

BS1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Leyendas de la Marca del Este

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

BESTIARIO DE CRIATURAS EXTRAORDINARIAS

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA



En este pequeño pero útil tomo recogemos un buen puñado de criaturas, bestias inmundas las más, amén de otros monstruos variados, algunos de ellos clásicos donde los haya, que servirán para complementar y detallar vuestras campañas de juego en el salvaje y misterioso mundo de la Marca del Este.



BESTIARIO DE CRIATURAS EXTRAORDINARIAS



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil, Carlos M. Piñeiro “AlaricoChar” y Zonk PJ.

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Zonk/PJ

Corrección: Pedro Gil

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Dean Spencer, *copyright Dean Spencer, used with permission.*

Ilustraciones interiores: Jorge Moreno. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Dave Allsop, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission. Some artwork copyright Daniel Comerci, used with permission. Some artwork copyright Gary Dupuis, used with permission. Publisher's Choice Quality Art Copyright Rick Hershey/Fat Goblin Games, used with permission. Art by Indi Martí 2019. Art by Ryan Rhodes, Purple Duck Games. Art by Brett Neufeld, Purple Duck Games. Art by Matt Morrow, Purple Duck Games. Art by Jacob Blackmon, Purple Duck Games. Art by Teresa Guido, Purple Duck Games. Some artwork copyright Ironhead Arts, used with permission. Art by Brian Brinlee, Purple Duck Games*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps). *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

Depósito Legal:

Agradecimientos:

Nos gustaría agradecer la participación de nuestro amigo Carlos Piñeiro, pues ha aportado a este bestiario no pocas criaturas de su cosecha. Muchas gracias de corazón.



ALGOIDE



Clase de armadura: 4 (armadura natural)

Dados de golpe: 5d8 (39 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos

Daño: Golpetazo 1d10

Salvación: Guerrero nivel 5

Moral: 10

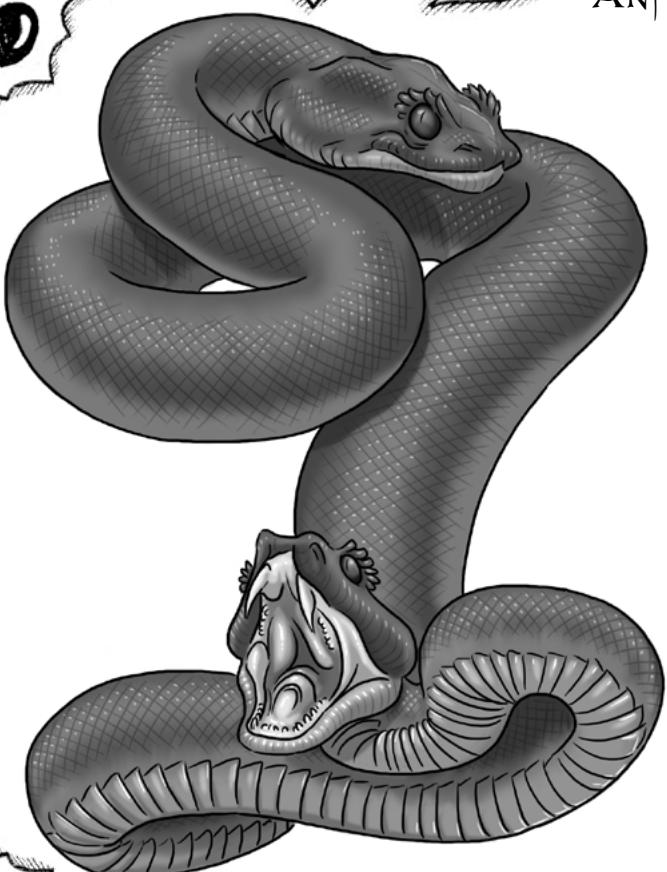
Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 600

