivo a hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 13. Si la falla, el objetivo sufrirá uno de los siguientes efectos, a elección del guardia negro:

Cegar. El objetivo quedará cegado durante 1 minuto. El objetivo cegado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Empujar. El objetivo será empujado hasta 3 m y caerá derribado.

GUARDIA NEGRO

Los guardias negros son paladines que rompieron sus juramentos sagrados y ahora se entregan a sus propias ambiciones depravadas. Se asocian con infernales y muertos vivientes y rechazan muchas de las creencias bondadosas de sus vidas anteriores.

Los guardias negros suelen adornar su armadura y sus armas con accesorios terroríficos o están marcados por fenómenos sobrenaturales. Puedes elegir el accesorio de un guardia negro o tirar en la tabla "Accesorios de los guardias negros" para determinarlo.

ACCESORIOS DE LOS GUARDIAS NEGROS

d8 Accesorio

- 1 Armadura grabada con imágenes estilizadas de batallas sangrientas.
- 2 Yelmo con la forma de un jabalí demoníaco.
- 3 Yelmo similar a una máscara mortuoria.
- 4 Capa decorada con huellas de manos sangrientas.
- 5 Volutas de humo negruzco que surgen de la armadura en las juntas.
- 6 Decenas de moscas zumban alrededor del guardia negro.
- 7 Una mano cortada cuelga de una cadena alrededor del cuello del guardia negro.
- 8 Guja adornada con un trozo de tela con las palabras: "Elijo la violencia".



HIDROLOTH

Al igual que las aguas del río Estigio que habitan, los hidroloths roban los recuerdos de las criaturas a las que atacan con el fin de entregar estos pensamientos al señor al que sirvan en ese momento. Los hidroloths también se deleitan al encontrar objetos perdidos, sobre todo los que han acabado en las profundidades del río.

Si hablamos de ataques anfibios o conflictos bajo el agua, los hidroloths no tienen rivales entre los yugoloths. A veces se ofrecen a atacar y hundir barcos o saquear asentamientos costeros a cambio de una contraprestación.

HIDROLOTH

Infernal Mediano (yugoloth), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 135 (18d8 + 54)

Velocidad: 6 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades: Percepción +4, Perspicacia +4

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: frío, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 9 (5000 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Anfibio. El hidroloth puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Memoria Fiable. El hidroloth es inmune a las aguas del río Estigio, así como a cualquier efecto que fuera a robarle o cambiar sus recuerdos o detectar o leer sus pensamientos.

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

Ventaja Acuática. Mientras esté sumergido en un líquido, el hidroloth tiene ventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El hidroloth realiza dos ataques con sus garras o mordisco. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño de fuerza más 9 (2d10) de daño psíquico.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 16 (2d10 + 5) de daño de fuerza más 9 (2d10) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El hidroloth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *detectar magia, disipar magia, invisibilidad* (solo lanzador), *oscuridad*

3/día cada uno: *controlar agua, corona de la locura, sugestión, terror*

Robo de recuerdos (1/día). El hidroloth hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo recibe 14 (4d6) de daño psíquico y deberá hacer una tirada de salvación de Inteligencia con CD 16. Si la supera, el objetivo será inmune al robo de recuerdos del hidroloth durante 24 horas. Si la falla, perderá todas sus competencias, no podrá lanzar conjuros, no entenderá ningún idioma y, si sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son superiores a 5, bajarán a 5. Cada vez que el objetivo finalice un descanso largo, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si le lanzan un conjuro de *levantar maldición* o *restablecimiento mayor*, el efecto acabará antes.

Teletransporte. El hidroloth se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.



HOBGOBLIN DEVASTADOR

Algunos hobgoblins con un talento prodigioso para la magia se someten a un entrenamiento implacable para convertirse en devastadores: lanzadores de conjuros que invocan bolas de fuego y otra magia destructiva para defender una corte, ya sea en los Parajes Feéricos o el Plano Material. En el campo de batalla, representan una gran baza para sus aliados y son temidos por todos los enemigos cercanos.

Más que sabios recluidos, los devastadores son estrategas muy hábiles: además de las aplicaciones tácticas de las artes mágicas, aprenden los fundamentos del uso de armas y miden sus hazañas en función de los enemigos derrotados con sus conjuros. Cuentan con el respeto del resto de las tropas y son reverenciados y obedecidos en muchos círculos diferentes.

En los Parajes Feéricos, muchos de los grandes señores recurren a hobgoblins devastadores para reforzar sus ejércitos.

TRASGOS DE LOS PARAJES FEÉRICOS

Los pueblos trasgos (goblins, hobgoblins y osgos) aparecieron en los Parajes Feéricos hace milenarios y residieron allí hasta que el dios Maglubiyet los conquistó. Posteriormente se expandieron por todo el multiverso y muchos de ellos terminaron en los mundos del Plano Material. La mayoría de trasgos que habitan allí pertenecen a familias que llevan siglos sin pisar los Parajes Feéricos y que, con el tiempo, se han convertido en humanoides. Los trasgos feéricos, en los que todavía late la magia de su hogar ancestral, son poco frecuentes en el Plano Material, pero no inauditos. Ejemplo de ello son los hobgoblins devastadores, los hobgoblins sombras férreas y los nilbogs (también aparecen en este libro).

HOBGOBLIN DEVASTADOR

Feérico Mediano (trasgo), por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 13 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 45 (7d8 + 14)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, goblin

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Taumaturgia Militar. Cuando el hobgoblin lance unconjuro que infila daño u obligue a otras criaturas a realizar una tirada de salvación, puede hacer que él mismo y cualquier cantidad de aliados sean inmunes al daño que infila el conjuro y superen la tirada de salvación exigida.

ACCIONES

Ataque múltiple. El hobgoblin realiza dos ataques con su bastón o su rayo devastador.

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño contundente o 5 (1d8 + 1) de daño contundente si se usa a dos manos, más 13 (3d8) de daño de fuerza.

Rayo devastador. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. Impacto: 21 (4d8 + 3) de daño de fuerza y el objetivo es derribado.

Lanzamiento de conjuros. El hobgoblin lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: mano de mago, prestidigitación

2/día cada uno: bola de fuego, nube de oscurecimiento, ráfaga de viento, relámpago, volar



HOBGOBLIN SOMBRA FÉRREA

Los hobgoblins sombras férreas son artistas marciales al servicio de cortes feéricas y mortales como policía secreta, exploradores y asesinos. Se dedican a espionar para descubrir intrigas, rebeliones y traiciones, y solucionan estos problemas sin el menor asomo de piedad. Tienen una agilidad y resistencia solo igualadas por su férreo compromiso con la voluntad de sus amos y combinan de forma mortífera la lucha sin armas y la magia de las sombras para engañar y derrotar a sus enemigos. Mientras están en misiones secretas, llevan máscaras monstruosas para ocultar su identidad e infundir miedo a sus enemigos.

Las sombras férreas se suelen reclutar de las filas de los ejércitos de hobgoblins de los Parajes Feéricos o entre los hobgoblins que llevan siglos residiendo en el Plano Material.

Los candidatos se someten a una serie de pruebas diseñadas para revelar cualquier indicio de traición. Los que no las superan son asesinados; los que sí, reciben una formación secreta en las artes de la magia y el sigilo. Este adoctrinamiento es un proceso lento y arduo. Muchos aspirantes no lo terminan, y pueden pasar años y años hasta que las sombras férreas acepten a alguien nuevo en sus filas. Cuando el entrenamiento de un recluta finaliza, se le encienden asesinatos y misiones de espionaje.

HOBGOBLIN SOMBRA FÉRREA

Feérico Mediano (trasgo), por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 15 (Defensa sin Armadura)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Atletismo +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, goblin

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Defensa sin Armadura. Mientras el hobgoblin no lleve armadura ni porte escudo, su CA incluye su modificador por Sabiduría.

ACCIONES

Ataque múltiple. El hobgoblin realiza cuatro ataques, cada uno de los cuales puede ser un ataque sin armas o con su dardo. También puede usar su paseo en las sombras una vez, ya sea antes o después de uno de los ataques.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Dardo. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 6/18 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Lanzamiento de conjuros. El hobgoblin lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: *ilusión menor, prestidigitación*

1/día cada uno: *disfrazarse, hechizar persona, imagen silenciosa*

Paseo en las sombras. El hobgoblin se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Tanto el espacio de partida como el de destino deben estar con luz tenue o en la oscuridad.



HUTIJIN

En los Nueve Infiernos, la política es de todo menos predecible. No dejan de formarse nuevas alianzas, pero la mayoría terminan desmoronándose debido a las traiciones. Sin embargo, y pese a todas sus maquinaciones y puñaladas, los diablos dan ocasionalmente muestras de lealtad y sirven fielmente a sus amos. Un ejemplo de ello es Hutijin, duque de Cania y leal sirviente de Mefistófeles.

Por todos los Infiernos, la mera mención del nombre de Hutijin acobarda y llena de odio a los diablos menores, pues el duque encabeza dos compañías de diablos de la sima (consulta el *Manual de Monstruos*). Al mando de estos soldados, Hutijin puede tumbar fácilmente a cualquier rival que sea una molestia y, al mismo tiempo, defender a Mefistófeles de los ejércitos que buscan arrebatarle el dominio. Hutijin ha acumulado suficiente poder como para desafiar al señor de Cania, pero su lealtad hacia él jamás ha flaquéado, lo cual podría indicar que Mefistófeles ejerce algún tipo de control sobre él.

Fuera de su plano de origen, Hutijin es un personaje relativamente desconocido, excepto para los mayores expertos en los Nueve Infiernos. No tiene sectas propias y sus sirvientes son escasos por una sencilla razón: odia a los mortales. Cuando lo invocan desde los Infiernos, paga al responsable con una muerte lenta y dolorosa.

Mefistófeles no permite a Hutijin hacer demasiadas incursiones en el Plano Material, ya que la ausencia del duque lo deja vulnerable ante sus rivales. Otros archidiablos son conscientes de cuánto desprecia Hutijin a los mortales y han diseminado en secreto el modo de invocarlo, con intención de distraerlo el tiempo suficiente para organizar una ofensiva contra Mefistófeles. Hutijin envía diablos al Plano Material a asesinar a quienes conocen su nombre para que deje de ser pronunciado, pero las invocaciones no cesan. Cuando se le reclama y deja su puesto, negocia lo más rápido que puede, generalmente cerrando un trato con un bajo coste para el invocador. Sin embargo, cuando se ha cumplido el trato, Hutijin castiga la interrupción con la muerte.

HUTIJIN

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d10 + 112)

Velocidad: 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	15 (+2)	25 (+7)	23 (+6)	19 (+4)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +14, Sab +11

Habilidades: Intimidación +14, Percepción +11

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 21 (33 000 PX) **Bonificador por competencia:** +7

Desesperación Infernal. Todas las criaturas a 9 m o menos de Hutijin que no sean diablos tienen desventaja al hacer tiradas de salvación.

Regeneración. Hutijin recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Hutijin solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Hutijin puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Hutijin tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Hutijin realiza un ataque de mordisco, uno con sus garras, uno con su maza y otro con su cola.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño de trueno.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño de frío.

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño de fuerza.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño de fuego. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 22 o será envenenado. Mientras esté envenenado de esta manera, no podrá recuperar puntos de golpe y recibirá 10 (3d6) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. El objetivo envenenado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. Hutijin lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 22):

A voluntad: alterar el propio aspecto (puede volverse Mediano al cambiar su apariencia), detectar magia, inmovilizar monstruo, invisibilidad (solo lanzador), muro de fuego, relámpago, sugerición 3/día: disipar magia

Teletransporte. Hutijin se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

REACCIONES

Voz sobrecededora (recarga 5–6). En respuesta a recibir daño, Hutijin pronuncia una palabra de poder aterradora. Todas las criaturas que estén a 9 m o menos de él y no sean diablos deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 22 o quedarán asustadas de él durante 1 minuto. Cada criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Las criaturas que superen la tirada de salvación contra este efecto serán inmunes a la voz sobrecededora de Hutijin durante 24 horas.

ACCIONES LEGENDARIAS

Hutijin puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Hutijin recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. Hutijin realiza un ataque con sus garras, su maza o su cola.

Teletransporte. Hutijin utiliza su teletransporte.

Tormenta de relámpagos (cuesta 2 acciones). En un radio de 9 m, Hutijin desata relámpagos que solo pueden evitarse con una cobertura completa. Todas las demás criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 22; sufrirán 18 (4d8) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

INCORPÓREOS ARMADOS

Cuando un guerrero obsesionado con la gloria cae en combate sin honor, podría embrujar ese sitio como un incorpóreo armado.

COMANDANTE INCORPÓREO ARMADO

Los comandantes incorpóreos armados embrujan campos de batalla y atacan a quienes cuestionan su valor, pero actúan con amabilidad ante quienes alaban sus cualidades.

GUERRERO INCORPÓREO ARMADO

Los guerreros incorpóreos armados suelen hallarse en antiguos campos de batalla donde se acorraló y masacró sin cuartel a los soldados.

COMANDANTE INCORPÓREO ARMADO

Muerto viviente Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 18 (coraza, escudo)

Puntos de golpe: 127 (15d8 + 60)

Velocidad: 9 m

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

Habilidades: Percepción +4

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, inconsciente

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 8 (3900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Desafiar la Expulsión. El comandante y todos los incorpóreos armados que estén a 9 m o menos de él tienen ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsen muertos vivientes.

Naturaleza Inusual. El comandante no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El comandante realiza dos ataques con su espada larga o su arco largo.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Llamamiento al honor (1/día). Si el comandante ha recibido daño este combate, se otorgará ventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno y aparecerán 1d4 + 1 guerreros incorpóreos armados en espacios sin ocupar a 9 m o menos de él. Los guerreros permanecerán hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 y sus turnos van justo después de los del comandante en el mismo orden de iniciativa.

ACCIONES ADICIONALES

Furia marcial. El comandante realiza un ataque con su espada larga o su arco largo que infinge 9 (2d8) de daño necrótico adicional si impacta y las tiradas de ataque contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.



GUERRERO INCORPÓREO ARMADO

Muerto viviente Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 16 (camisa de malla, escudo)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, inconsciente

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 3 (700 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Naturaleza Inusual. El guerrero no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Hacha de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 45/180 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Furia marcial. El guerrero realiza un ataque con su hacha de guerra o su arco largo y las tiradas de ataque contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

JUIBLEX

También conocido como el Señor sin Rostro y el Cieno Famélico en grimorios antiguos, Juiblex es el señor demônaco de limos y cienos, una criatura nociva a la que no le preocupan las estratagemas ni los planes de otros de su calaña. Su único objetivo es consumir, digerir y convertir la materia viva en copias de su ser.

Juiblex es un auténtico horror, un amasijo de limo borbotante negro y verde, con unos brillantes ojos rojos que flotan y se mueven por su interior. Puede alzarse hasta los 6 m de altura mientras ataca con sus pseudóculos pringosos para arrastrar a sus víctimas hacia él. Las criaturas consumidas por Juiblex acaban siendo aniquiladas.

LA GUARIDA DE JUIBLEX

La guarida principal de Juiblex se conoce como los Pozos de Cieno, un reino que Juiblex comparte con Zuggtmoy (que también aparece en este libro). Esta capa del Abismo, también conocida como Shedaklah, es una ciénaga burbujeante de lodo fétido. El paisaje está cubierto de amplias extensiones de limos corrosivos y de los mares de cieno emergen extrañas formas orgánicas bajo las órdenes de Juiblex.

El valor de desafío de Juiblex es de 24 (62 000 PX) mientras está en su guarida.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Juiblex puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Limo pegajoso. Juiblex llena de limo un cuadrado del terreno que pueda ver dentro de la guarida. La zona puede tener hasta 3 m de lado. Cuando el limo aparece, todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 21 o quedarán apresadas. Cuando una criatura entre en la zona por primera vez en un turno o termine su turno en ella, esa criatura deberá hacer la misma tirada de salvación.

Una criatura apresada se quedará así mientras permanezca en la zona pegajosa o hasta que se libere. La criatura apresada o cualquier otra criatura que pueda llegar hasta ella podrá usar su acción para intentar liberarse o liberaría superando una prueba de Fuerza con CD 21.

El limo dura 1 hora o hasta que se le quema con fuego. Si se le prende fuego al limo, se quema al cabo de 1 asalto. Cualquier criatura que comience su turno en el limo ardiendo recibe 22 (4d10) de daño de fuego.

Limo resbaladizo. Juiblex llena de limo un cuadrado del terreno que pueda ver dentro de la guarida. La zona puede tener hasta 3 m de lado. Cuando aparece el limo, todas las criaturas que estén de pie sobre él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 21 o caerán derribadas y se deslizarán 3 m en una dirección aleatoria determinada con una tirada de un d8. Cuando una



criatura entre en la zona por primera vez en un turno o termine su turno en ella, esa criatura deberá hacer la misma tirada de salvación.

El limo dura 1 hora o hasta que se le quema con fuego. Si se le prende fuego al limo, se quema al cabo de 1 asalto. Cualquier criatura que comience su turno en el limo ardiendo recibe 22 (4d10) de daño de fuego.

Limo verde. Un limo verde (consulta la *Guía del Dungeon Master*) aparece en un punto del techo que Juiblex elige dentro de la guarida. El limo se desintegra al cabo de 1 hora.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Juiblex está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Agua ácida. Las pequeñas masas de agua, como estanques o pozos, que se encuentren a 1,5 km o menos de la guarida se vuelven muy ácidas y corroen cualquier objeto que entre en contacto con ellas.

Limo. Las superficies que se encuentren a 9 km o menos de la guarida suelen estar cubiertas por una fina capa de limo resbaladizo y que se pega a cualquier cosa que lo toque.

JUIBLEX

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 350 (28d12 + 168)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +13, Sab +12

Habilidades: Percepción +12

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: ácido, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 23 (50 000 PX) **Bonificador por competencia:** +7

Fétido. Cualquier criatura que no sea un cieno y que empiece su turno a 3 m o menos de Juiblex deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 o quedará envenenada hasta el principio del siguiente turno de la criatura.

Regeneración. Juiblex recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de fuego o radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Juiblex solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Juiblex puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Juiblex tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Trepar cual Arácnido. Juiblex puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Naturaleza corrompida. A 9 km o menos de la guarida, todas las pruebas de Sabiduría (Medicina) y Sabiduría (Supervivencia) tienen desventaja.

Si Juiblex muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE JUIBLEX

El Señor sin Rostro otorga capacidades especiales a sus seguidores. Los súbditos menores podrán obtener el atributo Movimiento Líquido. Los devotos más comprometidos con el cieno podrán conseguir el atributo Órganos Viscosos.

Movimiento Líquido. Como acción, esta criatura puede moverse hasta 6 m a través de espacios con un diámetro mínimo de 2,5 cm. Deberá terminar el movimiento en un espacio en el que quepa su tamaño real. De lo contrario, recibe 5 de daño de fuerza y regresa al espacio donde comenzó el movimiento.

Órganos Viscosos. Esta criatura tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos.

Siempre que sufra un crítico o sus puntos de golpe se reduzcan a 0, rociará ácido; todas las criaturas que estén a 1,5 m o menos de ella recibirán una cantidad de daño de ácido igual a su cantidad de Dados de Golpe.

ACCIONES

Ataque múltiple. Juiblex realiza tres ataques de látigo ácido.

Látigo ácido. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:

+14 a impactar, alcance 3 m o 18/36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 21 (4d6 + 7) de daño de ácido. Cualquier criatura que muera con este ataque será engullida por Juiblex y su cadáver se disolverá al cabo de 1 minuto.

Escurrir limo (recarga 5–6). Juiblex escupe limo corrosivo haciendo objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 21 o sufrirá 55 (10d10) de daño de ácido. A menos que el objetivo evite recibir todo el daño, cualquier armadura de metal que lleve puesta recibirá un penalizador permanente de -1 a la CA que ofrece, y cualquier arma de metal que porte o lleve consigo recibirá un penalizador permanente de -1 a las tiradas de daño. El penalizador empeora cada vez que un objetivo sufre este efecto. Si el penalizador de un objeto llega a -5, se destruye. El conjuro *reparar* puede eliminar el penalizador de un objeto.

Lanzamiento de conjuros. Juiblex lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: detectar magia

3/día cada uno: contagio, forma gaseosa

ACCIONES LEGENDARIAS

Juiblex puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Juiblex recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. Juiblex realiza un ataque de látigo ácido.

Toque corruptor (cuenta 2 acciones). Ataque con arma cuerpo

a cuerpo: +14 a impactar, alcance 3 m, una criatura. **Impacto:** 21 (4d6 + 7) de daño de veneno y el objetivo queda cubierto de limo. Hasta que se elimine el limo con una acción, el objetivo está envenenado y cualquier criatura, excepto los cienos, quedará envenenada mientras esté a 3 m o menos del objetivo.



KI-RIN

Los ki-rins son criaturas nobles y celestiales. En los Planos Exteriores, los ki-rins que están a las órdenes de deidades benevolentes tienen un papel directo en la lucha eterna entre el bien y el mal. En muchas regiones del mundo mortal, se considera que los ki-rins son señales del destino, guardianes de lo sagrado y contrapeso de las fuerzas del mal.

Los ki-rins encarnan el bien y el simple hecho de mirarlos puede provocar miedo o asombro. Normalmente, un ki-rin tiene el aspecto de un ciervo musculoso cubierto de escamas doradas y pelaje dorado en algunas partes. Cuenta con unas largas crin y cola, unas pezuñas hendidas de color cobre y un cuerno con forma espiral también en tonos cobre en la cabeza, entre sus luminosos ojos violeta. Si le da la brisa o está volando, las escamas y el pelo de la criatura parecen brillar con un fuego dorado sagrado.

Más allá de su color, el aspecto de los ki-rins cambia en función de la deidad a la que veneren y la función que realicen para ella. Algunos parecen unicornios gigantes, que suelen trabajar como guardianes. Otros presentan rasgos dracónicos y son agresivos enemigos del mal. Lo más habitual es que tengan solo un cuerno, pero los ki-rins más feroces pueden contar con dos o con una cornamenta similar a la de un gran ciervo.

En muchas regiones, la gente humilde cree que ver a un ki-rin es un presagio de buena suerte. Cuando presencian el vuelo de un ki-rin, lo consideran una bendición y los acontecimientos de ese día son especialmente propicios. Si un ki-rin aparece durante una ceremonia, como en el anuncio de un nacimiento o una coronación, todos los presentes interpretan que la criatura está diciendo que la persona homenajeada podría convertirse en un gran aliado de las fuerzas del bien. Por otra parte, también es habitual que los ki-rins aparezcan en batallas importantes para ofrecer inspiración y fuerza a los valedores del bien o para rescatar a héroes de una muerte segura.

Los ki-rins suelen venerar a deidades que promueven la valentía, la lealtad, el altruismo y la verdad, así como el progreso de las sociedades justas. Por ejemplo, en los Reinos Olvidados, los ki-rins apoyan principalmente a Torm, aunque también a sus aliados Tyr e Ilmater. Los ki-rins que veneran a deidades buenas van allá donde se les ordena: un ki-rin de un Plano Superior podría visitar el Plano Material para realizar una misión, normalmente como batidor, mensajero o espía. Un ki-rin que viva en el Plano Material reclama y vigila un territorio, y puede proteger una zona que englobe varias naciones.

GUARIDA LUJOSA

En los planos celestiales, los ki-rins residen en elegantes nidos elevados y repletos de objetos lujosos. En el Plano Material, los ki-rins buscan ubicaciones similares para su guarida, como una cumbre alta o una nube solidificada con la magia del ki-rin. El lugar elegido casi siempre es de difícil acceso, por lo que solamente los mortales con la tenacidad necesaria para realizar el abrumador viaje hasta la guarida de un ki-rin serán dignos de hablar con su habitante. Muchos de los que lo consiguen terminan prometiendo servir a la criatura. En su guarida, estudian bajo su tutela y se convierten en sus agentes en el mundo. Estos seguidores viajan de incógnito en busca de información sobre males cada vez mayores u ocultos, o podrían ser héroes de la causa de su señor y poner fin a todas las fechorías que encuentren a su paso.

Desde fuera, la guarida de un ki-rin no se distingue de un paraje natural y los visitantes tienen difícil encontrarla y acceder a ella. Por dentro, la guarida es un lugar sereno y cómodo, a medio camino entre un palacio y un templo. Si el ki-rin tiene criaturas a su servicio, su guarida servirá como un santuario en el que, además de descansar, el ki-rin enseña misterios sagrados.

EFEKTOS REGIONALES

Gracias a la naturaleza celestial del ki-rin, la región que rodea a su guarida se transforma. Los viajeros que pasen cerca de ella podrán encontrarse cualquiera de los siguientes efectos mágicos:

Aguas puras. El agua que fluye a 4,5 km o menos de la guarida del ki-rin es pura. Cualquier intento de corromper el agua intencionadamente no durará más de 3 minutos.

Clima controlado. Un ki-rin puede lanzar el conjuro *controlar el clima* mientras esté a 4,5 km o menos de su guarida. El punto de origen del conjuro siempre es el punto en el exterior más cercano al centro de la guarida. El ki-rin no necesita una ruta clara hacia el cielo ni concentrarse en el cambio del clima para que persista.

Descenso seguro. A 4,5 km o menos de la guarida, el viento empuja a las criaturas que caigan sin deberse a una acción del ki-rin o sus aliados. Estas criaturas descienden a una velocidad de 18 m por asalto y no reciben daño por caída. Las aberraciones, los infernales y los muertos vivientes no obtienen este beneficio y caen de manera normal.

Naturaleza bendita. Las bestias, plantas y celestiales que se encuentren a 4,5 km o menos de la guarida del ki-rin crecerán con más vigor y evolucionarán hacia una forma idealizada. Es muy raro que estas criaturas sean agresivas frente a quienes no son sus presas habituales.

Reino del descanso. Se suprime las maldiciones, las enfermedades y los envenenamientos de las criaturas que se encuentren a 4,5 km o menos de la guarida, a menos que se trate de aberraciones, infernales o muertos vivientes.

Cuando el ki-rin muere, todos estos efectos desaparecen inmediatamente, aunque el efecto vigorizante sobre la flora y la fauna perdura 3 años.

KI-RIN

Celestial Grande, por lo general legal buena

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 153 (18d10 + 54)

Velocidad: 18 m, volar 36 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +9, Religión +8

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, visión verdadera 9 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

Resistencia Legendaria (3/día). El ki-rin puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. El ki-rin tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ki-rin realiza dos ataques con sus pezuñas y uno con su cuerno, o realiza dos ataques con fuego sagrado.

Cuerno. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño radiante.

Pezuñas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d4 + 5) de daño de fuerza.

Fuego sagrado. Ataque de conjuro a distancia: +9 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 18 (3d8 + 5) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El ki-rin lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *imagen mayor* (versión de nivel 6), *luz*, *taumaturgia* 3/día cada uno: *curar heridas*, *dispar magia*, *recado*, *restablecimiento menor*

1/día cada uno: *calmar emociones*, *crear comida y agua*, *desplazamiento entre planos*, *destierro*, *protección contra el bien y el mal*, *restablecimiento mayor*, *revivir*, *vialar con el viento*

ACCIONES LEGENDARIAS

El ki-rin puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El ki-rin recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Castigo. El ki-rin realiza un ataque con su cuerno, sus pezuñas o con fuego sagrado.

Moverse. El ki-rin se mueve hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.



HECHICERO ESCAMOSO KOBOLD

Los hechiceros escamosos kobolds poseen un talento innato para la magia arcana, por lo que son miembros muy valiosos para sus comunidades. Estos hechiceros suelen desempeñar el papel de asesor y, cuando se sienten amenazados, atacan con magia colorida.

Un hechicero escamoso que resida cerca de la guarida de un dragón, o incluso en ella, podrá actuar como diplomático y portavoz de este. Entre sus funciones estarán anticiparse a las necesidades del dragón, dar órdenes al resto en su nombre y proporcionar información a su amo. Los hechiceros escamosos suelen llevar alas artificiales que denotan su estatus dracónico. Los dragones les infunden tanto asombro y respeto como a otros que veneran a estas poderosas criaturas, pero saben que el deber les exige que no adulen a su señor en todo momento. También son conscientes de que, al estar tan cerca de su amo dragón, probablemente sean los primeros en morir en caso de que se enfade o disguste, por lo que luchan por mantener un equilibrio entre adoración y terror a la hora de relacionarse con este.

HECHICERO ESCAMOSO KOBOLD

Humanóide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d6 + 10)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Medicina +1

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kobold realiza dos ataques con su daga o con un rayo cromático. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Rayo cromático. Ataque de conjuro a distancia: +4 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de un tipo a elección del kobold: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno.

Lanzamiento de conjuros. El kobold lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: *mano de mago, prestidigitación*
2/día cada uno: *hechizar persona, levitar, nube de oscurecimiento*

INVENTOR KOBOLD

Un inventor kobold fabrica armas improvisadas para conseguir ventaja en las batallas. Estas armas suelen durar uno o dos ataques antes de romperse y, normalmente, solo funcionan si las usa el inventor, pero su eficacia puede ser sorprendente. Las armas no tienen por qué ser letales; a menudo cumplen su objetivo si distraen, asustan o confunden a una criatura el tiempo suficiente como para que el inventor la mate.

INVENTOR KOBOLD

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Honda. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Arma inventada. El kobold utiliza una de las siguientes opciones (elige una o tira 1d8); solo puede usar cada una de ellas una vez al día:

1: Ácido. El kobold lanza un frasco con ácido. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5/6 m, un objetivo. Impacto: 7 (2d6) de daño de ácido.

2: Fuego de alquimista. El kobold lanza un frasco de fuego de alquimista. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5/6 m, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño de fuego al principio de cada uno de los turnos del objetivo. El objetivo puede poner fin a este efecto si usa su acción para realizar una prueba de Destreza con CD 10 para extinguir las llamas.

3: Cesta de ciempiés. El kobold lanza una pequeña cesta hacia un espacio de 1,5 m cuadrados que se encuentre a 6 m o menos de él. De la cesta sale un **enjambre de insectos** (ciempiés; consulta el Manual de Monstruos) que tiene 11 puntos de golpe y tira iniciativa. Al final de cada turno del enjambre, hay un 50% de probabilidad de que se disperse.

4: Vasija con limo verde. El kobold lanza una vasija de barro con limo verde al objetivo, que se rompe al impactar. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5/6 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d10) de daño de ácido y el objetivo queda cubierto de limo hasta que una criatura use su acción para rasparlo o limpiarlo. Un objetivo cubierto de limo recibe 5 (1d10) de daño de ácido al principio de cada uno de sus turnos.



5: Vasija de larvas podridas. El kobold lanza una vasija de barro hacia un espacio de 1,5 m cuadrados que se encuentre a 6 m o menos de él y se rompe al impactar. De la vasija rota sale un **enjambre de larvas podridas** (que aparecen en este libro) y se convierten en un peligro en dicho espacio.

6: Escorpión empalado. El kobold hace un ataque cuerpo a cuerpo con un escorpión (consulta el Manual de Monstruos) atado al final de una vara de 1,5 m de largo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 9; sufrirá 4 (1d8) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera.

7: Mofeta enjaulada. El kobold suelta una mofeta en un espacio sin ocupar a 1,5 m de él. La velocidad caminando de la mofeta es de 6 m y tiene una CA de 10, 1 punto de golpe y ningún ataque eficaz. Tira iniciativa y, en su turno, usa su acción para rociar almizcle a una criatura aleatoria que se encuentre a 1,5 m o menos de ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 9 o tendrá arcadas y quedará incapacitado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Las criaturas que no necesiten respirar o sean inmunes al veneno superarán automáticamente la tirada de salvación. Cuando la mofeta rocíe su almizcle, no podrá volver a hacerlo hasta que finalice un descanso corto o largo.

8: Nido de avispas embolsado. El kobold lanza una pequeña bolsa hacia un espacio de 1,5 m cuadrados que se encuentre a 6 m o menos de él. De la cesta sale un **enjambre de insectos** (avispas; consulta el Manual de Monstruos) que tiene 11 puntos de golpe y tira iniciativa. Al final de cada turno del enjambre, hay un 50% de probabilidad de que se disperse.



Aunque cueste creerlo, me gustan los kobolds. Creo que su forma de pasar de la valentía a la cobardía es una fuente inagotable de entretenimiento. De hecho, diría que los kobolds son una demostración de la lección más valiosa del universo: siempre hay alguien más grande que tú.

—Mordenhainen

KOBOLD ESCUDODRAGÓN

Dragón Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (cuero, escudo)

Puntos de golpe: 44 (8d6 + 16)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +1

Resistencia a daño: consulta Resistencia Dragontina más abajo

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Atacaren Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Corazón del Dragón. Si el kobold está asustado o paralizado por un efecto que permita hacer una tirada de salvación, podrá repetirla al principio de su turno para poner fin al efecto tanto en él como en el resto de kobolds que estén a 9 m o menos. Cualquier kobold que se beneficie de este atributo (incluido el escudodragón) tiene ventaja en su siguiente tirada de ataque.

Resistencia Dragontina. El kobold tiene resistencia a un tipo de daño en función del color del dragón que le haya concedido poder (elige o tira 1d10): 1–2, ácido (negro o cobre); 3–4, frío (blanco o plata); 5–6, fuego (rojo, oro u oropel); 7–8, relámpago (azul o bronce); 9–10, veneno (verde).

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kobold realiza dos ataques con su lanza.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6 + 1) de daño perforante o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.



KORRED

Los korreds son feéricos impredecibles y misteriosos que tienen un vínculo muy fuerte con la tierra y la roca. Su pelo mágico y su entendimiento místico de los minerales hace que los enanos cazatesoros y otras criaturas que buscan riquezas bajo tierra acudan a los korreds.

Son bastante solitarios, pero a veces confraternizan con otras criaturas elementales de la tierra, como los galeb duhr (consulta el *Manual de Monstruos*). Suelen reunirse con otros korreds para realizar danzas ceremoniales en las que usan piedras a modo de instrumentos que golpean con sus pezuñas y garrotes. En las profundidades del Plano Material, los korreds suelen rehuir a otras criaturas, pero se vuelven agresivos si se sienten ofendidos o el ruido de las actividades mineras les molesta.

Los korreds son capaces de lanzar rocas mucho más grandes de lo que podría parecer, además de moldear la piedra como si fuese arcilla y deslizarse entre las rocas. Además, con solo pisar el suelo, adquieren una fuerza sobrenatural.

CABELLO MÁGICO

Los korreds tienen el cuerpo cubierto de pelo, pero el que crece en sus cabezas es mágico. Si se corta, se transforma en el material que se utilizó para cortarlo. Los korreds suelen utilizar cizallas de hierro para cortar grandes trozos de su cabello mágico y después trenzan los mechones para crear cuerdas de hierro que pueden manipular, a las que dan vida para que se enreden oaten alrededor de criaturas u objetos. Para los korreds, su cabellera es motivo de orgullo y se ofenden enormemente si alguien intenta cortarla sin permiso.

KORRED

Feérico Pequeño, por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d6 + 55)

Velocidad: 9 m, excavar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +5, Sigilo +5

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: sentir vibraciones 36 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: enano, gnomo, infracomún, silvano, terrano

Desafío: 7 (2900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Camuflarse en la Piedra. El korred tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos rocosos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El korred realiza dos ataques con su garrote grande o piedra.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (1d8 + 6) de daño contundente o 19 (3d8 + 6) de daño contundente si el korred está en el suelo.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 18/36 m, un objetivo. Impacto: 10 (1d8 + 6) de daño contundente o 19 (3d8 + 6) de daño contundente si el korred está en el suelo.

Lanzamiento de conjuros. El korred lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *comunión con la naturaleza* (como una acción), *fundirse con la piedra, moldear la piedra*

1/día: *baile irresistible de Otto*

ACCIONES ADICIONALES

Ordenar al cabello. El korred tiene al menos una cuerda de 15 m que le sale del pelo. El korred ordena a una de esas cuerdas que esté a 9 m o menos de él que se mueva hasta 6 m y enmarañe a una criatura Grande o más pequeña que el korred pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o quedará agarrado por la cuerda (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado. El korred puede usar una acción adicional para soltar al objetivo, que también se liberará si el korred muere o queda incapacitado.

Las cuerdas de pelo de korred tienen una CA de 20 y 20 puntos de golpe. Recuperan 1 punto de golpe al principio de cada turno del korred mientras la cuerda tenga al menos 1 punto de golpe y el korred esté vivo. Si la cuerda llega a 0 puntos de golpe, se destruye.



Imagínate una colonia de hormigas del tamaño de caballos, pero que además llevan armadura.
—Mordenkainen

KRUTHIKS

Los kruthiks son reptiles cubiertos de quitina que cazan en manada y anidan en extensas madrigueras subterráneas. Acuden a las fuentes de calor, como las forjas enanas y los estanques de lava derretida, y cavan sus guaridas lo más cerca posible de esos lugares. Conforme avanza su excavación, van dejando atrás túneles, lo que suele ser el primer indicio de que hay una colmena de kruthiks cerca. Los kruthiks también aprovechan las cámaras subterráneas ya formadas y las incorporan a sus guaridas cuando tengan la posibilidad.

Los kruthiks se comunican mediante siseos y chasquidos. Normalmente, estos sonidos se suelen escuchar antes de un ataque de kruthiks. Cuando invaden su guarida, los guardias kruthiks golpean repetidamente el suelo de piedra con sus afiladas patas para alertar al resto de la colmena.

Además de tener un sentido del olfato muy desarrollado, los kruthiks ven en la oscuridad y pueden detectar vibraciones en la tierra que les rodea. El olor de sus compañeros muertos les sirve de advertencia y evitan las zonas en las que hayan caído muchos otros kruthiks. Acabar con un número significativo de kruthiks en una zona puede hacer que el resto de la colmena se traslade a otra parte.

Aunque pueden alimentarse de carroña, los kruthiks prefieren presas vivas. Con sus extremidades afiladas, empalan a sus enemigos hasta la muerte y después muelen la carne y los huesos con sus fuertes mandíbulas, capaces de masticar piedras. Cuando varios kruthiks acorralan a un solo enemigo, sienten un frenesi y se vuelven aún más letales.

Los kruthiks toleran la presencia de autómatas, cienos, elementales y muertos vivientes, y los utilizan para ayudarles a proteger su colmena. Son lo bastante inteligentes como para tapar con barricadas algunos túneles y cavar otros nuevos para mantener a sus vecinos lejos de sus huevos.

KRUTHIK JOVEN

Los kruthiks nacen de huevos puestos por hembras adultas. Cada huevo mide más o menos como una cabeza de humano adulto y eclosiona transcurrido un mes. Las crías diminutas de kruthik son inofensivas y rara vez se alejan del nido. Se alimentan principalmente de despojos y de otras crías. Al cabo de un mes, los supervivientes se convierten en kruthiks jóvenes lo bastante grandes como para cazar y defenderse.



KRUTHIK JOVEN

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 9 (2d6 + 2)

Velocidad: 9 m, excavar 3 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: kruthik

Desafío: 1/8 (25 PX)

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kruthik tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kruthik se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Excavador. El kruthik puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando y deja a su paso un túnel de 75 cm de diámetro.

ACCIONES

Puñalada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.



Otras criaturas que conviven en colonias tienen un propósito en la naturaleza. Las abejas polinizan las flores. Las termitas hacen tierra con la madera. Por el contrario, los kruthiks aniquilan otras sociedades.

—Mordenkainen

KRUTHIK ADULTO

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 15

Idiomas: kruthik

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kruthik tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kruthik se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Excavador. El kruthik puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando y deja a su paso un túnel de 1,5 m de diámetro.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kruthik realiza dos ataques de puñalada o púa.

Puñalada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Púa. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 6/18 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

KRUTHIK ADULTO

Para que un kruthik joven llegue al tamaño de un adulto, necesita seis meses de alimentación constante. La esperanza de vida natural de un kruthik adulto suele ser de unos siete años.

A los kruthiks adultos les salen protuberancias afiladas en las patas. Si no pueden alcanzar al enemigo con sus garras, lanzan estas púas del tamaño de dagas.

SEÑOR DE LA COLMENA KRUTHIK

Todas las colonias kruthiks están gobernadas por un señor de la colmena. Cuando este muere, los miembros que le sobreviven abandonan la guarida y buscan una nueva. Cuando encuentran el lugar adecuado, el kruthik de mayor tamaño sufre una metamorfosis: crea un capullo a su alrededor y emerge varias semanas después como señor de la colmena, un kruthik más grande e inteligente que puede expulsar un chorro de ácido gástrico desde sus fauces. El señor de la colmena ocupa la cámara más grande de la guarida y siempre tiene a varios kruthiks adultos cerca que actúan como guardaespalda.

SEÑOR DE LA COLMENA KRUTHIK

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 102 (12d10 + 36)

Velocidad: 12 m, excavar 6 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +8

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 18

Idiomas: kruthik

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Atacar en Manada. El kruthik tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kruthik se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Excavador. El kruthik puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando y deja a su paso un túnel de 3 m de diámetro.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kruthik realiza dos ataques de puñalada o púa.

Puñalada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Púa. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Chorro de ácido (recarga 5–6). El kruthik escupe ácido en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 14; sufrirán 22 (4d10) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.



LEUCROTA

Si juntas la cabeza de un tejón gigante, las patas de un ciervo y el cuerpo de una gran hiena y lo reanimases con icor demoníaco pero sin molestarte en tratar de ocultar el hedor a muerte, obtendrías una leucrota.

Las primeras leucrotas aparecieron junto a algunos gnolls durante las incursiones de Yeenoghu (que aparece en este libro) en el Plano Material. Aunque muchas de las hienas que se comieron a las víctimas de Yeenoghu se transformaron en gnolls, otras experimentaron cambios más extraños; entre ellas, las leucrotas fueron el resultado más numeroso.

Con una astucia que iguala a su crueldad, a las leucrotas les encanta engañar, torturar y matar. Las criaturas que veneran a Yeenoghu, sobre todo los gnolls, profesan gran respeto a las leucrotas. Aunque es poco probable que una leucrota lidere un grupo de guerra gnoll, sí que pueden influir en su líder y aceptar llevarlo al campo de batalla, para una vez allí asesorarlo. Las leucrotas también son una forma de entretenimiento para los seguidores de Yeenoghu. Les gusta verlas trabajar casi tanto como matar ellos mismos, ya que son muy meticulosas a la hora de hacer gala de su残酷 y pueden prolongar el momento de la muerte por puro espectáculo. Además, si no hay víctimas cerca, las leucrotas pueden imitar los maravillosos chillidos de una presa agonizante.

Estas criaturas son tan repugnantes que pocos que no sean de su especie son capaces de soportarlas durante mucho tiempo. El asqueroso amasijo que tienen por cuerpo rezuma una pestilencia nauseabunda. Este hedor solo es superado por su aliento, que surge de unas fauces de las que gotean jugos gástricos y otras sustancias podridas. En vez de colmillos, las leucrotas tienen unas rugosidades de hueso que son tan duras como el acero y pueden aplastar huesos y cortar la carne. Es tal su dureza que con ellas son capaces de arrancar las armaduras de placas del cadáver de un caballero aniquilado.

El hedor de estas criaturas normalmente advertiría a sus presas mucho antes de que las leucrotas puedan atacar. Sin embargo, tienen dos atributos naturales que les dan ventaja. En primer lugar, es prácticamente imposible distinguir sus huellas de las de un ciervo común. En segundo lugar, son capaces de replicar la llamada o la expresión vocal de casi cualquier criatura que escuchen. Las leucrotas usan su capacidad de imitación para atraer a posibles víctimas y las atacan mientras están confundidas o no son conscientes de la amenaza real.



LEUCROTA

Monstruosidad Grande, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d10 + 18)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Engaño +2, Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, gnoll

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Hedor. Cualquier criatura que no sea una leucrota o un gnoll y que empiece su turno a 1,5 m o menos de la leucrota deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenada hasta el principio del siguiente turno de la criatura. Si supera la tirada de salvación, la criatura será inmune al Hedor de todas las leucrotas durante 1 hora.

Imitación. La leucrota puede imitar sonidos de bestias y voces de humanoides. Una criatura que oiga estos sonidos solo puede darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 14.

ACCIONES

Ataque múltiple. La leucrota realiza un ataque de mordisco y uno con sus cascos.

Cascos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante. Si la leucrota causa un crítico, tira los dados de daño tres veces en vez de dos.

ACCIONES ADICIONALES

Retirada con patadas. Inmediatamente después de que la leucrota haga un ataque con sus cascos, realiza la acción de Destribarse.



LEVIATÁN

Un leviatán es una criatura inmensa que actúa como una fuerza de la naturaleza, arrastra navíos a las profundidades del mar y hace desaparecer asentamientos costeros bajo las olas. Cuando se le invoca, emerge como un gran cuerpo de agua y adopta la forma de una serpiente gigante.

Los leviatanes, que normalmente solo se encuentran en el Plano Elemental del Agua, a veces pasan nadando por un portal hacia otro mundo en el que los tritones, elfos marinos y otras criaturas acuáticas intentan detenerlo. Al parecer, las sectas nihilistas realizan duros rituales con el objetivo de invocar a un leviatán y utilizarlo para destrozar comunidades costeras. Esos sectarios suelen considerar una bendición ahogarse en las aguas del elemental.

LEVIATÁN

Elemental Gargantuesco, por lo general neutral

Clase de Armadura: 17

Puntos de golpe: 328 (16d20 + 160)

Velocidad: 12 m, nadar 36 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	24 (+7)	30 (+10)	2 (-4)	18 (+4)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +10, Car +9

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, aturdido, cansancio, derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 20 (25 000 PX)

Bonificador por competencia: +6

Congelación Parcial. Si el leviatán recibe 50 o más de daño de frío en un solo turno, se congela parcialmente. Hasta el final de su siguiente turno, sus velocidades se reducen a 6 m y tiene desventaja en las tiradas de ataque.

Forma de Agua. El leviatán puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Monstruo de Asedio. El leviatán infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

Resistencia Legendaria (3/día). El leviatán puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El leviatán realiza un ataque con su golpe y otro con su cola.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño contundente más 10 (3d6) de daño de ácido.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 21 (2d12 + 8) de daño contundente más 13 (2d12) de daño de ácido.

Maremoto (recarga 6). El leviatán crea mágicamente una ola que avanza desde un punto que pueda ver a 36 m de distancia. La ola puede medir hasta 75 m de largo, 75 de alto y 15 de ancho. Todas las criaturas situadas en la ola deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 24. Si la fallan, recibirán 45 (7d12) de daño contundente y serán derribadas. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán derribadas. El agua se dispersa en todas direcciones y apaga a su paso cualquier llama desprotegida en la zona y a 75 m o menos de ella. Después, se desvanece.

ACCIONES LEGENDARIAS

El leviatán puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El leviatán recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Moverse. El leviatán se mueve hasta su velocidad.

Golpe (cuesta 2 acciones). El leviatán realiza un ataque con su golpe.



MADERA AÑIL

Planta Mediana, por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Atletismo +7, Percepción +4, Sigilo +4

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: contundente, perforante

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: silvano

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Camuflaje Vegetal. La madera añil tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en cualquier terreno con abundante vegetación que la oculte.

Paso Árboreo. Una vez en cada uno de sus turnos, la madera añil puede usar 3 m de su movimiento para introducirse mágicamente en un árbol vivo a 1,5 m o menos de ella y salir de un segundo árbol vivo a 18 m o menos de ella que pueda ver, y aparecerá en un espacio sin ocupar a 1,5 m del segundo árbol. Ambos árboles deben ser Grandes o de mayor tamaño.

Regeneración. La madera añil recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si está en contacto con el suelo. Si recibe daño de fuego, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. La madera añil solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. La madera añil realiza dos ataques con su garrote.

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 14 (4d4 + 4) de daño de fuerza.

MADERA AÑIL

Una madera añil es una poderosa planta bípeda imbuida del alma de alguien que entregó su vida para convertirse en un guardián eterno.