Los algoides son colonias aglomeradas vivientes de algas fungosas que adquieren la leve apariencia de una criatura humanoide semoviente. Estos bichos son oriundos del Gran Pantano, extendiéndose hoy por todos los marjales y esteros de Valion. En su entorno natural, se camuflan a la perfección y son extremadamente difíciles de localizar. Son criaturas moderadamente inteligentes, y algunos, muy pocos, han desarrollado la capacidad de comunicarse con las plantas y árboles. Los algoides sólo reciben la mitad de daño de ataques contundentes, y son inmunes al fuego y la electricidad. Una vez al día los algoides pueden realizar una ataque mental en un cono de diez metros, toda criatura que falle la tirada de salvación contra parálisis quedará aturdida durante 3d4 asaltos. El conjuro de mago de nivel 7 *abrir las aguas* provocará a un algoide 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador sin derecho de tirada de salvación para la criatura.

ANFISBAENA



Clase de armadura: 4 (armadura natural)

Dados de golpe: 6d8 (45 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 mordiscos

Daño: Mordisco 1d6 más veneno

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 9

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 600

La anfisbaena es una de las más mortíferas y grandes serpientes presentes en Valion, y lo es porque en lugar de cola presente una segunda cabeza, y ambas están dotadas de poderosos colmillos capaces de inocular un veneno mortal de necesidad. Alcanzan una longitud de casi cuatro metros, y su cuerpo es poderoso, capaces de apresar y aplastar a sus oponentes. Cada una de las dos cabezas de la criatura es independiente. De hecho, si una anfisbaena es cortada por la mitad continuará moviéndose de forma autónoma, con sus cabezas, siendo capaz de volver a unirse a voluntad, en un proceso natural que dura un par de días. Cualquiera que sufra el mordisco venenoso de esta criatura deberá realizar una tirada de salvación para no morir al instante, sufriendo violentas convulsiones fruto del poderoso veneno de la anfisbaena.

ANÉMONA GIGANTE

Clase de armadura: 4 (armadura natural)
Dados de golpe: 11d8 (73 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 4 tentáculos
Daño: Tentáculo 1d8 más veneno
Salvación: Guerrero nivel 11
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 2.300

Estas enormes criaturas viven en los lechos coralinos, alimentándose gracias al poder de sus tentáculos urticantes paralizantes. Además, son capaces de lanzar una nube tóxica que causa 1d8 puntos de daños a toda criatura presente en un radio de seis metros durante 1d6 asaltos. Una víctima apresada por uno de los tentáculos de la anémona debe realizar una tirada de salvación para no quedar paralizada y ser engullida entera por la enorme criatura, comenzando a sufrir el proceso de digestión, provocando 1d12 puntos de daño por asalto.



ARACH

Clase de armadura: 5 (armadura natural)
Dados de golpe: 8d8 (52 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 6 golpetazos, o armas (espadas cortas o dagas)
Daño: Golpetazo 1d6, o daño del arma empleada
Salvación: Guerrero nivel 8
Moral: 10
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1.100

Estas criaturas malignas son muy poco conocidas, pues apenas quedan unas colonias de las mismas dispersas por las tierras orientales de Valion. Su principal y más notoria característica es su constitución musculosa, alcanzando los casi dos metros y medio de envergadura, disponiendo de tres pares de brazos. Sus cabezas son angulosas, con ojos ladinos y grandes de color negro profundo. Sus potentes hombros están dotados de salientes óseos pronunciados. Visten ropajes elaborados, cuero repujado y metal bruñido. Además son muy inteligentes y portan armas, algunas de ellas mágicas. Pueden luchar con sus seis brazos a la vez, sólo empleando los puños o asiendo armas, generalmente espadas cortas o dagas, que suelen emponzoñar con el veneno que ellos mismos segregan en sus bocas (un mordisco de estas criaturas es muy venenoso). Y por si fuera poco, los arach pueden lanzar conjuros de manera innata como se si tratara de hechiceros o magos de nivel 6.



ARMA ANIMADA

Es bien sabido por todo amante de la aventura, así como por los estudiosos de la cosa, que no hay nada que ofrezca mayor seguridad que llevar un arma de naturaleza mágica pendiendo del cinto. Pero a veces los encantamientos no salen como se quiere, o puede que sí. Hay muy pocas de estas armas repartidas por el mundo. Cuentan, además de su naturaleza mágica, con un alma que mora en ellas y las anima.

Una espada de hoja curva podría estar habitada por un gran demonio, que espera a un dueño que la doblegue para estar dispuesto a servirle. Un espadón podría ser el hogar espiritual de un elemental de aire, que busca quien lo blinda con la fuerza necesaria. Una espada recta e inflexible podría ser la cárcel de un ser celestial, servidor de la ley, que espera a que alguien le demuestre que sus manos son capaces y sus objetivos altruistas.

El combate con un arma animada es una prueba de capacidad y conocimiento, pues se manejan con gran soltura en el tipo de combate para el que fueron diseñadas. Un mandoble golpeará sin piedad, asentando bestiales golpes a su adversario, mientras que una daga podría portar veneno y atacar sibilinamente, evitando ser detectada. Cuando los PG de un arma animada quedan reducidos a 0, se entiende que el combatiente ha ganado el duelo y, por consiguiente, podrá optar a portar dicha arma, aunque habría que tener en cuenta los alineamientos de ambos y que estos fueran compatibles para que así fuera.

Cada arma animada posee una CA relacionada con la cantidad de daño que pueda llegar a realizar, descrita en la siguiente tabla:

DAÑO	CA	DAÑO	CA	DAÑO	CA
1d4	0/19	1d8	2/17	1d12	4/15
1d6	1/18	1d10	3/16	2d6	4/15

Clase de armadura: Según tabla

Dados de golpe: 6d8 (39 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 según arma

Daño: Golpetazo, daño según tabla

Salvación: Guerrero nivel 6

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 300

NOTA: Las armas animadas siempre tienen, además del hecho de estar animadas, otras características mágicas que habría que tener en cuenta, tanto en daño como en la habilidad para atacar (efectos como flamígera, +1, +2, etc).

ARMADURAS ANIMADAS

En la mitología existen una enorme cantidad de armaduras animadas. Unas han sido creadas por hechiceros, entre las que podemos encontrar una variedad enorme; otras están habitadas por los espíritus de quienes murieron con ellas puestas (probablemente por estar haciendo algo impío en el momento de su muerte); y otras han sido creadas por métodos más extraños. Sea como fuere, todas estas armaduras tienen en común que, hasta que se ponen en movimiento, son prácticamente indistinguibles de armaduras decorativas. Las armaduras animadas tienen, generalmente, varios orígenes, bien pueden ser creadas o animadas por magos, fantasmas o entes del caos.

A muchos hechiceros les gusta crear armaduras animadas por magia para que protejan sus torres y sus estudios. Y no solo eso, sino que más de un poderoso mago real ha creado armaduras similares para guardar aquellos lugares que estime oportuno.

En otras ocasiones, cuando un guerrero muere con su armadura puesta y tiene un gran odio o un motivo para convertirse en fantasma, en lugar de ello se transforma en una armadura animada por un espectro. Otras veces un fantasma anima la armadura que usaba en vida gracias al vínculo espiritual que tenía con este objeto en vida. Sea como fuere, esta clase de criatura es tremadamente peligrosa, mucho más que una armadura animada por magia o que un fantasma, pues combinan lo mejor de ambas criaturas en un antagonista realmente poderoso.



De todas las armaduras animadas, la armadura animada del caos es la más peligrosa, y a diferencia del resto no suelen crearse para dejarse quietas vigilando un lugar (aunque nada impide que sea así), sino que suelen confeccionarse para formar parte de ejércitos del caos (si hay algo así en tu ambientación, sino sustitúyelo por la fuerza maligna que consideres apropiada), aunque no como soldados, sino como fuerzas de choque de especial poder.