El ritual para crear una madera añil es un secreto primigenio transmitido a través de generaciones de sociedades que habitan en los bosques y círculos druídicos. Realizar el ritual no es necesariamente un acto malvado si la futura víctima se sacrifica voluntariamente.

Durante el ritual, a una persona viva se le abre el pecho y se le extrae el corazón. Se introduce una semilla en dicho corazón y luego este se coloca en un árbol. Cualquier abertura o hueco sirven, pero suele tallarse una cavidad especial en el tronco. El árbol se baña y se riega con la sangre de la víctima sacrificada y su cuerpo se entierra entre las raíces. Pasados tres días, junto a la base del árbol nace un brote que crece rápidamente hasta adquirir forma bípeda.

Este nuevo cuerpo, recubierto de una dura corteza y que porta un garrote nudoso y un escudo, ya está listo para cumplir con su deber. Aquel que haya realizado el ritual asigna su tarea a la madera añil y la criatura sigue estas órdenes sin detenerse.

Una madera añil posee un agujero donde debería estar su corazón, igual que el cuerpo de su antiguo yo, enterrado en la tierra. Los que se convierten en maderas añiles intercambian su libre albedrío y todos sus sentimientos por una fuerza sobrenatural y un deber eterno. La única finalidad de su existencia es proteger los bosques y a las personas que los cuidan. El rostro de una madera añil está vacío y carece de expresión, excepto por las motas de luz que nadan en las cuencas de los ojos. Estos seres hablan poco y, si no se les pide que entren en acción, echan raíces en la tierra y se alimentan silenciosamente de ella.

A igual que los árboles, las maderas añiles solo necesitan luz del sol, aire y nutrientes de la tierra. Como no mueren de viejas, algunas sobreviven a su propósito original. El lugar que custodia una madera añil podría perder su poder o su importancia con el paso del tiempo, o aquellos que le encargaron defenderlo podrían morir. Si se ve liberada de sus deberes específicos, una madera añil podría dirigirse a otro lugar de gran belleza natural o con influencia feérica para custodiarlo.

Las maderas añiles se ven atraídas por criaturas con lazos estrechos con la naturaleza y que protegen y respetan la tierra, como los druidas y los ents (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*). Algunos ents cuentan con maderas añiles que los sirven debido a antiguos pactos con druidas o feéricos que realizaron los rituales, mientras que otros consiguen los servicios de maderas añiles liberadas, quienes encuentran un nuevo propósito en atender a un guardián bondadoso.



MAESTRO LADRÓN

Humanoid Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 9 m

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

Tiradas de salvación: Des +7, Int +3

Habilidades: Acrobacias +7, Atletismo +3, Juego de Manos +7, Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común) y jerga de ladrones

Desafío: 5 (1800 PX) Bonificador por competencia: +3

Evasión. Si el ladrón sufre un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla, siempre que no esté incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ladrón realiza tres ataques con su espada corta o arco corto.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

ACCIONES ADICIONALES

Acción astuta. El ladrón realiza las acciones de Correr, Destrañarse o Esconderse.

REACCIONES

Esquila asombrosa. El ladrón reduce a la mitad el daño que recibe de un ataque. Para ello, el ladrón debe poder ver al atacante.

MAESTRO LADRÓN

Los maestros ladrones son conocidos por perpetrar golpes arriesgados. Su reputación tiende a romantizarse. Un maestro ladrón podría "retirarse" del trabajo sucio para dirigir un gremio de ladrones, poner en marcha alguna empresa tapadera o disfrutar de una tranquila vida llena de lujos.

Cuando un maestro ladrón consigue dar un golpe complicado, suele dejar en el lugar de los hechos una señal de visita para mofarse de sus víctimas. Puedes tirar en la tabla "Señales de visita de maestro ladrón" para determinar lo que deja a su paso.

SEÑALES DE VISITA DE MAESTRO LADRÓN

d10 Señal de visita

- | | |
|----|--|
| 1 | Un pequeño gato de papel doblado. |
| 2 | Una pluma roja de pájaro. |
| 3 | Un pétalo de rosa. |
| 4 | Una figurilla hecha con ramas e hilo. |
| 5 | Una notita en la que pone: "¡Ha sido divertido!" con letra bonita. |
| 6 | Una cuenta de cristal que parece un ojo. |
| 7 | Cáscaras de pistacho. |
| 8 | Dos naipes apoyados el uno contra el otro, como una tienda de campaña. |
| 9 | Una moneda sin valor con la marca de un mordisco. |
| 10 | Un dibujo en tiza o carbón de un antifaz. |

MAGOS

Los magos buscan el poder mágico mediante el estudio de textos arcanos. Algunos recorren el mundo en busca de grimorios esotéricos, mientras que otros instruyen a magos inferiores o colaboran con compañeros para crear nuevos conjuros.

APRENDIZ DE MAGO

Los aprendices son lanzadores de conjuros arcanos principiantes que sirven a magos veteranos o asisten a escuelas. Realizan trabajos domésticos, como cocinar o limpiar, a cambio de formación en las artes mágicas.

MAGO ABJURADOR

Los abjuradores se especializan en crear defensas mágicas. Muchos monarcas, nobles y otros individuos acaudalados contratan los servicios de los abjuradores para que los protejan.

MAGO ADIVINO

Los adivinos ven el futuro y saben que el conocimiento es poder. Pueden parecer distantes y misteriosos, insinuando presagios y secretos, o ser sabelotodos que revelan conocimientos para mejorar su propio estatus.

MAGO CONJURADOR

Los conjuradores invocan criaturas de otros planos de existencia y se teletransportan a sí mismos y a otros en cuestión de segundos.

MAGO ENCANTADOR

Los encantadores saben influir mágicamente en las mentes ajenas. Los encantadores benignos usan la magia para apaciguar la violencia y sembrar la paz, mientras que los malévolos figuran entre los lanzadores de conjuros más malvados.

MAGO EVOCADOR

Los evocadores usan la energía arcaña para destruir. Muchos ejércitos emplean evocadores para desatar la destrucción sobre el enemigo.

MAGO ILUSIONISTA

Los ilusionistas alteran la luz, el sonido e incluso el pensamiento para crear efectos ilusorios. Algunos son artistas encantadores, mientras que otros son embusteros diabólicos.

MAGO NIGROMANTE

Los nigromantes estudian la interacción de la vida, la muerte y la muerte en vida. Algunos desenterraron o compraron cadáveres para crear siervos no muertos, pero unos pocos emplean sus poderes para hacer el bien y cazar muertos vivientes.

MAGO TRANSMUTADOR

Los transmutadores son maestros en transformar las formas físicas. Normalmente ven la transmutación mágica como una vía para hacerse ricos, ilustrados o alcanzar la apoteosis.



APRENDIZ DE MAGO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10 (13 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 9 m

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

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. El aprendiz lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: *mano de mago, prestidigitación*

1/día cada uno: *armadura de mago, disfrazarse, manos ardientes*



MAGO ABJURADOR

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 104 (16d8 + 32)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +8, Sab +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El abjurador hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia: +8 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 20 (3d10 + 4) de daño de fuerza.

Explosión de fuerza. Todas las criaturas situadas en un cubo de 6 m con su origen en el abjurador deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 16. Si la fallan, recibirán 36 (8d8) de daño de fuerza y serán empujadas hasta 3 m de distancia respecto al abjurador. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán empujadas.

Lanzamiento de conjuros. El abjurador lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: luces danzantes, mano de mago, prestidigitación 2/día cada uno: armadura de mago, disipar magia, relámpago 1/día cada uno: cerradura arcana, destierro, globo de invulnerabilidad, invisibilidad, muro de fuerza

REACCIONES

Salvaguarda arcana (recarga 4–6). Cuando el abjurador o una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él reciba daño, el abjurador crea mágicamente una barrera protectora alrededor de sí mismo o de la otra criatura. La barrera reduce el daño de la criatura protegida en 26 (4d10 + 4), hasta un mínimo de 0, y después desaparece.

MAGO CONJURADOR

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 58 (13d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 6 (2300 PX)

Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El conjurador hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 19 (3d10 + 3) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. El conjurador lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: luces danzantes, mano de mago, prestidigitación 2/día cada uno: armadura de mago, bola de fuego, sirviente invisible 1/día cada uno: nube apesada, telaraña, volar

ACCIONES ADICIONALES

Invocar elemental (1/día). El conjurador invoca mágicamente un elemental de agua, un elemental de aire, un elemental de fuego o un elemental de tierra (todos aparecen en el Manual de Monstruos). El elemental aparece en un espacio sin ocupar a 18 m o menos del conjurador, al que obedece. Su turno va justo después del turno del conjurador. Permanecerá durante 1 hora, hasta que él o el conjurador mueran, o hasta que este lo desconvoque como acción adicional.

Trasposición benigna (recarga 4–6). El conjurador se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Si, en cambio, elige un espacio dentro del alcance que esté ocupado por una criatura voluntaria Pequeña o Mediana, ambos se teletransportan e intercambian sus lugares.



MAGO ADIVINO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 90 (20d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Historia +7

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 8 (3900 PX) Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El adivino hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia:

+7 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 20 (3d10 + 4) de daño radiante.

Lanzamiento de conjuros. El adivino lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *luz, mano de mago, mensaje, prestidigitación*
2/día cada uno: *armadura de mago, detectar magia, detectar pensamientos, enlace telepático de Rary, localizar bájeto, ojo arcano, relámpago, volar*
1/día: *visión veraz*

Revelación abrumadora (recarga 5–6). El adivino crea mágicamente una explosión de luz en una esfera de 3 m de radio centrada en un punto a 36 m o menos de él. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15. Si la fallan, recibirán 45 (10d8) de daño psíquico y quedarán aturdidas hasta el final del siguiente turno del adivino. Si la superan, sufrirán la mitad del daño y no quedarán aturdidas.

REACCIONES

Presagio (3/día). Cuando el adivino o una criatura que pueda ver realice una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, el adivino tirará 1d20 y elegirá si quiere utilizar esa tirada en lugar del resultado de la tirada de ataque, la tirada de salvación o la prueba de característica.

MAGO ENCANTADOR

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 49 (11d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 5 (1800 PX) Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El encantador hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia:

+6 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 19 (3d10 + 3) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El encantador lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *amistad, mano de mago, mensaje*
2/día cada uno: *armadura de mago, don de lenguas, hechizar persona, inmovilizar persona, invisibilidad, sugestión*

REACCIONES

Encantamiento instintivo (recarga 4–6). Cuando una criatura visible que esté a 9 m o menos del encantador haga una tirada de ataque contra él, el encantador obligará al atacante a realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14. Si la falla, el atacante desviará la tirada de ataque a la criatura que esté más cerca de él, excluyendo al encantador y a sí mismo. Si hay varias criaturas a la misma distancia, el atacante elige a cuál de ellas hace objetivo.



MAGO EVOCADOR

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 121 (22d8 + 22)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Historia +7

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El evocador hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia:

+7 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 25 (4d10 + 3) de daño de fuerza.

Explosión esculpida (recarga 4–6). El evocador libera una explosión mágica de un tipo de daño concreto: frío, fuego, relámpago o trueno. La magia estalla en una esfera de 6 m de radio centrada en un punto a 45 m o menos del evocador. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15. El evocador puede seleccionar hasta tres criaturas que pueda ver en la zona para que ignoren la explosión, ya que esculpe la energía alrededor de ellas. Si falla la tirada de salvación, una criatura recibirá 40 (9d8) de daño del tipo elegido y será derribada. Si la supera, la criatura recibirá la mitad de ese daño y no será derribada.

Lanzamiento de conjuros. El evocador lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *luz, mano de mago, mensaje, prestidigitación*
2/día cada uno: *armadura de mago, relámpago, tormenta de hielo*
1/día: *muro de hielo*



MAGO ILUSIONISTA

Humanode Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +2

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Historia +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. El ilusionista hace dos ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo. Impacto: 14 (2d10 + 3) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros. El ilusionista lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *ilusión menor, luces danzantes, mano de mago*
2/día cada uno: *armadura de mago, corcel fantasma, disfrazarse, fuerza fantasmal, imagen mayor, invisibilidad*

ACCIONES ADICIONALES

Desplazamiento (recarga 5–6). El ilusionista proyecta una ilusión que hace que parezca estar en un lugar a pocos centímetros de donde está realmente, lo que provoca que todas las criaturas tengan desventaja en las tiradas de ataque contra él. El efecto dura 1 minuto y termina si el ilusionista recibe daño, queda incapacitado o su velocidad pasa a ser 0.



MAGO NIGROMANTE

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 110 (20d8 + 20)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Historia +7

Resistencia a daño: necrótico

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 9 (\$5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El nigromante hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia:

+7 a impactar, alcance 1,5 m o 36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 25 (4d10 + 3) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. El nigromante lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *luces danzantes*, *mano de mago*, *prestidigitación*
2/día cada uno: *armadura de mago*, *imponer maldición*, *puerta dimensional*, *telaraña*

1/día: *círculo de muerte*

ACCIONES ADICIONALES

Invocar muertos vivientes (1/día). El nigromante invoca mágicamente cinco esqueletos o zombis (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*). Las criaturas invocadas aparecen en espacios sin ocupar a 18 m o menos del nigromante, a quien obedecen. Sus turnos van justo después de los del nigromante. Cada una permanecerá durante 1 hora, hasta que ella o el nigromante mueran, o hasta que este la desconvoque como acción adicional.

REACCIONES

Cosecha siniestra. Cuando el nigromante mate a una criatura con daño necrótico, el nigromante recuperará 9 (2d8) puntos de golpe.





MAGO TRANSMUTADOR

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 49 (11d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 5 (1800 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Piedra de Transmutador. El transmutador lleva consigo una piedra mágica que ha fabricado. La piedra le otorga uno de los siguientes beneficios mientras la lleve; el transmutador elige el beneficio al final de cada descanso largo:

Resiliencia. El transmutador tiene competencia en las tiradas de salvación de Constitución.

Visión en la oscuridad. El transmutador tiene visión en la oscuridad hasta 18 m.

Resistencia. El transmutador tiene resistencia al daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno (a elección del transmutador cuando elija este beneficio).

Velocidad. La velocidad caminando del transmutador aumenta en 3 m.

ACCIONES

Ataque múltiple. El transmutador hace tres ataques con su estallido arcano.

Estallido arcano. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 1,5 m o 3,6 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 19 (3d10 + 3) de daño de ácido.

Lanzamiento de conjuros. El transmutador lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: luz, mensaje, prestidigitación
2/día cada uno: abrir, armadura de mago, bola de fuego, inmovilizar persona, polimorfar, ralentizar
1/día: telequinesia

ACCIONES ADICIONALES

Transmutar (recarga 4–6). El transmutador lanza alterar el propio aspecto o cambia el beneficio de la Piedra de Transmutador si la lleva.

MÁQUINA DE FUEGO

INFERNAL

Las máquinas de fuego infernal son armas de destrucción semiautónomas. Los amnizus (aparecen en este libro) y otros generales diabólicos reservan estos autómatas para rechazar incursiones de demonios o cruzados mortales. Sin embargo, hay ocasiones en que uno de estos híbridos mágico-mecánicos escapa, enloquecido por su ansia de destrucción.

Las máquinas de fuego infernal tienen diversas formas, pero todas comparten el mismo propósito: arrollar oleadas de enemigos. No pueden emplear sutilizas ni engaños, pero su capacidad destructiva es inmensa.

Las criaturas mortales aniquiladas por estas máquinas están condenadas a unirse a las legiones infernales en cuestión de horas a menos que un poderoso experto en magia intervenga por ellas. Pocas cosas complacerían más a los archiduques de los Nueve Infiernos que modificar esta magia para poder "reclutar" también a los demonios abatidos, pero hasta el momento no han descubierto el modo de hacerlo.



MÁQUINA DE FUEGO INFERNAL

Autómata Enorme, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 216 (16d12 + 112)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Tiradas de salvación: Des +8, Sab +5, Car +0

Resistencia a daño: frío, psíquico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

Desafío: 16 (15 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Forma Inmutable. La máquina de fuego infernal es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Naturaleza Inusual. La máquina de fuego infernal no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Mágica. La máquina de fuego infernal tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Avance aplastante. La máquina de fuego infernal se mueve hasta su velocidad en línea recta. Durante su movimiento, puede entrar en los espacios de criaturas Grandes o más pequeñas. Las criaturas en cuyo espacio entre la máquina de fuego infernal deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18. Si la superan, serán empujadas al espacio más cercano fuera de la trayectoria de la máquina de fuego infernal. Si la fallan, serán derribadas y recibirán 28 (8d6) de daño contundente.

Si la máquina de fuego infernal permanece en el espacio de una criatura derribada, esta también quedará apresada hasta que deje de estar en el mismo espacio que la máquina. Mientras esté apresada de esta manera, la criatura, u otra criatura a 1,5 m o menos de ella, puede hacer una prueba de Fuerza con CD 18. Si la supera, la criatura se moverá a un espacio sin ocupar de su elección a 1,5 m de la máquina de fuego infernal y dejará de estar apresada.

Armas de fuego infernal. La máquina de fuego infernal utiliza una de las siguientes opciones (elige una o tira 1d6):

1–2: Llamarada fundehuesos. La máquina de fuego infernal arroja una llamarada ácida en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en el cono deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirán 11 (2d10) de daño de fuego más 18 (4d8) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan. Las criaturas que fallen la tirada de salvación quedan empapadas en ácido ardiente y reciben 5 (1d10) de daño de fuego más 9 (2d8) de daño de ácido al final de sus turnos. Una criatura afectada u otra criatura a 1,5 m o menos de ella puede realizar una acción para limpiar el ácido ardiente.

3–4: Flagelo de relámpago. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 4,5 m, una criatura. *Impacto:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente más 22 (5d8) de daño de relámpago. Hasta otras tres criaturas a elección de la máquina de fuego infernal que estén a 9 m o menos de esa punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirán 22 (5d8) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

5–6: Cañón de trueno. La máquina de fuego infernal hace objetivo a un punto que pueda ver a 36 m o menos de ella. Todas las criaturas a 9 m o menos de ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 20; sufrirán 27 (5d10) de daño contundente más 19 (3d12) de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Si la opción elegida mata a una criatura, su alma emerge del río Estigio como un lemur en Averno al cabo de 1d4 horas. Si la criatura no es revivida antes, solo un conjuro *deseo* o matar al lemur y lanzar *resurrección verdadera* sobre el cuerpo original de la criatura podrá devolverla a la vida. Los autómatas y los diablos son inmunes a este efecto.

MARUT

Autómata Grande (inevitable), por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 432 (32d10 + 256)

Velocidad: 12 m, volar 9 m (evitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	12 (+1)	26 (+8)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Int +12, Sab +10, Car +12

Habilidades: Intimidación +12, Percepción +10, Perspicacia +10

Resistencia a daño: trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: todos pero no sabe hablar

Desafío: 25 (75 000 PX) **Bonificador por competencia:** +8

Forma Inmutable. El marut es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Naturaleza Inusual. El marut no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Legendaria (3/día). El marut puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El marut realiza dos ataques con su golpe infalible.

Golpe infalible. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: impacto automático, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 60 de daño de fuerza y el objetivo será empujado hasta 1,5 m respecto al marut si es Enorme o más pequeño.

Desplazamiento entre planos (3/día). El marut lanza el conjuro de desplazamiento entre planos, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica. El marut puede lanzar el conjuro de forma normal o lanzarlo sobre una criatura reticente que pueda ver a 18 m o menos de él. Si elige la segunda opción, la criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 20 o será desterrada a un círculo de teletransportación del Salón de la Concordancia de Sigil.

Edicto llameante (recarga 5–6). El torso del marut emana energía arcaica en un cubo de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona reciben 45 de daño radiante. Las criaturas que reciban cualquier cantidad de este daño deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 20 o quedarán aturdidas hasta el final del siguiente turno del marut.



MARUT

Los inevitables son seres casi imparables que tienen un único objetivo: hacer cumplir los contratos firmados en el Salón de la Concordancia de la ciudad de Sigil. Primus, el líder de los modrons, creó a los maruts y a otros inevitables para poner orden en los tratos entre el pueblo planar. Una amplia variedad de criaturas diversas, yugoloths incluidos, formalizarán contratos con los inevitables si lo piden.

El Salón de la Concordancia es una embajada de la ley pura que se encuentra en Sigil, la Ciudad de las Puertas. En este salón, las partes que aceptan unas condiciones mutuas (y que pagan el oro necesario para ello al kolyarut, un ente mecánico de jurisprudencia absoluta) pueden obtener su contrato grabado en una hoja de oro que se coloca en el torso de un marut. Desde ese momento y hasta que finalice el contrato, el marut está obligado a hacer cumplir las condiciones del mismo y castigará a cualquiera de las partes que las incumpla. Un marut solo empleará la fuerza letal si un contrato así lo exige, si este se incumple totalmente o si lo atan.

A los inevitables no les importa en absoluto la intención del contrato, sino solo la letra. El marut hace cumplir lo que está plasmado, no lo que se pretendía o lo que se supone que debería entenderse de sus cláusulas. El kolyarut rechaza los contratos cuyas cláusulas sean imprecisas, contradictorias o no se puedan hacer cumplir. Independientemente de eso, le es indiferente si las dos partes son conscientes o no del acuerdo al que están llegando.



MASTÍN SOMBRÍO

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +6

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Consciencia Etérea. El mastín sombrío puede ver criaturas y objetos etéreos.

Debilidad a la Luz Solar. Bajo luz brillante emitida por el sol, el mastín sombrío tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

ACCIONES ADICIONALES

Fundirse en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el mastín sombrío y cualquier cosa que lleve consigo o lleve puesta se harán invisibles. La invisibilidad dura hasta que el mastín sombrío use una acción adicional para ponerle fin, ataque, esté bajo luz brillante o quede incapacitado.

MASTINES SOMBRÍOS

Estos mastines son sabuesos del Páramo Sombrío que se mueven sigilosamente por la oscuridad, siempre en busca de nuevas presas.

MASTÍN SOMBRÍO

Estos cánidos evitan la luz del sol y suelen moverse en manada. Algunas religiones que veneran a deidades de la oscuridad y la noche, como la de Shar en los Reinos Olvidados, llevan a cabo ritos impíos con los que invocan mastines sombríos para que sean los centinelas y protectores de su templo.

MASTÍN SOMBRÍO ALFA

Cada manada de mastines sombríos está dirigida por un alfa, el más inteligente del grupo. Los aullidos de un alfa infunden terror a quienes los escuchan y son una señal inequívoca de que hay una manada al acecho.

MASTÍN SOMBRÍO ALFA

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +6

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos bajo luz tenue o en la oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Consciencia Etérea. El mastín sombrío puede ver criaturas y objetos etéreos.

Debilidad a la Luz Solar. Bajo luz brillante emitida por el sol, el mastín sombrío tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

Aullido aterrador (recarga 6). El mastín sombrío aúlla. Todas las bestias o humanoides que estén a 90 m o menos del mastín deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 o quedarán asustadas de él durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina para él, será inmune al aullido aterrador de cualquier mastín sombrío durante las siguientes 24 horas.

ACCIONES ADICIONALES

Fundirse en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el mastín sombrío y cualquier cosa que lleve consigo o lleve puesta se harán invisibles. La invisibilidad dura hasta que el mastín sombrío use una acción adicional para ponerle fin, ataque, esté bajo luz brillante o quede incapacitado.



MAUREZHI

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 88 (16d8 + 16)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Engaño +5

Resistencia a daño: frío, fuego, necrótico, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, elfo, telepatía 36 m

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Adoptar Forma. El maurezhi puede adoptar el aspecto de cualquier humanoide Mediano que se coma. Conserva esta forma durante 1d6 días. En este periodo, la apariencia se va deteriorando hasta que termina el efecto y la forma adoptada se desprende del cuerpo del demonio.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El maurezhi realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d10 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, su puntuación de Carisma se reduce en 1d4. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso corto o largo. El objetivo muere si esto reduce su Carisma a 0. 24 horas después, se levanta con la forma de un **gul** (consulta el *Manual de Monstruos*), a menos que lo hayan resucitado o su cadáver haya sido destruido.

Alzar gul (recarga 5–6). El maurezhi hace objetivo a un **ghast** o **gul** muerto (consulta el *Manual de Monstruos*) que pueda ver a 9 m o menos de él. El objetivo revive con todos sus puntos de golpe.



MAUREZHI

Los maurezhi surgieron cuando Doresain, el Rey de los Gules, corrompió a una sociedad élfica con el objetivo de crear un nuevo tipo de demonio que se encargase de liderar las manadas de gules y ghosts (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*) en el Plano Material.

Cuando un maurezhi se come el cadáver de un humanoide que ha asesinado (un proceso para el que necesita unos 10 minutos), adopta al instante la apariencia que la víctima tenía en vida. Su nuevo aspecto comienza a deteriorarse cuando pasan unos días y, finalmente, la forma original del demonio vuelve a aparecer.

Los maurezhi son la encarnación del contagio y su mordisco pueden quitarle a su presa el sentido de conciencia. Si no se trata a tiempo, la víctima se infecta con un hambre impía de carne que se sobrepone a su personalidad y la transforma en un gul.



MEAZEL

Los meazels son ermitaños malignos que huyeron al Páramo Sombrío para escapar de su existencia mortal y contemplar su propia miseria. Cuando llegaron, las sombras los transformaron y su amargura los hizo seres retorcidos y crueles. Ahora, sus corazones están llenos de odio y les molesta cualquier tipo de intrusión en su sufrimiento, por lo que abordan a cualquiera que se acerque demasiado a sus guaridas.

El mal que corrompió a los meazels también les otorgó poderes mágicos que les permiten moverse entre las sombras con facilidad. Pueden pasar de un lugar de oscuridad a otro y aprovechan esta capacidad para tender emboscadas a sus presas. A veces atacan a sus víctimas rodeándolas por el cuello con sus cuerdas estranguladoras para después alejarse; en otras ocasiones, las llevan a un lugar aislado y dejan a la desgraciada criatura a merced de los horrores que allí habiten.

Toda criatura que los meazels arrastren por las sombras quedará maldita por su siniestra magia. La maldición actúa como un faro: afigidos (que aparecen en este libro), muertos vivientes y otros monstruos detectan su ubicación y llegan hasta las víctimas abandonadas para destrozarlas.

MEAZEL

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 35 (10d8 – 10)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño necrótico.

Estrangular. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo del tamaño del meazel o más pequeño. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño contundente y el objetivo quedará

agarrado (CD 13 para escapar, con desventaja). Hasta que el agarre termine, el objetivo recibirá 10 (2d6 + 3) de daño contundente al principio de cada uno de los turnos del meazel. El meazel no puede realizar ataques con armas mientras esté agarrando así a una criatura.

Teletransportarse a las sombras (recarga 5–6). El meazel, cualquier equipo que vista o lleve y cualquier criatura a la que esté agarrando se teletransportan a un espacio sin ocupar a 150 m o menos de él, siempre que el lugar de origen y el de destino tengan luz tenue o estén oscuros. El destino debe ser un lugar que el meazel haya visto antes, aunque no es necesario que esté en su línea de visión. Si el lugar de destino está ocupado, se teletransporta al espacio sin ocupar que esté más cerca.

Cualquier otra criatura que el meazel teletransporte quedará maldita durante 1 hora o hasta que se ponga fin a la maldición con los conjuros *levantar maldición* o *restablecimiento mayor*. Hasta que termine la maldición, todos los muertos vivientes y todas las criaturas del Páramo Sombrío que estén a 90 m o menos de la criatura maldita podrán notar su presencia y esta no podrá esconderse de ellas.

ACCIONES ADICIONALES

Esconderte en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el meazel realiza la acción de Esconderte.

MECANISMOS

Los experimentos de los gnomos con la magia y los dispositivos mecánicos han dado lugar a muchos autómatas fallidos, pero también han logrado crear avances auténticos, como los mecanismos. Las comunidades de gnomos llevan generaciones compartiendo los métodos usados para crearlos.

BATIDOR DE BRONCE

Un batidor de bronce rara vez sale del subsuelo. Sus ojos telescopicos observan a los enemigos de cerca mientras la mayor parte de su cuerpo segmentado permanece enterrada. Si es detectado, envía descargas eléctricas por el suelo hacia sus perseguidores mientras se retira.

COBRA DE HIERRO

Una cobra de hierro es exactamente lo que indica su nombre: una serpiente metálica con un mordisco venenoso. Los gnomos cargan este mecanismo con preparados alquímicos que pueden paralizar a una criatura y nublar su mente.

DEFENSOR DE PIEDRA

Las gruesas placas rocosas fijadas a un defensor de piedra le brindan una gran protección. Su función principal es ejercer de guardaespaldas.

LANZAVIROTES DE ROBLE

Un lanzavirote de roble no es una balista normal y corriente, sino un autómata capaz de lanzar sus proyectiles a largas distancias. Los viroles que dispara pueden desgarrar la carne, destruir armaduras o arrastrar a los enemigos hacia trampas o mecanismos orientados al combate cuerpo a cuerpo. Además, a distancias menores, estallan con una fuerza explosiva.

DISEÑOS INDIVIDUALES

Los artesanos gnomos prefieren los mecanismos exclusivos a otros que funcionen a la perfección pero copien demasiados aspectos de otras creaciones. Un mecanismo se puede personalizar añadiendo una de las siguientes mejoras y un posible error de funcionamiento a su perfil. Puedes elegir o seleccionar al azar un par de modificaciones que encajen con el temperamento del constructor del mecanismo.

MEJORAS DE MECANISMOS

d10 Mejora

- 1 **Camuflaje.** El mecanismo gana competencia en la habilidad Sigilo si no la tiene. Cuando está inmóvil, es idéntico a una máquina parada.
- 2 **Sensores.** El alcance de la visión en la oscuridad del mecanismo aumenta en 18 m y gana competencia en la habilidad Percepción si no la tiene.
- 3 **Fortificado.** La CA del mecanismo aumenta en 2.
- 4 **Aumento de velocidad.** La velocidad del mecanismo aumenta en 3 m.

d10 Mejora

- 5 **Construcción reforzada.** El mecanismo tiene resistencia al daño de fuerza, de relámpago y de trueno.
- 6 **Autorreparación.** Si el mecanismo empieza su turno con menos de la mitad de sus puntos de golpe, pero con al menos 1, recupera 5 puntos de golpe. Si recibe daño de relámpago, esta característica no funcionará al principio de su siguiente turno.
- 7 **Estructura resistente.** Los puntos de golpe máximos del mecanismo aumentan en una cantidad igual a su número de Dados de Golpe.
- 8 **Succión.** El mecanismo obtiene una velocidad trepando de 9 m.
- 9 **Resonador vocal.** El mecanismo obtiene la capacidad de hablar en común o gномo de forma rudimentaria.
- 10 **Propulsión acuática.** El mecanismo obtiene una velocidad nadando de 9 m.

DEFECTOS DE MECANISMOS

d8 Defecto

- 1 **Sensores desajustados.** Tira 1d6 al principio del turno del mecanismo. Si el resultado es 1, el mecanismo quedará cegado hasta el final de su turno.
- 2 **Puntería desviada.** Tira 1d6 al principio del turno del mecanismo. Si el resultado es 1, el mecanismo hará las tiradas de ataque con desventaja hasta el final de su turno.
- 3 **Toma de tierra defectuosa.** El mecanismo es vulnerable al daño de relámpago.
- 4 **Impronta recurrente.** Tira 1d6 al principio del turno del mecanismo. Si el resultado es 1, el mecanismo cree que una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él es su creador. El mecanismo no dañará voluntariamente a esa criatura durante 1 minuto o hasta que esa criatura le ataque o le haga daño.
- 5 **Dirección limitada.** El mecanismo debe moverse en línea recta. Puede girar hasta 90° antes de moverse y otra vez en mitad de su movimiento. Puede rotar libremente si no usa ninguna de sus velocidades en su turno.
- 6 **Sentido de preservación hiperactivo.** Si el mecanismo tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos al principio de su turno en combate, tira 1d6. Si el resultado es 1, se retira del combate si puede. De lo contrario, sigue luchando.
- 7 **Sobrecalentamiento.** Tira 1d6 al principio del turno del mecanismo. Si el resultado es 1, el mecanismo quedará incapacitado hasta el final de su turno.
- 8 **Engranajes oxidados.** El mecanismo tiene desventaja en las tiradas de iniciativa y su velocidad se reduce en 3 m.

A veces he cometido el error de despreciar todos los artilugios de los gnomos, pero algunos funcionan como es debido. Eso sí: aún me niego a poner mi bienestar en manos de una tetera giratoria.

—Mordenkainen



BATIDOR DE BRONCE MECÁNICO

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 9 m, excavar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +7

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: entiende un idioma de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Armadura Terrestre. El mecanismo no provoca ataques de oportunidad cuando excava.

Naturaleza Inusual. El mecanismo no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

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

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de relámpago.

Destello de relámpago (se recarga tras un descanso corto o largo).

Todas las criaturas en contacto con el suelo a 4,5 m o menos del mecanismo deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13; sufrirán 14 (4d6) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

COBRA DE HIERRO MECÁNICA

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 91 (14d8 + 28)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Habilidades: Sigilo +7

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende un idioma de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Naturaleza Inusual. El mecanismo no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

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

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o sufrirá un efecto aleatorio (tira 1d6):

1–2: Confusión. En su siguiente turno, el objetivo deberá usar su acción para hacer un ataque con arma contra una criatura aleatoria a la que pueda ver a 9 m o menos de él, con cualquier arma que tenga en la mano y moviéndose antes si es necesario para ponerse al alcance. Si no sostiene ninguna arma, realizará un ataque sin armas. Si no hay ninguna criatura visible a 9 m o menos, realizará la acción de Correr y se moverá hacia la criatura más cercana.

3–4: Parálisis. El objetivo quedará paralizado hasta el final de su siguiente turno.

5–6: Veneno. El objetivo recibirá 13 (3d8) de daño de veneno.



DEFENSOR DE PIEDRA MECÁNICO

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (14d8 + 42)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende un idioma de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX) **Bonificador por competencia:** +2

Naturaleza Inusual. El mecanismo no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

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

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente y, si el objetivo es Grande o más pequeño, será derribado.

REACCIONES

Interceptar ataque. En respuesta a que una tirada de ataque impacte a otra criatura a 1,5 m o menos del mecanismo, este concederá a esa criatura un bonificador de +5 a su CA contra ese ataque, lo que podría hacer que falle. Para usar esta característica, el mecanismo debe poder ver a la criatura y al atacante.



LANZAVIROTES DE ROBLE MECÁNICO

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 117 (18d8 + 36)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende un idioma de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1800 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Naturaleza Inusual. El mecanismo no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El mecanismo realiza dos ataques de virote arrojadizo o un ataque de virote arrojadizo y otro con su arpón.

Virote arrojadizo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 1,5 m o 30/120 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Arpón. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 15/60 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 12 para escapar). Mientras esté agarrada de esta forma, la velocidad de una criatura no se reducirá, pero solo podrá moverse en direcciones que la acerquen al mecanismo. Una criatura recibirá 5 (1d10) de daño cortante si escapa del agarre o si lo intenta y falla. El mecanismo solo puede agarrar una criatura a la vez con su arpón.

Virote explosivo (recarga 5–6). El mecanismo lanza una carga explosiva a un punto situado a 36 m o menos de él. Todas las criaturas situadas en una esfera de 6 m de radio centrada en ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 17 (5d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES ADICIONALES

Atraer. El mecanismo tira de la criatura agarrada por su arpón y la acerca 6 m o menos.



MEENLOCK

Los meenlocks son feéricos terroríficos que pretenden acabar con todo aquello que destile bondad, inocencia y belleza. Estas criaturas bípedas tienen cabeza y garras de crustáceo y suelen vivir en los bosques, pero también se adaptan bien a entornos urbanos y subterráneos.

El miedo es la semilla de la que surgen los meenlocks. Cuando el terror se apodera de una criatura en los Parajes Feéricos o en algún lugar con gran influencia feérica, uno o más meenlocks pueden emerger de manera espontánea de entre las sombras o la oscuridad. Si nace más de uno, también se crea mágicamente una guarida. La tierra crujе y gime conforme se abren túneles estrechos y retorcidos a su paso. Uno de esos pasadizos es la única entrada a la guarida y una gran cámara central hace las veces de madriguera. Dentro, todas las superficies están cubiertas por un musgo negro que amortigua el sonido.

Los meenlocks son capaces de detectar de forma natural zonas oscuras y sombrías cerca de ellos y pueden teletransportarse de un lugar oscuro a otro, lo que les permite acercarse sigilosamente a su presa o huir si se ven en desventaja. Estas criaturas también proyectan un aura sobrenatural que inspira terror a todo el que esté cerca.

TORTURA TELEPÁTICA

Hasta cuatro meenlocks pueden torturar telepáticamente a una criatura incapacitada, a la que llenan la mente de sonidos perturbadores e imágenes horribles. Los meenlocks que estén haciendo eso no podrán utilizar su telepatía para nada más durante ese tiempo, aunque sí pueden moverse y realizar acciones y reacciones de manera normal. Esta tortura no surtirá efecto en las criaturas que sean inmunes al estado de asustado. Si la criatura no lo es y permanece incapacitada durante 1 hora, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría; sufrirá 10 (3d6) de daño psíquico si la falla o la mitad del daño si la supera. La CD de salvación es de 10 + el número de meenlocks que participen en la tortura y solo se tendrán en cuenta aquellos que estén a la vista de la víctima durante toda esa hora y no estén incapacitados. Este proceso se puede repetir. Los humanoides cuyos puntos de golpe se reduzcan a 0 como resultado de este daño se transformarán de inmediato en un meenlock con la vida al máximo y quedarán bajo el control del DM. Solo un conjuro deseо o la intercesión divina podrán devolver a la criatura transformada a su estado anterior.

MEENLOCK

Feérico Pequeño, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 31 (7d6 + 7)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6, Supervivencia +2

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: telepatía 36 m

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Aura de Miedo. Cualquier bestia o humanoide que empiece su turno a 3 m o menos del meenlock deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 o quedará asustada hasta el principio del siguiente turno de la criatura.

Sensibilidad a la Luz. Bajo luz brillante, el meenlock tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (2d4 + 2) de daño cortante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES ADICIONALES

Teletransportarse a las sombras (recarga 5–6). El meenlock se teletransporta a un espacio sin ocupar a 9 m o menos de él, siempre que el lugar de origen y el de destino tengan luz tenue o estén oscuros. El lugar de destino no tiene por qué estar en su línea de visión.



MERREGON

Las almas de los soldados, mercenarios y guardaespaldas caídos que sirvieron al mal sin reservas a menudo encuentran servidumbre eterna en los Nueve Infiernos como merregons. Estos soldados de infantería sin rostro son los legionarios de los Infiernos y su tarea consiste en defender su plano infernal y a sus dirigentes ante cualquier intruso.

Los merregons carecen de individualidad, por lo que no necesitan rostros. Todos los legionarios merregons llevan una máscara de metal atornillada a la cabeza. Las marcas de la máscara indican los únicos elementos identificativos que importan del portador: el comandante al que sirven y la capa de los Nueve Infiernos que defienden.

Su lealtad inquebrantable hace que muchos diablos escojan a los merregons como pilar de su séquito de protección. No retroceden ante ninguna tarea, independientemente del peligro que conlleve. A menos que se les ordene replegarse, jamás se retiran de un combate.

MERREGON

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con **armas** que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende infernal pero no puede hablar, telepatía 36 m

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

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

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del merregon.

ACCIONES

Ataque múltiple. El merregon realiza tres ataques con su alabarda.

Alabarda. Ataque con **arma cuerpo a cuerpo**: +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño cortante.

Ballesta pesada. Ataque con **arma a distancia**: +4 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Guardaespalda leal. Cuando una tirada de ataque impacte a otro infernal que esté a 1,5 m o menos del merregon, este recibirá el impacto intencionadamente.

MERRENOLOTH

Los merrenoloths son los astutos capitanes de las embarcaciones que navegan por el río Estigio, sin sucumbir ante las peores tormentas ni errar su rumbo. Con sus remos encendidos cuales antorchas, ahuyentan a cualquiera que intente abordar su barca por la fuerza.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa) y mientras capitanee una embarcación, el merrenoloth puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Impulso. Un fuerte viento impulsa la embarcación y aumenta su velocidad 9 m hasta la posición 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto.

Reparación. La nave recupera 22 (4d10) puntos de golpe.

Temppestad. Un vendaval se levanta en un radio de 18 m de la nave. Hasta la posición 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto, la zona será terreno difícil. Cuando una criatura Mediana o más pequeña entre volando en la zona o empiece su turno volando en ella, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 13 o será derribada.

EFFECTOS REGIONALES

El merrenoloth imbuye a su nave de una magia que crea uno o más de los siguientes efectos:

Infalible. La embarcación no pierde nunca el rumbo hacia el destino que designa el merrenoloth.

Insumergible. La embarcación no se hunde ni aunque se agriete el casco.

Si el merrenoloth muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d6 horas.



MERRENOLOTH

Infernal Mediano (yugoloth), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 9 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5, Int +5

Habilidades: Historia +5, Naturaleza +5, Percepción +4, Supervivencia +4

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El merrenoloth realiza un ataque con su remo y utiliza su mirada terrorífica.

Remo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño de fuego.

Lanzamiento de conjuros. El merrenoloth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: detectar magia, disparar magia, hechizar persona, oscuridad, ráfaga de viento

3/día: controlar agua

Mirada terrorífica. El merrenoloth hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedará asustado del merrenoloth durante 1 minuto. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES ADICIONALES

Teletransporte. El merrenoloth se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

MIRRIDONES ELEMENTALES

Un mirmidón elemental es un elemental conjurado y vinculado mágicamente a una armadura de placas creada mediante un ritual. Mientras la tenga puesta, no recuerda nada de su existencia anterior en libertad y solo existe para obedecer las órdenes de su creador.



MIRRIDÓN ELEMENTAL DE AGUA

Elemental Mediano, por lo general neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 127 (17d8 + 51)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistencia a daño: ácido; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: acuano y otro idioma escogido por su creador

Desafío: 7 (2900 PX) Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El mirmidón realiza tres ataques con su tridente.

Tridente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:**

7 (1d6 + 4) de daño de fuerza u 8 (1d8 + 4) de daño de fuerza si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Golpes glaciales (recarga 6). El mirmidón realiza un ataque múltiple. Cada impacto infligirá 5 (1d10) de daño de frío adicional. La velocidad de los objetivos golpeados por uno o más de estos ataques se reducirá en 3 m hasta el final del siguiente turno del mirmidón.

MIRRIDÓN ELEMENTAL DE AIRE

Elemental Mediano, por lo general neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 117 (18d8 + 36)

Velocidad: 9 m, volar 9 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistencia a daño: relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: auran o y otro idioma escogido por su creador

Desafío: 7 (2900 PX) Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El mirmidón realiza tres ataques con su mangual.

Mangual. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño de fuerza.

Relámpago (recarga 6). El mirmidón realiza un ataque con su mangual. Si impacta, el objetivo recibe 18 (4d8) de daño de relámpago adicional y deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará aturdido hasta el final del siguiente turno del mirmidón.



MIRMIDÓN ELEMENTAL DE FUEGO

Elemental Mediano, por lo general neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 123 (19d8 + 38)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: (gneo y otro idioma escogido por su creador

Desafío: 7 (2900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

Iluminar. El mirmidón emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue en un radio de 12 m.

Susceptibilidad al Agua. El mirmidón sufrirá 2 (1d4) de daño de frío por cada 1,5 m que se mueva en agua de 30 cm o más de profundidad.

ACCIONES

Ataque múltiple. El mirmidón realiza tres ataques con su cimitarra.

Cimitarra. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño de fuerza.

Golpes ardientes (recarga 6). El mirmidón realiza un ataque múltiple. Cada impacto infligirá 7 (2d6) de daño de fuego adicional.



MIRMIDÓN ELEMENTAL DE TIERRA

Elemental Mediano, por lo general neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 127 (17d8 + 57)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: terrano y otro idioma escogido por su creador

Desafío: 7 (2900 PX) **Bonificador por competencia:** +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El mirmidón realiza dos ataques con su maza a dos manos.

Maza a dos manos. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño de fuerza.

Impacto atronador (recarga 6). El mirmidón realiza un ataque con su maza a dos manos. Si impacta, el objetivo recibe 22 (4d10) de daño de trueno adicional y deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 14 o será derribado.





MOLIDEO

Infernal Enorme (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 216 (16d12 + 112)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	22 (+6)	25 (+7)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Fue +16, Con +14, Sab +14, Car +14

Habilidades: Percepción +21

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 31

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 21 (33000 PX) **Bonificador por competencia:** +7

Resistencia Legendaria (3/día). El molideo puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El molideo realiza un ataque con su arma demoníaca, uno con su mordedura de serpiente y uno con su mordisco de lobo.

Arma demoníaca. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +16 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. **Impacto:** 35 (4d12 + 9) de daño de fuerza. Si el objetivo tiene al menos una cabeza y el molideo ha sacado un 20

MOLIDEO

El aterrador molideo habla en nombre del señor demoníaco al que sirve y ejecuta la voluntad de su amo. Este demonio mide unos 3,5 m y su cuerpo bípedo se compone de una cabeza de lobo babeante y una cabeza de serpiente con colmillos afilados. Su señor demoníaco puede hablar y ver a través de la cabeza de serpiente y utiliza al molideo para proteger sus tesoros, matar a sus enemigos y aterrorizar a las tropas para que le obedezcan.

El señor demoníaco de un molideo le otorga un arma poderosa que desaparece si el molideo muere. La forma del arma varía en función del creador, pero no afecta a sus capacidades.

VARIANTE: INVOCACIÓN DEMONÍACA

Puedes otorgar al molideo la capacidad de invocar otros demonios.

Invocar demonio (1/día). Como acción, el molideo tiene una probabilidad del 50% de invocar a su elección 1d6 babaus (también en este libro), 1d4 chasmes o una marilith (el chasme y la marilith aparecen en el *Manual de Monstruos*). Un demonio invocado aparece en un espacio sin ocupar a 18 m o menos del molideo, se comporta como aliado de este molideo y no puede invocar a su vez a otros demonios. Permanecerá durante 1 minuto, hasta que él o el molideo mueran, o hasta que este lo desconvoque como acción.

en la tirada de ataque, el objetivo es decapitado y muere si no puede sobrevivir sin esa cabeza. El objetivo es inmune a este efecto si no recibe ningún daño, si tiene acciones legendarias o si es Enorme o más grande. Una criatura así recibe 27 (6d8) de daño de fuerza adicional por el impacto.

Mordedura de serpiente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo:

+16 a impactar, alcance 4,5 m, una criatura. **Impacto:** 16 (2d6 + 9) de daño de veneno. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 22 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo se transforma en un mane (consulta el *Manual de Monstruos*) si esto reduce a 0 sus puntos de golpe máximos. Solo se puede poner fin a esta transformación mediante un conjuro *deseo*.

Mordisco de lobo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 25 (3d10 + 9) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. El molideo lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 22):

A voluntad: *dissipar magia, polimorfar, telequinesia, teletransporte*
3/día: *relámpago*

ACCIONES LEGENDARIAS

El molideo puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El molideo recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. El molideo realiza un ataque con su arma demoníaca o con su mordedura de serpiente.

Moverse. El molideo se mueve sin provocar ataques de oportunidad.

Lanzar conjuro (cuesta 2 acciones). El molideo utiliza su lanzamiento de conjuros.



MOLOCH

Tras ser exiliado de los Nueve Infiernos, Moloch haría cualquier cosa por recuperar su lugar. Otrora, Moloch se ganó un puesto entre los archidiablos gracias a la gloria obtenida por expulsar a los demonios de los Nueve Infiernos. Asmodeo le recompensó convirtiéndolo en el gobernante de Malbolge.