Crear una armadura animada del caos no es una tarea menor. La armadura en sí misma no es un problema, aunque obviamente cuando mayor calidad tenga, mejor. Normalmente para estas criaturas se usan corazas o armaduras similares, pero nada impide usar otras armaduras. Lo complicado es conseguir la esencia de caos solidificada (muchas veces llamada piedra disforme, o también piedra verde, pues tiene un malsano brillo de ese color). Pero también puede crearse extrayendo la sangre de seres vivos y transmutándola por medios tanto alquímicos como mágicos en esencia de caos solidificada. Este ritual es mucho más efectivo si la sangre proviene de doncellas o de seres tocados por el caos, por lo que no es raro que una secta que no tiene piedra verde rapte a doncellas para mutarlas y una vez el caos esté en su cuerpo sacrificarlas para crear esencia de

caos solidificada. Tampoco es raro que los creyentes se sacrifiquen voluntariamente para que su sangre sea usada para animar una armadura, sobre todo los seguidores de dioses malvados, como Penumbra, y las armaduras animadas del caos así creadas son más poderosas aún.

Clase de armadura: Según tabla

Dados de golpe: Según tabla

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 según arma

Daño: Golpetazo, daño según tabla

Salvación: Guerrero nivel 5, 6 y 7

Moral: -

Valor del tesoro: La armadura en sí, una vez despejada su fuerza malévolas, puede ser adaptada para ser equipada. Siempre será considerada una armadura mágica.

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: Según tabla

NOTA: Las armaduras del caos tienen resistencia natural a la magia. A las armaduras animadas por fantasmas habría que añadir las características, habilidades y poderes de estos seres preternaturales.

TIPO DE ARMADURA	ARMADURA ANIMADA POR MAGIA	ARMADURA ANIMADA POR FANTASMA	ARMADURA DEL CAOS
CA	1	0	-1
DG	41	52	63
Daño	Golpetazo 1d6+2	Golpetazo 1d8+1	Golpetazo 1d12+1
Valor P.X	275	300	375

AZER



Clase de armadura: 0 (armadura natural)

Dados de golpe: 4d8 (22 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma (generalmente lanzas o martillos)

Daño: 1d6 más daño por fuego

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 135

Los azers son seres de tamaño medio nativos del plano elemental de fuego. Similar en proporción y apariencia a los enanos, los azers poseen cabello y barbas en llamas. Otra similitud con los enanos es el amor que demuestran a las gemas y metales preciosos. Estas criaturas emplean normalmente faldas de latón, bronce o cobre, y favorecen el uso de lanzas y martillos en combate. El cuerpo de un azer está intensamente caliente, así que los ataques de esta criatura causan 1d6 extra de daño debido al calor irradiado por su cuerpo. Las armas empuñadas por estos seres también conducen este calor y reciben la misma bonificación al daño. Los azers son inmunes a todo daño basado en el fuego, pero sufren el doble de daño de los ataques basados en frío.

BANDERLOG



Clase de armadura: 5 (armadura natural)
Dados de golpe: 4d8 (22 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordisco, o armas (coco o porra)
Daño: Mordisco 1d6, o daño del arma, 1d6 (coco o porra)
Salvación: Guerrero nivel 4
Moral: 8
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 120

Los banderlog están emparentados con los babuinos, aunque son mucho más inteligentes que estos, capaces de crear comunidades algo más organizadas. Pueden servirse de su inteligencia para emplear armas, aunque tan rudimentarias como sencillas porras o palos. Además suelen lanzar objetos para defenderse, típicamente cocos, con los que son especialmente diestros. Los baderlog son oriundos de las tierras de Barambalí, y se han extendido por toda Cirinea.

BARBEGAZI



Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 2d8 (12 pg)
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 armas
Daño: Espada corta 1d6
Salvación: Guerrero nivel 2
Moral: 8
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 60

Los barbegazi, también conocidos como gnomos de hielo, son una rama de esta especie adaptada para vivir en climas árticos muy fríos. Su piel es de un color cetrino, generalmente, y sus ojos abarcan todas las tonalidades de azul, desde el índigo oscuro hasta el vívido celeste. Son excelentes cazadores y rastreadores, muy resistentes al frío, y pueden caminar en la nieve sin ningún impedimento y con inusitada rapidez. Además, de manera innata, pueden lanzar una variación del conjuro de *manos ardientes* (*manos gélidas*), pero en lugar de despedir llamas desde las palmas, lanzan ahusadas esquirlas de hielo provocando 1d4+1 por nivel de la criatura. No pocos barbegazi desarrollan la capacidad de lanzar de manera innata algunos conjuros de druida.