Durante eones, Moloch gobernó su dominio y rivalizó con los otros archidiablos porque seguía anhelando más poder. Esta hostilidad favoreció a Asmodeo, ya que sabía que las intrigas de Moloch ayudaban a mantener a los otros archidiablos bajo control. Sin embargo, la situación se desmoronó cuando Moloch convirtió en su consejera a la saga de la noche llamada Malagard, cuyas palabras envenenadas lo convencieron poco a poco de que trataría de derrocar a Asmodeo. La conspiración estuvo a punto de llegar a buen puerto, pero al final fue frustrada. Moloch perdió su poder y lo sentenciaron a muerte, a la que solo eludió por escapar a tiempo usando un portal interplanetario.

Moloch no se demoró y comenzó a preparar su regreso. Reunió un ejército de diablos y monstruos y les ordenó realizar los últimos preparativos para invadir los Nueve Infiernos mientras él se aventuraba en el Plano Material en busca de un artefacto que garantizaría su triunfo. No obstante, mientras estaba allí, quedó atrapado y su ejército se vio a merced de sus enemigos, que lo aplastaron de inmediato.

Este fracaso privó a Moloch de casi todo su poder. Planea distintas formas de recuperar su antigua posición, pero cada vez que entra en los Nueve Infiernos, se convierte en un simple diablillo (consulta el *Manual de Monstruos*) y no puede recuperar sus poderes normales hasta marcharse. Por tanto, vive una existencia dividida: a veces conspira en Malbolge o en otras capas de los Infiernos, mientras que en otras ocasiones vaga por los planos en busca de poder mágico o de secretos que quizás le ayuden a recuperar su cargo.

Se rumorea que visita Sigil a menudo, donde negocia con los yugoloths para formar otro ejército con el que invadir Malbolge y arrebatarle el trono a Glasya. Despojado de todo en el presente, tiene poco que ofrecer a cambio, así que estaría dispuesto a negociar con mortales para que le ayuden a conseguir oro, joyas y otras riquezas a cambio de información sobre los Nueve Infiernos y otros planos.

La mayoría de los seguidores de Moloch lo han abandonado y ahora veneran a otros archidiablos, pero los ídolos que se construyeron para honrarlo siguen en pie en profundas mazmorras, donde sus ojos enjoyados y los restos del poder que albergan atraen a devotos monstruosos y a aventureros insensatos a lugares donde aún perdura su influencia repulsiva.

MOLOCH

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 253 (22d10 + 132)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	19 (+4)	22 (+6)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +11, Con +13, Sab +11, Car +13

Habilidades: Engaño +13, Intimidación +13, Percepción +11

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 21 (33 000 PX) Bonificador por competencia: +7

Regeneración. Moloch recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Moloch solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Moloch puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Moloch tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Moloch realiza un ataque de mordisco, uno con sus garras y otro con su látigo de múltiples colas.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño de fuerza.

Látigo de múltiples colas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 9 m, un objetivo. Impacto: 13 (2d4 + 8)

de daño de relámpago más 11 (2d10) de daño de trueno. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 24 o será arrastrada hasta 9 m en línea recta hacia Moloch.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 26 (4d8 + 8) de daño de fuego.

Aliento de desesperación (recarga 5-6). Moloch exhala en un cubo de 9 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o recibirán 27 (5d10) de daño psíquico, tirarán al suelo lo que sostengan y quedarán asustadas de Moloch durante 1 minuto. Mientras estén asustadas de esta manera, deberán realizar la acción de Correr y alejarse de Moloch por la ruta más segura disponible en cada uno de sus turnos; si no hay ningún sitio al que moverse, no tendrán que realizar la acción de Correr. Si una criatura termina su turno en un lugar en el que Moloch no esté en su línea de visión, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros. Moloch lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: alterar el propio aspecto (puede volverse Mediano al cambiar su apariencia), confusión, detectar magia, imagen mayor, muro de fuego, nube apesada, sugestión, volar

Teletransporte. Moloch se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ACCIONES LEGENDARIAS

Moloch puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Moloch recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. Moloch realiza un ataque de mordisco, con sus garras o con su látigo de múltiples colas.

Teletransporte. Moloch utiliza su teletransporte.

Lanzar conjuro (cuesta 2 acciones). Moloch utiliza su lanzamiento de conjuros.

Moloch está obsesionado con el poder que perdió en vez de pensar en el que podría conseguir en algún otro lugar de los planos. Es una lástima que desperdicie así su potencial.

—Mordenkainen



MONTURAÑAS

Los monturañas son arañas cazadoras gigantescas que acechan en las profundidades de la Infraoscuridad. Las hembras son más grandes y fuertes que los machos, que suelen ser devorados por su pareja después del apareamiento. Numerosos habitantes de la Infraoscuridad han logrado domesticar monturañas, particularmente los duergars (aparecen en este libro). Por lo general, las hembras se usan como monturas en la batalla, mientras que los machos son animales de tiro.

Las monturañas tratan de aniquilar a cualquier criatura que consideren una amenaza, incluidos otros miembros de su especie. Por ello, los dueños de monturañas domesticadas las guardan en cuadras separadas y les colocan anteojeras para que no ataquen a las demás.

Las monturañas son lo bastante inteligentes como para aprender a obedecer señas y órdenes simples, pero incluso una monturaña entrenada podría atacar a su cuidador. Adiestrar a una monturaña requiere que el jinete forme un vínculo con ella, un proceso que comienza poco después de la eclosión. A medida que la bestia crezca, el jinete se centrará en controlar sus instintos depredadores.

En lugar de tejer telarañas, las monturañas excretan por las patas una sustancia viscosa que les permite trepar por paredes y techos y agarrar a sus presas.

Las monturañas se parecen a las arañas tanto como los huargos a los lobos. No son un mero insecto, aunque lo parezcan.

—Mordenkainen



MONTURAÑA HEMBRA

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (4d10 + 8)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Salto Extraordinario. La monturaña triplica la distancia de sus saltos de longitud; cada metro de su velocidad caminando que gaste para el salto le permite saltar 3 m.

Trepar cual Arácnido. La monturaña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de veneno.

Pata pegajosa. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura Mediana o más pequeña. **Impacto:** el objetivo se pega a la pata de la monturaña y queda agarrado (CD 12 para escapar). La monturaña solo puede tener a una criatura agarrada al mismo tiempo.

MONTURAÑA MACHO

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Salto Extraordinario. La monturaña triplica la distancia de sus saltos de longitud; cada metro de su velocidad caminando que gaste para el salto le permite saltar 3 m.

Trepar cual Arácnido. La monturaña puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de veneno.

Pata pegajosa. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura Pequeña o Diminuta. **Impacto:** el objetivo se pega a la pata de la monturaña y queda agarrado (CD 12 para escapar). La monturaña solo puede tener a una criatura agarrada al mismo tiempo.

MORKOTH

Los morkoths, antiguos y taimados, son coleccionistas insaciables. Cada uno viaja por los planos en una isla móvil y extraña en pos de objetos valiosos, rarezas y desechos del multiverso para enriquecer su enorme y creciente colección.

Los primeros morkoths surgieron en el Plano Astral cuando el cuerpo petrificado de una deidad de la codicia y el conflicto colisionó con unos restos de materia celestial imbuidos de una magia capaz de dar vida. El choque liberó una tormenta de energía caótica que hizo que un sinfín de islas empezaran a vagar y girar en el vacío. Dentro de algunas de ellas, los trozos de la carne petrificada de la deidad volvieron a la vida en forma de morkoths: monstruosidades con tentáculos llenas de malicia y codicia.

Los morkoths se guían por la avaricia y el egoísmo mezclados con un anhelo de conflictos. En sus islas acumulan una gran cantidad de tesoros, conocimientos y prisioneros. Algunos de ellos son los descendientes de personas que capturaron muchas generaciones atrás y que podrían no conocer ningún otro mundo fuera de la isla.

Un morkoth puede permitir visitantes para intercambiar algo o a alguien que esté en su poder si se le ofrece algo que deseé aún más. Sin embargo, no muestra piedad ninguna hacia quienes rompan un trato o traten de robarle. Un morkoth conoce todas las personas y objetos que tiene en su colección.

La isla de un morkoth tiene las cualidades de un paisaje onírico. Contiene un batiburrillo de objetos y criaturas que el morkoth ha ido coleccionando y algunos de sus tesoros datan de tiempos inmemoriales. Puede haber islas con iluminación natural, pero la mayoría están cubiertas de una luz crepuscular y en todas ellas pueden aparecer brumas y sombras sin previo aviso. El entorno es cálido y húmedo, con un clima subtropical o tropical para que el morkoth y sus "huéspedes" se encuentren a gusto.

Cada isla planea sobre corrientes planares y está protegida de la mayoría de efectos nocivos externos: una de ellas podría volar sobre el cielo de Averno en los Nueve infiernos sin que esto supusiera un peligro para ella ni para sus habitantes. Las islas de los morkoths pueden encontrarse en cualquier parte, desde el fondo del océano hasta el vacío del Plano Astral. Todo lo que haya en una o a cierta distancia de ella se verá arrastrado con la isla en su viaje por los planos. Por ello, en el dominio de un morkoth se puede encontrar gente que proviene de civilizaciones perdidas y criaturas u objetos de épocas pasadas.

Algunas islas viajan por una ruta específica y llegan a los mismos destinos de forma regular tras un ciclo de varios años. Otras están ligadas a un determinado lugar o a un grupo de ellos y también las hay que se mueven de manera errática por el cosmos. Algunos morkoths aprenden a dirigir el movimiento de su isla.



LA GUARIDA DE UN MORKOTH

Cada morkoth domina una isla entera, en la que dispone de un santuario central. Esta guarida suele ser una compleja red de túneles estrechos que conectan varias cámaras subterráneas, aunque tal vez incluya otras estructuras. El morkoth vive junto con las criaturas y objetos que más aprecia en una cámara espaciosa en el centro de la madriguera, donde se encuentran también los fragmentos celestiales que componen el centro de la isla. Aunque partes de la guarida y su núcleo se mantienen secos para proteger y conservar mejor los objetos y criaturas que colecciona el morkoth, la mayor parte de la guarida está bajo el agua.

En su guarida, un morkoth tiene un valor de desafío de 12 (8400 PX).

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), el morkoth puede realizar una de las siguientes acciones en guarida:

Hipnotizar. El morkoth utiliza su acción de hipnosis a partir de un punto a 36 m o menos de él. No necesita ver el punto de origen del efecto.

Lanzar conjuro. El morkoth lanza *disipar magia*, oscuridad o paso brumoso usando la Inteligencia como aptitud mágica y sin gastar ningún espacio de conjuro.

EFFECTOS REGIONALES

La isla que rodea una guarida de morkoth está deformada por la presencia de la criatura, lo que da lugar a los siguientes efectos:

Alterar el agua. Con un pensamiento (no requiere acción), el morkoth puede iniciar un cambio en el agua de su guarida que tiene efecto 1 minuto después. El agua puede ser clara y respirable como el aire o puede ser agua normal (desde turbia hasta cristalina).

Localizar criaturas y objetos. El morkoth es consciente de la llegada de cualquier objeto o criatura a su isla o su santuario. Como acción, el morkoth puede localizar cualquier criatura u objeto que haya en la isla. Los visitantes se sentirán observados incluso cuando no sea así.

Posesiones perdidas. Cada vez que una criatura que haya estado en la isla menos de un año finalice un descanso corto o largo, deberá hacer una tirada de salvación de Inteligencia con CD 10. Si la falla, perderá un objeto que posea (elegido por el jugador si la criatura es el personaje de ese jugador). El objeto permanecerá cerca, pero oculto durante un breve periodo de tiempo, y se podrá recuperar si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con

CD 15. Un objeto extraviado que no se recupere terminará en la guarida del morkoth 1 hora más tarde. Si la criatura va después a la guarida del morkoth, verá fácilmente sus posesiones perdidas y las podrá recuperar.

Señuelo sobrenatural. Las entradas a la guarida tienen un encantamiento que el morkoth puede activar o anular en cualquier momento mientras se encuentre en su guarida y no esté incapacitado. Todas las criaturas que estén a 9 m o menos de esa entrada y puedan verla deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15. Si la fallan, sentirán una necesidad imperiosa de utilizar su movimiento en cada uno de sus turnos para entrar en la guarida y dirigirse a la ubicación del morkoth (el objetivo no se da cuenta de que se dirige hacia una criatura). El objetivo se dirigirá hacia el morkoth por la ruta más directa. En cuanto vea al morkoth, el objetivo podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto. También puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño.

Si el morkoth muere, estos efectos regionales finalizarán de inmediato.

MORKOTH

Aberración Grande, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 165 (22d10 + 44)

Velocidad: 7,5 m, nadar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +9, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Historia +9, Percepción +10, Sigilo +6

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m,

Percepción pasiva 20

Idiomas: telepatía 36 m

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Anfibio. El morkoth puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. El morkoth realiza o bien dos ataques de mordisco y uno con sus tentáculos o tres ataques de mordisco.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño cortante más 10 (3d6) de daño psíquico.

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (3d8 + 2) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que el agarre termine,

el objetivo estará apresado y recibirá 15 (3d8 + 2) de daño contundente al principio de cada uno de sus turnos, y el morkoth no podrá utilizar sus tentáculos contra otro objetivo.

Hipnosis. El morkoth proyecta un cono de energía mágica de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17. Si la fallan, quedarán hechizadas por el morkoth durante 1 minuto. Mientras un objetivo esté hechizado de esta forma, utilizará sus acciones para Correr y acercarse lo máximo posible al morkoth, hasta encontrarse a 1,5 m o menos de él. Un objetivo hechizado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos o siempre que reciba daño y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, tendrá ventaja en las tiradas de salvación contra la hipnosis del morkoth durante 24 horas.

Lanzamiento de conjuros. El morkoth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *detectar magia, mano de mago*

3/día cada uno: *dispar magia, oscuridad, puerta dimensional, recado, relámpago*

REACCIONES

Reflejarconjuro. Si el morkoth supera una tirada de salvación contra un conjuro o un ataque de conjuro falla contra él, el morkoth puede elegir a otra criatura (incluido al lanzador del conjuro) que pueda ver a 36 m o menos de él. El conjuro hace objetivo a la criatura elegida en vez de al morkoth. Si el conjuro requiere una tirada de salvación, la criatura elegida hace su propia tirada. Si el conjuro era un ataque, se realiza de nuevo la tirada de ataque contra la criatura elegida.

NABASSU

Los insaciables nabassus merodean por el multiverso en busca de almas que devorar. Si creen que pueden matar a una criatura e ingerir su alma, atacarán incluso aunque la otra criatura sea un demonio u otro nabassu.

La mayoría de los otros demonios rehúye de los nabassus y les obliga a vivir en la periferia del Abismo. Ahí, los nabassus matan a los demonios más débiles o, si la situación lo justifica, se reúnen en grupos para acabar con presas mayores. Algunos nabassus especialmente poderosos incluso se dedican a buscar amuletos de señores demoníacos.

Cuando la magia atrae demonios del Abismo al Plano Material, los nabassus intentan que los invoquen a ellos para darse un banquete con las almas de allí. Un nabassu invocado tratará de liberarse para poder devorar el alma de su invocador y, a continuación, las del resto de criaturas que logre atrapar. Una forma de que el invocador eluda este destino es proporcionar un suministro constante de almas al nabassu, lo que quizás persuada al demonio para que coopere (mientras lo alimenten).



NABASSU

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 190 (20d8 + 100)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +11, Des +7

Habilidades: Percepción +7

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 15 (13 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Devorar Alma. Un nabassu puede comerse el alma de una criatura que haya matado durante la última hora si la criatura no es un autómata o un muerto viviente. El proceso requiere que el nabassu esté a 1,5 m o menos del cuerpo durante al menos 10 minutos, después de los cuales obtendrá una cantidad de Dados de Golpe (d8) igual a la mitad de la cantidad de Dados de Golpe de la criatura. Tira los dados y aumenta los puntos de golpe del nabassu según el resultado. Por cada 4 Dados de Golpe que el nabassu obtenga de esta forma, sus ataques infligirán 3 (1d6) de daño adicional si impactan. El nabassu conserva estos

beneficios durante 6 días. Las criaturas devoradas por un nabassu solo pueden volver a la vida mediante un conjuro *deseo*.

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

Sombras Demoníacas. El nabassu oscurece los alrededores de su cuerpo en un radio de 3 m. La luz no mágica no puede iluminar esta zona de luz tenue.

ACCIONES

Ataque múltiple. El nabassu realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras y utiliza su *mirada robaalmas*.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10 + 6) de daño de fuerza.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 38 (5d12 + 6) de daño necrótico.

Mirada robaalmas. El nabassu hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. Si el objetivo no es un autómata o un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 16 o sufrirá 13 (2d12) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño necrótico infligido y el nabassu recupera la mitad de esa cantidad de puntos de golpe. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso corto o largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0, y si el objetivo es un humanoide, se alza de inmediato como un *gul* (consulta el *Manual de Monstruos*) bajo el control del nabassu.



NAGPA

Monstruosidad Mediana (mago), por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 203 (37d8 + 37)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Int +12, Sab +10, Car +11

Habilidades: Conocimiento Arcano +12, Engaño +11, Historia +12, Percepción +10, Perspicacia +10

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: común y hasta otros cinco idiomas

Desafío: 17 (18 000 PX) **Bonificador por competencia:** +6

ACCIONES

Ataque múltiple. El nagpa realiza tres ataques con su bastón o con su rayo letal. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente más 24 (7d6) de daño necrótico.

Rayo letal. Ataque de conjuro a distancia: +12 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. **Impacto:** 30 (7d6 + 6) de daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. El nagpa lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 20):

A voluntad: *detectar magia, ilusión menor, mano de mago, mensaje* 2/día cada uno; *bola de fuego, inmovilizar persona, muro de fuego, sugestión, volar*

1/día cada uno: *dominar persona, excursión etérea, romper la mente*

ACCIONES ADICIONALES

Corrupción. El nagpa hace objetivo a una criatura que pueda ver a 27 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 20. Una criatura malvada realizará la tirada con desventaja. Si la falla, el objetivo quedará hechizado por el nagpa hasta el principio del siguiente turno del nagpa. Si la supera, el objetivo será inmune a la corrupción del nagpa durante las siguientes 24 horas.

Parálisis (recarga 6). El nagpa obliga a todas las criaturas a 9 m o menos de él, salvo a los muertos vivientes y autómatas, a realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 20. Si la falla, el objetivo quedará paralizado durante 1 minuto. Un objetivo paralizado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

NAGPA

Hace mucho tiempo, la Reina Cuervo lanzó una maldición a una camarilla de magos poderosos por haberse entrometido en un ritual que podría haber ayudado a evitar una guerra entre los dioses. Los transformó en unas criaturas escabrosas y con aspecto de pájaro conocidas como nagpas e hizo que solo fueran capaces de adquirir nuevos conocimientos y poderes mágicos de las ruinas de civilizaciones caídas y grandes desgracias.

Los nagpas siguen temiendo a la Reina Cuervo y hacen lo posible por evitarla tanto a ella como a sus agentes. Cuando no lo consiguen, se convierten en seres serviles y aduladores, deseosos de complacer y así evitar que su fría mirada se fije más en ellos. Los trece nagpas originales siguen vivos gracias a su astucia y a su voluntad de hacer lo que sea necesario para sobrevivir.

Ansían conseguir más poder a pesar de la maldición de la Reina Cuervo y, para lograrlo, tratan de causar la máxima destrucción posible. Desde las sombras, manipulan los acontecimientos para provocar desgracias. Pueden aplicar una gran variedad de conjuros para convertir a otras criaturas en sus agentes e influir en sus decisiones de forma sutil para convertirlos en cómplices inconscientes de su propia destrucción. Los nagpas son muy pacientes y ponen en marcha diversas estrategias al mismo tiempo para que, si una sale mal, puedan centrarse en otra rápidamente. Por lo general, los nagpas emergen de las sombras solo cuando quieren dar el golpe de gracia. Después, se deleitan con la enorme devastación que sus maquinaciones han causado y saquean bibliotecas, roban cajas fuertes y arrancan los secretos de las tradiciones arcanas y el poder de entre las ruinas.



NARZUGON

Los paladines que hacen pactos con diablos y se llevan al más allá su retorcido sentido del honor resultan muy valiosos para los archiduques de los Nueve Infiernos. Estos narzugons actúan como espeluznantes perversiones de los caballeros andantes y cumplen la voluntad de sus amos.

Los narzugons empuñan lanzas forjadas en los infiernos que envían las almas de sus víctimas al río Estigio, donde renacen como lémures (consulta el *Manual de Monstruos*). Las lanzas llevan las marcas del narzagon y de su amo.

NARZUGON

Infernal Mediano (diablo), por lo general malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +8, Car +9

Habilidades: Percepción +12

Resistencia a daño: ácido, frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 13 (10 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Arreos infernales. El narzagon lleva las espuelas de unos arreos infernales con los que puede invocar una pesadilla como acción.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El narzagon realiza tres ataques con su lanza del fuego infernal. También utiliza su orden aterradora o su orden infernal.

Lanza del fuego infernal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo:

+10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. *Impacto:* 11 (1d12 + 5) de daño perforante más 16 (3d10) de daño de fuego. Si este daño mata a una criatura con alma, esta emerge del río Estigio como un lémur (consulta el *Manual de Monstruos*) en Averno al cabo de 1d4 horas. Si la criatura no es revivida antes, solo un conjuro *deseo* o matar al lémur y lanzar *resurrección verdadera* sobre el cuerpo original de la criatura podrá devolverla a la vida. Los autómatas y los diablos son inmunes a este efecto.

Curación (1/día). El narzagon o una criatura que toque recupera 100 puntos de golpe.

Orden aterradora. Todas las criaturas que no sean infernales y estén a 18 m o menos del narzagon deberán superar una tirada de salvación de Carisma con CD 17 o quedarán asustadas del narzagon durante 1 minuto. Cada criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, si tiene éxito, se librará del efecto. Una criatura que supere la tirada de salvación será inmune a la orden aterradora de este narzagon durante 24 horas.

Orden infernal. Ningún aliado del narzagon que esté a 18 m o menos de él puede ser asustado ni hechizado hasta el final del siguiente turno del narzagon.



Todos los narzugons tienen una pesadilla como montura (consulta el *Manual de Monstruos*). Estos corceles están sometidos con arreos infernales (a continuación) y deben responder a la llamada y las órdenes de quien lleve las espuelas.

OBJETO MÁGICO: ARREOS INFERNALES

Objeto maravilloso, legionario (requiere sintonización por parte de una criatura de alineamiento malvado)

Un jinete somete a una pesadilla a su servicio usando arreos infernales, que se componen de brida, bocado, riendas, silla y estribos, más las espuelas del jinete. Una pesadilla equipada con arreos infernales debe servir a quien lleve las espuelas hasta que el portador muera o se retiren los arreos.

Puedes utilizar una acción para llamar a una pesadilla equipada con arreos infernales entrechocando las espuelas o pasándolas por sangre. La pesadilla aparece al principio de tu siguiente turno a 6 m o menos de ti. Actúa como tu aliada y juega su turno en tu orden de iniciativa. Permanecerá durante 1 día, hasta que ella o tú muráis o hasta que la desconvocues como acción. Si la pesadilla muere, reaparecerá en los Nueve Infiernos al cabo de 24 horas y podrás invocarla de nuevo.

Los arreos no conjuran una pesadilla; primero hay que someterla para ponerle los arreos. Ninguna pesadilla acepta voluntariamente esta servidumbre forzada, pero algunas acaban creando un fuerte vínculo de lealtad con sus amos y se convierten en auténticas compañeras de fechorías.

NEOGIS

Un neogi tiene el aspecto de una araña de gran tamaño con cabeza y cuello de anguila. Puede envenenar el cuerpo y la mente de sus objetivos y es capaz de subyugar incluso a seres que sean superiores físicamente.

Los neogis normalmente viven en lugares remotos del Plano Material, así como en el Plano Astral y el Plano Etéreo. Abandonaron su mundo natal hace mucho tiempo para conquistar y devorar criaturas de otros reinos. Durante esta era, han logrado dominar a las moles sombrías y las usan para construir elegantes y finos navíos capaces de atravesar el multiverso.

CRÍA DE NEOGI

Los neogis viven unos cien años. Cuando uno de ellos comienza a estar débil por haber llegado a una edad avanzada, los otros neogis del grupo lo doblegan y le inyectan un veneno especial. La toxina transforma al anciano en una masa hinchada de carne. Los neogis más jóvenes ponen sus huevos sobre él y, cuando las crías emergen, devoran al neogi viejo y a las otras crías hasta que solo quedan los recién nacidos más fuertes. Las crías de neogi que sobreviven comienzan a vivir bajo el control de los neogis adultos. Deben aprender cómo funciona su sociedad y labrarse un porvenir en ella. Todas comienzan su entrenamiento subyugando a una mole sombría.

NEOGI (ADULTO)

La mentalidad de los neogis resulta extraña para muchos pueblos. Como los neogis adultos tienen el poder de controlar la mente, consideran que hacerlo es algo completamente legítimo. Su sociedad no distingue entre individuos, aparte de la capacidad que tiene una criatura específica de controlar a las demás, y no comprenden los aspectos emocionales de la existencia que conocen los humanos y otros seres similares. Para un neogi, el odio es una sensación tan desconocida como el amor y mostrar lealtad en ausencia de una autoridad es una estupidez.

Los neogis se marcan a sí mismos y a aquellos que capturan mediante tintes, magia transformadora y otras distinciones que representen rangos, logros y la identidad del líder del individuo. Mediante estas marcas, los neogis pueden identificar el lugar que ocupan los demás en la jerarquía y deben deferirse a aquellos que ocupen una posición superior o se arriesgarán a sufrir castigos severos.

MAESTRO NEOGI

Los maestros neogis utilizan la magia como resultado de un pacto con los entes aberrantes que conocieron durante su viaje desde su mundo natal. Estos entes, conocidos por nombres como Acamar, Caiphon, Gibbeth y Hadar, parecen estrellas y encarnan la esencial del mal.



CRÍA DE NEOGI

Aberración Diminuta, por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 7 {3d4}

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Bonificador por competencia: +2

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado o hechizado y la magia no puede dormirlo.

Trepar cual Arácnido. El neogi puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 3 {1d4 + 1} de daño perforante más 3 {1d6} de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.



Solo los malintencionados o los desesperados hacen negocios con los neogis. Normalmente, desaconsejo colaborar con seres que te ven como si fueras una propiedad o una presa.

—Mordenkainen

NEOGI

Aberración Pequeña, por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d6 + 12)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Intimidación +4, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado o hechizado y la magia no puede dormirlo.

Trepar cual Arácnido. El neogi puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El neogi realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras, o realiza dos ataques con el tentáculo de Hadar.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES ADICIONALES

Esclavizar (se recarga tras un descanso corto o largo). El neogi hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedará hechizado mágicamente por el neogi durante 1 día o hasta que el neogi muera o se encuentre a más de 1,5 km del objetivo. El objetivo hechizado obedecerá las órdenes del neogi y no podrá llevar a cabo reacciones. Además, el neogi y el objetivo se podrán comunicar telepáticamente entre sí a una distancia de hasta 1,5 km. Cuando el objetivo hechizado reciba daño, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.

MAESTRO NEOGI

Aberración Mediana (brujo), por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (11d8 + 22)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +3

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Engaño +6, Intimidación +6, Percepción +3, Persuasión +6

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, habla de las profundidades, infracomún, telepatía 9 m

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado o hechizado y la magia no puede dormirlo.

Trepar cual Arácnido. El neogi puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del neogi.

ACCIONES

Ataque múltiple. El neogi realiza un ataque de mordisco y uno con sus garras, o realiza dos ataques con el tentáculo de Hadar.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño perforante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Tentáculo de Hadar. Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 14 (3d6 + 4) de daño necrótico y el objetivo no podrá llevar a cabo reacciones hasta el final del siguiente turno del neogi porque un tentáculo espectral se aferrará a él.

Lanzamiento de conjuros. La neogi lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: guía, ilusión menor, mano de mago, prestidigitación 1/día cada uno: hambre de Hadar, inmovilizar persona, puerta dimensional

ACCIONES ADICIONALES

Esclavizar (se recarga tras un descanso corto o largo). El neogi hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedará hechizado mágicamente por el neogi durante 1 día o hasta que el neogi muera o se encuentre a más de 1,5 km del objetivo. El objetivo hechizado obedecerá las órdenes del neogi y no podrá llevar a cabo reacciones. Además, el neogi y el objetivo se podrán comunicar telepáticamente entre sí a una distancia de hasta 1,5 km. Cuando el objetivo hechizado reciba daño, podrá repetir la tirada de salvación y, si tiene éxito, se librará del efecto.



NEOTÉLIDO

Aberración Gargantuesca, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 232 (15d20 + 75)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Int +1, Sab +8, Car +6

Sentidos: visión ciega 36 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 13

Idiomas:—

Desafío: 13 (10 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

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

Sentir Criaturas. El neotélico detecta la presencia de criaturas a 1,5 km o menos de él que tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia a la que está cada criatura y la dirección en la que se halla, además de su puntuación de Inteligencia, pero no percibe nada más. Una criatura protegida por los conjuros *indetectable*, *mente en blanco* o similares evitará ser detectada de esta manera.

ACCIONES

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño contundente más 11 (2d10) de daño psíquico. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 18 o será engullida por el neotélico. Una criatura engullida está cegada y apresada, tiene cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del neotélico y sufre 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del neotélico.

Si el neotélico sufre 30 de daño o más en un solo turno por parte de una criatura que esté dentro de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 al final de ese turno o regurgitará a todas las criaturas engullidas, que caen derribadas en un espacio a 3 m o menos del neotélico. Si el neotélico muere, una criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 6 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Aliento ácido (recarga 5–6). El neotélico exhala ácido en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 18; sufrirán 35 (10d6) de daño de ácido si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Lanzamiento de conjuros (psiónica). El neotélico lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *levitar*

1/día cada uno: *confusión*, *romper la mente*, *telequinesia*

NEOTÉLIDO

Un neotélico es una especie de gusano cubierto de baba de un tamaño descomunal que nace como resultado de un ciclo reproductivo de los azotamientos que salió terriblemente mal. Cuando una colonia de ilícidos se desmorona, normalmente tras un asalto externo, y matan al cerebro anciano (aparece en este libro), los renacuajos de la colonia se ven de pronto liberados de su destino. Dejan de ser comida, pero sus cuidadores tampoco los siguen alimentando. Movidos por un hambre imperiosa, comienzan a devorarse los unos a los otros y solo un renacuajo de los miles del estanque de la colonia sobrevive y emerge como neotélico.

Los neotélidos no conocen nada más allá de su existencia depredadora. Merodean por los pasajes subterráneos y usan sus capacidades psíquicas rudimentarias para buscar cerebros e incapacitarlos con el fin de saciar su hambre constante, lo que les vuelve cada vez más agresivos. Estas criaturas usan los conductos de sus tentáculos para segregar enzimas capaces de disolver los tejidos, con las que reducen a sus víctimas a simples charcos de cieno y de las que solo se salvan los cerebros palpitantes. No conocen su vínculo con los ilícidos, así que no hacen distinciones con ellos cuando cazan.

Los azotamientos consideran a los neotélidos peligrosas abominaciones. Por eso, con el fin de evitar esta amenaza, suelen comer o destruir a cualquier renacuajo que crezca un poco más de la cuenta sin haber sido implantado en un cerebro. Los neotélidos no son lo bastante inteligentes para que los detecten los cerebros ancianos, así que los azotamientos permanecen siempre alerta ante la mínima señal de su presencia y organizan partidas de caza para exterminar cualquiera de estos gusanos asesinos que encuentren.



NILBOG

Feérico Pequeño (trasgo), por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 9 m

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

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, goblin

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Nilbogismo. Cualquier criatura que intente dañar al nilbog deberá superar primero una tirada de salvación de Carisma con CD 12 o quedará hechizada hasta el final del siguiente turno de la criatura. Si está hechizada de esta manera, deberá utilizar su acción para alabar al nilbog.

El nilbog no puede recuperar puntos de golpe, ni siquiera mediante curación mágica, salvo con su reacción de revés de la fortuna.

ACCIONES

Cetro del bufón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 +2) de daño contundente.

Lanzamiento de conjuros. El nilbog lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: mano de mago, risa horrible de Tasha

Palabra burlona. El nilbog hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o recibirá 5 (2d4) de daño psíquico y tendrá desventaja en su siguiente tirada de ataque hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES ADICIONALES

Huida veloz. El nilbog realiza las acciones de Destrabarse o de Esconderse.

REACCIONES

Revés de la fortuna. En respuesta a que otra criatura dañe al nilbog, el nilbog reduce el daño a 0 y recupera 3 (1d6) puntos de golpe.

NILBOG

Cuando Maglubiyet venció a los dioses de los goblins, una deidad embaucadora pensó que el último en reír lo haría mejor. Aunque Maglubiyet destrozó su esencia, este dios del engaño sobrevive en un ser dividido en diversos espíritus poseedores que siembran el caos si no los apaciguan. Los goblins no tienen un nombre para esta deidad ni se atreven a ponérselo por temor a que Maglubiyet lo utilice para atraparla y aplastarla como hizo con los otros dioses. Llaman nilbog ("goblin" al revés) tanto al espíritu poseedor como al goblin poseído por él y disfrutan del caos que siembra este ser.

Cuando los trasgos forman una hueste, hay una probabilidad de que un nilbog posea a un goblin, en especial si los goblins han sido maltratados por sus superiores. El goblin poseído se convierte en una criatura chistosa, traviesa y sin temor a las represalias. Este nilbog también obtiene poderes extraños que incitan a los demás a hacer lo contrario a lo que desean. Atacar al goblin poseído es imprudente y matarlo tan solo provoca que el espíritu posea a otro goblin. La única forma de evitar que un nilbog siempre el caos es tratarlo bien, mostrarle respeto y alabarla.

Entre las cortes feéricas, el riesgo de atraer a un nilbog ha hecho que surja la costumbre de contar siempre con al menos un bufón goblin. Este bufón puede ir donde quiera y hacer lo que le plazca, con la esperanza de evitar, con un poco de suerte, la aparición de un nilbog. El puesto de bufón está muy solicitado entre los goblins de las cortes: aunque el bufón no sea un nilbog, también a él se le debe consentir su comportamiento caótico.

NILBOGISMO

Un nilbog es un espíritu invisible que posee solo a los goblins. Cuando no tiene anfitrión, la velocidad volando del espíritu es de 9 m, no se le puede atacar y es inmune a todo tipo de daño y estados. Actúa en la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates) y la única acción que puede realizar es intentar poseer a un goblin a 1,5 m o menos de él.

El goblin objetivo del espíritu deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o quedará poseído. Mientras está poseído, el goblin utilizará el perfil del nilbog. Si supera la tirada, el espíritu no podrá poseer a ese goblin durante 24 horas.

Si se mata al anfitrión o se pone fin a la posesión mediante un conjuro como *círculo mágico, consagración o protección contra el bien y el mal*, el espíritu buscará otro goblin al que poseer. El espíritu puede abandonar a su anfitrión en cualquier momento, pero no lo hará voluntariamente salvo que sepa que hay otro posible anfitrión cerca. Un goblin desposeído del espíritu nilbog recupera su perfil normal y pierde los atributos que obtuvo mientras estaba poseído.

NOCTÁMBULO

El Plano Negativo es un lugar de muerte, un anatema para todos los organismos vivos. No obstante, hay quienes acceden a su poder letal y utilizan su energía para fines siniestros. La mayoría de individuos no dan la talla para semejante tarea. Aquellos que milagrosamente no mueren en el intento a veces se ven arrastrados al interior del plano y reemplazados por noctámbulos, aterradores muertos vivientes que devoran toda la vida que encuentran a su paso.

Se puede alcanzar el Plano Negativo desde el Páramo Sombrío por los lugares en los que la frontera entre los planos sea más delgada. Entrar en el Plano Negativo resulta casi siempre letal, ya que absorbe la vida y el alma de las criaturas y, por tanto, destruye a la mayoría de un plumazo. Los pocos que sobreviven por pura suerte o por utilizar algún tipo inusual de magia protectora pronto se dan cuenta de que salir de ahí no resulta tan sencillo como entrar.

Peor aún, por cada criatura que entra en el plano, se libera a un noctámbulo que ocupa su lugar. Para que una criatura atrapada escape, se debe atraer al noctámbulo liberado de vuelta al Plano Negativo ofreciéndole vidas que pueda devorar. Si se destruye al noctámbulo, la criatura atrapada no podrá escapar.

Por lo general, un noctámbulo en el Plano Material se siente atraído por los elementos del mundo que se asocian a la criatura responsable de su creación, lo que puede dar alguna pista de quién es la criatura atrapada. Esta atracción no supone que exista una voluntad para involucrarse en el mundo, ni mucho menos; los noctámbulos existen para extinguir la vida y priorizan la destrucción de cualquier cosa asociada con la criatura atrapada.



NOCTÁMBULO

Muerto viviente Enorme, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 337 (25d12 + 175)

Velocidad: 12 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	19 (+4)	24 (+7)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Con +13

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 20 (25 000 PX)

Bonificador por competencia: +6

Aura Aniquiladora. Cualquier criatura que empiece su turno a 9 m o menos del noctámbulo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 o recibirá 21 (6d6) de daño necrótico. Los muertos vivientes son inmunes a esta aura.

Devoravidas. Si el noctámbulo reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura, esta morirá y no podrá ser revivida salvo mediante un conjuro deseado.

Naturaleza Inusual. El noctámbulo no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El noctámbulo realiza dos ataques con su contacto enervante, uno de los cuales se puede reemplazar con su dedo de la fatalidad, si está disponible.

Contacto enervante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. **Impacto:** 28 (5d8 + 6) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 21 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño necrótico recibido. La reducción dura hasta que el objetivo finalice un descanso largo. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Dedo de la fatalidad (recarga 6). El noctámbulo señala a una criatura que pueda ver a 90 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o sufrirá 39 (6d12) de daño necrótico y quedará asustado hasta el final del siguiente turno del noctámbulo. Mientras esté asustada de esta manera, la criatura también estará paralizada. Si el objetivo supera la tirada de salvación, será inmune al dedo de la fatalidad del noctámbulo durante las siguientes 24 horas.



Un lémur emerge del Estigio con la memoria borrada, pero los patrones de maldad que haya seguido en vida permanecen grabados en su alma...

Sin embargo, aquellos a los que les faltase ambición no podrán ascender la escalera jerárquica de los Infiernos.

En vez de ello, descenderán y se convertirán en nupperibos.

—Mordenkainen



NUPPERIBO

Los Nueve Infiernos no rechazan ningún alma, pero las verdaderamente inútiles (aquellas cuyos actos de maldad en vida fueran obra principalmente del descuido y la inacción) solo pueden convertirse en nupperibos. Estas patéticas criaturas arrastran los pies de un lado a otro y solo están dispuestas a actuar cuando las nubes de alimañas que revolotean a su alrededor encuentran presas que atacar o cuando un poder infernal superior se lo ordena.

Individualmente, los nupperibos son débiles, pero rara vez están solos y pueden resultar peligrosos cuando forman grupos. Nubes de molestos insectos, estirges (consulta el *Manual de Monstruos*) y otras alimañas los rodean y conforman una especie de aura terrorífica y pestilosa que atormenta a cualquier criatura que no sea un diablo que se acerque.

Lo único que entiende un nupperibo es su deseo de destruir a los seres no infernales. En cuanto la nube de alimañas de un nupperibo percibe un posible alimento, cualquier nupperibo que se encuentre cerca perseguirá a la presa incansablemente hasta que ella o los nupperibos mueran o cualquier otra víctima posible se cruce en el camino de los diablos y los distraiga.

Los nupperibos obedecen sin pensar cualquier orden que reciban telepáticamente de otro diablo. Esta lealtad ciega los convierte en las tropas infernales más fáciles de enviar a la batalla, pero su presencia en una legión no sirve para enaltecer su estatus general.

NUPPERIBO

Infernal Mediano (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Habilidades: Percepción +1

Resistencia a daño: ácido, frío

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cegado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión ciega 6 m (ciego más allá de este radio),

Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Nube de Alimañas. Cualquier criatura que no sea un diablo que empiece su turno a 6 m o menos de uno o varios nupperibos deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o recibirá 5 (2d4) de daño de ácido. Una criatura que esté en las zonas de dos o más nupperibos hará la tirada con desventaja.

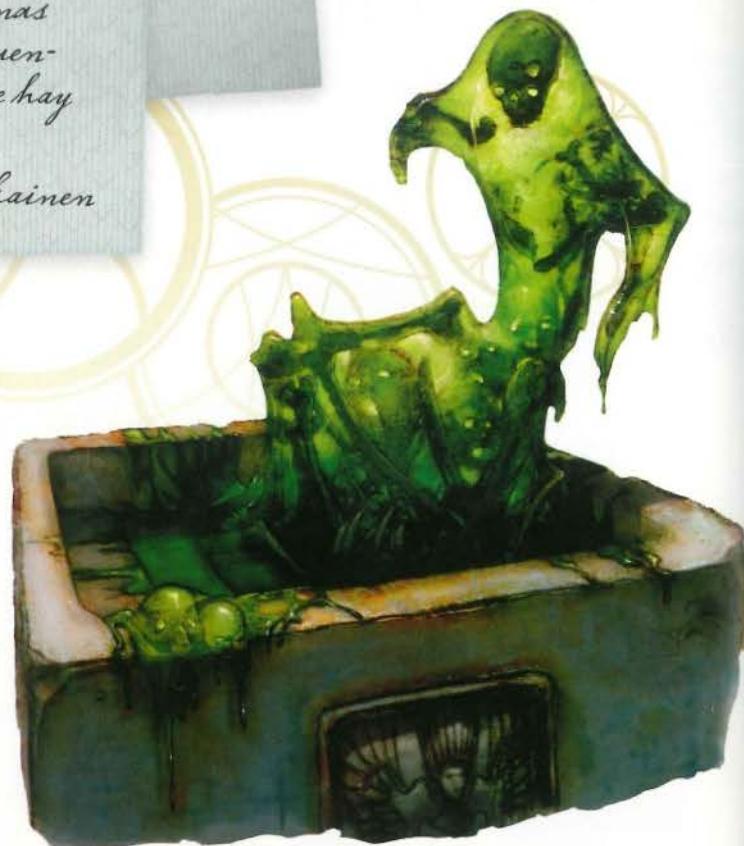
Rastreador Motivado. En los Nueve Infiernos, el nupperibo puede rastrear infaliblemente a cualquier criatura que haya sufrido daño de la Nube de Alimañas de un nupperibo durante las 24 horas anteriores.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Los azotamientos dan rienda suelta a cualquier tipo de experimento horrible en los planos sin apenas pararse a pensar en las consecuencias. En este caso, sospecho que hay otra influencia: Juiblex.

—Mordenkainen



OBLEXES

Al experimentar con los limos, gelatinas y púdines que infestan las profundidades de la Infraoscuridad, los azotamientos crearon una raza especial de cienos: el oblex, un limo capaz de atacar las mentes de otras criaturas. Estas masas de gelatina son cazadores astutos que se alimentan de pensamientos y recuerdos. Cuanto más aguda sea la mente, mejor será el alimento. Por ello, los oblexes prefieren cazar objetivos que destaque por su inteligencia, como magos y otros lanzadores de conjuros. Cuando la víctima adecuada está a su alcance, un oblex se levanta para envolverla con su cuerpo. Al retirarse, roba la mente de la criatura y deja a su presa aturdida y confusa... o muerta.

Cuando los oblexes se alimentan de pensamientos, pueden crear copias inquietantes de sus presas que usarán como señuelo para atraer a más víctimas para sus señores azotamientos.

VÁSTAGO DE OBLEX

Un oblex devora los recuerdos no solo para sustentarse, sino también para engendrar a nuevos oblexes. Cada vez que drena por completo los recuerdos de una víctima, adquiere la personalidad de la misma, pero corrompida por la naturaleza malévolas del oblex. Cuantos más recuerdos robe un oblex, más crecerá hasta que se vea obligado a desprenderse de una personalidad que haya absorbido, ya que, de lo contrario, perderá el control y tendrá un comportamiento errático. De esta forma, nace un nuevo oblex.

Los oblexes recién engendrados carecen de las capacidades de su progenitor. Solo tratan de alimentarse de recuerdos y crecer hasta que puedan hacerse pasar por sus víctimas.

OBLEXES ADULTOS Y ANCIANOS

Los oblexes más viejos, llamados adultos y ancianos, han engullido tantos recuerdos que pueden crear copias de las criaturas que han devorado a partir de la materia de sus cuerpos y enviar a esos duplicados a atraer presas a sus garras mientras permanecen atados al cuerpo de limo mediante largos apéndices de una sustancia viscosa. Las criaturas copiadas no se distinguen de sus víctimas salvo por un leve olor a azufre. Los oblexes utilizan estas copias para guiar a las presas al peligro o infiltrarse en asentamientos donde puedan engullir víctimas superiores.

VÁSTAGO DE OBLEX

Cieno Diminuto, portador general legal malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 18 (4d4 + 8)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Int +4, Car +2

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Amorfo. El oblex puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

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

Naturaleza Inusual. El oblex no necesita dormir.

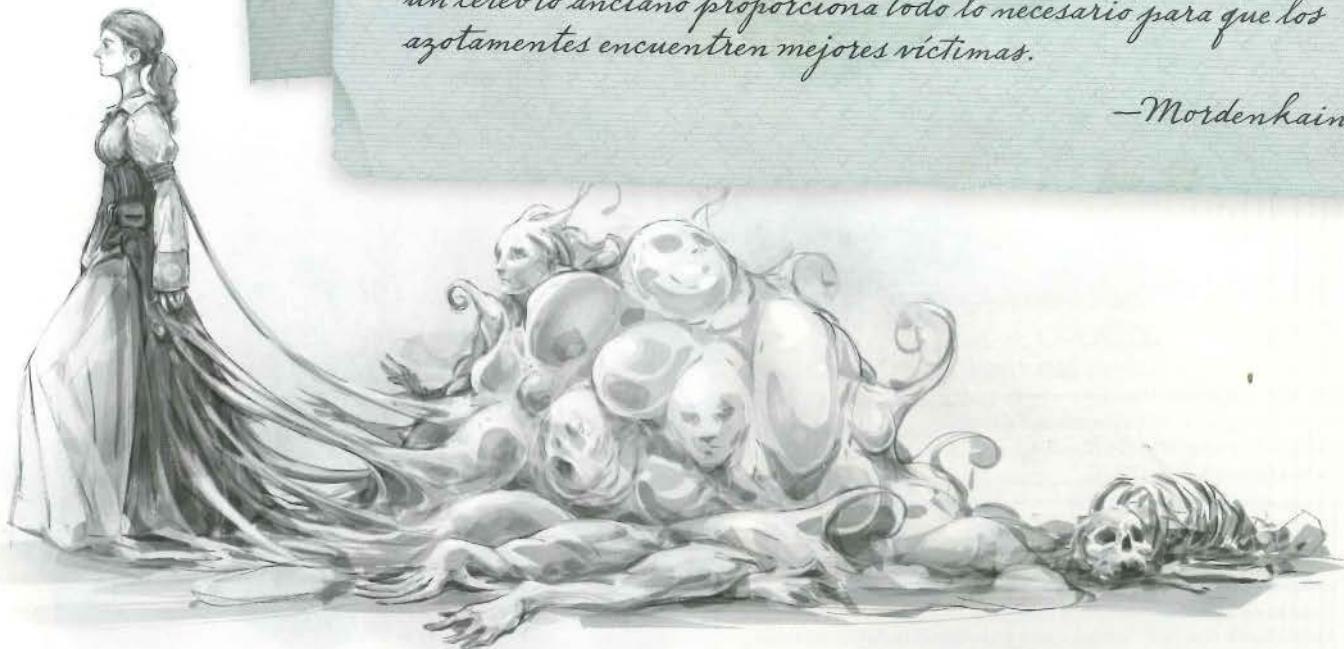
ACCIONES

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño contundente más 2 (1d4) de daño psíquico.



Un oblex quiere recuerdos, pero no para cumplir ningún fin que se haya propuesto. Los oblexes ansían recuerdos y personalidades porque se sienten vacíos sin este sustento. De esa forma, sirven a sus creadores ilícitos. Un oblex al alcance de los poderes de un cerebro anciano proporciona todo lo necesario para que los azotamientos encuentren mejores víctimas.

—Mordenhainen



OBLEX ADULTO

Cieno Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Int +7, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +4 y una de las siguientes:

Conocimiento Arcano +7, Historia +7, Naturaleza +7 o Religión +7

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio),

Percepción pasiva 14

Idiomas: común y otros dos idiomas

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Amorfa. El oblex puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

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

Naturaleza Inusual. El oblex no necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oblex realiza dos ataques con su pseudópodo y utiliza su acción de engullir recuerdos.

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente más 7 (2d6) de daño psíquico.

Engullir recuerdos. El oblex hace objetivo a una criatura que pueda ver a 1,5 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o recibirá 18 (4d8) de daño psíquico y se le drenarán recuerdos hasta que finalice un descanso corto o largo o hasta que se beneficie de los conjuros *curar* o *restablecimiento mayor*. Los autómatas, cienos, muertos vivientes y plantas superarán la tirada de salvación automáticamente.

Mientras sufra drenaje de recuerdos, el objetivo deberá tirar 1d4 y restar el resultado a sus pruebas de característica y tiradas de ataque. Cada vez posterior que se drenen recuerdos del objetivo, el dado aumenta un tamaño: el d4 se convierte en d6; el d6, en d8, etc., hasta que el dado se convierte en un d20, momento en el que el objetivo queda inconsciente durante 1 hora. Entonces, el efecto termina.

El oblex aprende todos los idiomas que conoce el objetivo al que drena recuerdos y obtiene todas sus competencias en habilidades.

Lanzamiento de conjuros (psíonica). El oblex lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

3/día cada uno: *detectar pensamientos*, *hechizar persona* (como conjuro de nivel 5), *patrón hipnótico*

ACCIONES ADICIONALES

Suplantación sulfurosa. El oblex expulsa una parte de sí mismo que adopta el aspecto de una criatura Mediana o más pequeña cuyos recuerdos haya robado. Este simulacro tiene la misma apariencia, da la misma impresión y suena igual que la criatura por la que se hace pasar, aunque huele ligeramente a azufre. El oblex puede hacerse pasar por 1d4 + 1 criaturas diferentes que estarán atadas a su cuerpo mediante un hilo de limo que puede extenderse hasta 36 m de distancia. El simulacro es una extensión del oblex, es decir, el oblex ocupa su espacio y el espacio del simulacro al mismo tiempo. La atadura es inmune al daño, pero se cortará si no existe una abertura de al menos 2,5 cm de ancho entre el oblex y el simulacro. El simulacro desaparece si se corta la atadura.

OBLEX ANCIANO

Cieno Enorme, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 115 (10d12 + 50)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Int +10, Car +8

Habilidades: Conocimiento Arcano +10, Engaño +8, Historia +10, Naturaleza +10, Percepción +5, Religión +10

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 18 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 15

Idiomas: común y otros seis idiomas

Desafío: 10 (5900 PX) Bonificador por competencia: +4

Amorfo. El oblex puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

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

Naturaleza Inusual. El oblex no necesita dormir.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oblex anciano realiza dos ataques con su pseudópodo y utiliza su acción de engullir recuerdos.

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 17 (4d6 + 3) de daño contundente más 14 (4d6) de daño psíquico.

Engullir recuerdos. El oblex hace objetivo a una criatura que pueda ver a 1,5 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 18 o recibirá 44 (8d10) de daño psíquico y se le drenarán recuerdos hasta que finalice un descanso corto o largo o hasta que se beneficie de los conjuros *curar* o *restablecimiento mayor*. Los autómatas, cienos, muertos vivientes y plantas superarán la tirada de salvación automáticamente.

Mientras sufra drenaje de recuerdos, el objetivo deberá tirar 1d4 y restar el resultado a sus pruebas de característica y tiradas de ataque. Cada vez posterior que se drenen recuerdos del objetivo, el dado aumenta un tamaño: el d4 se convierte en d6; el d6, en d8, etc., hasta que el dado se convierte en un d20, momento en el que el objetivo queda inconsciente durante 1 hora. Entonces, el efecto termina.

El oblex aprende todos los idiomas que conoce el objetivo al que drena recuerdos y obtiene todas sus competencias en habilidades.



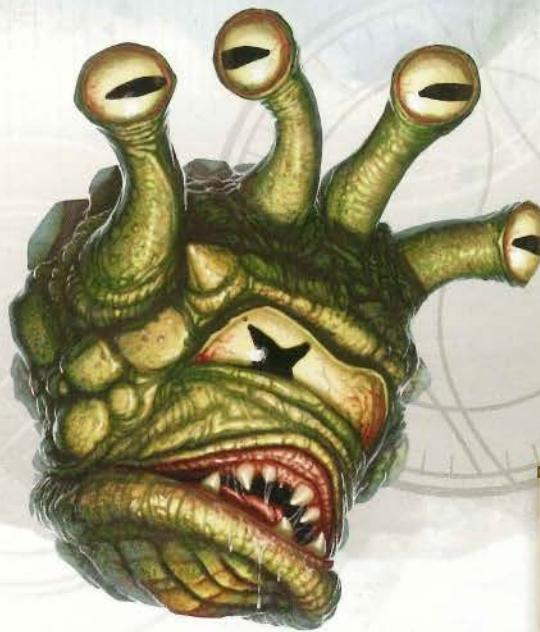
Lanzamiento de conjuros (psiónica). El oblex lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: detectar pensamientos, hechizar persona (como conjuro de nivel 5)

3/día cada uno: dominar persona, patrón hipnótico, puerta dimensional, telequinesis

ACCIONES ADICIONALES

Suplantación sulfurosa. El oblex expulsa una parte de sí mismo que adopta el aspecto de una criatura Mediana o más pequeña cuyos recuerdos haya robado. Este simulacro tiene la misma apariencia, da la misma impresión y suena igual que la criatura por la que se hace pasar, aunque huele ligeramente a azufre. El oblex puede hacerse pasar por 2d6 + 1 criaturas diferentes que estarán atadas a su cuerpo mediante un hilo de limo que puede extenderse hasta 36 m de distancia. El simulacro es una extensión del oblex, es decir, el oblex ocupa su espacio y el espacio del simulacro al mismo tiempo. La atadura es inmune al daño, pero se cortará si no existe una abertura de al menos 2,5 cm de ancho entre el oblex y el simulacro. El simulacro desaparece si se corta la atadura.



OBSERVADOR

Un observador es una manifestación a pequeña escala de los sueños de un contemplador. Se asemeja al contemplador que le dio vida, pero su cuerpo mide solo 20 cm de ancho y tiene únicamente cuatro apéndices oculares. Sigue a su creador como un cachorro agresivo y, en ocasiones, forma pequeños grupos que patrullan la guarida de su amo en busca de alimañas que matar y criaturas solitarias que acosar.

Los observadores no hablan ningún idioma, pero pueden imitar las palabras y frases que escuchan, repitiéndolas con voz aguda y tono burlón. A los contempladores les entretiene observar a estos pequeños seres, por lo que toleran su presencia como mascotas malcriadas. Algunos contempladores insisten a sus magos esbirros para que tengan un observador como familiar, ya que son capaces de ver a través de los ojos de estas criaturas.

Los observadores salvajes (es decir, que no viven con un contemplador) son territoriales, se alimentan de insectos y animales pequeños y son conocidos por jugar con la comida. Un observador salvaje solitario evita los enfrentamientos con criaturas Medianas o más grandes, pero un grupo de ellos podría enfrentarse a presas de mayor tamaño. Algunos observadores siguen a quienes se adentran en su territorio, incordiándolos sin cesar e imitando ruidosamente lo que dicen, pero los dejan tranquilos si se van de la zona y huyen de cualquier cosa a la que no puedan matar.

VARIANTE: OBSERVADOR FAMILIAR

Los lanzadores de conjuros interesados por los familiares insólitos suelen descubrir que los observadores están ansiosos por servir a alguien con poder mágico. A menos que su amo lo eduque de forma estricta, un observador familiar puede ser rebelde y comportarse de forma agresiva con otras criaturas Diminutas. Los observadores familiares tienen el siguiente atributo:

Familiar. El observador puede servir a otra criatura como familiar. Creará un enlace telepático con su amo si este accede y es al menos un lanzador de conjuros de nivel 3. Mientras los dos estén vinculados, el amo puede sentir lo que percibe el observador si están a menos de 1,5 km de distancia. Si el amo le causa daño físico, el observador dejará de ser su familiar y romperá el enlace telepático.

OBSERVADOR

Aberración Diminuta (*contemplador*), por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 13 (3d4 + 6)

Velocidad: 0 m, volar 9 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Sab +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Imitación. El observador puede imitar los sonidos básicos de cualquier idioma que haya escuchado. Una criatura que oiga estos sonidos puede darse cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) con CD 10.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

Rayos oculares. El observador dispara dos de los siguientes rayos oculares mágicos al azar (tira 2d4 y repite los duplicados) contra una o dos criaturas a las que pueda ver a 18 m o menos de él:

- 1: Rayo ofuscador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o quedará hechizada hasta el principio del siguiente turno del observador. Mientras el objetivo esté hechizado por este efecto, su velocidad se reduce a la mitad y tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- 2: Rayo aterrador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o quedará asustada hasta el principio del siguiente turno del observador.
- 3: Rayo escarchado.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 o sufrirá 10 (3d6) de daño de frío.
- 4: Rayo telequinético.** Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12 o será alejada hasta 9 m de distancia del observador. Si el objetivo es un objeto Diminuto que no lleve o vista nadie, el observador lo moverá hasta 9 m en cualquier dirección. El observador también puede controlar objetos con este rayo, por ejemplo, manipular una herramienta sencilla o abrir un contenedor.

ACCIONES ADICIONALES

Agresivo. El observador se mueve hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.



OGROS DE GUERRA

Los ogros adoran lanzarse de cabeza a la batalla, pero con suficiente tiempo y paciencia, algunos son capaces de llevar a cabo tareas especializadas. Sus nombres (ariete, bruto de las cadenas, houdah y lanzavirotes) reflejan sus funciones particulares. Estos trabajos se les asignan a medida para sacar partido a sus puntos fuertes.

OGRO ARIETE

Un ogro ariete lleva consigo un enorme garrote que utiliza principalmente para aporrear puertas hasta hacerlas añicos y que también le sirve para aplastar a los enemigos. A estos ogros se les instruye para hacer dos tareas sencillas: cargar para destruir las fortificaciones enemigas y utilizar sus armas para detener el avance enemigo.

OGRO BRUTO DE LAS CADENAS

Un ogro bruto de las cadenas empuña una gran cadena con púas que blande con ambas manos para trazar un amplio círculo y hacer trastabillar a sus enemigos. El ogro también puede enarbolarla y dar un golpazo demoledor desde arriba.

OGRO ARIETE

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 76 (9d10 + 27)

Velocidad: 12 m

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

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Monstruo de Asedio. El ogro infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ogro realiza dos ataques de porrazo.

Porrazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 15 (2d10 + 4) de daño contundente y el ogro puede empujar al objetivo 1,5 m de distancia si es una criatura Enorme o más pequeña.

REACCIONES

Bloquear el camino. Cuando una criatura entra en un espacio a 1,5 m o menos del ogro, este realiza su ataque de porrazo contra la criatura. Si el ataque impacta, la velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el principio del siguiente turno del ogro.

OGRO BRUTO DE LAS CADENAS

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m

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

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d4 + 4) de daño contundente.

Colpetazo de cadena (recarga 6). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedará aturdido durante 1 minuto. El objetivo repite la tirada de salvación si recibe daño y al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, se librará del efecto.

Barrido de cadena. El ogro blande su cadena y todas las criaturas que estén a 3 m o menos de él deberán realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 14. Si la fallan, recibirán 8 (1d8 + 4) de daño contundente y serán derribadas. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán derribadas.

OGRO HOUDAH

El houdah es el menos común de los ogros especializados y lleva un fuerte de madera empalizado a su espalda. El fuerte sirve de plataforma de combate a un máximo de cuatro personas Pequeñas. A menudo, se les suele ver transportando goblins con arcos y lanzas a la batalla o, a veces, kobolds o gnomos de las profundidades (los tres aparecen en el *Manual de Monstruos*), pero también podrían transportar a otra gente Pequeña.

OGRO LANZAVIROTES

Un ogro lanzavirotes lleva consigo una ballesta gigantesca: un arma tan grande que es básicamente como una balista portátil para un ogro. Un ogro lanzavirotes puede cargar su inmensa arma y disparar un proyectil letal tan rápido como un enano maneja una ballesta. Los viroles son tan grandes que pocos ogros pueden transportar más de media docena al mismo tiempo, pero en caso de quedarse sin munición, suelen recurrir a arrancar árboles pequeños o vigas de edificios y lanzarlos en su lugar.



OGRO HOUDAH

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (coraza, escudo)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m

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

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Houdah. El ogro lleva un fuerte compacto en la espalda que puede transportar hasta cuatro criaturas Pequeñas sin que deban apretarse. Para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que se encuentre a 1,5 m o menos del ogro, deberán utilizar lanzas o armas con gran alcance. Las criaturas del fuerte tienen cobertura tres cuartos contra ataques y efectos del exterior. Si el ogro muere, las criaturas del fuerte se ubicarán en espacios sin ocupar a 1,5 m del ogro.

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

OGRO LANZAVIROTES

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d4 + 4) de daño contundente.

Lanzavirote. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 36/144 m, un objetivo. Impacto: 17 (3d10 + 1) de daño perforante.



OINOLOTH

Los oinoloths son desagradables espectros de muerte que llevan la peste adonde quiera que vayan. Cuando los ejércitos avistan sus horribles formas, su mera presencia provoca que los soldados rompan filas y huyan por temor a perecer por una de las espantosas plagas que los oinoloths desencadenan.

Los oinoloths resuelven los problemas peliagudos matando a todos los que estén involucrados. Normalmente, se recurre a ellos como último recurso si un asedio se prolonga demasiado o si un ejército está resultando difícil de vencer. Una vez invocados, los oinoloths recorren la zona de exterminio para envenenar el terreno y hacer enfermar a las criaturas que se topen. A veces se les contrata para acabar con las pestes que ellos mismos han propagado, pero el precio por esta labor es alto y el esfuerzo convierte a las criaturas que salvan en despojos debilitados.

OINOLOTH

Infernal Mediano (yugoloth), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 119 (14d8 + 56)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +7

Habilidades: Engaño +8, Intimidación +8, Percepción +7

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 12 (8400 PX) **Bonificador por competencia:** +4

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El oinoloth realiza dos ataques con sus garras y utiliza su lanzamiento de conjuros o su teletransporte.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 14 (3d6 + 4) de daño cortante más 22 (4d10) de daño necrótico.

Curación corrupta (recarga 6). El oinoloth toca una criatura voluntaria a 1,5 m o menos de él. El objetivo recupera todos sus puntos de golpe. Además, el oinoloth puede poner fin a una enfermedad o a uno

de los siguientes estados: cegado, ensordecido, envenenado o paralizado. A continuación, el objetivo suma 1 nivel de cansancio y sus puntos de golpe máximos se reducen en 7 (2d6). Esta reducción solo se puede eliminar con un conjuro *deseo* o lanzando *restablecimiento mayor* sobre el objetivo tres veces en menos de una hora. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Lanzamiento de conjuros. El oinoloth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *detectar magia*, *disipar magia*, *inmovilizar monstruo*, *invisibilidad* (solo lanzador), *oscuridad*
1/día cada uno: *globo de invulnerabilidad*, *romper la mente*

Teletransporte. El oinoloth se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ACCIONES ADICIONALES

Propagación de pestes (recarga 5-6). El oinoloth corrompe la zona en una esfera de 9 m de radio centrada en sí mismo. Esta corrupción dura 24 horas. Mientras la zona esté corrompida, todas las plantas normales que haya en ella se marchitan y mueren.

Asimismo, cuando una criatura entre en la zona corrompida o comience su turno en ella, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 16. Si la falla, recibirá 14 (4d6) de daño de veneno y quedará envenenada. Si la supera, será inmune a la propagación de pestes del oinoloth durante las siguientes 24 horas.

La criatura envenenada no puede recuperar puntos de golpe. Cada 24 horas después, la criatura envenenada podrá repetir la tirada de salvación. Si la falla, sus puntos de golpe máximos se reducirán en 5 (1d10). Esta reducción durará hasta que se elimine el veneno y el objetivo morirá si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0. El veneno termina una vez que la criatura haya superado tres tiradas de salvación contra él.



Orcus

Orcus es el Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes, también conocido como el Señor de la Sangre. Aunque se deleita con el sufrimiento de los vivos, prefiere de largo la compañía y la servidumbre de los muertos vivientes. Desea ver cómo la vida se extingue y cómo el multiverso se transforma en una enorme necrópolis poblada únicamente por muertos vivientes a sus órdenes.

Orcus recompensa a aquellos que propagan la muerte en su nombre con una pequeña porción de su poder. Los menos favorecidos de estos se convierten en gules y zombis (ambos aparecen en el *Manual de Monstruos*) que sirven en sus legiones, mientras que sus siervos más privilegiados son los sectarios y nigromantes que matan a los vivos y luego manipulan a los muertos para emular a su maestro del terror.

Orcus es una criatura bestial de corrupción con una apariencia enfermiza y en descomposición. Tiene la parte inferior del cuerpo como la de una cabra y el torso parece el de un humano, aunque su vientre está hinchado y podrido. Unas grandes alas de murciélagos crecen de sus hombros, mientras que su cabeza es como el cráneo de una cabra en el que la carne casi está descompuesta. En una mano porta la legendaria Varita de Orcus, que se describe en la *Guía del Dungeon Master*.

LA GUARIDA DE ORCUS

Orcus tiene su guarida en la ciudad fortificada de Naratyr, en Tánatos, la capa del Abismo que gobierna. Naratyr, rodeada por un foso que se alimenta de las aguas del río Estigio, es una ciudad espeluznantemente silenciosa y fría cuyas calles pueden permanecer vacías durante horas. En su centro se encuentra el Castillo de Hueso, cuyas paredes interiores están hechas de carne y las alfombras, de pelo tejido. La ciudad está poblada por muertos vivientes errantes que luchan entre sí de manera constante.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Orcus puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Habla letal. La voz de Orcus resuena por la guarida.

Su habla provoca que una criatura a su elección se someta al conjuro *palabra de poder: matar*. Orcus no necesita ver a la criatura, pero tiene que saber que el individuo se encuentra en la guarida.

Siervos muertos vivientes. Orcus hace que hasta seis cadáveres que se encuentren la guarida se alcen como esqueletos, gules o zombis (todos aparecen en el *Manual de Monstruos*). Estos muertos vivientes obedecen sus órdenes telepáticas, que pueden llegar a cualquier parte de la guarida.

Sujeción de los muertos. Orcus hace que unos brazos esqueléticos aparezcan en una zona del suelo en un cuadrado de 6 m que pueda ver. Permanecerán ahí hasta la siguiente posición 20 del orden de iniciativa. Todas las criaturas situadas en la zona cuando aparezcan los brazos deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 23 o quedarán apresadas hasta que los brazos desaparezcan o hasta que Orcus las libere (no requiere acción).

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Orcus está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Bestias muertas vivientes. Las bestias muertas se alzan con regularidad como pantomimas de lo que fueron previamente, ahora como muertas vivientes. Por esta región suelen merodear las versiones esqueleto y zombi de la fauna local.

Reino de podredumbre. El aire está impregnado del hedor de la carne en descomposición y se escucha el zumbido de las moscas por la región.

Si Orcus muere, estos efectos se desvanece a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE ORCUS

Orcus otorga a sus sectarios menores el atributo Alma Imperecedera y los líderes de la secta pueden obtener el atributo Aura de Muerte.

Alma Imperecedera (se recarga tras un descanso corto o largo).

Si los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0, realizará de inmediato una tirada de salvación de Constitución con CD 10. Si la supera, su puntos de golpe se reducirán a 1 en su lugar.

Aura de Muerte. Esta criatura emana un aura letal que se extiende 9 m en todas direcciones desde su espacio mientras no esté incapacitada. La cobertura completa bloquea el aura. Mientras estén dentro del aura, la criatura y cualquier muerto viviente amistoso serán inmunes al estado de asustado y tendrán resistencia al daño radiante. Los enemigos tienen desventaja en las tiradas de salvación contra muerte mientras estén dentro del aura.

ORCUS

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de armadura: 17 (armadura natural), 20 con la Varita de Orcus

Puntos de golpe: 405 (30d12 + 210)

Velocidad: 12 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Des +10, Con +15, Sab +13

Habilidades: Conocimiento Arcano +12, Percepción +12

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: necrótico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 26 (90 000 PX)

Bonificador por competencia: +8

Equipo Especial. Orcus empuña la Varita de Orcus.

Resistencia Legendaria (3/día). Orcus puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Orcus tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Señor de la Muerte en Vida. Orcus puede lanzar *animara a los muertos* (a voluntad) y *crear muerto viviente (3/día)*. Elige el nivel al que se lanzan los conjuros y las criaturas creadas por ellos permanecen bajo su control de forma indefinida. Además, puede lanzar *crear muerto viviente* aunque no sea de noche.

ACCIONES

Ataque múltiple. Orcus realiza tres ataques con la Varita de Orcus, con su cola o con su rayo necrótico.

Cola. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 21 (3d8 + 8) de daño de fuerza más 9 (2d8) de daño de veneno.

Varita de Orcus. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +19 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 24 (3d8 + 11) de daño contundente más 13 (2d12) de daño necrótico.

Rayo necrótico. **Ataque de conjuro a distancia:** +15 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. **Impacto:** 29 (5d8 + 7) de daño necrótico.

Conjurar muertos vivientes (1/día). Con la Varita de Orcus, este puede conjurar muertos vivientes cuyo promedio de puntos de golpe en conjunto no supere los 500. Estas criaturas surgen mágicamente del suelo o se forman de otra manera en espacios sin ocupar a 90 m o menos de Orcus y obedecen sus órdenes hasta que son destruidos o hasta que los desconvoca como acción.

Lanzamiento de conjuros. Orcus lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 23):

A voluntad: *detectar magia*

3/día: *dissipar magia*

1/día: *parar el tiempo*

Lanzamiento de conjuros con varita. Con la Varita de Orcus, este lanza uno de los siguientes conjuros (CD de salvación de conjuros 18), algunos de los cuales requieren cargas. La varita tiene 7 cargas para alimentar estos conjuros y recupera 1d4 + 3 cargas cada día, al amanecer:

A voluntad: *animar a los muertos* (como acción), *hablar con los muertos, marchitar*

1 carga cada uno: *círculo de muerte, dedo de la muerte*

2 cargas: *palabra de poder: matar*

ACCIONES LEGENDARIAS

Orcus puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Orcus recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. Orcus realiza un ataque con su cola o con su rayo necrótico.

Muerte rastrera (cuesta 2 acciones). Orcus elige un punto en el suelo que pueda ver a 30 m o menos de él. Un remolino de energía necrótica surge de ese punto formando un cilindro de 18 m de altura y 3 m de radio que dura hasta el final del siguiente turno de Orcus. Las criaturas situadas en esa zona serán vulnerables al daño necrótico.

ORTHON

Cuando un archiduque de los Nueve Infiernos necesita seguir la pista y encontrar a una criatura para eliminarla o capturarla, suele recurrir a un orthon. Estos diablos son cazadores de recompensas infernales y se muestran incansables en la búsqueda de su presa por el multiverso.

Los orthones son famosos por sus agudos sentidos. Como pueden volverse invisibles a voluntad, a menudo la presa ni siquiera se da cuenta de que la están siguiendo hasta que la ataca. Sin embargo, esta invisibilidad puede interrumpirse cuando el diablo sufre un ataque, así que un contraataque fuerte suele ser la mejor forma de defenderse contra uno.

Los orthones valoran el desafío que les plantea la persecución y, sobre todo, la emoción del combate singular. El orthon es leal, en primera instancia, a su archiduque, pero si no tiene un cometido inmediato, podría trabajar para cualquiera que le prometa una lucha digna contra un enemigo letal. Como viajan mucho, los orthones no tienen parangón como guías por las capas de los Nueve Infiernos.

ORTHON

Infernal Grande (diablo), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 17 (media armadura)

Puntos de golpe: 105 (10d10 + 50)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +9, Sab +6

Habilidades: Percepción +10, Sigilo +11, Supervivencia +10

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, visión verdadera 9 m,

Percepción pasiva 20

Idiomas: común, infernal, telepatía 36 m

Desafío: 10 (5900 PX) **Bonificador por competencia:** +4

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

ACCIONES

Daga infernal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d4 + 6) de daño de fuerza y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 22 (4d10) de daño de veneno si la falla o la mitad del daño si la supera. Si la falla, el objetivo también quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo envenenado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Ballesta de latón. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 30/120 m, un objetivo. Impacto: 14 (2d10 + 3) de daño de fuerza. El objetivo sufre también uno de los siguientes efectos a elección del orthon; no puede usar el mismo efecto dos asaltos seguidos:



Ácido. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirá 17 (5d6) de daño de ácido si la falla o la mitad del daño si la supera.

Ceguera. El objetivo sufre 5 (1d10) de daño radiante. Además, el objetivo y todas las criaturas que estén a 6 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 17 o quedarán cegadas hasta el final del siguiente turno del orthon.

Conmoción. El objetivo y todas las criaturas que estén a 6 m o menos de él deberán realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirán 13 (2d12) de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Maraña. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 17 o quedará apresado durante 1 hora por las hebras de una telaraña pegajosa. El objetivo puede escapar si utiliza una acción para realizar una prueba de Fuerza o Destreza con CD 17 y la supera. Parálisis. El objetivo sufre 22 (4d10) de daño de relámpago y deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo paralizado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Rastreo. Durante las siguientes 24 horas, el orthon sabe la distancia y la dirección en la que se encuentra el objetivo, siempre y cuando esté en el mismo plano de existencia. Si el objetivo se encuentra en otro plano, el orthon sabrá en cuál, pero no su ubicación exacta en el mismo.

ACCIONES ADICIONALES

Campo de invisibilidad (recarga 4–6). El orthon se vuelve invisible. Cualquier equipo que vista o lleve también será invisible siempre y cuando lo lleve encima. Esta invisibilidad termina inmediatamente después de que realice o le impacte una tirada de ataque.

REACCIONES

Represalia explosiva. En respuesta a que sus puntos de golpe se reduzcan a 15 o menos, el orthon explota. Todas las demás criaturas a 9 m o menos de él deberán realizar una tirada de salvación de Destreza con CD 17; sufrirán 9 (2d8) de daño de fuego más 9 (2d8) de daño de trueno si la fallan o la mitad del daño si la superan. El orthon, su daga infernal y su ballesta de latón se destruyen.

OSCURECEDORES

Antiguas leyendas hablan de un feérico seelie que trajo la Reina del Verano, quien, presa de la ira, maldijo a todos los miembros de su estirpe. El auténtico nombre del feérico seelie se ha borrado de la historia, pero las leyendas lo llaman Dubh Catha (“Cuervo Oscuro” en común), y otros feéricos se refieren a sus descendientes como “dubh sith”, “oscurecedores”. Los oscurecedores habitan en cavernas aisladas y cámaras situadas bajo las ciudades de otras especies, desde donde ejercen sus profesiones de ladrones y asesinos.

OSCURECEDOR

La maldición de la Reina del Verano provoca que el cuerpo de un oscurecedor absorba la luz, la cual marchita a la criatura como si sufriera un envejecimiento rápido. Por este motivo, los oscurecedores cubren todo su cuerpo con ropajes cuando corren el riesgo de exponerse a la claridad. La luz que absorben los oscurecedores en el transcurso de su vida explota hacia el exterior cuando mueren e incinera las criaturas y la mayoría de sus posesiones.

OSCURECEDOR ANCIANO

Un oscurecedor sabio y respetado puede someterse a un ritual para convertirse en anciano. Otros ancianos marcan al solicitante con tatuajes luminosos que canalizan parte de la luz absorbida por el oscurecedor. Si el ritual se completa con éxito, la altura del oscurecedor aumenta y adquiere una forma similar a la de un elfo. Si fracasa, el oscurecedor perece.

OSCURECEDOR

Feérico Pequeño, por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Engaño +2, Percepción +5, Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m,

Percepción pasiva 15

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Fogonazo Mortal. Cuando el oscurecedor muere, de él sale un fogonazo de luz no mágica en un radio de 3 m y tanto su cuerpo como sus posesiones, excepto los objetos metálicos o mágicos, arden hasta quedar reducidos a cenizas. Cualquier criatura situada en esa zona deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará cegada hasta el final de su siguiente turno.

Sensibilidad a la Luz. Bajo luz brillante, el oscurecedor tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño necrótico.



OSCURECEDOR ANCIANO

Feérico Mediano, por lo general caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero tachonado)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Habilidades: Acrobacias +5, Engaño +3, Percepción +6, Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 36 m,

Percepción pasiva 16

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Muerte Ardiente. Cuando el oscurecedor anciano muere, de él sale un fogonazo de luz mágica en un radio de 3 m y tanto su cuerpo como sus posesiones, excepto los objetos metálicos o mágicos, arden hasta quedar reducidos a cenizas. Cualquier criatura situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 11. Si la falla, recibirá 7 (2d6) de daño radiante y quedará cegada hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, sufrirá la mitad del daño y no quedará cegada.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oscurecedor anciano realiza dos ataques con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico.

Oscuridad (se recarga tras un descanso corto o largo). El oscurecedor anciano lanza oscuridad, que no requiere componentes y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica.

PESCADOR DE CUEVA

Un pescador de cueva es un arácnido subterráneo con una trompa larga que contiene aparatos hiladores y le permite producir filamentos pegajosos similares a los hilos de una telaraña, con los que atrapa a sus presas.

Un pescador de cueva suele cazar animales pequeños, con preferencia por los murciélagos, para lo que extiende un filamento a través de una abertura por la que podría pasar ese tipo de presa. Luego trepa a un lugar que le sirve de escondite y se adhiere a la superficie para descansar y esperar. Cuando la presa se enreda en el filamento, el pescador de cueva tira del hilo para hacerse con su comida. Un grupo de pescadores de cueva puede colaborar para cubrir una zona de gran tamaño con filamentos, pero en cuanto uno captura un posible alimento, todos los pescadores de la zona compiten por el premio. Si una víctima escapa de la emboscada inicial, un pescador de cueva puede volver a capturar a su presa disparando un filamento.

La escasez de comida puede atraer a un grupo de pescadores a la superficie, a un cañón sombrío o a un bosque tenebroso donde haya presas como animales nativos de la zona y criaturas como viajeros o exploradores que pasen ocasionalmente por allí.

PARTES VALIOSAS

Casi todas las partes de un pescador de cueva resultan aprovechables una vez muerta la criatura. Sus filamentos se pueden tejer para crear una cuerda fina, resistente y casi invisible. El caparazón se utiliza para fabricar herramientas, armaduras y joyas. Su sangre contiene alcohol y sabe como un licor fuerte. Diversas bebidas espirituosas enanas incluyen sangre de pescador de cueva, y algunos enanos,

en especial los berserkers, beben la sangre directamente. La carne del pescador de cueva es comestible y su sabor es similar a un cangrejo cocinado con un vino fuerte.

Hay pueblos que cazan pescadores de cueva para matarlos y conseguir sus filamentos, sus caparazones y su sangre, mientras que otros capturan los huevos y crían a la progenie, que se puede adiestrar para proteger pasos o servir como bestias de guerra. Los pescadores de cueva tienen una aversión natural al fuego porque su sangre es inflamable, por lo que los habitantes de la Infraoscuridad suelen usar la amenaza del fuego cuando los entrenan.

PESCADOR DE CUEVA

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: visión ciega 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Sangre Inflamable. Si el pescador de cueva pierde la mitad de sus puntos de golpe o más, obtiene vulnerabilidad al daño de fuego.

Trepar cual Arácnido. El pescador de cueva puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El pescador de cueva realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Retraer filamento. Una criatura Grande o más pequeña agarrada por el filamento adhesivo del pescador de cueva deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 13. Si la falla, será arrastrada a un espacio sin ocupar a 1,5 m del pescador de cueva y este hará un ataque con sus garras contra él. Cualquier otra criatura que estuviera adherida al filamento es liberada. Hasta que el agarre contra el objetivo termine, el pescador de cueva no puede usar su filamento adhesivo.

ACCIONES ADICIONALES

Filamento adhesivo. El pescador de cueva extiende un filamento pegajoso hasta 18 m y este se adhiere a cualquier cosa que lo toque. Una criatura adherida al filamento quedará agarrada por el pescador de cueva (CD 13 para escapar) y las pruebas de característica hechas para escapar del agarre tendrán desventaja. Se puede atacar al filamento (CA 15; 5 puntos de golpe; inmunidad al daño psíquico y al de veneno). Un arma que no consiga cortarlo se quedará pegada a él y será necesario usar una acción y superar una prueba de Fuerza con CD 13 para liberarla. Destruir el filamento no infinge daño al pescador de cueva. El filamento se deshace si el pescador de cueva vuelve a realizar esta acción adicional.



PETRIFICADO MALDITO

Autómata Mediano, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, petrificado

Sentidos: Percepción pasiva 9

Idiomas: los idiomas que conocía en vida

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Apariencia Falsa. Si el petrificado maldito está quieto al principio del combate, tiene ventaja en su tirada de iniciativa. Además, si una criatura no ha visto al petrificado maldito moverse o actuar, la criatura deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 18 para darse cuenta de que el petrificado maldito no es una estatua.

Naturaleza Inusual. El petrificado maldito no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Oportunista Astuto. El petrificado maldito tiene ventaja en las tiradas de ataque de los ataques de oportunidad.

ACCIONES

Garras petrificantes. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o comenzará a convertirse en piedra y quedará apresado hasta el final de su siguiente turno. momento en el que deberá repetir la tirada de salvación. El efecto finaliza si supera la segunda tirada de salvación; de lo contrario, el objetivo quedará petrificado durante 24 horas.

PETRIFICADO MALDITO

Los petrificados malditos se crean mediante un ritual alquímico horripilante que se lleva a cabo sobre un humanoide convertido en piedra. El ritual, que requiere una mezcla de sangre de basilisco y cenizas de las plumas calcinadas de una cocatriz, aviva el poco espíritu que le queda a la víctima petrificada, da vida la estatua y la convierte en un guardián útil.

Los petrificados malditos poseen un impulso insidioso de matar a los vivos, pero son completamente leales a quien llevó a cabo el ritual para animarlos y tratan de cumplir sus órdenes lo mejor que pueden.

En combate, sus dedos se convierten en garras de piedra de las que gotea un lodo alquímico gris y espeso que transforma en estatua a quien lo toca.

Durante el ritual de creación, dentro de su torso se forma una calavera de obsidiana del tamaño de un puño. La calavera no es visible mientras el petrificado maldito está activo, pero cuando muere, la estatua se rompe y la calavera cae al suelo. Debido a que es la pieza central del método alquímico utilizado para crear a estos seres atroces, dentro de ella resuena un leve eco de los recuerdos de la víctima original. Un usuario de magia habiloso puede intentar extraer estos recuerdos para conocer el pasado de la víctima o conseguir conocimiento que de otro modo se extraviaría.

SUSURROS CRÍPTICOS

Pese a que una criatura transformada en petrificado maldito lleva muerta mucho tiempo, los vestigios de sus recuerdos perduran en el cráneo de obsidiana incrustado en su cuerpo de piedra. Al final de un descanso corto, un personaje puede hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 20 para intentar extraer un recuerdo que dé respuesta a una pregunta que el personaje haga en voz alta al cráneo. Tanto si se supera como si se falla, esta prueba solo se podrá hacer una vez con cada calavera.

QUITINOSO

Entregados a Lolth, los quitinosos son bípedos con varios brazos y cualidades arácnidas. La mayoría vive en colonias de la Infraoscuridad y combate a los enemigos de la Reina Demoníaca de las Arañas. Hace mucho tiempo, el culto a Lolth sometió prisioneros elfos a horribles rituales que los transformaron en criaturas con atributos tanto élficos como arácnidos a los que sus creadores llamaron "quitinosos". La intención era crear guerreros serviles dedicados primero al culto y, después, y solo por asociación con ello, a Lolth. A la diosa, el plan le pareció inaceptable.

Como castigo, la Reina Araña alteró los rituales de sus adoradores. El proceso solía transformar a los sujetos en las criaturas larguiruchas que sus devotos esperaban, pero, en ocasiones, un elfo se transformaba en un choldrith (que aparece en este libro): una monstruosidad arácnida capaz de controlar y crear más quitinosos por sí misma. Estos choldriths pronto llevaron a los quitinosos a rebelarse y abandonar a sus creadores, tras lo cual fundaron colonias libres en otras partes de la Infraoscuridad. Sin embargo, en algunas ocasiones pueden encontrarse colonias en zonas remotas y sombrías del mundo de la superficie, en guerra contra los enemigos de Lolth.

El culto de Lolth sigue creando quitinosos cuando son necesarios. Excepto si aparece un choldrith, los quitinosos resultan buenos trabajadores y pueden ser útiles si el culto encuentra una colonia de quitinosos independiente y quiere infiltrarse en ella. Si el proceso de creación da como resultado un choldrith, el culto destruye a la criatura.

Como sirvientes de Lolth, a los quitinosos les encantan las arañas y las crían tanto a ellas como a otros arácnidos, por ejemplo pescadores de cueva (también aparecen en este libro). Las colonias de quitinosos erigen santuarios a Lolth que actúan de balizas y atraen arañas y otros seres que la sirven. Cualquier lugar en el que los quitinosos establezcan una colonia se convierte rápidamente en un sitio sombrío y traicionero recubierto de telarañas.

Los quitinosos tienen un aspecto que recuerda a las arañas, pero su comportamiento es más similar al de los insectos sociales, como las hormigas. Se dividen entre castas de trabajadores y guerreros, y cuando en una colonia hay choldriths, estos ocupan los niveles superiores de su jerarquía. Cada quitinoso tiene una posición social que incluye deberes relacionados con su rango, y de todos ellos se espera que se sacrificuen para proteger a los choldriths de la colonia. Todos los quitinosos tienen aparatos hiladores que producen telas de araña, las cuales se emplean para construir suelos, paredes, estructuras, objetos y trampas que benefician a la colonia. Un guerrero podría tener la responsabilidad de fabricar una armadura de telaraña (que es tan dura como las pieles o el cuero), mientras que un grupo de trabajadores podría estar encargado de excavar trampas y cubrirlas con telarañas frágiles disimuladas con tierra para que parezcan una superficie sólida.



QUITINOSO

Monstruosidad Pequeña, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 18 (4d6 + 4)

Velocidad: 9 m, trepar 9 m

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

Habilidades: Atletismo +4, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: infracomún

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Caminar por Telarañas. El quitinoso ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Líaje Férreo. El quitinoso tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

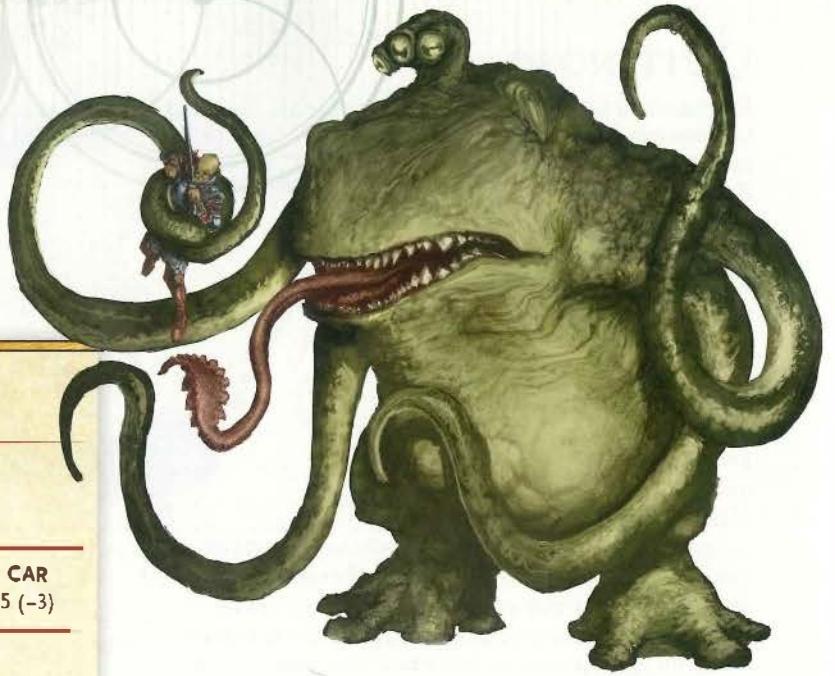
Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el quitinoso tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Sentir a través de Telarañas. Mientras esté en contacto con una telaraña, el quitinoso sabe la ubicación exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

ACCIONES

Ataque múltiple. El quitinoso realiza tres ataques con su daga.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.



RANAMOT

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 161 (14d12 + 70)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +5

Habilidades: Percepción +9, Sigilo +5

Resistencia a daño: fuego, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: —

Desafío: 10 (5900 PX)

Bonificador por competencia: +4

Anfibio. El ranamot puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Susceptibilidad a las Descargas. Si el ranamot recibe daño de relámpago, su velocidad se reduce a la mitad y tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ranamot realiza un ataque de mordisco y dos con sus tentáculos, y puede realizar un ataque con su lengua.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 22 (3d10 + 6) de daño perforante y el objetivo será engullido si es una criatura Mediana o más pequeña. Una criatura engullida está cegada y apresada, tiene cobertura completa contra los ataques y otros efectos fuera del ranamot y recibe 10 (3d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del ranamot.

El ranamot puede tener hasta dos criaturas en la garganta. Si el ranamot recibe 20 o más de daño en un solo turno por parte de una criatura que esté dentro de él, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 20 al final de ese turno o regurgitará a todas las criaturas engullidas, que caen derribadas en un espacio a 3 m o menos del ranamot. Si el ranamot muere, cualquier criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá gastar 3 m de movimiento para escapar del cadáver, del que saldrá derribada.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. **Impacto:** 19 (3d8 + 6) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 16 para escapar) si es una criatura Enorme o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el ranamot no podrá usar este tentáculo contra otro objetivo. El ranamot tiene cuatro tentáculos.

Lengua. El ranamot hace objetivo a una criatura Mediana o más pequeña que pueda ver a 6 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 18. Si la falla, será arrastrado a un espacio sin ocupar a 1,5 m del ranamot.

RANAMOT

Un ranamot es un depredador anfibio del tamaño de un elefante. Habita en pantanos y tiene cuatro tentáculos, una piel gruesa y gomosa, unas fauces llenas de colmillos con una lengua prensil y un apéndice extensible con tres ojos bulbosos que miran en diferentes direcciones.

Los ranamots no son criaturas de este mundo. Un diario escrito supuestamente por el mago Lum hace mucho tiempo describe las extrañas cámaras cilíndricas de metal enterradas en el suelo de las que emergieron los ranamots, pero no existen testimonios fiables sobre la existencia de tales lugares.

Cada pocos años, un ranamot puede poner un huevo fértil sin aparearse, pero no se preocupa por él y podría incluso devorar a la cría. Por tanto, la supervivencia de un ranamot recién nacido depende de que su progenitor, indiferente a él, lo abandone. Desde que es una cría, el ranamot devora indiscriminadamente a otras criaturas de su dominio pantanoso y no para de crecer hasta alcanzar su tamaño final después de varios meses. Aprende a ocultar su cuerpo gigantesco en estanques de aguas turbias y solo asoma sus apéndices oculares, que usa para detectar a las criaturas cercanas. Cuando una presa se acerca, el ranamot sale de su estanque agitando los tentáculos y la lengua. Puede agarrar a varios objetivos a la vez; apresa a uno de ellos con la lengua para devorarlo y, con los demás tentáculos, mantiene a raya al resto.

Si unos bullywugs (consulta el *Manual de Monstruos*) se topan con un ranamot, podrían considerarlo un dios y hacer todo lo posible para convencerlo de que les siga hacia su guarida. Los bullywugs pueden comunicarse con él a un nivel básico y domarlo (hasta cierto punto) ofreciéndole comida, por lo que la bestia quizás solo devore a unos pocos antes de seguir al resto. Los bullywugs le llevan comida a modo de ofrenda, le proporcionan una guarida cómoda, lo protegen de cualquier daño y procuran que todas sus crías alcancen la madurez.

RASTREADOR REPTANTE

Cieno Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, trepar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Sigilo +8, Supervivencia +6

Vulnerabilidad a daño: frío, fuego

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en su forma anterior, pero no puede hablar

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Apariencia Falsa. Si el rastreador reptante está quieto al principio del combate, tiene ventaja en su tirada de iniciativa. Además, si una criatura no ha visto al rastreador reptante moverse o actuar, la criatura deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 18 para darse cuenta de que el rastreador no es un charco.

Forma Líquida. El rastreador reptante puede entrar en el espacio de un enemigo y detenerse allí. También puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Trepar cual Arácnido. El rastreador reptante puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño contundente.

Drenar vida. Una criatura Grande o más pequeña a la que el rastreador reptante pueda ver a 1,5 m o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o quedará agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y no podrá respirar, salvo que pueda respirar debajo del agua. Además, el objetivo agarrado recibirá 16 (3d10) de daño necrótico al principio de cada uno de sus turnos. El rastreador reptante solo puede agarrar a un objetivo a la vez.

Mientras agarre al objetivo, el rastreador reptante solo recibe la mitad del daño que le infligan (redondeado hacia abajo) y el objetivo recibe el daño restante.

ACCIONES ADICIONALES

Sigilo acuoso. Si está bajo el agua, el rastreador reptante realiza la acción de Esconderte y hace la prueba de Destreza (Sigilo) con ventaja.



RASTREADOR REPTANTE

En ocasiones, la sed de venganza hace que las víctimas de un agravio terrible se sometan a un ritual con el que se transforman en rastreadores reptantes, unos seres semi-líquidos inteligentes. Inocuo e insidioso al mismo tiempo, un rastreador reptante penetra en lugares a los que una criatura normal no podría llegar y utiliza su cuerpo acuoso para dar muerte a su presa.

Las sagas, los liches y los sacerdotes que veneran a dioses de la venganza saben cómo crear rastreadores reptantes mediante un ritual que solo se puede llevar a cabo sobre una criatura voluntaria que ansie vengarse. El ritual drena todos los líquidos del cuerpo de la criatura y la mata. Sin embargo, en el charco que surge de los restos perdura su mente y su necesidad irrefrenable de desquitarse.

Un rastreador reptante saborea el suelo que recorre para buscar cualquier rastro de su presa. Para matar, se alza y envuelve a una criatura para ahogarla al tiempo que le absorbe la sangre.

Vengarse de su objetivo no acaba con la existencia de un rastreador reptante ni con su sed de sangre. Algunos siguen cegados por su propósito y buscan ajustar cuentas con otros, como cualquier persona que apoyara a su objetivo original o fuera su amigo. La mayoría de las veces, sin embargo, los rastreadores no pueden soportar el hecho de estar atrapados en su forma líquida, en la que son incapaces de comunicarse y están movidos por su ansia de sangre. Por ello, tras cumplir con su propósito, la abrumada criatura ataca indiscriminadamente hasta que le dan muerte.

RATAS CRANEALES

Los azotamientos crean ratas craneales bombardeando ratas con energía psiónica. Las ratas craneales son algo más listas que las ratas comunes y así lo muestran con su comportamiento. Si se juntan suficientes ratas craneales como para formar un enjambre, fusionan sus mentes en una única inteligencia que posee los recuerdos acumulados de todos los miembros del enjambre. El resultado es que las ratas se vuelven más astutas y conservan esta inteligencia aumentada mientras el enjambre sobreviva. El enjambre también despierta las capacidades psíquicas latentes implantadas en cada rata craneal por los azotamientos que las crearon, lo que concede poderes psíquicos al enjambre.