Clase de armadura: 8
 Dados de golpe: 5d8 (36 pg)
 Movimiento: -
 Ataque: Ataque nube alucinatoria
 Daño: Especial
 Salvación: Guerrero nivel 8
 Moral: -
 Valor del tesoro: Especial
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 800

Los basidiron son hongos muy peculiares, y difíciles de encontrar, y podríamos dar gracias a los dioses por ello, ya que son criaturas muy peligrosas. Viven en dungeons y cuevas oscuras y húmedas, creciendo generalmente en el techo o las paredes. Se asemejan a conos membranosos oscuros, como paraguas invertidos, de cuyo interior sobresalen pedúnculos peludos. Estas criaturas son capaces de lanzar una nube tóxica que causa alucinaciones a todos aquellos dentro del radio de acción de la misma, generalmente en un área de seis metros cuadrados. Los efectos pueden ser muy diversos, tal y como recogemos en esta tabla:



108

ALUCINACIÓN

- | | |
|---|--|
| 1 | La víctima cree que se encuentra en una laguna o marjal y se está hundiéndose en el fango, de manera que empieza a desvestirse frenéticamente |
| 2 | La víctima cree que está siendo atacada por cientos de arañas pequeñas, así que empieza a asestar mandobles a diestro y siniestro |
| 3 | La víctima cree que un objeto que porta en su mano es una serpiente, así que lo suelta y se aleja del mismo |
| 4 | La víctima cree que se ahoga, así que empieza a respirar pesadamente cogiéndose de la garganta y gritando |
| 5 | La víctima cree que ha sido envenenada, así que empieza a aullar de terror intentando provocarse el vómito |
| 6 | La víctima cree que sus compañeros han contraído una enfermedad muy contagiosa, así que se aleja de los mismos desfavorido |
| 7 | La víctima cree que está ardiendo, así que comienza a lanzarse todo tipo de líquidos encima para intentar apagar las llamas, arrojándose al agua si hubiera posibilidad, como un río o similar en las proximidades |
| 8 | La víctima cree que está infestado por sanguíjuelas o similares, así que comienza a quitarse la ropa y su armadura para intentar eliminar todos los bichos de su cuerpo, al tiempo que grita y danza alocadamente |

BESTIA DE BREÁ

Clase de armadura: 2 (armadura natural pegajosa)
Dados de golpe: 9d8 (72 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 golpetazos
Daño: Golpetazo 2d8
Salvación: Guerrero nivel 9
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 800

No son pocos los que han confundido a estas criaturas con golems o constructos mágicos, pero nada más lejos de la realidad, pues las bestias de brea son seres más relacionados con los elementales de lo que pudiera parecer, de hecho podría considerarlos parientes de los elementales de tierra. Como tales, son peligrosos y ladinos, y podremos encontrarlos en pozos de brea o lugares volcánicos, también en desiertos.

Las bestias de brea son bichos muy pegajosos, y hacen uso de esta cualidad, intentando atrapar a sus víctimas tras un ataque exitoso para sometelas con una presa (la víctima tendrá derecho a una tirada DES para evitar quedar atrapada y sufrir 1d8+2 puntos de daño adicionales por cada asalto que permanezca apresada). Además, cualquier golpe infligido a la criatura puede acabar con el arma adherida a la misma, teniendo el atacante que realizar una tirada de FUE para desprender el arma de la bestia de brea.

Hay muchos tipos de bestias de brea, y según la procedencia y estructura de la brea, la misma es susceptible de arder, así que el fuego es un arma muy eficaz contra estas criaturas. Pero el fuego en realidad no las daña, sino que las consume, y mientras que esto sucede, proceso que puede tardar muchas horas en consumarse, las bestias de brea pueden coger fragmentos ardientes de sus propio cuerpo y lanzarlos contra sus contrincantes, produciendo mucho daño, ya que estas bolas se adhieren inflamadas a la piel, ropajes y armaduras, produciendo 1d12+2 de daño cada asalto. Así que, tal vez, no sea buena idea combatir con fuego a estos bichos, al fin y al cabo.