ENJAMBRE DE RATAS CRANEALES

Enjambre Mediano de aberraciones Diminutas, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 76 (17d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: telepatía 9 m

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y es capaz de atravesar cualquier abertura por la que quepa una rata Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni obtener puntos de golpe temporales.

Velo Telepático. El enjambre es inmune a cualquier efecto que pudiera detectar sus emociones o leer sus pensamientos, así como a conjuros de adivinación.

ACCIONES

Mordiscos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 0 m, un objetivo en el espacio del enjambre. Impacto: 14 (4d6) de daño perforante o 7 (2d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe, más 22 (5d8) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros (psíquico). Mientras le queden más de la mitad de sus puntos de golpe, el enjambre lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *detectar pensamientos, entender idiomas, orden imperiosa* 1/día cada uno: *confusión, dominar monstruo*

ACCIONES ADICIONALES

Iluminar. El enjambre emite luz tenue desde sus cerebros en un radio de 1,5 m, aumenta la iluminación a luz brillante en un radio de 1,5 a 6 m (y a luz tenue en una distancia adicional equivalente al radio elegido) o extingue la luz.



Una sola rata craneal utiliza su telepatía natural para comunicar hambre, miedo y otras emociones básicas. Un enjambre de ratas craneales que se comunica telepáticamente "habla" como una sola criatura y suele referirse a sí mismo de manera colectiva (por ejemplo, con los pronombres "nosotros" y "nos").

Algunas colonias de azotamientos usan ratas craneales como espías. Las alimañas invaden una comunidad y actúan como los ojos y los oídos del cerebro anciano (aparece en este libro) de la colonia, a quien transmiten sus pensamientos cuando forman el enjambre y están dentro del alcance de la telepatía de ese cerebro anciano.

RATA CRANEAL

Aberración Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: telepatía 9 m

Desafío: 0 (10 PX)

Bonificador por competencia: +2

Velo Telepático. La rata craneal es inmune a cualquier efecto que pudiera detectar sus emociones o leer sus pensamientos, así como a conjuros de adivinación.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Iluminar. La rata craneal emite luz tenue desde su cerebro expuesto en un radio de 1,5 m o extingue la luz.



RECOLECTOR DE CADÁVERES

Las antiguas máquinas béticas conocidas como recolectores de cadáveres recorren pesadamente las llanuras devastadas de Aqueronte hasta que son convocadas por un nigromante para prestar su apoyo a las tropas de un ejército conquistador en el Plano Material. Estos temibles autómatas obedecen a sus invocadores hasta que son devueltos a Aqueronte, pero si su amo falleciese antes, un recolector de cadáveres podría vagar durante siglos por el Plano Material, reuniendo cuerpos mientras busca el modo de volver a casa.

Los recolectores de cadáveres solo responden a la invocación de un mortal si se les convoca a la escena de una gran batalla, tanto si está en curso como si es inminente o ya se ha librado. Se recubren con las armaduras y las armas de los guerreros caídos y empalan los cadáveres de estos en las lanzas y otras armas incrustadas en la armadura que han creado.

Los cuerpos que se acumulan en la carcasa de un recolector de cadáveres no son solo macabros trofeos de batalla, sino que este puede invocar sus espíritus para luchar contra sus enemigos. Pese a que estos espectros son débiles individualmente, un recolector de cadáveres puede invocar una cantidad de ellos casi infinita si tiene suficiente tiempo.

RECOLECTOR DE CADÁVERES

Autómata Grande, por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Inmunidad a daño: necrótico, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de adamantium

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende todos los idiomas, pero no puede hablar

Desafío: 14 (11 500 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Naturaleza Inusual. El recolector no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El recolector realiza dos ataques con su golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente más 16 (3d10) de daño necrótico.

Aliento paralizante (recarga 5–6). El recolector libera un gas paralizante en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 18 o quedarán paralizadas durante 1 minuto. Una criatura paralizada repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES ADICIONALES

Invocar espíritus (se recarga tras un descanso corto o largo).

El recolector invoca los espíritus esclavizados de aquellos a los que ha matado; 1d4 espíritus (sin Sensibilidad a la Luz Solar; consulta el *Manual de Monstruos*) se alzan en espacios sin ocupar a 4,5 m o menos de él. Los espíritus actuarán justo después del recolector en el mismo orden de iniciativa y lucharán hasta que sean destruidos. Desaparecerán cuando el recolector muera.



UN RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES EN SU FORMA HÍBRIDA

RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Los retoños de las profundidades empezaron su vida como personas desaparecidas en la costa o salvadas de naufragios, a las que un poder submarino les ofreció una terrible elección: entregar su cuerpo y su alma o ahogarse. Los que aceptan son sometidos a un antiguo ritual muy extendido entre las criaturas acuáticas malvadas. Sus métodos son dolorosos y los resultados, inciertos, pero si funciona, la magia transforma a una persona que respira aire en un cambiiformas que puede adoptar una forma acuática.

Un retoño de las profundidades emerge de estas al servicio de su amo submarino, que probablemente sea un kraken o algún otro ser ancestral de los abismos. Aunque lleva la mente y el cuerpo de la persona que fue como una especie de máscara, la criatura está empeñada en cumplir los deseos de su amo. A veces un retoño de las profundidades regresa a su antiguo hogar, donde descubren inesperadamente que está vivo cuando ya se había perdido toda esperanza. En otras ocasiones, el retoño asume una nueva identidad. En cualquiera de los casos, el deber del retoño de las profundidades es infiltrarse en el mundo de los que respiran aire e informar a su amo. Cuando se le encomienda esta tarea, un retoño de las profundidades penetra poco a poco en la vida de un enemigo incauto como un nuevo amigo, un amante, el candidato perfecto para un trabajo o cualquier otro papel que permita al siervo llevar a cabo las órdenes de su amo.

El adoctrinamiento al que se somete a un retoño de las profundidades le quita toda empatía por aquellos a los que espía. Aunque un retoño puede comportarse como si estuviera enamorado, reírse del chiste de un amigo o parecer indignado ante una injusticia, todos estos actos resultan artificiales para él y son solo un medio para lograr un fin. La criatura cree que su forma real es la que adopta cuando regresa al mar que considera su hogar. Irónicamente, un retoño de las profundidades que muere en su forma acuática es privado de la magia que le permitía transformarse, dejando el cadáver de la persona que solía ser.

RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Monstruosidad Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 9 m (6 m y nadar 12 m en forma híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +4

Habilidades: Engaño +6, Juego de Manos +3, Perspicacia +3, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, común, jerga de ladrones

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Anfibio (solo forma híbrida). El retoño de las profundidades puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. El retoño de las profundidades realiza dos ataques con su hacha de guerra o un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra (solo forma híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

Hacha de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

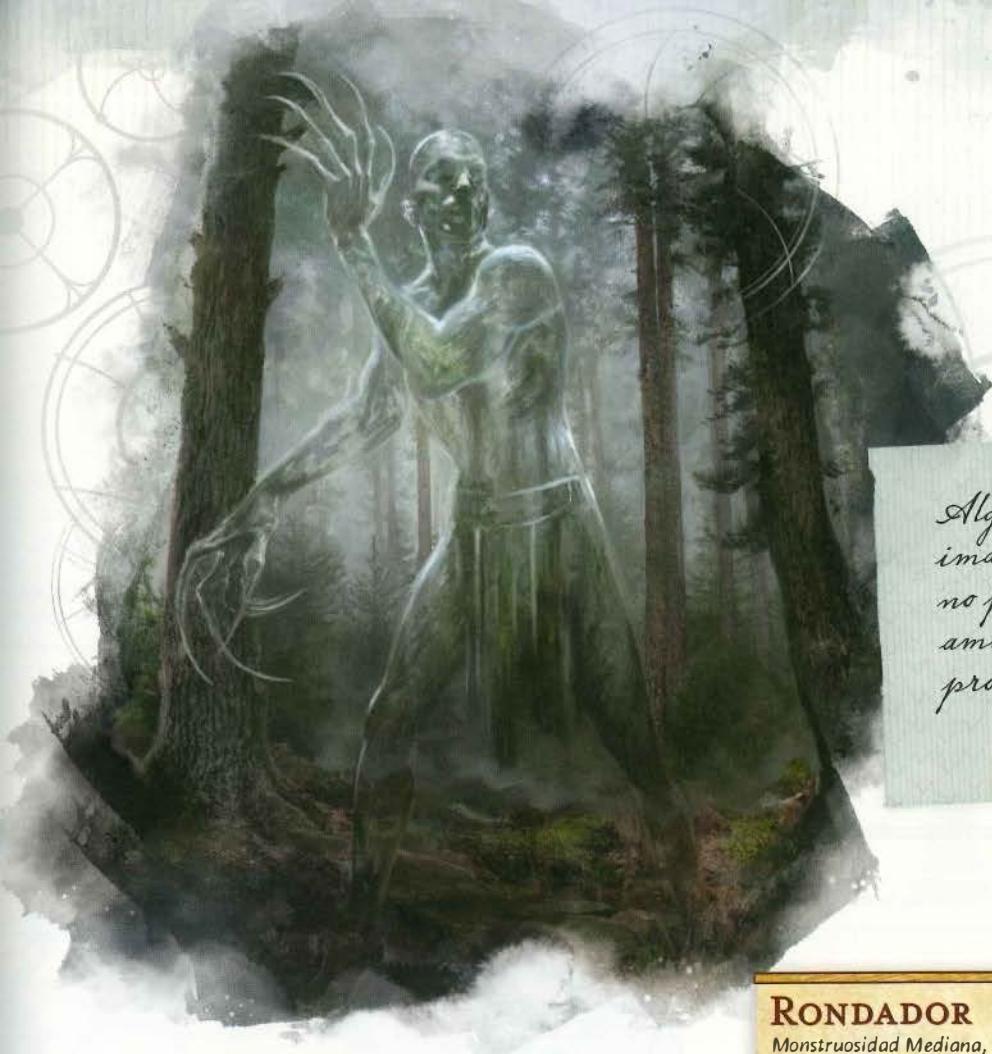
Mordisco (solo forma híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Chillido psíquico (solo forma híbrida; se recarga tras un descanso corto o largo). El retoño de las profundidades emite un chillido terrible que se oye hasta a 90 m. Las criaturas que estén a 9 m o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedarán aturdidas hasta el final del siguiente turno del retoño.

En el agua, el chillido psíquico también transmite por telepatía los recuerdos de las últimas 24 horas del retoño a su amo independientemente de la distancia, siempre que ambos estén en la misma masa de agua.

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. El retoño de las profundidades adopta una forma híbrida (depez humanoide) o recupera su verdadera forma, semejante a la de un humano. Su perfil, salvo por la velocidad, es igual en cada forma. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, el retoño de las profundidades recuperará su verdadera forma.



Algunos niños tienen amigos imaginarios que sus padres no pueden ver. A veces, esos amigos invisibles no son producto de la imaginación.

—Mordenkainen

RONDADOR

Los rondadores son los cascarones sin alma de los viajeros que se perdieron en el Páramo Sombrío y vagaron por sus tierras grises hasta olvidar quiénes eran. Al perder por completo su identidad, se han vuelto permanentemente invisibles. Solo los niños pueden ver a los rondadores sin la ayuda de un espejo o una vela especial. En las pocas ocasiones en que son visibles, se muestran como bípedos sin rasgos, sin cabello y de piel apagada.

Si se lleva a cabo un ritual, es posible invocar a un rondador desde el Páramo Sombrío y obligarlo a obedecer las órdenes de su invocador durante 30 días. En este tiempo, si el rondador es visible, un observador astuto podría deducir quién lo invocó, pues adquiere un leve parecido con su amo.

Los crueles y caóticos rondadores cumplen sus órdenes de la manera más violenta posible. Tras ser invocados, no pueden regresar al Páramo Sombrío hasta que mueren, por lo que muchos se dedican a sembrar la violencia y el caos sin preocuparse demasiado por su integridad física.

Después de matar a una persona en el Plano Material, algunos rondadores se convierten en una versión silenciosa de la víctima. En casos extremos, han llegado a invadir aldeas, matar a todos los habitantes y convertir esas zonas en pueblos fantasma en los que cada día se preparan alimentos sin sabor, se tiende ropa incolora y se mueve el ganado de estable en estable hasta que muere de hambre.

RONDADOR

Monstruosidad Mediana, por lo general caótica neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	1 (-5)

Tiradas de salvación: Con +2

Habilidades: Sigilo +8

Inmunidad a estados: cegado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Invisibilidad Imperfecta. El rondador es invisible, pero hay 3 modos de verlo:

Niños. Los niños humanoides de 10 años o menos pueden ver al rondador.

Superficies reflectantes. Si se refleja en un espejo u otra superficie, el rondador se mostrará como un bípedo de piel lisa y apagada.

Velas macabras. A la luz de una vela hecha con grasa extraída de un cadáver de identidad desconocida, el rondador aparece como una forma tenue y translúcida.

Sin Rastro. El rondador no deja un rastro que indique dónde ha estado ni adónde se dirige.

ACCIONES

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño cortante más 3 (1d6) de daño necrótico.

RUTTERKIN

Los rutterkines son demonios retorcidos que deambulan por el Abismo en grupos en una búsqueda constante de intrusos con el fin de rodearlos y devorarlos. Estos infernales protegen el Abismo de aquellos que no son demonios. Cuando detectan a un intruso, se concentran en grupo y avanzan juntos mientras emiten una ola de terror como avanzadilla de sus ataques que deja a sus víctimas aterradas y sin poderse mover del lugar.

Las criaturas mordidas por los rutterkines se ven expuestas a una enfermedad terrible que las infecta con la influencia corruptiva del Abismo. Las víctimas que padecen la enfermedad sufren un dolor tremendo mientras sus cuerpos comienzan a deformarse y la carne empieza a retorcerse alrededor de los huesos, hasta que se transforman en demonios manes (consulta el *Manual de Monstruos*) y se unen a la multitud que sigue los pasos de los rutterkines que acabaron con ellos.

RUTTERKIN

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 37 (5d8 + 15)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36m, Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Terror Inmovilizador. Cuando una criatura que no sea un demonio empiece su turno a 9 m o menos de uno o varios rutterkines, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11. La criatura tendrá desventaja en la tirada si está a 9 m o menos de seis o más rutterkines. Si la falla, quedará asustada de los rutterkines durante 1 minuto. Mientras esté asustada de esta manera, la criatura estará apresada. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si la supera, la criatura será inmune al Terror Inmovilizador de todos los rutterkines durante 24 horas.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 12 (3d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 para evitar contraer una enfermedad o quedará envenenada. Un objetivo envenenado puede repetir la tirada de salvación al final de cada descanso largo y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 mientras esté envenenado de esta forma, morirá y se transformará de inmediato en un *mane vivo* (consulta el *Manual de Monstruos*). Solo se puede deshacer esta transformación mediante un conjuro *deseo*.

Puaj, rutterkines... ¿Conoces la nube apesada? Pues prepárate para la secuela, el cúmulo rancio.

(Mordenkainen, cariño, sé que acabarás de morir por dentro al leer esto. ¡Besos!).

TASHA





SABUESO YETH

Feérico Grande, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 51 (6d10 + 18)

Velocidad: 12 m, volar 12 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +5

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1100 PX) Bonificador por competencia: +2

Destierro a la Luz del Sol. Si el sabueso yeth empieza su turno a la luz del sol, se transporta al Plano Etéreo. Mientras la luz del sol brille sobre el punto en el que se desvaneció, el sabueso deberá permanecer en la Profundidad Etérea. Después de la puesta del sol, regresará a la Frontera Etérea en el mismo punto, donde normalmente partirá en busca de su manada o su dueño. El sabueso es visible en el Plano Material mientras está en la Frontera Etérea y viceversa, pero no puede afectar a nada en el otro plano ni ser afectado por nada del otro plano. Una vez que esté adyacente a su dueño o a un compañero de la manada que esté en el Plano Material, un sabueso yeth en la Frontera Etérea puede regresar al Plano Material como una acción.

Enlace Telepático. Mientras el sabueso yeth esté en el mismo plano de existencia que su dueño, puede transmitirle mágicamente lo que detecta y ambos pueden comunicarse telepáticamente entre sí.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante más 14 (4d6) de daño psíquico si el objetivo está asustado.

Aullido espantoso. El sabueso yeth aúlla mágicamente. Todos los enemigos que estén a 90 m o menos del sabueso y que puedan oírlo deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedarán asustados del sabueso hasta el final del siguiente turno del sabueso o hasta que este quede incapacitado. Un objetivo asustado que empieza su turno a 9 m o menos del sabueso deberá usar todo su movimiento ese turno para alejarse todo lo posible de él, deberá terminar su movimiento antes de realizar una acción y deberá tomar la ruta más directa, incluso si en ella hay peligros. Los objetivos que superen la tirada de salvación serán inmunes al aullido de todos los sabuesos yeth durante las siguientes 24 horas.

SABUESO YETH

Concedidos por feéricos poderosos a individuos que los complacen, los sabuesos yeth sirven a sus dueños como perros de caza. Corren tras su presa y la agotan hasta que está demasiado exhausta para luchar. Solo la amenaza del amanecer impulsa a la manada a esconderse.

Los feéricos poderosos, como la Reina del Aire y la Oscuridad, pueden crear jaurías de sabuesos yeth. El dueño de cada jauría puede comunicarse telepáticamente con sus sabuesos yeth para transmitir órdenes a la jauría desde lejos. Si el dueño de una jauría muere, los sabuesos buscan un nuevo amo, generalmente un vampiro malvado, un nigromante o una saga (todos aparecen en el *Manual de Monstruos*).

Un sabueso yeth mide unos 1,5 m de alto en los hombros y pesa unos 200 kg. Su cabeza posee un rostro de aspecto humanoide y ojos rojos y brillantes, y la criatura desprende olor a humo.

Los sabuesos yeth emiten un aullido fantasmagórico que provoca que la mayoría de las criaturas huyen aterrorizadas, y a estos que huyen, los persiguen y atormentan antes de matarlos. Los que se revuelven y luchan descubren que las armas mundanas pasan parcialmente a través de los sabuesos yeth como si estuvieran hechos de niebla, pero las armas mágicas y las de plata sí les afectan.

Los sabuesos yeth no pueden permanecer bajo la luz del sol. La jauría caza de noche y trata de regresar a su oscura guarida antes del amanecer. Si un sabueso yeth se ve expuesto a la luz del sol natural, se desvanece y llega al Plano Etéreo, y su dueño solo puede recuperarlo tras la puesta del sol.

SACERDOTE DEL KRAKEN

Para aquellos que se han enfrentado a su furia, un kraken puede parecer un dios. Los que confunden su fuerza con poder divino o intentan apaciguarlo a través de la veneración a veces son recompensados con poder y se les encomienda la tarea de ser sacerdotes del kraken.

Todos estos sacerdotes experimentan cambios físicos que reflejan el influjo de su amo, aunque la forma en que estos se manifiestan difiere de uno a otro. Por ejemplo, un sacerdote del kraken podría tener ojos negros como la tinta y un tentáculo con ventosas a modo de lengua, mientras que otro quizás tenga un rostro sin rasgos y el cuerpo cubierto de ojos y bocas de las que gotea agua marina. Estas horribles manifestaciones se hacen más patentes cuando el kraken posee a su siervo para pronunciar declaraciones funestas.

SACERDOTE DEL KRAKEN

Monstruosidad Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos idiomas cualesquiera

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Anfibio. El sacerdote puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. El sacerdote realiza dos ataques con un rayo o un toque atronador.

Toque atronador. Ataque de conjuro *cuerpo a cuerpo*: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 27 (5d10) de daño de trueno.

Rayo. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d10) de daño de relámpago más 11 (2d10) de daño de trueno y el objetivo es derribado.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *crear o destruir agua, orden imperiosa*

3/día cada: *caminar sobre el agua, controlar agua, oscuridad,*

respirar bajo el agua

1/día: *tentáculos negros de Evard*

Voz del kraken (*se recarga tras un descanso corto o largo*). Un kraken habla a través del sacerdote con una voz atronadora que se puede escuchar a 90 m. Las criaturas que elijan al sacerdote que puedan oír las palabras del kraken (en abisal, infernal o primordial) deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 14 o quedarán asustadas del sacerdote durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.





SACERDOTE GUERRERO

Humanoide Mediano (clérigo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 117 (18d8 + 36)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +7

Habilidades: Intimidación +5, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dos idiomas cualesquiera

Desafío: 9 (5000 PX) Bonificador por competencia: +4

ACCIONES

Ataque múltiple. El sacerdote guerrero realiza dos ataques con su maza a dos manos y utiliza el fuego sagro.

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente más 10 (3d6) de daño radiante.

Fuego sagro. El sacerdote guerrero hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15. Si la falla, recibirá 12 (2d8 + 3) de daño radiante y quedará cegado hasta el principio del siguiente turno del sacerdote guerrero. Si la supera, recibirá la mitad del daño y no quedará cegado.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote guerrero lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 15):

A voluntad: *luz, piedad con los moribundos, taumaturgia* 1/día cada uno: *destierro, disipar magia, inmovilizar persona, golpe flamígero, guardián de la fe, orden imperiosa, restablecimiento menor, revivir*

ACCIONES ADICIONALES

Luz sanadora (recarga 4–6). El sacerdote guerrero o una criatura a su elección que esté a 18 m o menos recupera 12 (2d8 + 3) puntos de golpe.

SACERDOTE

GUERRERO

Los sacerdotes guerreros veneran a las deidades de la guerra, la protección y la estrategia. Planifican tácticas, lideran a los soldados en batalla, se enfrentan a lanzadores de conjuros enemigos y cuidan a los heridos. Los sacerdotes guerreros pueden dirigir un ejército o actuar como la mano derecha de un señor de la guerra (aparece en este libro) en el campo de batalla.

Los sacerdotes suelen utilizar como ornamento un símbolo de su fe. Puedes tirar en la tabla “Símbolos sagrados de sacerdotes guerreros” o elegir el que más convenga para tu campaña.

SÍMBOLOS SAGRADOS DE SACERDOTES GUERREROS

d8 Símbolo sagrado

- 1 Vial de líquido iridiscente.
- 2 Empuñadura de una espada rota.
- 3 Trozo de una vidriera de un santuario.
- 4 Figurita de arcilla de un ki-rín u otro celestial.
- 5 Antorcha tallada para que parezca que la mano agarra la llama.
- 6 Diadema de juncos entrelazados.
- 7 Talla de marfil.
- 8 Un recipiente, como una taza, un jarro, una urna o un ánfora.

SAGA ANNIS

Las sagas annis se guarecen en las montañas o las colinas. Estas sagas jorobadas son las de mayor tamaño y más físicamente imponentes de su raza, y miden unos 2,5 m de altura. Pueden hacer pedazos a un humanoide adulto sin problemas, pero les encanta cazar a los jóvenes, ya que prefieren su carne a cualquier otra.

Las sagas annis dejan pruebas de su残酷 en las lindes de los bosques y otras zonas que consideran suyas para sembrar el terror y la desconfianza en las aldeas y los asentamientos de las cercanías. Para una saga annis, no hay nada más dulce que paralizar de miedo una comunidad que solía estar llena de vida, de forma que la gente nunca se atreva a salir de noche, se reciba con sospecha a los forasteros y los padres adviertan a sus hijos: "Sed buenos o se os llevará la annis".

Cuando una annis se siente especialmente cruel, la saga adopta el aspecto de una amable anciana o anciano, se acerca a un niño en un lugar apartado y le entrega un *símbolo de hierro* (se describe debajo), mediante el cual el niño puede contarle a la saga un secreto mágicamente. Con el tiempo, la "abuelita" o el "abuelito" convence al niño de que está bien hacer malas acciones, comenzando por romper cosas o salir sin permiso y luego aumentando hasta empujar a alguien por las escaleras o prender fuego a una casa. Finalmente, la familia y la comunidad del niño, aterradas, deben tomar decisiones dolorosas sobre qué hacer con ese joven aparentemente cruel.

Al igual que las sagas annis traban amistad con niños para corromperlos, también pueden adoptar un grupo de ogros, trolls u otras criaturas (ogros y trolls aparecen en el *Manual de Monstruos*) e imponer su mando sobre ellos mediante la fuerza bruta, el insulto y la superstición.

SÍMBOLO DE HIERRO

Una saga annis puede arrancarse uno de sus dientes o sus uñas de hierro y pasar 1 minuto moldeándolo y puliéndolo hasta darle la forma de una moneda, un anillo o un espejo diminuto. Después, cualquier criatura que sostenga este *símbolo de hierro* podrá mantener una conversación en voz baja con la saga, siempre que esa criatura y la saga estén a 15 km o menos la una de la otra. Cuando la saga hable a través del símbolo, el portador podrá escuchar el susurro, pero no otros sonidos que haya en el lugar donde esta se encuentre. De forma similar, la saga podrá escuchar al portador del símbolo, pero no los ruidos a su alrededor.

Una saga puede tener hasta tres *símbolos de hierro* activos a la vez. Como acción, la saga puede discernir la dirección en la que se encuentran estos símbolos activos y la distancia aproximada hasta ellos. La saga puede desactivar cualquiera de estos símbolos a cualquier distancia (no requiere acción), tras lo cual el símbolo conservará su forma actual, pero perderá toda su magia.

AQUELARRES DE SAGAS

Una saga annis que forme parte de un aquelarre (consulta el cuadro "Aquelarres de sagas" del *Manual de Monstruos*) tiene un valor de desafío de 8 (3900 PX).



SAGA ANNIS

Feérico Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +5

Resistencia a daño: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: común, gigante, silvano

Desafío: 6 (2300 PX)

Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. La annis realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño perforante.

Abrazo aplastante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 36 (9d6 + 5) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 15 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo recibirá 36 (9d6 + 5) de daño contundente al principio de cada uno de los turnos de la saga. La saga no puede realizar ataques mientras esté agarrando así a una criatura.

Lanzamiento de conjuros. La saga lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

3/día cada uno: *disfrazarse* (incluida la forma de un humanoide Mediano), *nube de oscurecimiento*



SAGA BHEUR

Las sagas bheur habitan en tierras frías, con preferencia por las montañas nevadas. Estas sagas se vuelven más activas durante el invierno y utilizan su magia de hielo y de control del clima para hacer miserable la vida en los asentamientos cercanos.

La piel de una saga bheur tiene la tonalidad azulada de una persona que ha muerto por congelación. La saga tiene el pelo blanco, carece de dientes y posee unos ojos pálidos rodeados por carne amoratada. Una saga bheur lleva consigo un bastón de madera gris y retorcido en el que puede montar como si fuera una escoba voladora y que aumenta su magia.

Las sagas bheur se ven atraídas por las acciones egoísticas inspiradas por el frío letal, como matar a un viajero para conseguir un abrigo de invierno o talar el bosque de una dríada para encender un fuego. Estas acciones le resultan especialmente llamativas si no están justificadas, como que un mercader codicioso acapare un exceso de alimentos para el invierno mientras otros mueren de hambre. Las bheurs emplean su capacidad para manipular el clima para azotar aldeas con un frío helador, con intención de provocar la desesperación y que sus habitantes se vuelvan unos contra otros.

En combate, una saga bheur también trata de inspirar terror. Cuando está cerca de un enemigo muerto recientemente, la saga puede renunciar a un ataque para alimentarse del cadáver. Ver esta carnicería es suficiente para aterrizar a la mayoría de los que la contemplan.

AQUELARRES DE SAGAS

Una saga bheur que forme parte de un aquelarre (consulta el cuadro "Aquelarres de sagas" del *Manual de Monstruos*) tiene un valor de desafío de 9 (5000 PX).

SAGA BHEUR

Feérico Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 91 (14d8 + 28)

Velocidad: 9 m, volar 15 m (levar, Magia del Bastón Ceniciente)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +4

Habilidades: Naturaleza +4, Percepción +4, Sigilo +6, Supervivencia +4

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: aurano, común, gigante

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Caminar por el Hielo. La saga puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que realizar pruebas de característica. El terreno difícil compuesto de hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

Controlar el Clima (1/día). La saga puede lanzar el conjuro *controlar el clima*, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica.

Magia del Bastón Ceniciente. La saga lleva consigo un *bastón ceniciente*, un bastón mágico. La saga puede usar su velocidad volando solo mientras va montada en el bastón. Si el bastón se pierde o se destruye, la saga debe crear otro, lo que le lleva un año y un día. Solo una saga bheur puede usar un *bastón ceniciente*.

ACCIONES

Ataque múltiple. La saga realiza dos ataques con su golpe o su espirilla de escarcha.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d8 + 1) de daño contundente más 18 (4d8) de daño de frío.

Espirilla de escarcha. Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. Impacto: 30 (6d8 + 3) de daño de frío y la velocidad del objetivo se reducirá en 3 m hasta el principio del siguiente turno de la saga.

Festín horripilante. La saga se alimenta del cadáver de un enemigo a su alcance que haya muerto durante el último minuto. Todas las criaturas a elección de la saga que estén a 18 m o menos de ella y puedan ver cómo lo devora deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedarán asustadas de la saga durante 1 minuto. Mientras esté asustada de este modo, una criatura estará incapacitada, no podrá entender lo que dicen los demás, no podrá leer y solo dirá cosas sin sentido. Cada criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina para ella, será inmune al festín horripilante de la saga durante las siguientes 24 horas.

Lanzamiento de conjuros. Mientras sostenga el *bastón ceniciente* o vaya montada en él, la saga lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *inmovilizar persona*

1/día cada uno: *cono de frío*, *muro de hielo*, *tormenta de hielo*



SALAMANDRA DE ESCARCHA

Las salamandras de escarcha son oriundas del Plano del Hielo, también conocido como el Yermo Helado, que se encuentra entre el Plano del Aire y el Plano del Agua. Les gusta cazar sobre todo criaturas de sangre caliente y, en ocasiones, cruzan portales para internarse en las regiones gélidas del Plano Material.

El ansia de las salamandras de escarcha por cazar seres de sangre caliente las lleva a atacar expediciones y asentamientos que otros depredadores evitarían, pues a menudo confunden el fuego de una fragua o una fogata con una presa grande y sabrosa. Los azers (consulta el *Manual de Monstruos*) aprovechan las tendencias de estas criaturas para cazarlas. Tras aventurarse en el Yermo Helado, encienden grandes hogueras para atraer a estas criaturas hacia sus trampas. Luego, las matan y les arrancan la piel y los colmillos para fabricar armas y armaduras.

Aunque las salamandras de escarcha pueden abrirse paso por suelos de tierra, prefieren excavar en el hielo. Suelen revolcarse en montones de trozos de hielo para rascarse la espalda al tiempo que los triturán. Este hábito las lleva a crear extensas redes de cuevas de hielo, que amplían escarbando con sus garras en las paredes heladas de sus guaridas.

La guaridas de una cierta antigüedad son lo bastante espaciosas para que un ejército pequeño acampe en su interior. Para los viajeros inexpertos, estas cuevas son un refugio perfecto, pero nada más lejos de la realidad: las insaciables salamandras de escarcha devoran a cualquiera lo bastante imprudente como para pernoctar en su guarida.

En raras ocasiones, los gigantes de escarcha (consulta el *Manual de Monstruos*) capturan y domestican a estas criaturas, a las que usan para excavar en el hielo y crear puestos de avanzada y fortalezas.

SALAMANDRA DE ESCARCHA

Elemental Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 {16d12 + 64}

Velocidad: 18 m, excavar 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +4

Habilidades: Percepción +4

Vulnerabilidad a daño: fuego

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: primordial

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Furia Ardiente. Cuando la salamandra recibe daño de fuego, su aliento helado se recarga automáticamente.

ACCIONES

Ataque múltiple. La salamandra realiza un ataque de mordisco y cuatro con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d6 + 5) de daño perforante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de frío.

Aliento helado (recarga 6). La salamandra exhala un viento helado en un cono de 18 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 17; sufrirán 44 (8d10) de daño de frío si la fallan o la mitad del daño si la superan.

SALAMANDRAS FLAMÍGERAS

Las salamandras flamígeras, originarias del Plano Elemental del Fuego, se pueden encontrar en el Plano Material cerca de fuentes termales y volcanes. Estos anfibios necesitan agua caliente para vivir y se debilitan si pasan más de una semana lejos de una fuente de calor húmedo, por lo que cavan en la tierra en busca de fuentes de calor y crean guaridas con un sistema de canales y compuertas para que circule líquido caliente por toda la zona.

SALAMANDRA FLAMÍGERA GUERRERA

Las salamandras flamígeras guerreras escupen fuego y muchas mantienen una relación estrecha con los caminantes gigantescos (que aparecen en este libro). Las salamandras les proporcionan refugio, comida y zonas de apareamiento en sus guaridas, y las bestias, a su vez, se ofrecen a ser sus monturas.

SALAMANDRA FLAMÍGERA HECHICERA DE IMIX

Las salamandras flamígeras que sirven a Imix, el Príncipe de Fuego Malvado, viven en teocracias militaristas en las que se venera el fuego elemental en su vertiente más destructiva y se promueven la agresividad y la crueldad. Las salamandras flamígeras hechiceras de Imix dirigen estas teocracias o aconsejan a un sumo sacerdote.

SALAMANDRA FLAMÍGERA GUERRERA

Elemental Mediano, por lo general neutral

Clase de Armadura: 13 (escudo)

Puntos de golpe: 27 (6d8 + 5)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: dracónico, ígneo

Desafío: 1/2 (100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Anfibio. La salamandra flamígera puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. La salamandra flamígera realiza dos ataques con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Escupir fuego (se recarga tras un descanso corto o largo). La salamandra flamígera escupe fuego a una criatura a 3 m o menos de ella. La criatura deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirá 9 (2d8) de daño de fuego si la falla o la mitad del daño si la supera.



SALAMANDRA FLAMÍGERA HECHICERA DE IMIX

Elemental Mediano, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 10 (13 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: dracónico, ígneo

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Anfibio. La salamandra flamígera puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Bendición de Imix. Cuando la salamandra flamígera reduzca a 0 los puntos de golpe de un enemigo, obtendrá 5 puntos de golpe temporales.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad de la salamandra flamígera.

ACCIONES

Ataque múltiple. La salamandra flamígera realiza tres ataques con su lucero del alba o su rayo de fuego.

Lucero del alba. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Rayo de fuego. Ataque de conjuro a distancia: +4 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño de fuego.

Lanzamiento de conjuros. La salamandra flamígera lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: *armadura de mago, guía, luz, mano de mago, prestidigitación*

Estos seres no nacen de las estrellas.

Los astros y su hermosa luz no tienen nada que ver con estas abominaciones.

—Mordenhainen

SEMILLAS ESTELARES

El Plano Material es tan solo una pequeña parte del multiverso. Más allá de los planos de existencia más conocidos se encuentran reinos ignotos, y algunos son tan hostiles que incluso un contacto momentáneo es suficiente para destrozar la mente a una criatura mortal. Pese a ello, hay seres oriundos de estos reinos: entidades permanentemente hambrientas que siempre están buscando, batallando y, en ocasiones, soñando. Estos Males Ancianos son mucho más antiguos que la mayoría de seres mortales y siempre resultan funestos para las mentes de esas criaturas.

Por mucho que deseen entrar en el Plano Material y dominarlo, los Males Ancianos no pueden o no quieren abandonar sus reinos. Algunos están aprisionados en sus dimensiones por fuerzas externas, otros están ligados inextricablemente a la realidad que habitan y los hay que simplemente no encuentran forma de escapar.

Las criaturas conocidas como semillas estelares son los heraldos, sirvientes y soldados de los Males Ancianos, y pueden adoptar formas que les permiten viajar al Plano Material. Suelen aparecer tras la caída de un cometa, pero tal vez este fenómeno simplemente indique que hay semillas estelares cercanas que están listas para comunicarse. Cuando las señales son propicias, los sectarios se reúnen, leen en voz alta sus textos blasfemos y llevan a cabo los rituales fatídicos que guían a las semillas estelares hasta el mundo.

BENDICIONES DE LOS MALES ANCIANOS

Los discípulos de algunos Males Ancianos pueden otorgar dones sobrenaturales a los miembros de su secta, incluidas las semillas estelares. Los siguientes poderes son exclusivos de sectas concretas y, por lo general, cada criatura tiene solo uno.

SECTA DE ATROPOS, EL MUNDO NACIDO MUERTO

Mirada de corrupción (recarga 6). El sectario hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 15 o recibirá 16 (3d10) de daño necrótico y quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo envenenado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

SECTA DE BOREM DEL LAGO DE LODO HIRVIENTE

Abrazo de Borem (1/día). El sectario toca una criatura a 1,5 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 15 o quedará cubierto de un lodo pegajoso y humeante. Mientras esté cubierto de lodo, se velocidad se reducirá a la mitad, no podrá usar reacciones y recibirá 10 (3d6) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos. El efecto dura 1 minuto, hasta que el sectario quede incapacitado o muera, o hasta que el objetivo se sumerja en agua.

SECTA DE HAASK, LA VOZ DE HARGUT

Presencia de Haask (1/día). El sectario se transforma en un ser diminuto parecido a una babosa y se teletransporta al hombro de un humanoide que pueda ver a 9 m o menos de él. El humanoide deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 15 o será hechizado por el sectario. Mientras esté hechizado, el sectario podrá controlarlo durante el próximo turno del objetivo. Al final de ese turno, el sectario se teletransporta a un espacio sin ocupar que pueda ver a 9 m o menos de él y vuelve a su forma original. El sectario no puede ser el objetivo directo de ningún ataque ni efecto mientras sea una babosa, pero las áreas de efecto sí le afectan.

SECTA DE THARIZDUN, EL DIOS ENCADENADO

Chispas de Tharizdun (recarga 6). Como acción adicional, el sectario toca una arma sencilla, marcial o natural, si tiene una. La siguiente criatura impactada por el arma que tocó deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o tendrá desventaja en todas las pruebas de característica. La criatura afectada puede repetir la tirada de salvación cada minuto posterior y, si tiene éxito, se librará del efecto.

SECTA DE TYRANTHRAXUS, EL FLAMÍGERO

Llamas radiantes (1/día). Unas llamas multicolores rodean al sectario durante 1 minuto, hasta que quede incapacitado o muera, o hasta que el sectario apague las llamas (no requiere acción). Mientras esté en llamas, el sectario tiene telepatía hasta 9 m y puede teletransportarse como acción adicional hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Además, todas las criaturas que empiecen su turno a 1,5 m o menos del sectario deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 15; sufrirán 16 (3d10) de daño radiante si la fallan o la mitad del daño si la superan.

ESBIRRO SEMILLA ESTELAR

Estas criaturas sin labios, con colmillos afilados, una sonrisa perpetua y una mirada inquietante caminan sobre sus piernas delgadas y largos brazos. De manchas extrañas de su piel grisácea brotan cerdas y pinchos, y sus largos dedos están rematados por uñas rotas y sucias. Los esbirros son el tipo más débil de semilla estelar. Las semillas estelares más poderosas suelen ir acompañadas de un grupo de esbirros agitados y convulsos. Sus chillidos y chasquidos constantes producen una energía psíquica discordante que altera los patrones de pensamiento de otras criaturas, que experimentan colores centelleantes, alucinaciones, desorientación y oleadas de desesperanza.



ESBIRRO SEMILLA ESTELAR

ESBIRRO SEMILLA ESTELAR

Aberración Pequeña, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 17 (5d6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño: psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: habla de las profundidades

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Aura de Chillidos. Las criaturas que estén a 6 m o menos del esbirro y no sean aberraciones tienen desventaja en las tiradas de salvación y en las tiradas de ataque contra criaturas que no sean un esbirro semilla estelar.

ACCIONES

Mordisco confundidor. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (2d4 + 1) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 10 o las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja hasta el principio del siguiente turno del esbirro.

MAGO DE LARVAS SEMILLA ESTELAR

Un mago de larvas es una combinación escalofriante de un cuerpo mortal y una sustancia sobrenatural. En ocasiones, un sectario poderoso (normalmente un brujo u otro lanzador de conjuros) de una entidad anélida como Kyuss o Kezef contacta con un emissario de un Mal Anciano que llegó en un cometa. En estos casos, el emissario puede fusionarse con la criatura mortal para crear un mago de larvas. La personalidad del sectario original no sobrevive a la transformación y el ser resultante es completamente ajeno al anterior.

MAGO DE LARVAS SEMILLA ESTELAR

Aberración Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d8 + 96)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +6, Car +8

Habilidades: Percepción +6

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: apresado, asustado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: habla de las profundidades

Desafío: 16 (15 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Descomponerse en Gusano. Cuando los puntos de golpe del mago se reducen a 0, se desintegra y convierte en un **enjambre de insectos** (consulta el *Manual de Monstruos*) que aparece en el mismo espacio. El mago recobrará su forma original al cabo de 24 horas a menos que se destruya el enjambre.

ACCIONES

Ataque múltiple. El mago realiza tres ataques con su golpe o su rayo sobrenatural.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 19 o quedará envenenado hasta el final de su siguiente turno.

Rayo sobrenatural. Ataque de conjuro a distancia: +8 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. **Impacto:** 19 (3d10 + 3) de daño de fuerza.

Lanzamiento de conjuros. El mago lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *ilusión menor, mano de mago, mensaje*
1/día: *dominar monstruo*

MAGO DE LARVAS
SEMILLA ESTELAR



MUTILADOR
SEMILLA ESTELAR



Plaga de gusanos (recarga 6). Todas las criaturas que no sean una semilla estelar y que estén a 3 m o menos del mago deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o recibirán 22 (5d8) de daño necrótico y quedarán apresadas y cegadas por una masa de gusanos. Cada criatura afectada recibe 22 (5d8) de daño necrótico al principio de cada uno de los turnos del mago. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

REACCIONES

Alimentarse de la debilidad. Cuando una criatura a 6 m o menos del mago falle una tirada de salvación, este obtendrá 10 puntos de golpe temporales.

ACCIONES LEGENDARIAS

El mago puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El mago recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Golpe. El mago realiza un ataque con su golpe.

Rayo sobrenatural (cuesta 2 acciones). El mago realiza un ataque con su rayo sobrenatural.

Alimentarse (cuesta 3 acciones). Todas las criaturas apresadas por la plaga de gusanos del mago reciben 13 (3d8) de daño necrótico y el mago obtiene 6 puntos de golpe temporales.

Los sectarios que pervierten la realidad al invocar a los Males Ancianos suelen hablar de un Reino Lejano del que provienen estas entidades.

En realidad, no hay un lugar o espacio concreto que los haya engendrado. Simplemente, hay un multiverso con las cosas que existen, y otro con las que no deberían existir.

—Mordenkainen



MUTILADOR SEMILLA ESTELAR

Un mutilador es un ser reptante y encorvado con múltiples brazos largos. Por lo general son seis, pero puede tener cualquier cantidad entre cuatro y ocho. Los mutiladores se arrastran por el suelo o trepan por las paredes sin salir de las sombras y se esconden en lugares que parecen demasiado poco profundos o bien iluminados para ocultar algo. Dado su cuerpo demacrado y su postura encorvada, parecen más pequeños de lo que son en realidad. Los sectarios invocan a estas criaturas para que sean guardias y asesinos, funciones que desempeñan con notable habilidad.

TITÁN SEMILLA ESTELAR

El titán, de piel brillante y translúcida, es una de las semillas estelares conocidas de mayor tamaño. Unos ojos pálidos y sin párpados dirigen miradas siniestras desde un rostro distorsionado por el exceso de dientes y la falta de nariz.

Es poco habitual verlos en solitario, ya que suelen estar a las órdenes de un vidente semilla estelar (aparece en este libro). Un titán parece tener poca voluntad propia y se ve obligado a proteger a su amo.

MUTILADOR SEMILLA ESTELAR

Aberración Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +4

Habilidades: Sigilo +7

Resistencia a daño: frío

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: asustado, derribado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: habla de las profundidades

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Emboscador. El mutilador tiene ventaja en las tiradas de iniciativa.

ACCIONES

Ataque múltiple. El mutilador realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma *cuerpo a cuerpo*: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño cortante. Si la tirada de ataque tiene ventaja, el objetivo también sufre 7 (2d6) de daño psíquico.

Frenesí de garras (recarga 5–6). El mutilador realiza seis ataques con sus garras. Antes o después de estos ataques, puede moverse hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

ACCIONES ADICIONALES

Esconderse en las sombras. Con luz tenue o en la oscuridad, el mutilador realiza la acción de Esconderse.

TITÁN SEMILLA ESTELAR

Aberración Grande, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d10 + 65)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des +3, Sab +5

Habilidades: Percepción +5

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: habla de las profundidades

Desafío: 10 (5900 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Espejo Psíquico. Si el titán fuera a recibir daño psíquico, todas las criaturas a 3 m o menos de él recibirán ese daño en su lugar (el titán no sufrirá nada de daño). Además, los pensamientos y la ubicación del titán no se pueden conocer mediante magia.

ACCIONES

Ataque múltiple. El titán realiza dos ataques con su golpe. Si ambos impactan al mismo objetivo, este también recibirá 9 (2d8) de daño psíquico y deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.

Golpe. Ataque con arma *cuerpo a cuerpo*: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Barrido con el brazo (recarga 5–6). El titán realiza un ataque distinto con su golpe contra cada criatura a 3 m o menos de él. Todas las criaturas impactadas deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 17 o serán derribadas.



VIDENTE SEMILLA ESTELAR

Un vidente semilla estelar suele ser el líder de una secta dedicada a uno o varios Males Ancianos. Por lo general, es el único miembro que comprende del todo la aterradora naturaleza del ser al que venera la secta. El objetivo del vidente es canalizar enormes fuentes de energía y llevar a cabo ritos espantosos que creen un puente entre el Plano Material y la vorágine caótica que es el reino de un Mal Anciano.

Los videntes semilla estelar que llegan al Plano Material lo hacen por lo general sin un cuerpo. Cuando un brujo u otro lanzador de conjuros establece contacto con uno de ellos, la entidad se hace con el control del cuerpo del mortal y lo convierte en un vidente semilla estelar. La identidad previa del mortal queda en gran parte oculta bajo una masa de piel tumoral que se acumula formando extraños patrones espirales en el cuerpo del vidente. Las manos del mortal se convierten en grandes apéndices similares a aletas capaces de agarrar el extraño bastón de vidente, creado a partir de carne, hueso y materia estelar.

Un vidente está casi siempre acompañado por uno o más titanes semilla estelar (aparecen en este libro). Los titanes son unos combatientes formidables y son inmunes al daño psíquico que les infinge el vidente, que se propaga para atacar a otras criaturas.

VIDENTE SEMILLA ESTELAR

Aberración Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 153 (18d8 + 72)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +11, Sab +9, Car +8

Habilidades: Percepción +9

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 19

Idiomas: común, habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 13 (10 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Movimiento Fuera de Fase. El vidente puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil, y su movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Cada criatura que atravesie recibe 5 (1d10) de daño psíquico; una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno. El vidente recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

ACCIONES

Ataque múltiple. El vidente realiza dos ataques con su bastón de cometa o su orbe psíquico.

Bastón de cometa. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) de daño contundente más 18 (4d8) de daño psíquico y, si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 19 o quedará incapacitado hasta el final de su siguiente turno.

Orbe psíquico. *Ataque de conjuro a distancia:* +11 a impactar, alcance 36 m, una criatura. *Impacto:* 27 (5d10) de daño psíquico.

Alterar la distancia (recarga 6). El vidente distorsiona el espacio alrededor de una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él. Esta criatura deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19. Si la falla, el objetivo, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, es teletransportado hasta 18 m a un espacio sin ocupar que el vidente pueda ver. Luego, cada criatura que esté a 3 m o menos del espacio original del objetivo recibe 39 (6d12) de daño psíquico. Si la supera, el objetivo sufrirá 19 (3d12) de daño psíquico y no será teletransportado.