Clase de armadura: 2 (incorpóreo)



BRUMA DEL OLVIDO

Dados de golpe: 7d8 (42 pg)
Movimiento: 9 metros (levitando)
Ataque: 1 golpetazo
Daño: Golpetazo 1d12
Salvación: Elfo nivel 7
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 800

Se trata en realidad de una manifestación fantasmal que puede tomar muchas formas, típicamente la de un humano embozado de rasgos cadavéricos. Evidentemente nos topamos ante un muerto viviente. La bruma del olvido puede encontrarse en cementerios, lugares solitarios o páramos escenarios de batallas y grandes escabechinas. La criatura puede generar a voluntad una niebla densa y fría que no puede ser disipada de ningún modo. Además, toda víctima golpeada por la bruma del olvido deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no olvidar de forma permanente todo lo ocurrido en las últimas 24 horas. Estas apariciones son inmunes a todos los ataques que se produzcan con armas no mágicas, y tienen una resistencia a la magia del 35%.



CEREBRO CONSERVADO

Quizá fruto de los experimentos de un chiflado, este cerebro se conserva en perfecto estado en un líquido amarillento, mezcla de salmuera y urea, perfectamente almacenado al vacío en una redoma de al menos tres galones de capacidad. Este órgano encarcelado es, a simple vista, inofensivo, aunque oculta una peligrosa realidad. Cualquier individuo detectado por el cerebro (a diez metros de distancia, el cerebro "siente" a los seres vivos e inteligentes) debe pasar una tirada de salvación contra conjuros o quedará a merced del cerebro, que revelará, ahora sí, la cruda verdad a su presa: en realidad se trata de la mente de una poderosa hechicera muerta hace tiempo. Fue su aprendiz quien preservó el cerebro de su difunta señora, quizás planeando algún día su vuelta. La poderosa hechicera Umnugoris había desarrollado poderes psíquicos poco antes de su muerte, poderes que sus sesos parecen seguir conservando, aún en un tarro.

El individuo recibe recuerdos casi inconexos en forma de reviviscencias, mientras la hechicera Umnugoris toma control absoluto de su cuerpo. A cualquier facultad física (como atributos o habilidades derivadas de clase o raza) que posea el recipiente, se le sumará la capacidad de lanzar hechizos como un mago o elfo de nivel 10 (la hechicera no puede recurrir a su poder total, más bien a una fracción del mismo).

Destruir o incapacitar al incauto que haya sido poseído sólo hará que la esencia de Umnugoris vuelva a su cerebro, mientras que destruir la redoma y, por consi-

guiente, el órgano que contiene, acabarán con la hechicera por completo.

Cabría la posibilidad de negociar con Umnugoris una vez que posea un cuerpo, pero la hechicera es dura de roer y no se venderá por lo que ella considere un bajo precio. Podría ser una aliada temporal del grupo que la salvó (aunque no tuvieran la menor intención) a cambio de poder quedarse con su nuevo cuerpo, eso como poco...



Tesoro: ninguno

PX: 100 si no hay lucha (simplemente destruir la redoma). 1.800 si Umnugoris posee a alguien y hay que reducir / destruir al cuerpo recipiente. 900 si se utiliza el camino de la negociación (poca experiencia por la pérdida de un compañero).

NOTA: Obviamente, podemos cambiar la historia de Umnugoris por cualquier otra que se nos ocurra, trocando la naturaleza, raza y demás del cerebro conservado. Las posibilidades son muy amplias, como podrán imaginar.