REACCIONES

Distorsionar el espacio. Si el vidente fuera a recibir el impacto de una tirada de ataque, se teletransporta junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, intercambiando su posición con otra semilla estelar que pueda ver a 18 m o menos de él. La otra semilla estelar recibirá el impacto del ataque en su lugar.





SEÑOR DE LA GUERRA

Humanóide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 229 (27d8 + 108)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +9, Des +7, Con +8

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +8, Percepción +5, Persuasión +8

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos idiomas cualesquier

Desafío: 12 (8400 PX)

Bonificador por competencia: +4

Indómito (3/día). El señor de la guerra puede repetir una tirada de salvación si la falla. Deberá usar el nuevo resultado.

Superviviente. El señor de la guerra recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene menos de la mitad de sus puntos de golpe pero le queda al menos 1.

ACCIONES

Ataque múltiple. El señor de la guerra realiza dos ataques con su espadón o su arco corto.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

ACCIONES LEGENDARIAS

El señor de la guerra puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El señor de la guerra recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque con arma. El señor de la guerra realiza un ataque con su espadón o su arco corto.

Ordenar a un aliado. El señor de la guerra hace objetivo a un aliado que pueda ver a 9 m o menos de él. Si el objetivo puede ver u oír al señor de la guerra, puede hacer un ataque con arma como reacción y obtiene ventaja en la tirada de ataque.

Asustar al enemigo (cuesta 2 acciones). El señor de la guerra hace objetivo a una criatura que pueda ver a 9 m o menos de él.

Si el objetivo puede verlo o escucharlo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 16 o quedará asustado del señor de la guerra hasta el final del siguiente turno del señor de la guerra.

SEÑOR DE LA GUERRA

Los señores de la guerra son comandantes legendarios cuyos nombres se pronuncian con admiración. Tras una serie de victorias decisivas, los señores de la guerra pueden asumir con facilidad la función de monarca o general y atraer seguidores dispuestos a dar la vida por su estandarte.

Los señores de la guerra instan a sus tropas a entrar en combate dando órdenes a voz en grito. Puedes tirar en la tabla “Gritos de señores de la guerra” o elegir uno que convenga a tu campaña.

GRITOS DE SEÑORES DE LA GUERRA

d8 Grito de guerra

- 1 “¡Recordad por qué luchamos!”.
- 2 “¡La victoria nos aguarda!”.
- 3 “¡Por la corona!”.
- 4 “¡Sin piedad con el enemigo!”.
- 5 “¡Luchad para que nos teman!”.
- 6 “¡Empuñad las armas! ¡Preparad los conjuros!”.
- 7 “¡Mandadlos al Abismo!”.
- 8 “¡Ya sabéis qué hacer!”.

SEÑOR DE LAS CALAVERAS

Los señores de las calaveras se han hecho con el control de vastas regiones del Páramo Sombrío. En estas tierras devastadas libran guerras contra sus rivales, dirigiendo hordas de muertos vivientes para reforzar su dominio. No obstante, el peor enemigo de un señor de las calaveras siempre acaba siendo él mismo, pues es un híbrido compuesto de tres individuos aborrecibles que conspiran constantemente contra los otros dos.

Las luchas internas y la traición dieron vida a los señores de las calaveras. El primero de ellos apareció a raíz del intento de Vecna de conquistar el mundo de Falcongrís, después de que el vampiro Kas traicionara a Vecna y le hiciera perder el ojo y la mano. Aprovechando esta coyuntura y la confusión resultante, los señores de la guerra de Vecna se alzaron unos contra otros, lo cual terminó frustrando los planes de su señor. Furioso, Vecna reunió a sus generales y capitanes y los fusionó de tres en tres, creando abominaciones obligadas a luchar consigo mismas por toda la eternidad. Desde el exilio a las sombras de los primeros señores de las calaveras, otros han surgido, creados generalmente a partir de otros líderes que traicionaron a sus señores.



SEÑOR DE LAS CALAVERAS

Muerto viviente Mediano (hechicero), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Habilidades: Atletismo +7, Historia +8, Percepción +12, Sigilo +8
Resistencia a daño: frío, necróptico; contundente, cortante y perfolante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cansancio, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: todos los idiomas que conocía en vida

Desafío: 15 (13 000 PX) **Bonificador por competencia:** +5

Evasión. Si el señor de las calaveras sufre un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla, siempre que no esté incapacitado.

Naturaleza Inusual. El señor de las calaveras no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Resistencia Legendaria (3/día). El señor de las calaveras puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Señor de la Tumba. Los aliados muertos vivientes del señor de las calaveras tienen ventaja en las tiradas de salvación si están a 9 m o menos de él y recuperan 1d6 puntos de golpe si empiezan su turno en esa zona.

ACCIONES

Ataque múltiple. El señor de las calaveras realiza tres ataques con su bastón de hueso o con su rayo letal.

Bastón de hueso. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente más 21 (6d6) de daño necróptico.

Rayo letal. **Ataque de conjuro a distancia:** +10 a impactar, alcance 18 m, un objetivo. **Impacto:** 27 (5d8 + 5) de daño necróptico.

Lanzamiento de conjuros. El señor de las calaveras lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 18):

A voluntad: *mano de mago, mensaje*

2/día cada uno: *puerta dimensional, terror*

1/día cada uno: *cono de frío, nube aniquiladora*

ACCIONES LEGENDARIAS

El señor de las calaveras puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El señor de las calaveras recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. El señor de las calaveras realiza un ataque con su bastón de hueso o con su rayo letal.

Moverse. El señor de las calaveras se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Invocar muertos vivientes (cuenta 2 acciones). El señor de las calaveras invoca hasta cinco esqueletos o zombis (ambos aparecen en el Manual de Monstruos) en espacios sin ocupar a 9 m o menos de él. Permanecen hasta que sean destruidos. Los muertos vivientes invocados de esta manera tiran iniciativa, actúan en el siguiente turno disponible y obedecen al señor de las calaveras. El señor de las calaveras no puede tener al mismo tiempo más de cinco muertos vivientes invocados con esta habilidad.



SHADAR-KAI

En la penumbra del Páramo Sombrío viven los shadar-kai, elfos cuyos ancestros servían a la Reina Cuervo, una diosa de la muerte y los recuerdos. Llegaron a ese reino en un pasado remoto, hace tanto que ahora están adaptados a su entorno tenebroso tanto física como mentalmente.

Tras eones de estar expuestos a la influencia del Páramo Sombrío, los shadar-kai suelen llevar vidas tristes y apenadas. En ese reino, tienen el pelo de un color pálido, la piel gris y arrugada y las articulaciones hinchadas, lo que les confiere un aspecto parecido al de un cadáver. Sin embargo, adoptan una apariencia más juvenil cuando se encuentran en otros planos, aunque su piel sigue conservando una tonalidad cenicienta y mortecina. Cuando están en el Páramo Sombrío, odian los espejos y evitan conservar objetos que les recuerden su edad.

Los shadar-kai de la Reina Cuervo vigilan tanto el Páramo Sombrío como el Plano Material en busca de almas y tragedias que puedan satisfacer a su deidad. Se rumorea que pueden encauzar los acontecimientos del mundo hacia rumbos trágicos solo para que ella se divierta. La Reina Cuervo tiene fama de resultar enigmática incluso para sus más devotos seguidores. No obstante, sus esfuerzos solo son recompensados mediante presagios imprecisos que interpretan lo mejor que pueden.

LA FORTALEZA DE LOS RECUERDOS

Los shadar-kai más fieles a la Reina Cuervo la sirven en la Fortaleza de los Recuerdos, su lúgubre castillo situado en el Páramo Sombrío. La fortaleza es un lugar triste y lleno de ecos incesantes del pasado. Las bandadas de cuervos que actúan de ojos y oídos de la Reina Cuervo oscurecen el cielo en los alrededores cuando salen de entre los muros con mensajes enigmáticos y presagios dirigidos a todos los rincones del multiverso.

Dentro de la fortaleza hay objetos que la Reina Cuervo encuentra irresistibles: posesiones impregnadas de sentimientos intensos de melancolía, nostalgia o remordimiento. Los shadar-kai le traen estos objetos a modo de obsequios, entre los que hay muebles, relojes, espejos, joyas y juguetes. En la fortaleza también se manifiestan visiones fantasmales de personas, lugares y mascotas. Cualquiera de estas cosas pueden aparecer de forma espontánea en su guarida, y todos los objetos y fantasmas son una representación metafórica de alguna historia (más o menos importante) que estuviera empapada de emoción pura.

Los shadar-kai que salen del Páramo Sombrío normalmente se embarcan en búsquedas de los objetos más impregnados de melancolía que puedan llevar al castillo sombrío de la reina.

DANZARÍN SOMBRÍO

Quienes se han enfrentado a un danzarín sombrío describen la experiencia como algo parecido a luchar contra una oscuridad viviente. Cualquier rincón y recoveco oscuro es un lugar por el que pueden emerger los ágiles y acrobáticos danzarines sombríos para tender una emboscada a su presa. Mediante esta táctica, atacan a sus enemigos desde cualquier ángulo con una ráfaga de cadenas que aprisionan y dañan la piel. Cuando su víctima está indefensa, la liquidan y saquean el cuerpo en busca de barbijas, en especial de cualquier cosa colorida y alegre para que puedan contemplarla cuando regresen a la penumbra del Páramo Sombrío.

PENUMBRISTA

Aunque son guerreros formidables, los penumbristas se suelen conformar con ocultarse entre las sombras y observar cómo su mera presencia afecta a sus víctimas. Su desoladora energía opriñe el corazón y hace que quienes estén cerca sientan la proximidad de la muerte. Si alguien los detecta,

DANZARÍN SOMBRÍO SHADAR-KAI

Humanoide Mediano (elfo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Car +4

Habilidades: Sigilo +6

Resistencia a daño: necrótico

Inmunidad a estados: cansancio, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, elfo

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Linaje Feérico. El shadar-kai tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El shadar-kai realiza tres ataques con su cadena con púas. Puede utilizar su salto de las sombras después de uno de estos ataques.

Cadena con púas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño perforante. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 14 o sufrirá uno de los siguientes efectos (elige uno o tira 1d6):

1–2: Descomposición. El objetivo recibirá 22 (4d10) de daño necrótico.

3–4: Agarre. El objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Mediana o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el shadar-kai no podrá agarrar a otro objetivo.

5–6: Derribo. El objetivo será derribado.

ACCIONES ADICIONALES

Salto entre sombras. El shadar-kai se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 9 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Tanto el espacio de partida como el de destino deben estar con luz tenue o en la oscuridad.

los penumbristas utilizan la magia de las sombras para convertir al enemigo en un espantoso cadáver.

RECLAMANTE DE ALMAS

Los reclamantes de almas están atormentados por la desesperación que sienten al haber perdido los recuerdos de un pasado mejor y ansían la vitalidad de los demás. El doloroso vacío que recorre a un reclamante de almas se irradia al exterior y se manifiesta como un peso insoportable que consume el vigor de los que tengan la mala fortuna de toparse con ellos. Los que logran escapar del ataque de un reclamante de almas no pueden olvidar el sonido que hacen: el gemido de un alma atormentada, perdida en un pozo sin fondo de tragedia.

PENUMBRISTA SHADAR-KAI

Humanoide Mediano (elfo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (17 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 104 (16d8 + 32)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +6

Inmunidad a daño: necrótico

Inmunidad a estados: cansancio, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, elfo

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Carga del Tiempo. Las bestias y los humanoides (excepto los elfos) tienen desventaja en las tiradas de salvación mientras estén a 3 m o menos del shadar-kai.

Linaje Feérico. El shadar-kai tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El shadar-kai realiza tres ataques con su lanza de las sombras. Puede sustituir un ataque por un uso de lanzamiento de conjuros.

Lanza de las sombras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +8 a impactar, alcance 1,5 m o 9/36 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 26 (4d12) de daño necrótico. **Impacto o fallo:** la lanza regresa mágicamente a la mano del shadar-kai inmediatamente después de un ataque a distancia.

Lanzamiento de conjuros. El shadar-kai lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: **armadura de mago, hablar con los muertos, ilusión menor, ojo arcano, prestidigitación**

1/día cada uno: **confusión, imagen mayor, perdición, puerta arcana, oscuridad, terror, visión veraz**

REACCIONES

Escape brumoso (recarga 6). Cuando el shadar-kai reciba daño, se vuelve invisible y se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver. Permanece invisible hasta el principio de su siguiente turno o hasta que ataque o lance un conjuro.



RECLAMANTE DE ALMAS

SHADAR-KAI

Humanoide Mediano (elfo), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 136 (21d8 + 42)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +7, Sab +7, Car +5

Habilidades: Percepción +7

Inmunidad a daño: necrótico, psíquico

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, elfo

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Línea Feérica. El shadar-kai tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Peso de las Eras. Cualquier bestia o humanoide (excepto elfos) que empiece su turno a 1,5 m o menos del shadar-kai verá su velocidad reducida en 6 m hasta el principio del siguiente turno de esa criatura.

Resistencia Mágica. El shadar-kai tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sed de Almas. Cuando el shadar-kai reduzca a 0 los puntos de golpe de una criatura, podrá obtener una cantidad de puntos de golpe temporales igual a la mitad de los puntos de golpe máximos de la criatura. Mientras el shadar-kai tenga puntos de golpe temporales por este atributo, tendrá ventaja en las tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El shadar-kai realiza dos ataques con su daga de las sombras.

Daga de las sombras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo.

Impacto: 13 (4d4 + 3) de daño perforante más 19 (3d12) de daño necrótico y el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación hasta el final del siguiente turno del shadar-kai. **Impacto o fallo:** la daga regresa mágicamente a la mano del shadar-kai inmediatamente después de un ataque a distancia.

Lanzamiento de conjuros. El shadar-kai lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

1/día cada uno: **apariencia, dedo de la muerte, forma gaseosa, imponer maldición**

Oleada de cansancio (recarga 4-6). El shadar-kai irradia cansancio en un cubo de 18 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 16. Si la fallan, recibirán 45 (10d8) de daño psíquico y sumarán 1 nivel de cansancio. Si la superan, recibirán la mitad de daño y no sumarán ningún nivel de cansancio.

¿Qué ocurre?
 ¿Esperas que haga
 algún comentario
 sobre estas bestias?
 Muy bien, aquí lo
 tienes: son la
 mascota fiel de una
 mascota fiel.

—Mordenkainen

Cómo no, Mordenkainen rechaza
 cualquier tipo de compañía, aunque
 sea la de cachorritos babosos, venenosos
 y demoníacos.

TASHA



SHOOSUVA

Infernal Grande (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, gnoll, telepatía 36 m

Desafío: 8 (3900 PX)

Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El shoosuva realiza un ataque de mordisco y uno con su aguijón de la cola.

Aguijón de la cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 4,5 m, una criatura. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o será envenenado. Mientras esté envenenado de esta manera, el objetivo también estará paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 26 (4d10 + 4) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Rabia. Si el shoosuva reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.



SIBRIEX

Los sibriex habitan en lugares remotos del Abismo, donde usan sus habilidades abyectas para crear nuevos horrores y buscar conocimientos ancestrales. Hay quien piensa que son tan antiguos como el propio Abismo, y su cuerpo segregá chorros de sangre y bilis que contaminan el terreno circundante.

SIBRIEX

Infernal Enorme (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 150 (12d12 + 72)

Velocidad: 0 m, volar 6 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Int +13, Car +13

Habilidades: Conocimiento Arcano +13, Historia +13, Percepción +13

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 23

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 18 (20 000 PX)

Bonificador por competencia: +6

Contaminación. El sibriex emite un aura de corrupción de 9 m en todas las direcciones. En la zona del aura, la vegetación se marchita y el suelo es terreno difícil para otras criaturas. Cualquier criatura que empiece su turno dentro del aura deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 20 o recibirá 14 (4d6) de daño de veneno. Las criaturas que la superen serán inmunes a la Contaminación de este sibriex durante 24 horas.

Resistencia Legendaria (3/día). El sibriex puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El sibriex realiza tres ataques con su cadena y usa chorrear bilis.

Cadena. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 20 (2d12 + 7) de daño de fuerza.

Chorrear bilis. El sibriex hace objetivo a una criatura que pueda ver a 36 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 20 o sufrirá 31 (9d6) de daño de ácido.

Deformar criatura. El sibriex hace objetivo a un máximo de tres criaturas que pueda ver a 36 m o menos de él. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 20. Si la supera, será inmune a los efectos de deformar criatura de este sibriex. Si la falla, será envenenado, lo que hará que sume 1 nivel de cansancio. Mientras esté envenenado por este efecto, deberá



repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos. Si supera tres tiradas de salvación, dejará de estar envenenado y restará todos los niveles de cansancio causados por el veneno. Cada tirada de salvación que falle le hará sumar otro nivel de cansancio. Si el objetivo llega a 6 niveles de cansancio, morirá y se transformará de inmediato en un **mane vivo** (consulta el *Manual de Monstruos*) bajo el control del sibriex. Solo se puede deshacer esta transformación mediante un conjuro *deseo*.

Lanzamiento de conjuros. El sibriex lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: *disipar magia, inmovilizar monstruo, orden imperiosa 1/día: romper la mente*

ACCIONES LEGENDARIAS

El sibriex puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El sibriex recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Lanzar conjuro. El sibriex utiliza su lanzamiento de conjuros.

Rociar bilis. El sibriex utiliza chorrear bilis.

Deformar (cuesta 2 acciones). El sibriex utiliza deformar criatura.



Los sibriex llevan milenios acumulando conocimiento de todos los planos y atesorándolo para cuando pueda resultarles útil. Su gran intelecto y la riqueza de información que poseen hacen que muchos acudan a ellos, incluidos los señores demoníacos. Algunos sibriex son consejeros y oráculos que manipulan a los demonios para conseguir sus propios objetivos, mientras que otros difunden sus conocimientos si con ello sacan algún beneficio.

Los sibriex pueden canalizar el poder del Abismo para crear nuevos demonios a partir de otras criaturas. Algunos demonios les piden dones físicos, ya que son capaces de injertarles nuevas partes corporales que aumenten su fuerza, visión o resistencia. Sin embargo, los sibriex nunca ofrecen su ayuda gratuitamente y exigen un servicio o tesoro a cambio de la carne que proporcionan.

VARIANTE: DEFORMACIÓN DE LA CARNE

El encuentro con un sibriex podría dejar irreconocible a una criatura. Si una criatura falla una tirada de salvación contra la acción de deformar criatura del sibriex, puedes tirar dados percentiles y consultar la tabla "Deformación de la carne" para determinar un efecto adicional, que desaparece cuando la criatura deja de sufrir los efectos de deformar criatura. Si la criatura se transforma en un mane, el efecto se convierte en una característica permanente de su cuerpo.

Una criatura puede someterse voluntariamente a una deformación de su carne, un proceso dolorosísimo en el que la criatura debe permanecer a 9 m o menos del sibriex durante al menos 1 hora. Cuando el proceso termine, tira una vez en la tabla (o elige un efecto) para determinar qué transformación permanente sufrirá la criatura.

DEFORMACIÓN DE LA CARNE

d100 Efecto

- | | |
|-------|--|
| 01–05 | El cabello, los ojos y la piel del objetivo se vuelven azules, rojos, amarillos o multicolores. |
| 06–10 | Al objetivo le crecen apéndices oculares donde antes tenía ojos. |
| 11–15 | Al objetivo le salen garras que puede usar como dagas. |
| 16–20 | Una de las piernas del objetivo se vuelve más larga que la otra, lo que reduce su velocidad caminando en 3 m. |
| 21–25 | Los ojos del objetivo se iluminan y arrojan luz tenue en un cono de 4,5 m al abrirlos. |
| 26–30 | Un par de alas, ya sean de plumas o piel, brotan de la espalda del objetivo, que obtiene una velocidad volando de 9 m. |
| 31–35 | Las orejas del objetivo se desprenden de su cabeza y huyen, por lo que queda ensordecido. |
| 36–40 | Dos de los dientes del objetivo se convierten en colmillos cortos. |
| 41–45 | Al objetivo le salen escamas similares a corteza en la piel que le otorgan un bonificador de +1 a la CA pero reducen su puntuación de Carisma en 2 (hasta un mínimo de 1). |
| 46–50 | Los brazos y piernas del objetivo se intercambian, por lo que solo puede moverse arrastrándose. |
| 51–55 | Los brazos del objetivo se convierten en tentáculos con dedos en las puntas, lo que aumenta su alcance en 1,5 m. |
| 56–60 | Las piernas del objetivo se vuelven muy largas y elásticas, lo que aumenta su velocidad caminando en 3 m. |
| 61–65 | Al objetivo le crece una cola larga y delgada que puede usar a modo de látigo. |
| 66–70 | Los ojos del objetivo se vuelven negros del todo y gana visión en la oscuridad hasta 36 m. |
| 71–75 | El objetivo se hincha y triplica su peso. |
| 76–80 | El objetivo se vuelve delgado y esquelético, reduciendo su peso a la mitad. |
| 81–85 | La cabeza del objetivo triplica su tamaño. |
| 86–90 | Las orejas del objetivo se convierten en alas que le dan una velocidad volando de 1,5 m. |
| 91–95 | El cuerpo del objetivo se vuelve inusualmente frágil, por lo que será vulnerable al daño contundente, cortante y perforante. |
| 96–00 | Al objetivo le crece otra cabeza, por lo que tendrá ventaja en las tiradas de salvación para evitar que lo asusten, aturden o hechicen. |

(Creo que el rencor puede ser un incentivo excelente. ¿Pero la furia desenfrenada? Pocas veces conduce a algo que no sea un gran desastre.)

TASHA



TANARUKK

Infernal Mediano (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d8 + 50)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Habilidades: Intimidación +2, Percepción +2

Resistencia a daño: fuego, veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común y uno cualquiera

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El tanarukk realiza un ataque de mordisco y uno con su espadón.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Agresivo. El tanarukk se mueve hasta su velocidad hacia un enemigo que pueda ver.

REACCIONES

Furia desenfrenada. En respuesta a sufrir el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, el tanarukk puede realizar un ataque de mordisco o con su espadón con ventaja contra el atacante.

TANARUKK

Cuando la influencia demoníaca corrompe a los líderes de un pueblo o una organización, estos quizás recurran a la magia abisal para crear tanarukks con el fin de utilizar a estos guerreros feroces para respaldar la fuerza de sus seguidores.

El señor demoníaco Baornet (aparece en este libro) comparte gustosamente el secreto para crear tanarukks con quienes le suplican poder. La secta de Gruumsh también domina un ritual para este fin y la deidad se lo otorga a quienes considera dignos. Sea cual sea el proceso que se utilice, este corrompe al sujeto y lo transforma en un infernal despiadado.

Aunque se valora a los tanarukks como luchadores temibles, constituyen una amenaza para sus aliados fuera del campo de batalla. Cuando no están luchando, los tanarukks son destructivos e irascibles, por lo que sus aliados suelen mantenerlos encarcelados. De lo contrario, los tanarukks libres arrasan con todo y tratan de hacerse con el poder por la fuerza. La mayoría de estas rebeliones fracasan, pero tienen fuertes repercusiones. Si un tanarukk se apodera del liderazgo de un grupo, es inevitable que lo conduzca a realizar saqueos descontrolados o incluso a la guerra.

TEMPESTAD ANCIANA

En los cuerpos de las tempestades ancianas se manifiestan terribles tormentas. Estos seres, hechos de nubes, viento, lluvia y relámpagos, tienen forma de serpiente y se deslizan por el cielo. Anegan la tierra que tienen debajo y la acribillan con sus relámpagos, y al volar levantan vendavales que acrecientan más aún el caos que generan.

TEMPESTAD ANCIANA

Elemental Gargantuesco, por lo general neutral

Clase de Armadura: 19

Puntos de golpe: 264 (16d20 + 96)

Velocidad: 0 m, volar 36 m (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	28 (+9)	23 (+6)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +12, Car +11

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: relámpago, trueno, veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, aturdido, cansancio, derribado, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 23 (50 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Forma de Aire. La tempestad puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio de solo 2,5 cm de ancho sin tener que apretarse.

Monstruo de Asedio. La tempestad infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

Pasar Volando. La tempestad no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para ponerse fuera del alcance de un enemigo.

Resistencia Legendaria (3/día). La tempestad puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

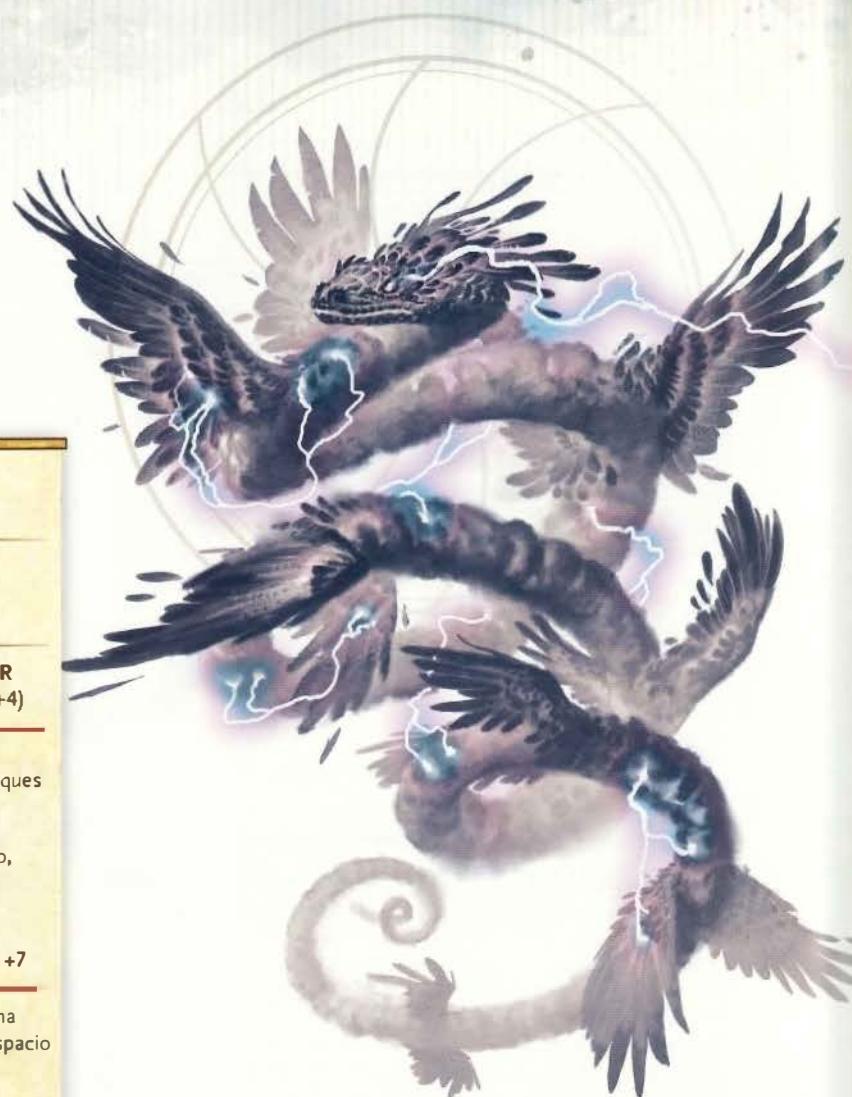
Tormenta Viviente. La tempestad siempre está en el centro de una tormenta de 1d6 + 6 km de diámetro. En esa zona llovió o nieva copiosamente, por lo que está ligeramente oscura. La intensa lluvia también extingue las llamas desprotegidas y provoca desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que usen el oído. Además, en la zona de la tormenta soplan fuertes vientos que provocan desventaja en las tiradas de ataque a distancia, extinguen las llamas desprotegidas y dispersan la niebla.

ACCIONES

Ataque múltiple. La tempestad realiza dos ataques con su golpe atronador.

Golpe atronador. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. Impacto: 23 (4d6 + 9) de daño de trueno.

Tormenta de relámpagos (recarga 6). Todas las criaturas a 36 m o menos de la tempestad deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 21; sufrirán 27 (6d8) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan. Si un objetivo falla la tirada por 5 o más, también quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.



ACCIONES LEGENDARIAS

La tempestad puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. La tempestad recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Moverse. La tempestad se mueve hasta su velocidad.

Relámpago (cuesta 2 acciones). La tempestad puede hacer que caiga un relámpago en cualquier punto que esté en la zona de su tormenta. Todas las criaturas a 1,5 m o menos de ese punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 21; sufrirán 16 (3d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Vendaval aullante (cuesta 3 acciones). La tempestad lanza una ráfaga de truenos y viento en una línea de 90 m de largo y 6 m de ancho. Los objetos situados en la zona recibirán 22 (4d10) de daño de trueno. Todas las criaturas situadas en la zona deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 21 o recibirán 22 (4d10) de daño de trueno y serán arrojadas por los aires lejos de la línea hasta una distancia máxima de 18 m. Si un objetivo lanzado por los aires choca con un objeto inamovible (como una pared o el suelo) o con otra criatura, sufrirá 3 (1d6) de daño contundente por cada 3 m recorridos antes del impacto. Si el objetivo choca contra otra criatura, esta última deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 19 o sufrirá el mismo daño por el impacto y será derribada.



TESTIGO MENTAL

Aberración Grande, por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 0 m, volar 6 m (levitar)

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

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +5

Habilidades: Percepción +8

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepatía 180 m

Desafío: 5 (1800 PX) Bonificador por competencia: +3

Repetidor Telepático. Cuando el testigo mental recibe un mensaje telepático, puede compartirlo telepáticamente hasta con otras siete criaturas que pueda ver a 180 m o menos de él.

ACCIONES

Ataque múltiple. El testigo mental realiza un ataque de mordisco y uno con sus tentáculos, o usa su rayo ocular tres veces.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 16 (4d6 + 2) de daño perforante.

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 3 m, una criatura. Impacto: 20 (4d8 + 2) de daño psíquico. Si el objetivo es Grande o más pequeño, quedará agarrado (CD 13 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 13 o quedará apresado hasta que este agarre termine.

TESTIGO MENTAL

Si un contemplador queda aturdido y lo llevan al estanque de un cerebro anciano (aparece en este libro), podrán convertirlo en un testigo mental. Esto modificará algunos de sus rayos oculares y transformará cuatro de sus apéndices en tentáculos similares a los de un azotamiento. La devoción al cerebro anciano y la sumisión a las órdenes de los ilícitos se graban psíquicamente en el testigo mental.

Su función principal consiste en mejorar la comunicación telepática de una colonia de azotamientos. Las criaturas que se comuniquen telepáticamente con un testigo mental podrán conversar a través de este con hasta otras siete criaturas que estén en su campo de visión, lo que les permite repartir órdenes e información rápidamente.

Si se separa de sus amos ilícitos, el testigo mental buscará otras criaturas telepáticas para que le digan lo que tiene que hacer. Se conocen casos de testigos mentales aliados con flumphs (consulta el *Manual de Monstruos*) y seres planares como los demonios, lo que cambia su perspectiva y su alineamiento para concordar con los de sus nuevos amos.

Rayo ocular. El testigo mental dispara un rayo ocular mágico al azar (tira 1d6 y repite si el rayo ya se ha utilizado este turno) contra un objetivo que pueda ver a 36 m o menos de él:

1: Rayo de aversión. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 13. Si la falla, tendrá desventaja en las tiradas de ataque durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

2: Rayo aterrador. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o quedará asustado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

3: Rayo psíquico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 13 o sufrirá 27 (6d8) de daño psíquico.

4: Rayo ralentizador. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 13. Si la falla, su velocidad se reducirá a la mitad durante 1 minuto. Además, la criatura no podrá llevar a cabo reacciones y podrá realizar una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

5: Rayo aturdidor. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o quedará aturdido durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

6: Rayo telequinético. Si el objetivo es una criatura, deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 13. Si la falla, el testigo mental lo moverá hasta 9 m en cualquier dirección y quedará apresado por el agarre telequinético del rayo hasta el principio del siguiente turno del testigo mental o hasta que el testigo mental esté incapacitado.

Si el objetivo es un objeto de 150 kg o menos que no lleve a vista nadie, se moverá telequinéticamente hasta 9 m en cualquier dirección. El testigo mental también puede controlar objetos con este rayo, por ejemplo, manipular una herramienta sencilla o abrir una puerta o un contenedor.



TITIVILUS

Dispater, el sombrío señor de Dis, gobierna desde su palacio de hierro y parece ocultarse tras sus pasillos laberínticos, muros férreos, trampas diabólicas y siervos monstruosos. Consciente de que tiene enemigos en todas partes y temeroso de que le arrebaten el poder como a Moloch, a Gerión y a tantos otros, casi nunca viaja más allá de la ciudad que se extiende junto a su palacio.

Dispater tiene motivos para ser cauto, pero la verdadera amenaza no viene de fuera. Su error más grande fue dejarse seducir por Titivilus, que lo engatusó para convertirse en el consejero principal del hogar de Dispater.

Aunque Titivilus no tiene tanta fuerza física ni poder como otros archidiablos, lo compensa con su astucia. Es un político inteligente que se ha abierto camino hasta convertirse en el segundo diablo más poderoso de Dis con solo decir lo correcto en el momento adecuado para conseguir lo que buscaba. Este maestro de la negociación es encantador, agradable y capaz de tergiversar las palabras para dejar a sus víctimas confundidas y convencidas de que él está de su lado. Mediante estas habilidades, Titivilus ha manipulado a todos aquellos con los que se ha topado hasta llegar al poder, bien sea para ganárselos para su causa o para eliminarlos por ser una amenaza.

Desde que se convirtió en consejero, Titivilus ha convencido a Dispater de que se fraguan innumerables conspiraciones contra él y de que el propio Asmodeo trata de despojarlo de su poder. Como respuesta, Dispater se ha refugiado en su palacio y ha dejado que Titivilus tome las decisiones del día a día, incluso autorizándolo a atender y negociar los pactos con los mortales que tratan de invocar a Dispater. Titivilus representa ahora a su maestro y habla con su voz, un giro de los acontecimientos que ha conducido a que se rumoree que o bien Titivilus es Dispater disfrazado o bien ha derrocado al archidiablo y lo ha reemplazado.

Titivilus reconoce la precariedad de su cargo. Al fin y al cabo, que Dispater acepte sus planes y consejos solo durará hasta que algún otro conspirador se entrometa y revele la verdad. Para cubrirse las espaldas, Titivilus ha comenzado a reclutar forasteros para lidiar con diablos problemáticos, protegerse de las críticas y, sobre todo, crear complicaciones que pueda resolver él mismo, reforzando así su valía a los ojos de su maestro. Titivilus cree que los aventureros se ajustan perfectamente a estos cometidos y los recluta directamente o a través de intermediarios, para luego usarlos conforme requieran sus planes.





TITIVILUS

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 150 (20d8 + 60)

Velocidad: 12 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	22 (+6)	17 (+3)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Tiradas de salvación: Des +11, Con +8, Sab +11, Car +13

Habilidades: Engaño +13, Intimidación +13, Perspicacia +11, Persuasión +13

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 16

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 16 (15 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Regeneración. Titivilus recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío o radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Titivilus solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Titivilus puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Titivilus tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Ventriloquía. Cuando Titivilus habla, puede elegir un punto a 18 m o menos de él y su voz saldrá de ese punto.

ACCIONES

Ataque múltiple. Titivilus realiza un ataque con su espada de plata y utiliza su palabra temible.

Espada de plata. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño de fuerza o 9 (1d10 + 4) de daño de fuerza si se usa a dos manos, más 16 (3d10) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, sus puntos de golpe máximos se reducen en una cantidad igual a la mitad del daño necrótico recibido.

Lanzamiento de conjuros. Titivilus lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 21):

A voluntad: alterar el propio aspecto, imagen mayor, indetectable, recado, sugerencia

3/día cada uno: alterar los recuerdos, engañar

Palabra temible. Titivilus hace objetivo a una criatura que pueda ver 3 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 21 o quedará asustado de él durante 1 minuto. Mientras esté asustado de esta manera, deberá realizar la acción de Correr y alejarse de Titivilus por la ruta más segura disponible en cada uno de sus turnos; si no hay ningún sitio al que moverse, no tendrá que realizar la acción de Correr. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Palabras tergiversadoras. Titivilus hace objetivo a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 21 o quedará hechizado por Titivilus durante 1 minuto. El objetivo hechizado puede repetir la tirada de salvación si Titivilus le infinge daño. Una criatura que supere la tirada de salvación será inmune a las palabras tergiversadoras de Titivilus durante 24 horas.

Teletransporte. Titivilus se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

ACCIONES LEGENDARIAS

Titivilus puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Titivilus recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Orientación corruptora. Titivilus utiliza sus palabras tergiversadoras. De forma alternativa, hace objetivo a una criatura que haya hechizado y esté a 18 m o menos de él. Ese objetivo hechizado deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 21 o Titivilus decidirá cómo actúa el objetivo durante su siguiente turno.

Teletransporte. Titivilus utiliza su teletransporte.

Asalto (cuesta 2 acciones). Titivilus realiza un ataque con su espada o utiliza su palabra temible.



TLINCALLI

Los tlincallis, también conocidos como el pueblo escorpión, son criaturas cubiertas de quitina, humanoides de cintura para arriba y con la parte inferior como la de un escorpión enorme, rematada por un aguijón en la punta de su larga cola. Estas criaturas del desierto deambulan por regiones áridas y cazan al amanecer y al anochecer. Entretanto, se protegen del calor del día o del frío de la noche enterrándose en la arena o en la tierra, pero si el terreno les dificulta hacerlo, merodean por ruinas o cuevas poco profundas.

Los tlincallis solo permanecen en un mismo lugar mientras la caza sea abundante en los alrededores, aunque pueden volver una y otra vez a un sitio por ese mismo motivo a lo largo de sus viajes. También se establecen temporalmente cuando llega la época de poner huevos e incubar a una nueva prole.

El pueblo escorpión deposita sus huevos en lugares templados y protegidos de los rayos del sol, a menudo entre grupos de cactus cerca de su asentamiento actual. Los huevos tienen cáscaras duras recubiertas por un veneno paralizante, parecido al que producen sus agujones. La mayoría de los depredadores que osen romper los huevos estarán indefensos ante los tlincallis progenitores cuando se acercan a investigar.

Los tlincallis comen lo que matan, ya cacen animales del desierto o una caravana, pero cuando tienen nuevas bocas que alimentar, procuran mantener con vida a algunas de sus presas. Tras utilizar sus agujones para paralizar a las víctimas y sus cadenas con púas para atarlas, los tlincallis llevan a los prisioneros a su campamento y los atan a cactus o formaciones rocosas. Cuando el sol se pone, las crías salen de la guarida para devorar vivos a los prisioneros.

Estos depredadores se consideran grandes cazadores y respetan a quienes tengan una habilidad similar. Si un tlincalli se topa con un cazador más fuerte que él, como un dragón azul, sopesa cuidadosamente si servir al cazador superior, pasar de largo o luchar a muerte para acabar con la competencia.

Los tlincallis rara vez construyen ciudades, elaboran prendas o extraen metales. En vez de ello, rebuscan lo que necesitan o quieren. Lo que sí hacen es fundir el metal que encuentren para forjar armas, armaduras y herramientas.

TLINCALLI

Monstruosidad Grande, por lo general neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4, Supervivencia +4

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: tlincalli

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

ACCIONES

Ataque múltiple. El tlincalli realiza un ataque con su espada larga o su cadena con púas y otro con su aguijón.

Agujón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 14 o quedará envenenado durante 1 minuto. Si la falla por 5 o más, el objetivo también quedará paralizado mientras esté envenenado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Cadena con púas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante y el objetivo quedará agarrado (CD 11 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el tlincalli no podrá usar la cadena con púas contra otro objetivo.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

TORTOGAS

Las tortugas son bípedos omnívoros con aspecto de tortuga y cuyo caparazón cubre la mayor parte de su cuerpo. Como llevan la casa a cuestas, las tortugas no suelen permanecer mucho tiempo en el mismo sitio.

A la mayoría de tortugas les gusta ver cómo viven otros pueblos. Una tortuga puede pasarse décadas fuera de su tierra natal sin sentir nostalgia, ya que suele considerar a los compañeros que tenga en ese momento como su familia.

DRUIDA TORTOGA

Muchas tortugas ven el mundo como un lugar maravilloso. Viven para escuchar el sonido de la brisa que se cuela entre los árboles, para observar a una rana mientras croa sobre un nenúfar o para hacer cola en un mercado concurredio. Una tortuga druida se deleita más que la mayoría con estas cosas y canaliza la magia natural del mundo que la rodea.

DRUIDA TORTOGA

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Naturaleza +2, Supervivencia +4, Trato con Animales +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: acuano, común

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Aguantar la Respiración. La tortuga puede aguantar la respiración durante 1 hora.

ACCIONES

Ataque múltiple. La tortuga realiza cuatro ataques con sus garras o dos ataques con la ira de la naturaleza.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Ira de la naturaleza. Ataque de conjuro a distancia: +4 a impactar, alcance 27 m, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño de un tipo a elección de la tortuga: frío, fuego, relámpago o trueno.

Defensa con caparazón. La tortuga se esconde en su caparazón. Hasta que salga, recibe un bonificador de +4 a su CA y tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras esté en el caparazón, la tortuga estará derribada, su velocidad será 0 y no podrá aumentar, tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Destreza, no podrá llevar a cabo reacciones y la única acción que podrá realizar es una acción adicional para salir del caparazón.

Lanzamiento de conjuros. La tortuga lanza uno de los siguientes conjuros, que utiliza la Sabiduría como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 12):

A voluntad: guía, saber druídico

2/día cada uno: curar heridas, hablar con los animales, inmovilizar persona, ola atronadora



TORTOGA

TORTOGA

El perfil de la tortuga genérica que se muestra aquí representa a una guerrera, en especial a una que viaja de un lado a otro.

TORTOGA

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Atletismo +4, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, común

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Aguantar la Respiración. La tortuga puede aguantar la respiración durante 1 hora.

ACCIONES

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Ballesta ligera. Ataque con arma a distancia: +2 a impactar, alcance 24/96 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d8) de daño perforante.

Defensa con caparazón. La tortuga se esconde en su caparazón. Hasta que salga, recibe un bonificador de +4 a su CA y tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras esté en el caparazón, la tortuga estará derribada, su velocidad será 0 y no podrá aumentar, tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Destreza, no podrá llevar a cabo reacciones y la única acción que podrá realizar es una acción adicional para salir del caparazón.



TRAMPERO

Un trampero es una criatura parecida a un pez manta que acecha en entornos subterráneos. Puede cambiar el color y la textura de la parte exterior y dura de su cuerpo para camuflarse con el entorno, mientras que la parte interior y suave del mismo se adhiere al suelo, las paredes o el techo de su territorio de caza. Permanece inmóvil mientras espera a que se aproxime una presa y, cuando tiene un objetivo al alcance, se despega de la superficie y envuelve a la víctima para estrujarla, ahogarla y luego digerirla. Tan solo deja espardidos tras de sí los huesos, metales, tesoros y otros trozos que no pueda digerir.

La capacidad de un trampero de cambiar el color y la textura de su parte exterior le permite mimetizarse con cualquier superficie de piedra, tierra o madera para ocultarse, excepto ante un escrutinio riguroso. No puede cambiar su textura a la de una superficie cubierta de hierba o nieve, pero es lo bastante astuto como para cambiar de color y ocultarse bajo una capa fina de vegetación o nieve de verdad.

Un trampero que acecha desde el suelo de su territorio de caza puede cubrir con su cuerpo cualquier resto que haya, para que solo parezcan irregularidades de la superficie. También podría adherirse a una pared cercana o a un techo y utilizar los restos como cebo. De esta forma, cualquier criatura que se detenga a investigar los huesos en busca de objetos de valor se puede convertir en su siguiente festín.

Los tramperos tienen que comer una criatura del tamaño de un mediano una vez por semana para mantenerse saciados. Si cuentan con un suministro constante de comida, les gusta permanecer en un mismo lugar y convertirse en una amenaza en un pasadizo de una mazmorra transitada o en rutas naturales muy frecuentadas. Si la comida escasea, los tramperos entran en un estado de hibernación que puede durar meses, aunque siguen detectando si se acerca una presa. Si un trampero está a punto de morir de hambre, puede desafiar a sus instintos y abandonar su viejo territorio en busca de un lugar mejor para cazar.

TRAMPERO

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 6 m, trepar 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Bonificador por competencia: +2

Apariencia Falsa. Si el trampero está quieto en el suelo, en una pared o en un techo al principio del combate, tiene ventaja en su tirada de

iniciativa. Además, si una criatura no ha visto al trampero moverse o actuar, la criatura deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 18 para darse cuenta de que el trampero no es parte del suelo, la pared o el techo.

Trepar cual Arácnido. El trampero puede trepar por superficies difíciles e incluso recorrer techos boca abajo sin tener que realizar pruebas de característica.

ACCIONES

Ahogar. Una criatura Grande o más pequeña que esté a 3 m o menos del trampero deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 13 o quedará agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo recibirá 13 (3d6 + 3) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de ácido al principio de cada uno de sus turnos. Mientras esté agarrado de esta manera, el objetivo estará apresado, cegado y desprovisto de aire. El trampero solo puede ahogar a una criatura a la vez.

TROLLS

Después de ser casi aniquilados y regenerarse a partir de meros trozos de carne, algunos trolls pueden adquirir rasgos muy extraños. Los trolls que se transforman radicalmente, como los trolls putrefactos, los trolls espirituales y los trolls ponzoñosos, que se describen a continuación, suelen surgir cuando los trolls se regeneran cerca de emanaciones mágicas, energía planar, enfermedades o muerte a gran escala, o si sus cuerpos sufrieron daño por parte de fuerzas elementales. Estas formas inusuales también pueden producirse y tomar forma por culpa de la magia ritual de lanzadores de conjuros malvados o por las propias prácticas de los trolls, como ocurre con los trolls terribles.

TROLL ESPIRITUAL

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 130 (20d10 + 20)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Habilidades: Percepción +3

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: gigante

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

Movimiento Incorpóreo. El troll puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Regeneración. El troll recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de fuerza o psíquico, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El troll solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El troll realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 19 (3d10 + 3) de daño psíquico.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 19 (3d10 + 3) de daño psíquico y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o quedará aturdido durante 1 minuto. El objetivo aturdido puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.



TROLL ESPIRITUAL

VAPRAK EL DESTRUCTOR

Aunque los trolls rara vez son devotos o reflexionan sobre cuestiones espirituales, algunos temen y veneran a una entidad conocida como Vaprak el Destructor. La verdadera naturaleza de Vaprak es un misterio, pero siempre se representa como una criatura horrorosa, deforme y verdosa que recuerda mucho a un troll. Vaprak es propenso a sufrir arrebatos destructivos y siente un temor incontrolable a las conspiraciones y ambiciones de otras deidades.

Los trolls que adoran a Vaprak creen que este dios devora el alma de quienes han sido cocinados o digeridos (que mueren por fuego o ácido). Si no, el dios escupe el alma de nuevo al mundo para que se regenere en un cuerpo nuevo.

TROLL ESPIRITUAL

Un troll bombardeado con energía psíquica puede adoptar una forma incorpórea al regenerarse. La mente del troll sobrevive, pero el cuerpo es tan insustancial como una sombra. Puede que la criatura no se dé cuenta de ese cambio, ya que seguirá moviéndose y atacando con sus dientes y garras como siempre, pero ahora dañará las mentes de sus víctimas.

TROLL PONZOÑOSO

Un troll que sobreviva a una fuerte dosis de veneno podría transformarse en un troll ponzoñoso. Los restos de veneno contaminan la sangre y los tejidos del troll e incluso se filtra por los poros para cubrir sus colmillos y garras. Estas criaturas son especialmente peligrosas en el combate cuerpo a cuerpo, ya que el veneno gotea de su piel y sale a chorros de cada herida que sufren.



TROLL PONZOÑOSO

TROLL PONZOÑOSO

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 94 (9d10 + 45)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +5

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: gigante

Desafío: 7 (2900 PX)

Bonificador por competencia: +3

Regeneración. El troll recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El troll solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Salpicadura Venenosa. Cuando el troll reciba daño de cualquier tipo excepto psíquico, todas las criaturas a 1,5 m o menos de él recibirán 9 (2d8) de daño de veneno.

TROLL PUTREFACTO

Un troll imbuido de oleadas de energía necrótica mientras se regenera puede desarrollar una relación simbiótica con ese poder letal. El cuerpo del troll se atrofia y la carne se desprende del cuerpo tan rápido como se forma. Al final, un troll putrefacto es incapaz de regenerarse, aunque sigue curándose con normalidad. La energía necrótica fluye por la criatura y el mero hecho de estar junto a un troll putrefacto hace que otras criaturas se expongan a emanaciones letales.

TROLL TERRIBLE

Los trolls matan y comen casi de todo; en raras ocasiones, incluso a otros trolls. El efecto de este canibalismo es que el troll crezca hasta un tamaño descomunal. Los trolls terribles que surgen de este modo ansían más y más carne de troll para seguir creciendo.

Este tipo de trolls también aumentan su tamaño injertándose carne. Si se ata un trozo de carne trémula de troll a una herida reciente de un troll terrible, su capacidad regeneradora hace que la nueva masa se incorpore a la musculatura del troll. Lo que resulta más aterrador son los múltiples brazos, ojos, garras y órganos que los trolls terribles arrancan a sus víctimas y se injertan a sí mismos de esta manera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El troll realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante más 4 (1d8) de daño de veneno.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 4 (1d8) de daño de veneno y el objetivo quedará envenenado hasta el principio del siguiente turno del troll.

Rociada de veneno (recarga 6). El troll se corta a sí mismo con una garra y rocía veneno en un cubo de 4,5 m. El troll sufre 7 (2d6) de daño cortante que no se puede reducir de ninguna forma. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 16. Si la fallan, recibirán 18 (4d8) de daño de veneno y quedarán envenenadas durante 1 minuto. Si la superan, sufrirán la mitad del daño y no quedarán envenenadas. Una criatura envenenada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.



TROLL
PUTREFACTO

TROLL PUTREFACTO

Gigante Grande, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 138 (12d10 + 72)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	8 (-1)	4 (-3)

Habilidades: Percepción +3

Inmunidad a daño: necrótico

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: gigante

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Degeneración Rancia. Al final de cada turno del troll, todas las criaturas a 1,5 m o menos de él recibirán 11 (2d10) de daño necrótico salvo que el troll haya recibido daño de ácido o de fuego desde el final de su turno anterior.

ACCIONES

Ataque múltiple. El troll realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante más 7 (2d6) de daño necrótico.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño perforante más 16 (3d10) de daño necrótico.



TROLL TERRIBLE

TROLL TERRIBLE

Gigante Enorme, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 172 (15d12 + 75)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	9 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +2

Habilidades: Percepción +10

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 20

Idiomas: gigante

Desafío: 13 (10 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Regeneración. El troll recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de ácido o de fuego, recupera solo 5 puntos de golpe al principio de su siguiente turno. El troll solo morirá si recibe un ataque que inflige 10 o más daño de ácido o de fuego mientras tenga 0 puntos de golpe.

ACCIONES

Ataque múltiple. El troll realiza un ataque de mordisco y cuatro con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 16 (3d6 + 6) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 10 (1d8 + 6) de daño perforante más 5 (1d10) de daño de veneno.

Torbellino de garras (recarga 5-6). Todas las criaturas a 3 m o menos del troll deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 19; sufrirán 44 (8d10) de daño cortante si la fallan o la mitad del daño si la superan.



ULITHARID

En contadas ocasiones, cuando un renacuajo del estanque de un cerebro anciano (aparece en este libro) se implanta en una criatura, esta se transforma en un ulitharid: un azotamiento más grande y poderoso con seis tentáculos. Los ilícidos reconocen de forma innata que la supervivencia de un ulitharid es más importante que la suya propia. En cambio, la reacción de un cerebro anciano ante el surgimiento de un ulitharid puede ser muy variada. En la mayoría de las colonias, el ulitharid se convierte en el siervo predilecto del cerebro anciano y se le otorga mucho poder y autoridad. En otras, sin embargo, el cerebro anciano lo percibe como un posible rival, por lo que manipula o sofoca las ambiciones del ulitharid.

Cuando un ulitharid no tolera compartir el liderazgo con un cerebro anciano, se va de la colonia junto con un grupo de azotamientos para crear una nueva en otro lugar. Cuando el cuerpo del ulitharid muere, un proceso especial transforma su cerebro en un nuevo cerebro anciano para la colonia.

Este proceso no funciona en el cerebro de un ulitharid que haya muerto por causas naturales, ya que estos cerebros están demasiado decrepitos como para usarlos. Por ello, cada ulitharid lleva un bastón mejorado psíonicamente. Cuando el ulitharid está listo para renunciar a la vida, se coloca el bastón en la parte posterior de la cabeza y este abre su cráneo para que se pueda extraer el cerebro. A continuación, el cerebro y el bastón se introducen en el cadáver del ulitharid, lo que hace que se disuelva para convertirse en icor. Esta sustancia con potencia psiónica ayuda a alimentar la transformación de la zona en un estanque para el cerebro anciano en estado embrionario.

ULITHARID

Aberración Grande (azotamientos), por lo general legal malvada

Clase de Armadura: 15 (coraza)

Puntos de golpe: 127 (17d10 + 34)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +8, Car +9

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Percepción +8, Perspicacia +8, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 18

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepatía 3 km

Desafío: 9 (5000 PX)

Bonificador por competencia: +4

Conexión Psíonica. Si un cerebro anciano establece un enlace psíquico con el ulitharid, el cerebro anciano puede formar un enlace psíquico con cualquier otra criatura que el ulitharid pueda detectar mediante *Sentir Criaturas*. Este tipo de enlace termina si la criatura sale del alcance telepático del ulitharid y del cerebro anciano. El ulitharid puede mantener su enlace psíquico con el cerebro anciano independientemente de la distancia que haya entre ellos siempre y cuando estén en el mismo plano de existencia. Si el ulitharid se encuentra a 7,5 km o más del cerebro anciano, puede poner fin al enlace psíquico en cualquier momento (no requiere acción).

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

Sentir Criaturas. El ulitharid detecta la presencia de criaturas a 3 km o menos de él que tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia a la que está cada criatura y la dirección en la que se halla, además de su puntuación de Inteligencia, pero no percibe nada más. Una criatura protegida por los conjuros *indetectable*, *mente en blanco* o similares evitará ser detectada de esta manera.

ACCIONES

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, una criatura. Impacto: 27 (4d10 + 5) de daño psíquico. Si el objetivo es Grande o más pequeño, quedará agarrado (CD 14 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 17 o quedará aturdido hasta que este agarre termine.

Extraer cerebro. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 1,5 m, un humanoide incapacitado que el ulitharid esté agarrando. Impacto: 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, el ulitharid lo matará extrayendo y devorando el cerebro.

Descarga mental (recarga 5–6). El ulitharid emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 18 m. Todas las criaturas que estén en la zona deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia con CD 17 o recibirán 31 (4d12 + 5) de daño psíquico y quedarán aturdidas durante 1 minuto. Un objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Lanzamiento de conjuros (psíonica). El ulitharid lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *detectar pensamientos, levitar*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dominar monstruo, escudriñar, proyectar imagen, romper la mente, sugerión en masa, telequinesia*



VARGOUILLE

Los vargouilles son seres con una cabeza cercenada por cuerpo y alas en lugar de orejas. Estas criaturas no paran de chillar y aletear y salen del Abismo para infestar otros planos, como Carceri, en los que constituyen una amenaza. Cada vargouille porta una enfermedad con la que crea más seres de su especie, por lo que una bandada de vargouilles representa una plaga de caos y maldad.

Los enjambres de vargouilles vuelan por las cavernas y los cielos del Abismo. Los demonios poderosos e inteligentes no los tienen mucho en cuenta, ya que saben que los vargouilles no pueden causarles ningún mal. Incluso el demonio más débil, como un mane o un dretch, solo teme a los vargouilles si aparecen muchos juntos. En los Planos Inferiores, los vargouilles rara vez tienen la oportunidad de ingerir presas vivas que no sean alimañas. Normalmente, beben a lenguetazos elicor que deja un infernal cuando mata a otro.

Como ansían alimentarse de presas vivas, los vargouilles siempre intentan escapar de los Planos Inferiores. En ocasiones inusuales, cuando se invoca a un demonio a otro plano, puede que lleve con él a un vargouille pegado como si fuera una garra. Cuando un mortal toma precauciones para controlar a un demonio invocado, no suele tener en cuenta a los polizones, lo que permite a los vargouilles largarse fácilmente.

Los vargouilles que vagan libremente por el Plano Material son una grave amenaza para todas las criaturas. Sus horribles chillidos pueden aterrorizar y paralizar a otras criaturas, lo que facilita que el vargouille les infecte con su maldición. Si esta sigue su curso, un espíritu abisal invadirá el cuerpo de la persona y provocará una transformación espantosa. En cuestión de horas, la cabeza de la víctima adoptará aspectos infernales como colmillos, tentáculos o cuernos. Al mismo tiempo, le crecerán las orejas y se convertirán en apéndices con forma de alas. En la fase final, la cabeza de la víctima se desprenderá del cuerpo entre borbotones de sangre y acabará convirtiéndose en otro vargouille, que, con frecuencia, se beberá con entusiasmo la sangre derramada de su antiguo cuerpo. La luz solar o la iluminación brillante de un conjuro *luz del día* pueden retrasar la transformación, pero, de cualquier otro modo, solo la magia es capaz de levantar esta maldición.

VARGOUILLE

Infernal Diminuto, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 18 (4d4 + 8)

Velocidad: 1,5 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende abisal, infernal y cualquier otro idioma que supiera antes de convertirse en un vargouille, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de veneno.

Chillido impresionante (recarga 5–6). El vargouille grita. Todo humanoide o bestia que esté a 9 m o menos del vargouille y pueda oírlo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o quedará asustado del vargouille hasta el final del siguiente turno del mismo. Mientras un objetivo esté asustado de esta forma, estará aturdido. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina para él, será inmune al chillido impresionante de todos los vargouilles durante 1 hora.

Maldición abisal. El vargouille hace objetivo a un humanoide incapacitado a 1,5 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma con CD 12 o quedará maldito. El objetivo pierde 1 punto de Carisma cada hora, ya que su cabeza adopta rasgos infernales. La maldición no avanza mientras el objetivo esté bajo la luz solar o en la zona de un conjuro *luz del día*. Ese tiempo no cuenta. Cuando el Carisma del objetivo maldito sea 2, morirá y su cabeza se desprenderá de su cuerpo para convertirse en un nuevo vargouille. Si se lanzan los conjuros *levantar maldición, restablecimiento mayor* o similares al objetivo antes de que la transformación se complete, se detendrá la maldición y se desharán los cambios que haya sufrido el objetivo por la misma.

VEGEPIGMEOS

Los vegepigmeos son criaturas fungosas que viven en pequeños grupos, cazan para alimentarse y esparcen las esporas con las que se reproducen. También se les llama gente del moho o mohosos y viven en zonas húmedas y oscuras, por lo que normalmente se les ve en el subsuelo o en los bosques donde apenas penetra la luz solar. Los vegepigmeos sienten afinidad por otras plantas y hongos. Por ello, los grupos de vegepigmeos conviven bien con criaturas como los micónidos adultos, los chillones y los hongos violetas (todos aparecen en el *Manual de Monstruos*).

Aunque prefieren comer carne fresca, huesos y sangre, también pueden absorber los nutrientes del suelo y de muchos tipos de materia orgánica, así que rara vez tienen hambre. Pueden sisear y emitir otros sonidos expulsando aire por la boca, pero no pueden hablar en el sentido convencional. Entre ellos, se comunican siseando, haciendo gestos y con golpecitos. Los vegepigmeos no construyen ni fabrican muchas cosas por sí mismos: cualquier equipo que tengan lo adquieren de otras criaturas o lo construyen copiando estructuras simples que hayan visto antes.

JEFE VEGEPIGMEO

A medida que un vegepigmeo envejece, se vuelve más fuerte y desarrolla cúmulos de esporas en su cuerpo. Los otros vegepigmeos tratan a estos como jefes. Un jefe puede expulsar sus esporas de repente para infectar a las criaturas cercanas. Si una criatura muere mientras está infectada, su cuerpo produce vegepigmeos de la misma forma que el moho rojizo.

VEGEPIGMEO

Los vegepigmeos típicos proceden de los restos que deja el moho rojizo al matar a un humanoide o un gigante (consulta "Moho rojizo" a continuación). Un día más tarde, uno o varios vegepigmeos surgen del cuerpo.

VEGEPIGMEO ESPINOSO

Si una bestia como un perro u oso muere por acción del moho rojizo, el resultado es una criatura conocida como un espinoso, en lugar de un vegepigmeo bípedo. Los espinosos son menos inteligentes que otros vegepigmeos, pero son más grandes y feroces y tienen el cuerpo cubierto de espinas.

MOHO ROJIZO

Pocos saben con certeza de dónde viene el moho rojizo. Un relato histórico habla de que unos aventureros que se encontraban en la sierra descubrieron el moho rojizo y a los vegepigmeos en una peculiar mazmorra de metal llena de vida extraña. Otra historia dice que unos exploradores encontraron el moho rojizo en un cráter que dejó una estrella fugaz, donde el bosque aledaño se había infestado de vegepigmeos.

El moho solo se encuentra en lugares oscuros, cálidos y húmedos. El moho rojizo que se extiende por un objeto de metal se puede confundir con óxido y se debe superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o de Sabiduría (Supervivencia) con CD 15 para identificarlo.

EFFECTOS DEL MOHO

Cualquier criatura que se acerque a 1,5 m o menos del moho rojizo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 mientras el moho expulsa una nube de esporas. Si la falla, la criatura quedará envenenada. Una criatura envenenada de esta manera recibirá 7 (2d6) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Cualquier tipo de magia que neutralice el veneno o cure las enfermedades acaba con la plaga. Si los puntos de golpe de una criatura se reducen a 0 por el moho, esta morirá. Si la criatura muerta es una bestia, un gigante o un humanoide, uno o varios vegepigmeos emergen de su cadáver 24 horas después: si el cuerpo es Pequeño, sale uno; si es Mediano, salen dos; si es Grande, salen cuatro; si es Enorme, salen ocho y si es Gargantuesco, salen dieciséis.

JEFE VEGEPIGMEO

Planta Pequeña, por lo general neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d6 + 12)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Resistencia a daño: relámpago; perforante

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: vegepigmeo

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Camuflaje Vegetal. El vegepigmeo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en cualquier terreno con abundante vegetación que lo oculte.

Regeneración. El vegepigmeo recupera 5 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, de fuego o necrótico, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El vegepigmeo solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El vegepigmeo realiza dos ataques con sus garras o dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos en un ataque cuerpo a cuerpo.

Esporas (1/día). Una nube de esporas tóxicas de 4,5 m de radio emana del vegepigmeo. Las esporas se esparcen más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en la zona que no sean plantas deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedarán envenenadas. Un objetivo envenenado de esta manera recibirá 9 (2d8) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.



DESTRUIR EL MOHO

Puede ser complicado acabar con el moho rojizo, ya que las armas y la mayoría de los tipos de daño no surten efecto sobre él. Los efectos que infligan daño ácido, necrótico o radiante acaban con 30 cm cuadrados de moho rojizo por cada 1 de daño causado. Medio kilo de sal, cuatro litros de alcohol o la magia que cure las enfermedades acaba con el moho rojizo en un cuadrado de terreno de 3 m de lado. La luz del sol mata al moho rojizo que se exponga a ella.

VEGEPIGMEO

Planta Pequeña, por lo general neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Resistencia a daño: relámpago; perforante

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: vegepigmeo

Desafío: 1/4 (50 PX)

Bonificador por competencia: +2

Camuflaje Vegetal. El vegepigmeo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en cualquier terreno con abundante vegetación que lo oculte.

Regeneración. El vegepigmeo recupera 3 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, de fuego o necrótico, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El vegepigmeo solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Honda. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

VEGEPIGMEO ESPINOSO

Planta Mediana, por lo general neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Resistencia a daño: relámpago; perforante

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas:—

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Camuflaje Vegetal. El espinoso tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en cualquier terreno con abundante vegetación que lo oculte.

Cuerpo Espinoso. Al principio de su turno, el espinoso infinge 2 (1d4) de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Regeneración. El espinoso recupera 5 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, de fuego o necrótico, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. El espinoso solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d8 + 1) de daño perforante.

VELOCISTA

Los velocistas corren a toda prisa por los siniestros bosques que dominan los feéricos noseelie tanto en los Parajes Feéricos como en el mundo. Estos feéricos esbeltos parecen elfos en miniatura con rasgos salvajes y ojos fríos que resplandecen como joyas.

Van a una velocidad mayor que la que el ojo puede percibir y tan solo dejan tras de sí un rastro borroso en el aire.

Los velocistas deben su existencia (y su tormento) a la Reina del Aire y la Oscuridad, la temible gobernadora de la Corte Crepuscular. Los antecesores de los velocistas fueron una raza de feéricos vagos y egocéntricos que tardaron demasiadas veces en responder a las convocatorias de la reina. Para apremiarles y enseñarles a obedecerla, la reina aceleró sus relojes internos y los encogió. Su maldición les otorgó una velocidad increíble, pero también apresuró su paso por la vida: ningún velocista vive más de quince años.

El reino mortal es un lugar agotador a los ojos de un velocista: un huracán avanza lentamente por el cielo, una lluvia torrencial desciende hacia la tierra como relajados copos de nieve, los relámpagos se arrastran por un camino serpenteante de una nube a otra. El mundo lento y aburrido parece estar habitado por criaturas aletargadas cuya habla profunda, semejante a un mugido, carece de significado.

Para otras criaturas, los velocistas son imperceptiblemente rápidos y se desvanecen dejando tras de sí un contorno borroso por donde van. Su risa cruel es un estallido de sonidos raudos y cortos; su voz, un chillido estridente. Otros seres solo pueden verlos, escucharlos y comprenderlos adecuadamente cuando los velocistas actúan despacio a propósito (algo que prefieren no hacer). Los velocistas "quietos" nunca lo están del todo, sino que caminan de un lado a otro y se desplazan por el mismo lugar como si no pudieran aguantarse las ganas de largarse de nuevo.

Los velocistas tienen una naturaleza caprichosa que casa bien con su energía: piensan tan rápido como corren y siempre andan tramando algo. La mayoría del tiempo lo pasan haciendo jugarretas a las criaturas más lentas. Rara vez aprovechan la oportunidad de enredar los cordones de los zapatos de una persona, de moverle el taburete a una criatura que está a punto de sentarse o de desabrochar una silla de montar mientras nadie mira.

No obstante, la malicia astuta de los velocistas no se conforma con este tipo de travesuras. No cometen asesinatos directamente, pero pueden arruinar la vida de los demás de muchas otras formas: robando una carta importante, birlando las monedas que se recaudan para los pobres, poniendo un artículo robado en el bolso de otra persona... A los velocistas les encanta causar sufrimiento que vaya más allá de una simple jugarreta, en especial cuando la culpa de sus acciones recae en otras personas y crean desavenencias.



VELOCISTA

Feérico Diminuto, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 16

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 36 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Acrobacias +8, Juego de Manos +8, Percepción +5, Sigilo +8

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: común, silvano

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Evasión. Si el velocista sufre un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, no recibe ningún daño si la supera y solo sufre la mitad si la falla, siempre que no esté incapacitado.

Movimiento Borroso. Las tiradas de ataque contra el velocista tienen desventaja salvo que esté incapacitado o su velocidad sea 0.

ACCIONES

Ataque múltiple. El velocista realiza tres ataques con su daga.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +8 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d4 + 6) de daño perforante.

WASTRILITH

Los wastriliths habitan las aguas del Abismo y otras masas acuáticas contaminadas por la influencia maligna del plano, en las que se establecen como señores de las profundidades y gobernan sus dominios con crueldad.

Un wastrilith corrompe las aguas que lo rodean. Su presencia nociva incluso afecta a los manantiales de la zona cuando el demonio viaja por tierra. El agua corrupta contiene una parte de la esencia del wastrilith y responde a sus órdenes. Puede solidificarse para evitar que los enemigos escapen o estalla en erupciones que arrastran a las víctimas hacia él.

Las criaturas que ingieren el agua contaminada por un wastrilith ponen en riesgo su mismísima alma. Quienes beben el líquido tóxico pueden debilitarse hasta acabar muriendo, o conservar la vida pero sometiéndose al yugo del caos y la maldad. Para representar esta corrupción, puedes aplicar a la criatura envenenada la regla opcional de la corrupción abisal, en el capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master*.

WASTRILITH

Infernal Grande (demonio), por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 157 (15d10 + 75)

Velocidad: 9 m, nadar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +10

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 36 m

Desafío: 13 (10 000 PX)

Bonificador por competencia: +5

Anfibio. El wastrilith puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Corromper el Agua. Al principio de cada turno del wastrilith, el agua expuesta a 9 m o menos de él se contaminará. Bajo el agua, este efecto oscurece ligeramente la zona hasta que una corriente lo disipe. El agua que haya en recipientes seguirá corrupta hasta que se evapore.

Una criatura que beba esta agua contaminada o nade en ella deberá realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 18. Si la supera, la criatura será inmune al agua contaminada durante 24 horas. Si la falla, recibirá 14 (4d6) de daño de veneno y quedará



envenenada durante 1 minuto. Después de ese tiempo, la criatura envenenada tendrá que repetir la tirada de salvación. Si la falla, recibirá 18 (4d8) de daño de veneno y quedará envenenada hasta que finalice un descanso largo.

Si otro demonio bebe el agua contaminada como acción, obtiene 11 (2d10) puntos de golpe temporales.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El wastrilith realiza un ataque de mordisco, dos con sus garras y utiliza el chorro captor.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 18 (4d6 + 4) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 30 (4d12 + 4) de daño perforante.

Chorro captor. El wastrilith lanza mágicamente un chorro de agua a una criatura que pueda ver a 18 m o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza con CD 17 y tendrá desventaja si está bajo el agua. Si la falla, recibirá 22 (4d8 + 4) de daño de ácido y será arrastrado hasta 18 m hacia el wastrilith. Si la supera, recibirá la mitad de daño y no será arrastrado.

ACCIONES ADICIONALES

Corriente marina. Si el wastrilith está sumergido, convierte todo el agua a 18 m o menos de él en terreno difícil para otras criaturas hasta el principio de su siguiente turno.

XVARTS

Los xvarts son criaturas cobardes y codiciosas originadas por un semidiós renegado, Raxivort. Poseen una piel azul, ojos naranjas y pelo ralo, reflejo del aspecto de su creador, y miden unos 90 cm.

Raxivort pasó siglos vigilando el tesoro de Graz'zt (que aparece en este libro) y, llegado el momento, saqueó las cámaras de su señor. Uno de los tesoros que robó fue el *Huso Infinito*, una espiral cristalina que podía transformar a una criatura incluso tan ínfima como Raxivort en un semidiós. Tras su apoteosis, Raxivort forjó las Alcantarillas Negras, un reino situado en Pandemónium que llenó con las criaturas que más amaba, ratas y murciélagos, con las cuales los xvarts siguen manteniendo amistad hasta el día de hoy. Solo pudo disfrutar de su reinado brevemente antes de que Graz'zt desatara su venganza. El príncipe demonio urgía a villanos de todas partes a que buscaran el *Huso Infinito* para sí mismos y destruyeran a Raxivort.

XVART

Huyendo de sus perseguidores, Raxivort vagó por el multiverso y dio origen a los xvarts, quienes no solo se parecen a él, sino que también provocan que cualquier magia que pudiera revelar su ubicación señale al xvart más cercano en su lugar.

XVART BRUJO DE RAXIVORT

Algunos xvarts nacen con una parte de la energía divina de Raxivort. Generalmente, estos xvarts llegan a un pacto con él y emplean la magia a su servicio como brujos.

XVART

Monstruosidad Pequeña, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: abisal

Desafío: 1/8 (25 PX)

Bonificador por competencia: +2

Lengua de Raxivort. El xvart puede comunicarse con murciélagos y ratas comunes y con murciélagos y ratas gigantes.

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si al menos uno de los aliados del xvart está a 1,5 m o menos de él, el xvart puede empujar al objetivo 1,5 m si es una criatura Mediana o más pequeña.

Honda. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

ACCIONES ADICIONALES

Inferior pero Astuto. El xvart realiza la acción de Destrabarse.



XVART BRUJO DE RAXIVORT

Monstruosidad Pequeña, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 9 m

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

Habilidades: Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 9 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal

Desafío: 1 (200 PX)

Bonificador por competencia: +2

Bendición de Raxivort. Cuando el xvart reduzca a 0 los puntos de golpe de un enemigo, obtendrá 4 puntos de golpe temporales.

Lengua de Raxivort. El xvart puede comunicarse con murciélagos y ratas comunes y con murciélagos y ratas gigantes.

ACCIONES

Ataque múltiple. El xvart realiza dos ataques con su cimitarra o con su mordisco de Raxivort.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Mordisco de Raxivort. Ataque de conjuro a distancia: +3 a impactar, alcance 9 m, una criatura. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros. El xvart lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 11):

A voluntad: **armadura de mago** (solo lanzador), **detectarmagia**, **ilusión menor**, **mano de mago**, **prestidigitación**
1/día cada uno: **invisibilidad**, **manos ardientes**

ACCIONES ADICIONALES

Inferior pero Astuto. El xvart realiza la acción de Destrabarse.



YAGNOLOTH

Infernal Grande (yagnoloth), por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 147 (14d10 + 70)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +7, Sab +6, Car +8

Habilidades: Engaño +8, Percepción +6, Perspicacia +6, Persuasión +8

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 16

Idiomas: abisal, infernal, telepatía 18 m

Desafío: 11 (7200 PX)

Bonificador por competencia: +4

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El yagnoloth realiza un ataque con su toque electrificado y uno con su brazo inmenso, o realiza un ataque con su brazo inmenso y utiliza su astucia en batalla, si puede, o su teletransporte.

YAGNOLOTH

Cualquiera que tenga pensado contratar yugoloths para una tarea suele acabar tratando con un yagnoloth. Estos infernales extraños son negociadores astutos que se encargan de redactar contratos para sus congéneres yugoloths. Una vez contratado un yagnoloth, este comunica los deseos del empleador a los yugoloths a los que dirige.

Aunque se suelen encargar de liderar a yugoloths inferiores, en último término los yagnoloths reciben sus órdenes de arcanoloths y ultroloths. Aparte de sus superiores, los yagnoloths poseen una autoridad completa sobre los yugoloths a sus órdenes y esperan que estos les obedezcan. Los yagnoloths siguen los dictados de los contratos que negocian, pero siempre incluyen un tecnicismo para escapar de sus obligaciones si la situación lo exige.

Un yagnoloth posee un brazo de tamaño humano y otro gigantesco. Durante las negociaciones, el yagnoloth emplea el primero para redactar y firmar contratos. Si es necesaria una demostración de fuerza o se une a un combate, ataca con su brazo gigante, que posee un poder brutal.

Brazo inmenso. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 23 (3d12 + 4) de daño de fuerza. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o quedará aturdida hasta el final del siguiente turno del yagnoloth.

Toque electrificado. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 27 (6d8) de daño de relámpago.

Astucia en batalla (recarga 4–6). Hasta dos yugoloths aliados que estén a 18 m o menos del yagnoloth y que puedan oírlo pueden usar sus reacciones para realizar un ataque cuerpo a cuerpo cada uno.

Drenar vida. El yagnoloth toca a una criatura incapacitada a 4,5 m o menos de él. El objetivo recibirá 36 (7d8 + 4) de daño necrótico y el yagnoloth obtendrá una cantidad de puntos de golpe temporales igual a la mitad del daño causado. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 16 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual a la mitad del daño necrótico recibido. Esta reducción durará hasta que el objetivo finalice un descanso largo y el objetivo morirá si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

Lanzamiento de conjuros. El yagnoloth lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 16):

A voluntad: *detectar magia*, *disipar magia*, *invisibilidad* (solo lanzador), *oscuridad*, *sugestión*

3/día: *relámpago*

Teletransporte. El yagnoloth se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 18 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.



YEENOGHU

La Bestia de la Carnicería se presenta como un gnoll cubierto de cicatrices de 4,30 m de altura. Yeenoghu es el Señor de los Gnolls y sus creaciones están hechas a su retorcida imagen. Cuando el señor demoníaco cazaba por el Plano Material, manadas de hienas seguían sus pasos, y las que comieron lo que el gran Yeenoghu mataba se convirtieron en gnolls. Muy pocos más adoran a la Bestia de la Carnicería, pero quienes lo hacen tienden a adquirir aspecto de gnoll, encorvados y con dientes afilados y puntiagudos.

Yeenoghu solo busca la masacre y la destrucción sin sentido. Sus instrumentos favoritos son los gnolls, a quienes insta a realizar atrocidades cada vez mayores en su nombre, llegando incluso a imbuir a algunos de sus líderes con sus poderes, lo que los convierte en flinds (que aparecen en este libro). Yeenoghu se complace en provocar el miedo antes de la muerte, y siembra la tristeza y la desesperación destruyendo cosas queridas. No parlamenta: si se le conoce, es para luchar con él... a no ser que se aburra y se marche. La Bestia de la Carnicería mantiene una antigua rivalidad con Bafomet, el Rey Astado (que aparece en este libro), y los dos señores demoníacos y sus seguidores se atacan unos a otros en cuanto se ven.

El Señor de los Gnolls está cubierto de pelaje moteado, tiene la piel apelmazada y su cara recuerda al cráneo de un depredador sonriente. Empuña un mangual de tres cabezas llamado el Carnicero, que puede invocar a su mano a voluntad, aunque es igual de probable que haga pedazos a su presa con los dientes.

LA GUARIDA DE YEENOGHU

La guarida de Yeenoghu en el Abismo se conoce como los Valles de la Muerte. Sus colinas y gargantas áridas le sirven de coto de caza, en el que persigue a los mortales capturados en un juego cruel. La guarida de Yeenoghu es un lugar de sangre y muerte, habitada por gnolls, hienas y goles (consulta el *Manual de Monstruos*), y en su capa del Abismo existen muy pocas estructuras o signos de civilización.

El valor de desafío de Yeenoghu es de 25 (75 000 PX) mientras está en su guarida.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Yeenoghu puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Carrera de la jauría. Todos los gnolls y hienas que Yeenoghu pueda ver podrán usar su reacción para moverse hasta su velocidad.

Incitar a la jauría. Hasta la siguiente posición 20 del orden de iniciativa, todos los gnolls y las hienas del interior de la guarida están enfurecidos, lo que hace que tengan ventaja en las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo y que las tiradas de ataque contra ellos tengan ventaja.

Púa férrea. Yeenoghu hace que una púa férrea de 1,5 m de alto y 2,5 cm de diámetro surja del suelo en un punto que pueda ver a 30 m o menos de él. Todas las criaturas situadas en el espacio en el que emerja la púa deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 24. Si la fallan, sufrirán 27 (6d8) de daño perforante y quedarán apresadas por estar empaladas en la púa. Una criatura puede usar una acción para liberarse a sí misma (o a una criatura a su alcance), lo que pondrá fin al estado de apresada.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Yeenoghu está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Depredadores salvajes. Las bestias depredadoras que estén a 9 km o menos de la guarida se vuelven extrañamente salvajes y matan mucho más de lo que necesitan para comer. Los restos de las presas se abandonan para que se pudran en una exhibición antinatural de masacre sin sentido.

YEENOGHU

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 333 (23d12 + 184)

Velocidad: 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +10, Con +15, Sab +14

Habilidades: Intimidación +9, Percepción +14

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 24 (62 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Resistencia Legendaria (3/día). Yeenoghu puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Yeenoghu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Yeenoghu realiza tres ataques con su mangual.

Mangual. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. Impacto: 22 (2d12 + 9) de daño de fuerza. Si es su turno, Yeenoghu puede hacer que el objetivo sufra uno de los siguientes efectos adicionales, cada uno de los cuales solo puede aplicar una vez por turno:

Terreno con púas. A 1,5 km o menos de la guarida, de la tierra y las superficies de piedra brotan grandes púas de hierro, en las que Yeenoghu empala los cuerpos de sus víctimas.

Si Yeenoghu muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE YEENOGHU

Yeenoghu concede capacidades especiales a sus sectarios. Sus seguidores más devotos obtienen la acción de mandíbulas rechinantes y la acción adicional de rabia, mientras que los líderes de las sectas obtienen el atributo Aura de Sed de Sangre.

Mandíbulas rechinantes. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: bonificador a impactar igual al bonificador por competencia de esta criatura más su modificador por Fuerza, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 1d4 + el modificador por Fuerza de esta criatura de daño perforante.

Rabia. Cuando esta criatura reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede usar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque con sus mandíbulas rechinantes.

Aura de Sed de Sangre. Si esta criatura no está incapacitada, cualquier criatura que tenga el atributo Rabia y esté a 3 m o menos de ella puede realizar un ataque con sus mandíbulas rechinantes como acción adicional.

Confusión. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 o quedará afectado por el conjuro confusión hasta el principio del siguiente turno de Yeenoghu.

Fuerza. El objetivo recibe 13 (2d12) de daño de fuerza adicional.

Parálisis. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 17 o quedará paralizado hasta el principio del siguiente turno de Yeenoghu.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 20 (2d10 + 9) de daño de ácido.

Lanzamiento de conjuros. Yeenoghu lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: detectar magia

3/día cada uno: disipar magia, invisibilidad, terror

1/día: teletransporte

ACCIONES ADICIONALES

Rabia. Cuando Yeenoghu reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, se mueve hasta la mitad de su velocidad y realiza un ataque de mordisco.

ACCIONES LEGENDARIAS

Yeenoghu puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Yeenoghu recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Carga. Yeenoghu se mueve hasta su velocidad.

Golpetazo. Yeenoghu realiza un ataque con su mangual. Si impacta, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 24 o será empujado hasta 4,5 m de distancia en línea recta respecto a Yeenoghu. Si la falla por 5 o más, el objetivo también será derribado.

Ataque salvaje (cuesta 2 acciones). Yeenoghu realiza un ataque de mordisco distinto contra cada criatura a 3 m o menos de él.



ANATEMA YUAN-TI

ANATEMA YUAN-TI

Monstruosidad Enorme, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 189 (18d12 + 72)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, trepar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +5

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 9 m, visión en la oscuridad 18 m,

Percepción pasiva 21

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 12 (8400 PX) **Bonificador por competencia:** +4

Aura de Ofidofobia. Cualquier criatura a elección del anatema que no sea una serpiente o un yuan-ti y que empiece su turno a 9 m o menos del anatema deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 17 o quedará asustada de las serpientes y los yuan-tis. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina para él, será inmune al aura de este anatema durante las siguientes 24 horas.

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

Seis Cabezas. El anatema tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar los estados de asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado e inconsciente.

ACCIONES

Ataque múltiple (solo forma de anatema). El anatema realiza dos ataques con sus garras o un ataque con su oleada de mordiscos.

Constreñir (solo forma de serpiente). **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +10 a impactar, alcance 4.5 m, una criatura Grande o más pequeña. **Impacto:** 16 (3d6 + 6) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de ácido y el objetivo quedará agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y recibirá 16 (3d6 + 6) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de ácido al principio de cada uno de sus turnos. El anatema solo puede constreñir a una criatura a la vez.

Garra (solo forma de anatema). **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +10 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Oleada de mordiscos (solo forma de anatema). **Ataque con arma cuerpo o cuerpo:** +10 a impactar, alcance 3 m, una criatura. **Impacto:** 27 (6d6 + 6) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros (solo forma de anatema). El anatema lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 17):

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día cada uno: *enmarañar*, *oscuridad*, *polimorfar*, *sugestión*, *terror*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. El anatema se transforma en una serpiente constrictora Enorme o recupera su verdadera forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.



CUENTAPESADILLAS YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (brujo), por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 4 (1100 PX)

Bonificador por competencia: +2

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del yuan-ti.

ACCIONES

Ataque múltiple. El yuan-ti realiza un ataque de constreñir y un ataque con su cimitarra, o realiza dos ataques con sus colmillos espirituales.

Cimitarra (solo forma de yuan-ti). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Colmillos espirituales. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 16 (3d8 + 3) de daño necrótico.

CUENTAPESADILLAS YUAN-TI

Los cuentapesadillas son corruptos yuan-ti sacerdotes que establecen un pacto con Dendar, la Serpiente Nocturna, para alimentar a su deidad con los miedos y las pesadillas de sus víctimas a cambio de poder en el mundo mortal. Estos sacerdotes reciben de Dendar visiones de pesadilla que ellos interpretan como profecías y luego emplean su magia y su influencia para hacer que esas visiones se hagan realidad.

Los cuentapesadillas se deleitan en torturar a otros, mantienen a sus víctimas en un estado constante de miedo y terror y prefieren aterrorizar a sus oponentes antes que matarlos. Manipulan a comunidades enteras con el fin de conseguir más víctimas y disfrutan de la compañía de los muertos vivientes.

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente y el objetivo quedará agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado. El yuan-ti solo puede constreñir a una criatura a la vez.

Invocar pesadilla (se recarga tras un descanso corto o largo). El yuan-ti accede a las pesadillas de una criatura a la que pueda ver a 18 m o menos de él y crea una manifestación inmóvil e ilusoria de los miedos más profundos de esa criatura, que solo esta puede ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Inteligencia con CD 13. Si la falla, el objetivo recibirá 22 (4d10) de daño psíquico y quedará asustado de la manifestación, creyendo que es real. El yuan-ti debe concentrarse para mantener la ilusión (como si se concentrara en un conjuro), que dura hasta 1 minuto y no puede recibir daño. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si la supera, pondrá fin a la ilusión; si la falla, recibirá 11 (2d10) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros (solo forma de yuan-ti). El yuan-ti lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes), *mano de mago*, *mensaje*, *prestidigitación*

3/día: *sugestión*

2/día cada uno: *oscuridad*, *terror*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. El yuan-ti se transforma en una serpiente Mediana o recupera su verdadera forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará.

Si muere, permanecerá en su forma actual.

Una vez, Tasha comparó a los histachii con abejas que cuidan de sus larvas en colmenas. Es una forma imaginativa de ver un proceso horroso.

—Mordenhainen



GUARDAESTIRPE YUAN-TI

Los guardaestirpes son humanoides convertidos por los yuan-tis en monstruosidades escamosas y simplonas que cumplen las órdenes de sus señores. El proceso de transformación deforma no solo el cuerpo del sujeto, sino también su mente, lo que resulta en que obedezca instintivamente a cualquier yuan-ti y que se llene de una rabia incontrolable cuando ve a cualquier criatura que no sea reptiliana.

Aunque los guardaestirpes ya no son capaces de pensar con la misma claridad que antes de su transformación, sí pueden realizar tareas sencillas pero importantes en la comunidad, como proteger huevos o patrullar para evitar intrusiones. Los yuan-tis llaman a los guardaestirpes "histachii", que significa "cuidadores de huevos".

La mayoría de los guardaestirpes se crean a partir de prisioneros humanos obligados a consumir un brebaje mágico que los incapacita para combatir la inevitable transformación. Un humano transformado en guardaestirpe pierde todo parecido con quien era anteriormente. Un guardaestirpe carece de pelo, está demacrado y posee una piel escamosa. Su lengua es bifurcada y desprende un ligero olor a carne podrida. Los guardaestirpes pueden hablar, pero lo hacen en contadas ocasiones y prefieren comunicarse mediante siseos similares a los de una serpiente y ruidos guturales.

CREACIÓN DE UN GUARDAESTIRPE

Los yuan-tis crean guardaestirpes a partir de humanoides capturados. A cada sujeto se le suministra una poción especial que lo deja incapacitado inmediatamente y lo transforma en un guardaestirpe en un plazo de $1d6 + 6$ días. Un sujeto obligado a consumir el brebaje puede realizar una tirada de salvación de Constitución con CD 15; si la supera, recibirá 14 ($4d6$) de daño de veneno y no sufrirá otros efectos.

Un conjuro como *levantar maldición o restablecimiento menor* puede poner fin al proceso de transformación en cualquier momento antes de que finalice. Una vez completado este proceso, solo un conjuro deseado puede revertir el efecto.

GUARDAESTIRPE YUAN-TI

Monstruosidad Mediana, por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 ($7d8 + 14$)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +4, Sab +2

Habilidades: Percepción +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

Bonificador por competencia: +2

Temerario. Al principio de su turno, el guardaestirpe puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo que haga durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El guardaestirpe realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 ($1d6 + 2$) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 ($1d8 + 2$) de daño perforante.



MAESTRO DEL POZO YUAN-TI

Con serpientes en lugar de brazos, los maestros del pozo son corruptos yuan-ti sacerdotes que han llegado a un pacto con el dios Merrshaulk y pretenden sacarlo de su sueño mediante el sacrificio de humanoides. Se trata de los yuan-tis más tradicionales y creen que son los más capacitados para lograr los objetivos de su pueblo.

Los maestros del pozo están muy involucrados en el plan a largo plazo de los yuan-tis de apoderarse de los gobiernos humanoides, así como en la misión continua de proteger sus ciudades para que no sean descubiertas ni atacadas por sus enemigos. Se oponen a cualquier comportamiento temerario y defienden un método lento y cauteloso en todos los asuntos.

MAESTRO DEL POZO YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (brujo), por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 88 (16d8 + 16)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +4, Car +6

Habilidades: Engaño +6, Sigilo +5

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 5 (1800 PX)

Bonificador por competencia: +3

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del yuan-ti.

ACCIONES

Ataque múltiple. El yuan-ti realiza tres ataques de mordisco o dos ataques con sus colmillos espirituales.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Colmillos espirituales. Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 16 (3d8 + 3) de daño de veneno.

Hibernación de Merrshaulk (1/día). El yuan-ti hace objetivo a un máximo de cinco criaturas que pueda ver a 18 m o menos de él. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o caerá en un sueño mágico y estará inconsciente durante 10 minutos. Un objetivo dormido se despertará si recibe daño o si alguien utiliza una acción para sacudirlo o abofetearlo para despertarlo. Este sueño mágico no surtirá efecto en las criaturas que sean inmunes a ser hechizadas.

Lanzamiento de conjuros (solo forma de yuan-ti). El yuan-ti lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 14):

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes), *guía, mano de mago, mensaje*

3/día: *sugestión*

2/día cada uno: *inmovilizar persona, invisibilidad*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. El yuan-ti se transforma en una serpiente Mediana o recupera su verdadera forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, permanecerá en su forma actual.



SUSURRADOR MENTAL YUAN-TI

Los susurradores mentales son corruptos yuan-ti lanzadores de conjuros que han establecido un pacto con el dios serpiente Sseth, la Muerte Sibilante. Emplean sus capacidades para convertir a otros a su fe, aumentar su poder personal y confundir las mentes de sus enemigos.

Los susurradores mentales son elusivos, manipuladores e impredecibles y están dispuestos a engañar o matar por igual a camaradas y rivales si eso les reporta algún beneficio. Los adoradores de Sseth participan en multitud de intrigas, a menudo en un difícil equilibrio entre dos facciones, por lo que dedican mucha energía a asegurarse de que ninguno de sus aliados conozca sus relaciones opuestas. Incluso entre las comunidades que adoran a Sseth, los susurradores mentales tienen la fama de ser prepotentes, taimados y propensos a huir ante la primera señal de problemas.

SUSURRADOR MENTAL YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (brujo), por lo general neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 4 (1100 PX) Bonificador por competencia: +2

Bendición de Sseth. Cuando el yuan-ti reduzca a 0 los puntos de golpe de un enemigo, obtendrá 9 puntos de golpe temporales.

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad del yuan-ti.

ACCIONES

Ataque múltiple. El yuan-ti realiza dos ataques con su mordisco y uno con su cimitarra, o realiza dos ataques con sus colmillos espirituales.

Cimitarra (solo forma de yuan-ti). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Colmillos espirituales. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 36 m, un objetivo. Impacto: 16 (3d8 + 3) de daño psíquico.

Lanzamiento de conjuros (solo forma de yuan-ti). El yuan-ti lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 13):

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes), *ilusión menor*, *mensaje*, *prestidigitación*
3/día: *sugestión*
2/día cada uno: *detectar pensamientos*, *patrón hipnótico*

ACCIONES ADICIONALES

Cambiar de forma. El yuan-ti se transforma en una serpiente Mediana o recupera su verdadera forma. Superficie es la misma en todas las formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transformará. Si muere, permanecerá en su forma actual.

TEMPLO YUAN-TI

NIVEL 5: MONTE DEL TEMPLO

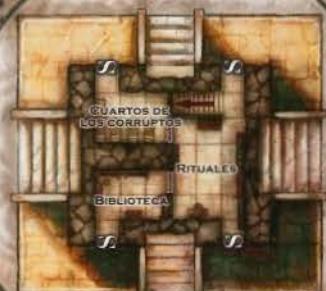
N



NIVEL 3: NIVEL DE LAS ABOMINACIONES



NIVEL 4: NIVEL DE LOS CORRUPTOS



NIVEL 2: NIVEL DE LOS FIELES YUAN-TI

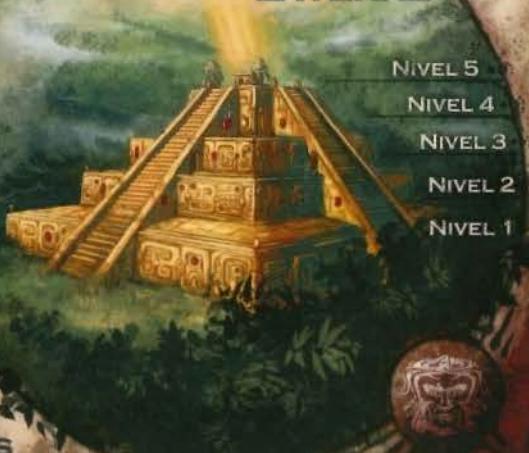


NIVEL 1: NIVEL DE LOS SECTARIOS



□ = 10 PIES

VISTA LATERAL





ZARATAN

Cuando se invoca a un zaratán desde el Plano Elemental de la Tierra, el suelo se alza para adoptar la forma de un reptil descomunal cubierto por una armadura natural. Los pasos de un zaratán desencadenan ondas sísmicas tan potentes como para derribar estructuras. Expresa su furia barritando y con algunos pedruscos o ráfagas de guijarros que expulsa de sus fauces cavernosas. Si resulta gravemente herido, un zaratán retrae sus apéndices para refugiarse en su caparazón impenetrable, ganando tiempo hasta que se recupera y puede reanudar su camino.

ZARATAN

Elemental Gargantuesco, por lo general neutral

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 307 (15d20 + 150)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +12, Car +11

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: aturdido, cansancio, envenenado, paralizado, petrificado

Sentidos: sentir vibraciones 18 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 22 (41 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Monstruo de Asedio. El elemental infinge el doble de daño a objetos y estructuras (se incluye en su movimiento sísmico).

Resistencia Legendaria (3/día). El zaratán puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El zaratán realiza un ataque de mordisco y uno con su pisotón.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. **Impacto:** 28 (4d8 + 10) de daño de fuerza.

Pisotón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 6 m, un objetivo. **Impacto:** 26 (3d10 + 10) de daño de trueno.

Escupir roca. Ataque con arma a distancia: +17 a impactar, alcance 36/72 m, un objetivo. **Impacto:** 31 (6d8 + 10) de daño de fuerza.

Escupir guijarros (recarga 5-6). El zaratán exhala guijarros en un cubo de 27 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 25. Una criatura recibe 33 (6d10) de daño contundente si la falla o la mitad del daño si la supera. Una criatura que falle la tirada por 5 o más será derribada.