COCO



Clase de armadura: 5 (incorpóreo)
Dados de golpe: 6d8 (35 pg)
Movimiento: 9 metros (levitando)
Ataque: 1 golpetazo
Daño: Golpetazo 1d6
Salvación: Elfo nivel 5
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 600

Esta criatura es un muerto viviente, una suerte de aparición fantasmal que, desde tiempo inmemorial, ha servido a juglares y bardos, madres y abuelas, para asustar a los niños, en canciones populares y nanas de cuna. Conocido según el lugar como el coco, o el cuco, o incluso el hombre del saco, esta criatura malévolas se sirve de sus habilidades maléficas para crear ilusiones horribles, sonidos funestos, o mover objetos a voluntad, apareciéndose en lugares oscuros y silenciosos, tomando el aspecto de individuos demacrados, con muecas horribles. Todo aquel que se encuentre con esta aparición debe realizar una tirada de salvación para no huir despavorido, como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *miedo*. Además ignora todo ataque que no se produzca con armas mágicas. El coco puede crear cualquier tipo de ilusión terrorífica a voluntad.

CHUPACABRA



Clase de armadura: 3 (armadura natural)
Dados de golpe: d8 (23 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 golpetazos garras o mordisco
Daño: Golpetazo 1d4 más drenaje de sangre 1d4 adicional, 1d4 mordisco
Salvación: Guerrero nivel 4
Moral: 9
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 300

Los chupacabras son criaturas insidiosas que suelen rondar alrededor de asentamientos humanos. Son parecidos a perros, pero de aspecto desagradable, con rasgos demoníacos y ojos rojos que brillan en la oscuridad. Caminan a cuatro patas muy silenciosamente, abalanzándose sorpresivamente sobre sus víctimas, siempre a la noche. Con un ataque con éxito, el chupacabra logra morder a sus víctima produciendo 1d4 puntos de daño por drenaje de sangre hasta que, con una tirada de FUE, el objetivo logre desembarazarse de esta bestia inmunda.

Muy rara vez, los chupacabra pueden estar dotados de alas coriáceas, siendo capaces de volar, aunque de manera muy torpe.

Algunos sabios apuntan a que estos bichos son oriundos del planeta Rastilon, traídos aquí por obra y gracias de los temidos y odiados rastilones.

DEMONIO GUARDIÁN

Clase de armadura: -1 (armadura natural mágica)
Dados de golpe: 8 (56 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 armas, conjuros de mago
Daño: 1d6 +2
Salvación: Elfo nivel 8
Moral: -
Valor del tesoro: Sus armas generalmente son mágicas y poderosas
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 800

Estas criaturas son convocadas por poderosos conjuradores para guardar tesoros o lugares de especial relevancia. Estos demonios van armados con todo tipo de armas mágicas, normalmente dagas o espadas cortas, además pueden lanzar algunos conjuros a voluntad, aquellos elegidos por el mago encargado de convocarlos. Del mismo modo, son inmunes al ácido y todo tipo de venenos, y resistentes a la magia. No se les puede encantar y tampoco dormir por medios arcanos. Sólo pueden ser dañados por armas mágicas +1 o superior. Además, tienen un contacto telepático con el hechicero que los convocó.

DRACOESCORPIÓN

Clase de armadura: 2 (armadura quitinosa)
Dados de golpe: 6 (43 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 pinzas, aguijón
Daño: 2d6 pinzas / 1d8 + 2 (veneno)
Salvación: Guerrero nivel 6
Moral: 10
Valor del tesoro: Sus placas quitinosas, extremadamente duras y resistentes al fuego, pueden ser empleadas para confeccionar armaduras.
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 700

Los dracoescorpiones son una suerte de amalgama extraña entre los dracos comunes voladores y los escorpiones gigantes de Visirtán. Son criaturas temibles, pues sus agujones están ahítos de uno de los más poderosos y letales venenos de todo Valion. Una picadura de estas monstruosidades equivale a una pronta y dolorosa muerte, si se falla la preceptiva tirada de salvación contra veneno. La toxina actúa muy rápidamente, paralizando a la víctima de inmediato para después morir sin remisión en 1d4 asaltos. Por si fuera poco, estas criaturas son especialmente resistentes al fuego, pues están habituadas a morar en desiertos muy calurosos y áridos, típicamente en Neferu y Visirtán. Además, su sangre es ácida, así que cualquier herida que se les provoque abierta tiene un 45% de posibilidades de alcanzar a aquel que la haya causado, dañando al mismo con 1d6+3 puntos de daño por ácido.