ACCIONES ADICIONALES

Movimiento sísmico. Después de moverse al menos 3 m por la tierra, el zaratán envía una onda sísmica a través del suelo en un círculo con un radio de 36 m centrado en él mismo. La zona se vuelve terreno difícil durante 1 minuto. Todas las criaturas que estén en la zona y se estén concentrando deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 25 o perderán la concentración.

La onda sísmica infinge 100 de daño de trueno a todas las estructuras de la zona que estén en contacto con la tierra. Si una criatura está cerca de una estructura que se derrumba, podría quedar enterrada; una criatura que esté a una distancia igual a la mitad de la altura de la estructura o más cerca deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 25. Si la falla, sufrirá 17 (5d6) de daño contundente, será derribada y quedará atrapada entre los escombros. Una criatura atrapada estará apresada y deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) con CD 20 como acción para escapar. Otra criatura a 1,5 m o menos de la criatura enterrada puede usar su acción para despejar los escombros y dar ventaja en la prueba. Si tres criaturas utilizan sus acciones de esta forma, se supera la prueba de forma automática. Si la supera, la criatura sufrirá la mitad del daño y no será derribada ni quedará atrapada.

ACCIONES LEGENDARIAS

El zaratán puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El zaratán recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Moverse. El zaratán se mueve hasta su velocidad.

Pisotón. El zaratán realiza un ataque con su pisotón.

Emerger (cuesta 2 acciones). El zaratán emerge de su caparazón y realiza un ataque de escupir roca. Solo puede usar esta opción si está retraído en su caparazón.

Escupir (cuesta 2 acciones). El zaratán realiza un ataque de escupir roca.

Retraerse (cuesta 2 acciones). El zaratán se retrae al interior de su caparazón. Hasta que realice su acción de emerger, tiene resistencia a todo el daño y está apresado. La siguiente vez que realice una acción legendaria, deberá hacer sus acciones de revitalizar o de emerger.

Revitalizar (cuesta 2 acciones). El zaratán solo puede usar esta opción si está retraído en su caparazón. Recupera 52 (5d20) puntos de golpe. La siguiente vez que realice una acción legendaria, deberá hacer su acción de emerger.



ZARIEL

Antaño una poderosa ángel encargada de vigilar las idas y venidas de la Guerra de la Sangre, Zariel sucumbió a la influencia corruptora de los Nueve Infiernos y cayó en desgracia. Asmodeo admiraba la pasión de Zariel por la guerra y le ofreció el mando de Averno. Zariel aceptó la oferta y él la transformó en una archidiablaesa.

El ascenso de Zariel en el escalafón fue a costa del diablo de la sima que la precedió, Bel. Ambos se odian mutuamente y, para mantener a Bel ocupado y fuera de su vista, la archidiablaesa le encarga forjar armas, armaduras y terroríficas máquinas para matar demonios.

Para recuperar los efectivos de sus legiones, Zariel necesita las almas de mortales para crear lémures, a los que luego puede ascender a formas de diablos superiores. Está especialmente interesada en hacerse con las almas de los mejores guerreros del Plano Material. Es una negociadora dura y hay pocas esperanzas de escapar de un pacto con ella. Sin embargo, espera lo mejor de sus siervos, por lo que permite que sus seguidores mortales vivan sus vidas, siempre que sigan perfeccionando sus talentos para aumentar su valía. Gracias a ello, todos los siervos de Zariel son eficientes, disciplinados y peligrosos.

LA GUARIDA DE ZARIEL

Zariel tiene su guarida en una ciudadela de basalto situada en Averno. Desde más de un kilómetro de distancia, se pueden escuchar los aullidos procedentes de las víctimas quemadas y encadenadas a las murallas de la fortaleza, los restos agonizantes de los que no lograron satisfacer a la archidiablaesa. La fortaleza, con una superficie de trece kilómetros cuadrados, está rodeada de murallas reforzadas con altas torretas. Sobre la estructura reptan diablos de todo tipo para asegurarse de que ningún intruso supera sus defensas.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Zariel puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Bola de fuego. Zariel lanza el conjuro *bola de fuego*.

Ilusiones infernales. Zariel lanza el conjuro *imagen mayor* cuatro veces y hace objetivo a cuatro zonas distintas. Tiene preferencia por crear imágenes de personas queridas mientras se queman vivas. No necesita concentrarse en los conjuros, que terminan en el puesto 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto. Todas las criaturas que puedan ver estas ilusiones deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 26 o quedarán asustadas de la ilusión durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

*Quienes caen en desgracia
pueden llegar a resurgir.
Si Zariel recuperara su
yo celestial, ¡las historias
serían gloriosas!*

—Mordenkainen

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Zariel está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Humo. La zona a 3 km o menos de la guarida, pero no a menos de 150 m, está repleta de humo, lo que hace que la zona sea muy oscura. El humo no se puede despejar.

Paisaje infernal. La zona a 13,5 km o menos de la guarida está repleta de voces aullantes y de un hedor a carne ardiente.

Piratas funerarios. A 1,5 km o menos de la guarida, cada 18 m surgen del suelo chorros de llamas de 3 m de altura. Cualquier criatura u objeto que toque las llamas recibirá 7 (2d6) de daño de fuego, aunque no puede sufrir este daño más de una vez por asalto.

Si Zariel muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

SECTARIOS DE ZARIEL

Zariel concede capacidades especiales a sus sectarios más leales. Pueden obtener el atributo Oleada Feroz y los líderes de la secta también pueden recibir el atributo Táctica Infernal.

Oleada Feroz (*se recarga tras un descanso corto o largo*). Cuando esta criatura impacte con una tirada de ataque que no sea un crítico, puede convertirla en un crítico.

Táctica Infernal. Inmediatamente después de la tirada de iniciativa, si esta criatura no está incapacitada, puede elegirse a sí misma y a un máximo de tres aliados que pueda ver. Puede intercambiar los resultados de iniciativa de las criaturas elegidas entre ellas.

ZARIEL

Infernal Grande (diablo), legal malvada

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 420 (29d10 + 261)

Velocidad: 15 m, volar 45 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Tiradas de salvación: Int +16, Sab +16, Car +18

Habilidades: Intimidación +18, Percepción +16

Resistencia a daño: frío, fuego, radiante; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos con armas que no sean de plata

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 26

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 26 (90 000 PX) **Bonificador por competencia:** +8

Regeneración. Zariel recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño radiante, este atributo no funcionará al principio de su siguiente turno. Zariel solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/día). Zariel puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Zariel tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no dificulta la visión en la oscuridad de Zariel.

ACCIONES

Ataque múltiple. Zariel realiza tres ataques con su mangual o su espada larga. Puede sustituir un ataque por un uso de su toque hórrido, si está disponible.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d8 + 8) de daño radiante o 19 (2d10 + 8) de daño radiante si se usa a dos manos, más 36 (8d8) de daño de fuego.

Mangual. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d8 + 8) de daño de fuerza más 36 (8d8) de daño de fuego.

Lanzamiento de conjuros. Zariel lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 26):

A voluntad: alterar el propio aspecto (puede volverse Mediana al cambiar su apariencia), bola de fuego, detectar el bien y el mal, imagen mayor, invisibilidad (solo lanzador), muro de fuego 3/día cada uno: barrera de cuchillas, dedo de la muerte, disipar el bien y el mal

Teletransporte. Zariel se teletransporta, junto con cualquier equipo que vista o lleve consigo, hasta 36 m a un espacio sin ocupar que pueda ver.

Toque hórrido (recarga 5-6). Zariel toca a una criatura a 3 m o menos de ella. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 26 o recibirá 44 (8d10) de daño necrótico y quedará envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado de esta manera, el objetivo estará cegado y ensordecido. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

ACCIONES LEGENDARIAS

Zariel puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Zariel recuperará las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Teletransporte. Zariel utiliza su teletransporte.

Mirada inmoladora (cuesta 2 acciones). Zariel dirige su mirada mágica hacia una criatura que pueda ver a 36 m o menos de ella y le ordena que arda. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 26 o sufrirá 22 (4d10) de daño de fuego.



ZUGGTMoy

Zuggtmoy, la Reina Demonio de los Hongos, Señora de la Podredumbre y la Descomposición, es una criatura alienígena cuyo único deseo es infectar a los vivos con esporas, transformarlos en sus sirvientes sin cerebro y, finalmente, convertirlos en anfitriones en descomposición de las setas, los mohos y otros hongos que engendra.

Zuggtmoy es totalmente inhumana, pero puede moldear su forma fungoide y dotarla de un aspecto aproximado al de un bípedo, como la figura esquelética que se muestra en grimorios y obras de arte antiguas, envuelta y recubierta por micelios y líquenes. En efecto, gran parte de su aspecto y su comportamiento, así como los de sus siervos, es una burla a la vida mortal y sus múltiples facetas.

No es raro que los sectarios de Zuggtmoy la sigan sin saberlo. La mayoría están infectados por hongos en menor o mayor grado, ya sea por la inhalación de las esporas de la reina, que controlan la mente, o por haber sido transformados hasta un punto en el que carne y hongo se han vuelto uno. Dichos sectarios son extensiones fúngicas de la voluntad de la Reina Demonio. Su devoción puede comenzar con las promesas aparentemente inofensivas que ofrecen esporas y hongos exóticos, pero pronto consume su cuerpo y su alma.

LA GUARIDA DE ZUGGTMoy

La guarida principal de Zuggtmoy es su palacio en She-daklah. Consta de dos docenas de inmensas setas de color amarillo pálido y marrón rancio. Estos inmensos hongos son algunos de los mayores que existen y están rodeados por un campo de bejines ácidos y vapores venenosos. Los hongos están interconectados por puentes de políporos y en sus gomosos tallos hay horadadas incontables cámaras.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates de iniciativa), Zuggtmoy puede realizar una de las siguientes acciones en guarida; no puede realizar la misma acción dos asaltos seguidos:

Desatar esporas. Zuggtmoy usa sus esporas de infestación o sus esporas de control mental, centradas en una seta u otro hongo de su guarida en vez de en sí misma.

Invocar hongos. Zuggtmoy hace que cuatro *esporas de gas* u *hongos violeta* (ambos en el *Manual de Monstruos*) aparezcan en espacios sin ocupar que ella elija dentro de la guarida. Se desvanecen tras 1 hora.

Reagrupar a las plantas. Hasta cuatro criaturas de tipo planta que sean amistosas con Zuggtmoy y que ella pueda ver podrán usar sus reacciones para moverse hasta su velocidad y realizar un ataque con arma.

EFFECTOS REGIONALES

La región en la que se encuentra la guarida de Zuggtmoy está alterada por su magia, que provoca uno o más de los siguientes efectos:

Infestación fúngica. Mohos y hongos crecen sobre las superficies a 9 km o menos de la guarida, incluso donde normalmente no podrían brotar.

Naturaleza corrompida. A 9 km o menos de la guarida, todas las pruebas de Sabiduría (Medicina) y Sabiduría (Supervivencia) tienen desventaja.

Vegetación mutante. La vegetación a 1,5 km o menos de la guarida se ve infestada por hongos parásitos y muta lentamente a medida que se ve superada.

Si Zuggtmoy muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.

ZUGGTMoy

Infernal Grande (demonio), caótica malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 304 (32d10 + 128)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +11, Sab +11

Habilidades: Percepción +11

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 36 m, Percepción pasiva 21

Idiomas: todos, telepatía 36 m

Desafío: 23 (50 000 PX)

Bonificador por competencia: +7

Resistencia Legendaria (3/día). Zuggtmoy puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Zuggtmoy tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Zuggtmoy realiza cuatro ataques con sus pseudópodos.

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño de fuerza más 9 (2d8) de daño de veneno.

Lanzamiento de conjuros. Zuggtmoy lanza uno de los siguientes conjuros, que no requiere componentes materiales y utiliza el Carisma como aptitud mágica (CD de salvación de conjuros 22):

A voluntad: detectar magia, localizar animales o plantas 3/día cada uno: crecimiento vegetal, disipar magia, enmarañar 1/día cada uno: excursión etérea, teletransporte

SECTARIOS DE ZUGGTMoy

Los sectarios de Zuggtmoy son principalmente víctimas inconscientes de las extrañas esporas de los hijos de Zuggtmoy. Las esporas se meten en el interior del cerebro de una víctima y la convierten en un servidor fanático. Cada víctima gana el atributo Beso de las Esporas.

Beso de las Esporas. Esta criatura es inmune a los estados de asustado y hechizado. Además, si sus puntos de golpe se reducen a 0, todas las criaturas que estén a 3 m o menos de ella recibirán una cantidad de daño de veneno igual a su cantidad de Dados de Golpe.

ACCIONES ADICIONALES

Esporas de control mental (recarga 5-6). Zuggtmoy libera esporas que estallan en una nube que llena una esfera de 6 m de radio centrada en ella y que permanece durante 1 minuto. Todos los humanoides y las bestias situados en la nube cuando esta aparezca o que entren en ella después deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría con CD 19. Si la supera, una criatura no podrá ser infectada por estas esporas durante 24 horas. Si la falla, la criatura estará infectada por una enfermedad llamada "influencia de Zuggtmoy" durante 24 horas. Mientras esté infectada de esta forma, la criatura estará hechizada por Zuggtmoy y no podrá reinfecarse con estas esporas.

Esporas de infestación (3/día). Zuggtmoy libera esporas que estallan en una nube que llena una esfera de 6 m de radio centrada en ella y que permanece durante 1 minuto. Cualquier criatura situada en la nube cuando esta aparezca o que entre en ella después deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 19. Si la supera, no podrá ser infectada por estas esporas durante 24 horas. Si la falla, la criatura estará infectada por una enfermedad llamada "esporas de Zuggtmoy", que dura hasta que la criatura es curada o muere. Mientras esté infectada de esta manera, la criatura no podrá reinfecarse y deberá repetir la tirada de salvación al final de cada 24 horas; si la supera, se librará del efecto. Si la falla, el cuerpo de la criatura infectada va siendo ocupado lentamente por un crecimiento fungoso, y después de tres fallos muere y es reanimada como un siervo espíritu si es un tipo de criatura que lo pueda ser (consulta la sección "Micónidos" del Manual de Monstruos).

REACCIONES

Servidumbre protectora. Cuando una tirada de ataque impacte a Zuggtmoy, una criatura a 3 m o menos de ella que esté hechizada por él recibirá el impacto en su lugar.

ACCIONES LEGENDARIAS

Zuggtmoy puede realizar 3 acciones legendarias de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria cada vez y solo al final del turno de otra criatura. Zuggtmoy recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Atacar. Zuggtmoy hace un ataque con sus pseudópodos.

Ejercer voluntad. Una criatura hechizada por Zuggtmoy a la que esta pueda ver debe usar su reacción, si dispone de ella, para moverse hasta su velocidad según le indique Zuggtmoy o para realizar un ataque con arma contra un objetivo que ella le indique.

APÉNDICE

LISTAS DE MONSTRUOS

PERFILES SEGÚN EL TIPO DE CRIATURA

ABERRACIONES

- Balhannoth, 60
- Berbalang, 64
- Beso mortífero, 65
- Cerebro anciano, 82
- Cría de neogi, 204
- Derro, 90
- Enjambre de ratas craneales, 226
- Esbirro semilla estelar, 239
- Estrangulador, 122
- Gauth, 132
- Maestro neogi, 205
- Mago de larvas semilla estelar, 239
- Morkoth, 200
- Mutilador semilla estelar, 241
- Neogi, 205
- Neotélico, 206
- Observador, 213
- Rata craneal, 226
- Sabio derro, 91
- Testigo mental, 253
- Titán semilla estelar, 241
- Ulitharid, 262
- Vidente semilla estelar, 242

AUTÓMATAS

- Batidor de bronce mecánico, 188
- Bramador duergar, 112
- Cobra de hierro mecánica, 188
- Cobrador, 84
- Defensor de piedra mecánico, 189
- Depredador de acero, 89
- Lanzaviroles de roble mecánico, 189
- Máquina de fuego infernal, 182
- Martillador duergar, 112
- Marut, 183
- Petrificado maldito, 222
- Recolector de cadáveres, 227

BESTIAS

- Brontosaurio, 95
- Buey, 129
- Deinonychus, 95
- Delfín, 85
- Dimetrodón, 95
- Enjambre de larvas podridas, 120

CESTIALES

- Estegosaurio, 96
- Hadrosaurio, 96
- Quetzalcoatlus, 96
- Rothé de las profundidades, 129
- Uro, 130
- Velociraptor, 96

CIELOS

- Oblex adulto, 211
- Oblex anciano, 212
- Rastreador reptante, 225
- Vástago de oblex, 210

DRAGONES

- Draco guardián, 97
- Kobold escudodragón, 167

ELEMENTALES

- Caracol flagelo, 78
- Fénix, 124
- Leviatán, 172
- Mirmidón elemental de agua, 193
- Mirmidón elemental de aire, 193
- Mirmidón elemental de fuego, 194
- Mirmidón elemental de tierra, 194
- Salamandra de escarcha, 236
- Salamandra flamígera guerrera, 237
- Salamandra flamígera hechicera de Imix, 237
- Tempestad anciana, 252
- Zaratan, 278

FEÉRICOS

- Boggle, 68
- Delfín deleitoso, 85
- Eladrín de invierno, 115
- Eladrín de otoño, 116
- Eladrín de primavera, 116
- Eladrín de verano, 117
- Gorro rojo, 149
- Hobgoblin devastador, 156
- Hobgoblin sombra férrea, 157
- Korred, 168
- Meenlock, 190

GIGANTES

- Nilbog, 207
- Oscurecedor, 220
- Oscurecedor anciano, 220
- Sabueso yeth, 231
- Saga annis, 234
- Saga bheur, 235
- Velocista, 266

HUMANOIDES

- Boca de Grolantor, 66
- Gigante de escarcha eterno, 136
- Gigante de fuego acorazado, 137
- Gigante de las nubes sonriente, 138
- Gigante de las tormentas quintaesencia, 139
- Gigante de piedra caminante de sueños, 141
- Ogro ariete, 214
- Ogro bruto de las cadenas, 214
- Ogro houdah, 215
- Ogro lanzaviroles, 215
- Troll espiritual, 259
- Troll ponzoñoso, 260
- Troll putrefacto, 261
- Troll terrible, 261

INFERNALES

- Ácrata githzerai, 145
- Aprendiz de mago, 175
- Aracnomante drow, 99
- Archidruida, 51
- Arquero, 53
- Bardo, 62
- Brujo del Infernal, 69
- Brujo del Primigenio, 69, 70
- Campeón, 76
- Capitán de una casa drow, 100
- Comandante supremo githyanki, 143
- Consorte predilecto drow, 101
- Danzarín sombrío shadar-kai, 246
- Déspota duergar, 107
- Druida tortuga, 257
- Espadachín, 121
- Espadachín de las sombras drow, 102

Experto en artes marciales

- marciales, 123
- Filoespíritu duergar, 107
- Giff, 135
- Gish githyanki, 144
- Grung, 152
- Grung salvaje, 153
- Guardia negro, 154
- Guardia pétreo duergar, 108
- Guerrero de élite grung, 153
- Hechicero escamoso kobold, 165
- Illuminado githzerai, 146
- Inquisidor drow, 103
- Inventor kobold, 166
- Kavalracni duergar, 109
- Kith'rak githyanki, 144
- Maestro ladrón, 174
- Maestro mental duergar, 110
- Mago abjurador, 176
- Mago adivino, 177
- Mago conjurador, 176
- Mago encantador, 177
- Mago evocador, 178
- Mago ilusionista, 179
- Mago nigromante, 180
- Mago transmutador, 181
- Matrona drow, 105
- Penumbrita shadar-kai, 246
- Reclamante de almas shadar-kai, 247
- Sacerdote guerrero, 233
- Señor de la guerra, 243
- Señor de la guerra duergar, 111
- Tortoga, 257
- Xarrorn duergar, 111

Bulezau, 74
 Canoloth, 77
 Demogorgon, 87
 Demonio de fauces, 88
 Dhergloth, 94
 Draegloth, 98
 Dybbuk, 113
 Flind, 125
 Fraz-Urb'luu, 128
 Gerión, 134
 Graz'zt, 151
 Hidroloth, 155
 Hutjin, 159
 Juiblex, 162
 Maurezhi, 185
 Merregon, 191
 Merrenoloth, 192
 Molideo, 195
 Moloch, 197
 Nabassu, 201
 Narzugon, 203
 Nupperibo, 209
 Oinoloth, 216
 Orcus, 218
 Orthon, 219
 Rutterkin, 230
 Shoosuva, 248

Sibriex, 249
 Tararukk, 251
 Titivilus, 255
 Vaka hedionda, 130
 Vargouille, 263
 Wasrilith, 267
 Yagnoloth, 269
 Yeenoghu, 271
 Zariel, 280
 Zuggtmoy, 282

MONSTRUOSIDADES

Acorazado astral, 42
 Afligido aborrecible, 43
 Afligido furioso, 44
 Afligido hambriento, 44
 Afligido perdido, 45
 Afligido solitario, 45
 Anatema yuan-ti, 272
 Banderhobb, 61
 Caminante gigantesco, 75
 Catoblepas, 79
 Choldrith, 83
 Cuentapesadillas yuan-ti, 273
 Desgarrador gris, 92
 Engendro marino, 119
 Girallon, 142
 Gnoll cazador, 147

Gnoll roecarne, 147
 Guardaestirpe yuan-ti, 274
 Kruthik adulto, 170
 Kruthik joven, 169
 Leucrota, 171
 Maestro del pozo yuan-ti, 275
 Mastín sombrío, 184
 Mastín sombrío alfa, 184
 Meazel, 186
 Monturaña hembra, 198
 Monturaña macho, 198
 Nagpa, 202
 Pescador de cueva, 221
 Quitinoso, 223
 Ranamot, 224
 Retoño de las profundidades, 228
 Rondador, 229
 Sacerdote del kraken, 232
 Señor de la colmena kruthik, 170
 Susurrador mental yuan-ti, 276
 Tlincalli, 256
 Trampero, 258
 Xgart, 268
 Xgart brujo de Raxivort, 268

MUERTOS VIVIENTES

Alhoon, 47
 Alip, 48
 Bodak, 67
 Brujo de la muerte, 71
 Brujo de la muerte maestro, 72
 Bruma vampírica, 73
 Comandante incorpóreo armado, 160
 Devorador, 93
 Eidolón, 114
 Engendro de Kyuss, 118
 Garra ósea, 131
 Gnoll marchito, 148
 Guerrero incorpóreo armado, 160
 Noctámbulo, 208
 Señor de las calaveras, 244
 Tumulario brujo de la muerte, 72

PLANTAS

Flor cadavérica, 126
 Jefe vegepigmeo, 264
 Madera añil, 173
 Vegepigmeo, 265
 Vegepigmeo espinoso, 265

PERFILES SEGÚN EL VALOR DE DESAFÍO

DESAFÍO 0

Rata craneal, 226

DESAFÍO 1/8

Boggle, 68
 Cría de neogi, 204
 Delfín, 85
 Kruthik joven, 169
 Xgart, 268

DESAFÍO 1/4

Afligido aborrecible, 43
 Aprendiz de mago, 175
 Buey, 129
 Derro, 90
 Dimetrodón, 95
 Esbirro semilla estelar, 239
 Gnoll marchito, 148
 Grung, 152
 Hadrosaurio, 96
 Inventor kobold, 166
 Monturaña macho, 198
 Rothé de las profundidades, 129
 Tortuga, 257
 Vástago de oblex, 210
 Vegepigmeo, 265
 Velociraptor, 96

DESAFÍO 1/2

Enjambre de larvas podridas, 120
 Gnoll cazador, 147
 Nupperibo, 209
 Observador, 213
 Oscurecedor, 220
 Quitinoso, 223
 Rondador, 229
 Salamandra flamígera guerrera, 237
 Vaka hedionda, 130

DESAFÍO 1

Batidor de bronce mecánico, 188
 Caminante gigantesco, 75
 Deinonychus, 95
 Demonio de fauces, 88
 Engendro marino, 119
 Estrangulador, 122
 Filoespíritu duergar, 107
 Gnoll roecarne, 147
 Grung salvaje, 153
 Hechicero escamoso kobold, 165
 Kobold escudodragón, 167
 Meazel, 186

DESAFÍO 2

Monturaña hembra, 198

Nilbog, 207
 Petrificado maldito, 222
 Salamandra flamígera hechicera de Imix, 237
 Vargouille, 263
 Vegepigmeo espinoso, 265
 Velocista, 266
 Xgart brujo de Raxivort, 268

DESAFÍO 2

Bardo, 62
 Berbalang, 64
 Draco guardián, 97
 Druida tortuga, 257
 Guardaestirpe yuan-ti, 274
 Guardia pétreo duergar, 108
 Guerrero de élite grung, 153
 Hobgoblin sombra férrea, 157
 Jefe vegepigmeo, 264
 Kavalracni duergar, 109
 Kruthik adulto, 170
 Maestro mental duergar, 110
 Martillador duergar, 112
 Mastín sombrío, 184
 Meenlock, 190
 Ogro houdah, 215
 Ogro lanzaviroles, 215

DESAFÍO 3

Oscurecedor anciano, 220

Quetzalcoatlus, 96
 Rutterkin, 230
 Uro, 130
 Xarrorn duergar, 111

Arquero, 53
 Bramador duergar, 112
 Bruma vampírica, 73
 Bulezau, 74
 Caracol flagelo, 78
 Choldrith, 83
 Delfín deleitoso, 85
 Espadachín, 121
 Experto en artes marciales, 123
 Giff, 135
 Gorro rojo, 149
 Guerrero incorpóreo armado, 160
 Leucrota, 171
 Mago ilusionista, 179
 Mastín sombrío alfa, 184
 Merrenoloth, 192
 Neogi, 205
 Ogro bruto de las cadenas, 214
 Pescador de cueva, 221
 Rastreador reptante, 225

Retoño de las profundidades, 228
Sabio derro, 91
Trampero, 258
Tumulario brujo de la muerte, 72

DESAFÍO 4

Babau, 55
Barghest, 63
Brujo de la muerte, 71
Cobra de hierro mecánica, 188
Cuentapesadillas yuan-ti, 273
Defensor de piedra mecánico, 189
Dybbuk, 113
Estegosaurio, 96
Girallon, 142
Hobgoblin devastador, 156
Maestro neogi, 205
Merregon, 191
Ogro ariete, 214
Sabueso yeth, 231
Susurrador mental yuan-ti, 276

DESAFÍO 5

Alip, 48
Banderhobb, 61
Brontosaurio, 95
Catoblepas, 79
Engendro de Kyuss, 118
Enjambre de ratas craneales, 226
Lanzavirote de roble mecánico, 189
Madera añil, 173
Maestro del pozo yuan-ti, 275
Maestro ladrón, 174
Mago encantador, 177
Mago transmutador, 181
Mutilador semilla estelar, 241
Oblex adulto, 211
Sacerdote del kraken, 232
Señor de la colmena kruthik, 170
Tanarukk, 251
Testigo mental, 253
Tlincalli, 256

DESAFÍO 6

Abishai blanco, 39
Boca de Grolantor, 66
Bodak, 67
Brujo del Primigenio, 69, 70
Gauth, 132
Mago conjurador, 176
Saga annis, 234
Señor de la guerra duergar, 111

DESAFÍO 7

Abishai negro, 40
Afligido perdido, 45
Armanite, 52
Brujo del Infernal, 69
Danzarín sombrío shadar-kai, 246
Dhergloth, 94
Draegloth, 98
Korred, 168
Maurezhi, 185
Mirmidón elemental de agua, 193
Mirmidón elemental de aire, 193
Mirmidón elemental de fuego, 194
Mirmidón elemental de tierra, 194
Saga bheur, 235
Troll ponzoñoso, 260

DESAFÍO 8

Aullador, 54
Brujo de la muerte maestro, 72
Canoloth, 77
Comandante incorpóreo armado, 160
Flor cadavérica, 126
Guardia negro, 154
Mago adivino, 177
Shoosuva, 248

DESAFÍO 9

Afligido solitario, 45
Campeón, 76
Capitán de una casa drow, 100
Flind, 125
Hidroloth, 155
Mago abjurador, 176
Mago evocador, 178
Mago nigromante, 180
Penumbrista shadar-kai, 246
Sacerdote guerrero, 233
Salamandra de escarcha, 236
Troll putrefacto, 261
Ulitharid, 262

DESAFÍO 10

Alhoon, 47
Beso mortífero, 65
Eladrin de invierno, 115
Eladrin de otoño, 116
Eladrin de primavera, 116
Eladrin de verano, 117
Gigante de piedra caminante de sueños, 141

DESAFÍO 11

Iluminado githzerai, 146
Oblex anciano, 212
Orthon, 219
Ranamot, 224
Titán semilla estelar, 241

DESAFÍO 12

Anatema yuan-ti, 272
Archidruida, 51
Desgarrador gris, 92
Déspota duergar, 107
Eidolón, 114
Garra ósea, 131
Gigante de escarcha eterno, 136
Ki-rin, 164
Kith'rak githyanki, 144
Oinoloth, 216
Señor de la guerra, 243

DESAFÍO 13

Afligido furioso, 44
Aracnomante drow, 99
Devorador, 93
Narzugon, 203
Neotérido, 206
Troll terrible, 261
Vidente semilla estelar, 242
Wastrilith, 267

DESAFÍO 14

Cerebro anciano, 82
Cobrador, 84
Comandante supremo githyanki, 143
Gigante de fuego acorazado, 137
Inquisidor drow, 103
Recolector de cadáveres, 227

DESAFÍO 15

Abishai verde, 41
Nabassu, 201
Señor de las calaveras, 244

DESAFÍO 16

Acrata githzerai, 145
Depredador de acero, 89
Fénix, 124
Gigante de las tormentas quintaesencia, 139
Mago de larvas semilla estelar, 239
Máquina de fuego infernal, 182
Titivilus, 255

DESAFÍO 17

Abishai azul, 38
Nagpa, 202

DESAFÍO 18

Amnizu, 50
Consorte predilecto drow, 101
Sibriex, 249

DESAFÍO 19

Abishai rojo, 40
Bael, 57

DESAFÍO 20

Leviatán, 172
Matrona drow, 105
Noctámbulo, 208

DESAFÍO 21

Acorazado astral, 42
Hutijin, 159
Molideo, 195
Moloch, 197

DESAFÍO 22

Gerión, 134
Zaratan, 278

DESAFÍO 23

Bafomet, 58
Fraz-Urb'luu, 128
Juiblex, 162
Tempestad anciana, 252
Zuggtmoy, 282

DESAFÍO 24

Graz'zt, 151
Yeenoghu, 271

DESAFÍO 25

Marut, 183

DESAFÍO 26

Demogorgon, 87
Orcus, 218
Zariel, 280

PERFILES SEGÚN EL ENTORNO

CRIATURAS DEL ÁRTICO

- VD Criaturas**
- 1/4 Gnoll marchito
 - 1/2 Gnoll cazador
 - 1 Gnoll roecarne
 - 2 Draco guardián
 - 3 Bruma vampírica
 - 4 Brujo del Señor Feérico
 - 6 Brujo del Primigenio
 - 7 Afligido perdido, brujo del Infernal, saga bheur
 - 9 Salamandra de escarcha
 - 10 Eladrín de invierno
 - 12 Garra ósea
 - 13 Troll terrible
 - 20 Noctámbulo
 - 23 Tempestad anciana

CRIATURAS DE LA COSTA

- VD Criaturas**
- 1/8 Delfín
 - 1/4 Dimetrodón, tortuga
 - 1/2 Rondador
 - 1 Engendro marino
 - 2 Druida tortuga, quetzalcoatlus
 - 3 Bruma vampírica, delfín deleitoso, espadachín, merrenoloth, retoño de las profundidades
 - 5 Sacerdote del kraken
 - 8 Canoloth, shosuva
 - 9 Afligido solitario, flind
 - 10 Gigante de piedra caminante de sueños
 - 11 Balhannoth, morkoth, troll espiritual
 - 12 Eidolón, gigante de escarcha eterno, ki-rin
 - 13 Wastrilith
 - 16 Gigante de las tormentas quintaesencia
 - 17 Abishai azul, nagpa
 - 20 Levjatán
 - 23 Tempestad anciana

CRIATURAS DEL DESIERTO

- VD Criaturas**
- 1/8 Kruthik joven
 - 1/2 Salamandra flamígera guerrera
 - 1 Meazel, petrificado maldito, vargouille
 - 2 Berbalang, draco guardián, guardaestirpe yuan-ti, kruthik adulto
 - 3 Leucrota
 - 4 Cuentapesadillas yuan-ti, dybbuk, susurrador mental yuan-ti
 - 5 Engendro de Kyuss, maestro del pozo yuan-ti, señor de la colmena kruthik, tlincalli

VD Criaturas

- 7 Afligido perdido, brujo del Infernal
- 8 Aullador
- 9 Afligido solitario, campeón, mago nigromante, sacerdote guerrero, troll putrefacto
- 10 Eladrín de verano, gish githyanki, iluminado gitħzerai, orthon
- 12 Anatema yuan-ti, eidolón, garra ósea, ki-rin, kith'rak githyanki, oinoloth
- 14 Cobrador, comandante supremo githyanki
- 15 Señor de las calaveras
- 16 Fénix, gigante de las tormentas quintaesencia
- 17 Nagpa
- 20 Noctámbulo
- 22 Zaratán

CRIATURAS DEL BOSQUE

- VD Criaturas**
- 1/8 Boggle
 - 1/4 Gnoll marchito, grung, inventor kobold, vegepigmeo, velociraptor
 - 1/2 Gnoll cazador, oscurecedor, rondador
 - 1 Batidor de bronce mecánico, deinonychus, estrangulador, gnoll roecarne, grung salvaje, hechicero escamoso kobold, kobold escudodragón, meazel, nilbog, vegepigmeo espinoso, velocista
 - 2 Draco guardián, guardaestirpe yuan-ti, guerrero de élite grung, hobgoblin sombra férrea, jefe vegepigmeo, mastín sombrío, meenlock, oscurecedor anciano
 - 3 Arquero, bruma vampírica, caracol flagelo, gorro rojo, mastín sombrío alfa
 - 4 Barghest, brujo del Señor Feérico, cobra de hierro mecánica, cuentapesadillas yuan-ti, defensor de piedra mecánico, estegosaurio, girallon, hobgoblin devastador, sabueso yeth, susurrador mental yuan-ti
 - 5 Brontosaurio, lanzaviroles de roble mecánico, madera añil, maestro del pozo yuan-ti
 - 7 Afligido perdido, danzarín sombrío shadar-kai, korred, troll ponzoñoso
 - 8 Flor cadavérica, shosuva
 - 9 Flind, troll putrefacto
 - 10 Eladrín de invierno, eladrín de otoño, eladrín de primavera, eladrín de verano
 - 11 Afligido hambriento, troll espiritual
 - 12 Anatema yuan-ti, archidruida, desgarrador gris, eidolón
 - 13 Troll terrible
 - 14 Cobrador
 - 17 Nagpa
 - 22 Zaratán

CRIATURAS DE LA PRADERA

VD Criaturas

- 1/4 Buey, gnoll marchito, hadrosaurio, velociraptor
- 1/2 Gnoll cazador, vaka hedionda
- 1 Batidor de bronce mecánico, deinonychus, gnoll roecarne, meazel
- 2 Hobgoblin sombra férrea, ogro houdah, ogro lanzavirotes, uro
- 3 Bruma vampírica, guerrero incorpóreo armado, leucrota, ogro bruto de las cadenas
- 4 Barghest, cobra de hierro mecánica, defensor de piedra mecánico, estegosaurio, hobgoblin devastador, ogro ariete, sabueso yeth
- 5 Brontosaurio, lanzavirotes de roble mecánico
- 6 Boca de Grolantor
- 8 Aullador, comandante incorpóreo armado, shoosuva
- 9 Flind
- 10 Eladrin de primavera
- 12 Eidolón, ki-rin
- 14 Recolector de cadáveres
- 22 Zaratan
- 23 Tempestad anciana

CRIATURAS DE LAS COLINAS

VD Criaturas

- 1/8 Boggle, cría de neogi, xvart
- 1/4 Gnoll marchito, inventor kobold
- 1/2 Gnoll cazador, salamandra flamígera guerrera
- 1 Batidor de bronce mecánico, caminante gigantesco, deinonychus, gnoll roecarne, hechicero escamoso kobold, kobold escudodragón, meazel, nilbog, salamandra flamígera hechicera de lmix, xvart brujo de Raxivot
- 2 Hobgoblin sombra férrea, mastín sombrío, ogro houdah, ogro lanzavirotes, quetzalcoatlus, uro
- 3 Corro rojo, mastín sombrío alfa, neogi, ogro bruto de las cadenas
- 4 Barghest, cobra de hierro mecánica, defensor de piedra mecánico, hobgoblin devastador, maestro neogi, ogro ariete, sabueso yeth
- 5 Lanzavirotes de roble mecánico, tanarukk
- 6 Boca de Grolantor, brujo del Primigenio, saga annis
- 8 Aullador, shoosuva
- 9 Flind
- 10 Gigante de piedra caminante de sueños
- 12 Desgarrador gris
- 13 Troll terrible
- 22 Zaratan
- 23 Tempestad anciana

CRIATURAS DE LAS MONTAÑAS

VD Criaturas

- 1/8 Kruthik joven
- 1/4 Derro, esbirro semilla estelar, inventor kobold

VD Criaturas

- 1/2 Salamandra flamígera guerrera
- 1 Batidor de bronce mecánico, caminante gigantesco, estrangulador, filoespíritu duergar, hechicero escamoso kobold, kobold escudodragón, meazel, petrificado maldito, salamandra flamígera hechicera de lmix
- 2 Draco guardián, guardia pétreo duergar, kavalracni duergar, kruthik adulto, maestro mental duergar, martillador duergar, ogro houdah, ogro lanzavirotes, quetzalcoatlus, uro, xarronn duergar
- 3 Bramador duergar, bruma vampírica, ogro bruto de las cadenas
- 4 Barghest, brujo del Señor Feérico, cobra de hierro mecánica, defensor de piedra mecánico, ogro ariete
- 5 Lanzavirotes de roble mecánico, señor de la colmena kruthik, tanarukk
- 6 Brujo del Primigenio, saga annis, señor de la guerra duergar
- 7 Afligido perdido
- 9 Afligido solitario
- 10 Gigante de piedra caminante de sueños, gish githyanki, iluminado githzerai
- 11 Balhannoth, gigante de las nubes sonriente
- 12 Archidruida, déspota duergar, eidolón, ki-rin, kith'rak githyanki
- 13 Troll terrible, vidente semilla estelar
- 14 Comandante supremo githyanki, gigante de fuego acorazado
- 16 Fénix, gigante de las tormentas quintaesencia, mago de larvas semilla estelar
- 19 Abishai rojo
- 22 Zaratan
- 23 Tempestad anciana

CRIATURAS DE LOS PANTANOS

VD Criaturas

- 1/4 Afligido aborrecible, dimetrodón, esbirro semilla estelar, hadrosaurio, vástago de oblex, vegepigmeo
- 1/2 Enjambre de larvas podridas, oscurecedor, rondador
- 1 Meazel, varguouille, vegepigmeo espinoso
- 2 Draco guardián, jefe vegepigmeo, mastín sombrío, meenlock, oscurecedor anciano
- 3 Bruma vampírica, caracol flagelo, gorro rojo, guerrero incorpóreo armado, mastín sombrío alfa
- 4 Brujo del Señor Feérico
- 5 Alip, catoblepas, oblex adulto
- 6 Bodak
- 7 Afligido perdido, maurezhi, troll ponzoñoso
- 8 Flor cadavérica
- 9 Troll putrefacto
- 10 Comandante incorpóreo armado, oblex anciano, ranamot
- 11 Troll espiritual
- 12 Archidruida

VD Criaturas

- 13 Vidente semilla estelar, wastrilith
- 15 Nabassu, señor de las calaveras
- 17 Nagpa
- 20 Noctámbulo

CRIATURAS DE LA INFRAOSCURIDAD**VD Criaturas**

- 0 Rata craneal
- 1/8 Boggle, cría de neogi, kruthik joven, xvart
- 1/4 Afligido aborrecible, derro, inventor kobold, monturaña macho, rothé de las profundidades, vástago de oblex
- 1/2 Enjambre de larvas podridas, observador, oscurecedor, quitinoso, rondador, salamandra flamígera guerrera
- 1 Caminante gigantesco, demonio de fauces, estrangulador, filoespíritu duergar, hechicero escamoso kobold, kobold escudodragón, meazel, monturaña hembra, nilbog, salamandra flamígera hechicera de lmix, varguille, xvart brujo de Raxivort
- 2 Draco guardián, guardaestirpe yuan-ti, guardia pétreo duergar, kavalracni duergar, kruthik adulto, maestro mental duergar, martillador duergar, oscurecedor anciano, xarronn duergar
- 3 Bramador duergar, bruma vampírica, caracol flagelo, choldrith, neogi, pescador de cueva, rastreador reptante, sabio derro, trampero
- 4 Babau, barghest, cuentapesadillas yuan-ti, maestro neogi, susurrador mental yuan-ti
- 5 Engendro de Kyuss, enjambre de ratas craneales, maestro del pozo yuan-ti, oblex adulto, señor de la colmena kruthik, tanarukk, testigo mental
- 6 Bodak, brujo del Primigenio, gauth, señor de la guerra duergar
- 7 Afligido perdido, armanite, brujo del Infernal, danzarín sombrío shadar-kai, dhergloth, draegloth, troll ponzoñoso
- 8 Aullador, canoloth, guardia negro
- 9 Afligido solitario, capitán de una casa drow, penumbrista shadar-kai, troll putrefacto, ulithard
- 10 Alhoon, beso mortífero, oblex anciano, orthon, ranamot
- 11 Afligido hambriento, alkilith, balhannoth, espadachín de las sombras drow, reclamante de almas shadar-kai, troll espiritual
- 12 Anatema yuan-ti, déspota duergar, oinoloth
- 13 Afligido furioso, aracnomante drow, devorador, neotérido, troll terrible, wastrilith
- 14 Cerebro anciano, cobrador, gigante de fuego acorazado, inquisidor drow
- 15 Nabassu, señor de las calaveras
- 17 Nagpa
- 18 Consorte predilecto drow, sibriex
- 20 Matrona drow, noctámbulo
- 22 Zaratan

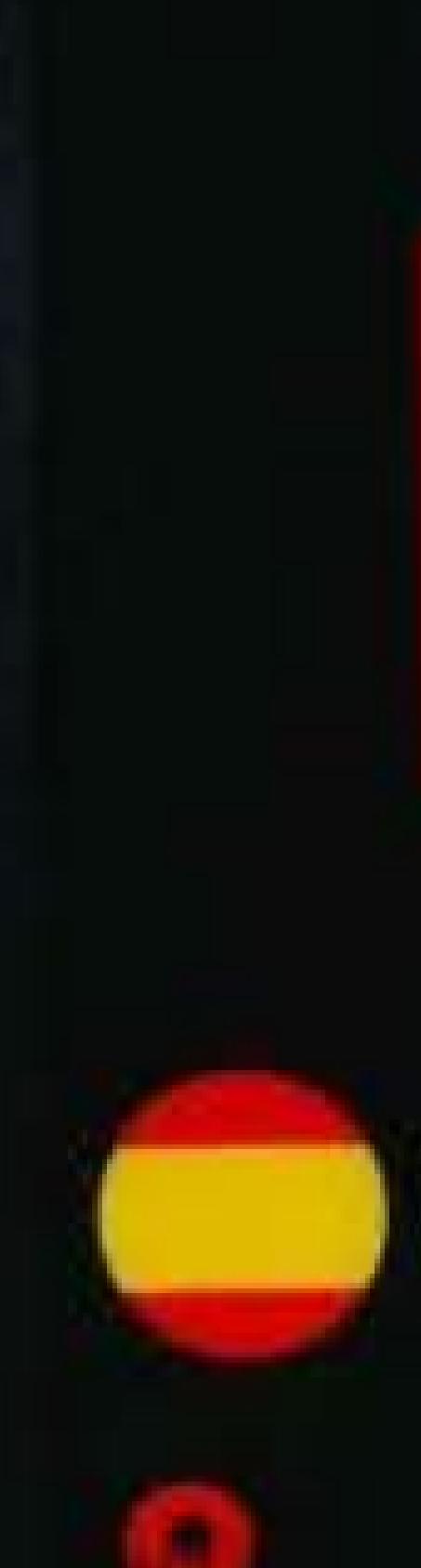
CRIATURAS SUBACUÁTICAS**VD Criaturas**

- 1/8 Delfín
- 1 Engendro marino
- 3 Delfín deleitoso, retoño de las profundidades
- 5 Sacerdote del kraken
- 11 Morkoth
- 12 Archidruida
- 13 Wastrilith
- 16 Gigante de las tormentas quintaesencia
- 20 Leviatán

CRIATURAS URBANAS**VD Criaturas**

- 0 Rata craneal
- 1/8 Boggle
- 1/4 Afligido aborrecible, aprendiz de mago, buey, inventor kobold, vástago de oblex
- 1/2 Oscurecedor, rondador, vaka hedionda
- 1 Hechicero escamoso kobold, meazel, petrificado maldito
- 2 Bardo, draco guardián, meenlock, oscurecedor anciano
- 3 Arquero, bruma vampírica, espadachín, experto en artes marciales, giff, mago ilusionista, rastreador reptante
- 4 Babau, brujo de la muerte, brujo del Señor Feérico, dybbuk
- 5 Alip, banderhobb, enjambre de ratas craneales, maestro ladrón, mago encantador, mago transmutador, oblex adulto
- 6 Abishai blanco, bodak, brujo del Primigenio, mago conjurador
- 7 Abishai negro, afligido perdido, brujo del Infernal, danzarín sombrío shadar-kai, maurezhi
- 8 Brujo de la muerte maestro, canoloth, flor cadavérica, guardia negro, mago adivino
- 9 Afligido solitario, campeón, mago abjurador, mago evocador, mago nigromante, penumbrista shadar-kai, sacerdote guerrero
- 10 Gish githyanki, iluminado githzerai, oblex anciano, orthon
- 11 Afligido hambriento, alkilith, reclamante de almas shadar-kai, yagnoloth
- 12 Eidolón, garra ósea, kith'rak githyanki, señor de la guerra
- 13 Afligido furioso, vidente semilla estelar
- 14 Comandante supremo githyanki
- 15 Abishai verde, nabassu
- 16 Depredador de acero
- 17 Abishai azul, nagpa
- 19 Abishai rojo

DUNGEONS & DRAGONS



&

MONSTROS DEL MULTIVERSO

ENFRÉNTATE A LOS HABITANTES DEL COSMOS

Este libro, repleto de las cavilaciones del mago Mordenkainen, incluye una gran variedad de criaturas para utilizar en el juego de rol DUNGEONS & DRAGONS. Procedentes de todos los rincones del multiverso, estas criaturas representan algunas de las fuerzas más benignas y malévolas a las que pueden enfrentarse los héroes de D&D.

El libro también recopila seres fantásticos de muchos mundos distintos. Cada uno de ellos representa una opción de raza para crear tu personaje de D&D, lo que amplia las que aparecen en el *Manual del Jugador*.

Gracias a la compilación y la actualización de monstruos que aparecieron originalmente en la *Guía de Volo de los Monstruos* y *Mordenkainen's Tome of Foes*, este libro presenta amigos y enemigos para cualquier campaña de D&D, muchos de ellos acompañados por los comentarios de Mordenkainen. Este mago se ha topado con muchos de esos monstruos y seres en numerosas aventuras fantásticas. ¡Ahora es el momento de que tú des un paso adelante y te veas las caras con estas criaturas!

Para usar con la quinta edición
del *Manual del Jugador*, el *Manual de Monstruos*
y la *Guía del Dungeon Master*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



ISBN: 978-0-7869-6814-5



9 780786 968145

39,99 €

Impreso en EE. UU. D08681050 SP