DRACÓNIDO



Requisitos: Fuerza (FUE) 14, Carisma (CAR) 12

Característica principal: Fuerza (FUE)

Dado de golpe: 1d8

Nivel Máximo: 12

Lo que ofrecemos aquí no es exactamente un monstruo, sino una nueva clase de personaje completa para su uso. Eso sí, dadas las especiales características de esta criatura, rogamos se emplee con la suficiente frugalidad y bajo permiso del Narrador, que decidirá si se adapta o no a su campaña.

El dracónido empleará las tiradas de salvación de los enanos. Y la tabla de ataque de los guerreros, así como la tabla de progresión de los magos. Pueden usar todas las armas y armaduras, aunque las mismas deben ser hechas a medida, dada la particular anatomía de los dracónidos.

Vamos a dejar el origen de estas criaturas al arbitrio y buen criterio del Narrador.

Las habilidades especiales de estas criaturas son las siguientes: los dracónidos están entrenados en técnicas para luchar contra dragones y ganan un +1 en sus tiradas de ataque cuando se enfrentan a los mismos, aumentando a +2 a nivel 7 y +3 a nivel 12. Estas criaturas hablan la lengua de los dragones y pueden entenderse con todos ellos.

Los dracónidos, también conocidos como draconianos, poseen un arma de aliento propia, de un solo

tipo como un verdadero dragón elegido en la creación del personaje (por ejemplo, un cono de fuego como un dragón rojo). Este ataque de aliento provoca 1d6 de daño, siendo utilizable una vez al día, con la mitad del área del arma de aliento del verdadero dragón. El daño mejora a 2d6 a nivel 4, y 3d6 a nivel 8. El draconiano podrá obtener dos usos por día de su arma de aliento a nivel 2, tres en el nivel 6 y cuatro al llegar al nivel 12. El área afectada aumenta equiparándose a la del arma de aliento de un dragón normal a nivel 10. Los objetivos del arma de aliento tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño y, por supuesto, los dracónidos son inmunes a su propia arma de aliento, así como el arma de aliento de un dragón de su misma tonalidad cromática. Por ejemplo, un dragón nacido con un arma de aliento tipo dragón rojo es inmune a todo fuego ordinario. Sin embargo, los draconianos podrán sufrir la mitad del daño de los ataques basados en magia que son similares a la naturaleza de sus ataques de aliento, así por ejemplo, un dragón nacido con aliento de dragón azul, no sufrirá daño por un rayo natural, pero sufrirá la mitad del daño del rayo del hechizo.

Algunos draconianos, muy excepcionalmente, pueden emplear conjuros de mago, hasta un máximo de dos conjuros por nivel. Sólo podrían emplear conjuros de nivel 1 al 5, usando la siguiente tabla de progresión de conjuros:

Nivel	1	2	3	4	5
1	1				
2	2				
3	2	1			
4	2	2			
5	2	2	1		
6	2	2	2		
7	2	2	2	1	
8	2	2	2	2	
9	2	2	2	2	1
10	2	2	2	2	2

DRACOLICHE

Es sabida la capacidad mágica de los dragones. Las leyendas hablan de dragones que han llegado a hacer un pacto con la mismísima Muerte para alcanzar un poder mayor. Si bien son muy pocos, los dracoliches son exactamente lo que su nombre indica: dragones que han entregado su vida y han abrazado la no-muerte, convirtiéndose en liches con increíbles capacidades mágicas.

¿El precio? Muy bajo, según los pocos que se conocen. Un dracoliche es un dragón anciano que, en el ocaso de su vida, abraza la magia oscura. A cambio de un acto tan depravado, el dragón gana la inmortalidad, la no-muerte, perdiendo así parte de su esencia pero aumentando las cotas de poder mágico que puede alcanzar. Así, el dracoliche emergente será capaz de lanzar más conjuros, según su color:

Blanco: 4 de nivel 1, 3 de nivel 2 y 3 de nivel 3

Negro: 4 de nivel 1, 4 de nivel 2 y 3 de nivel 3

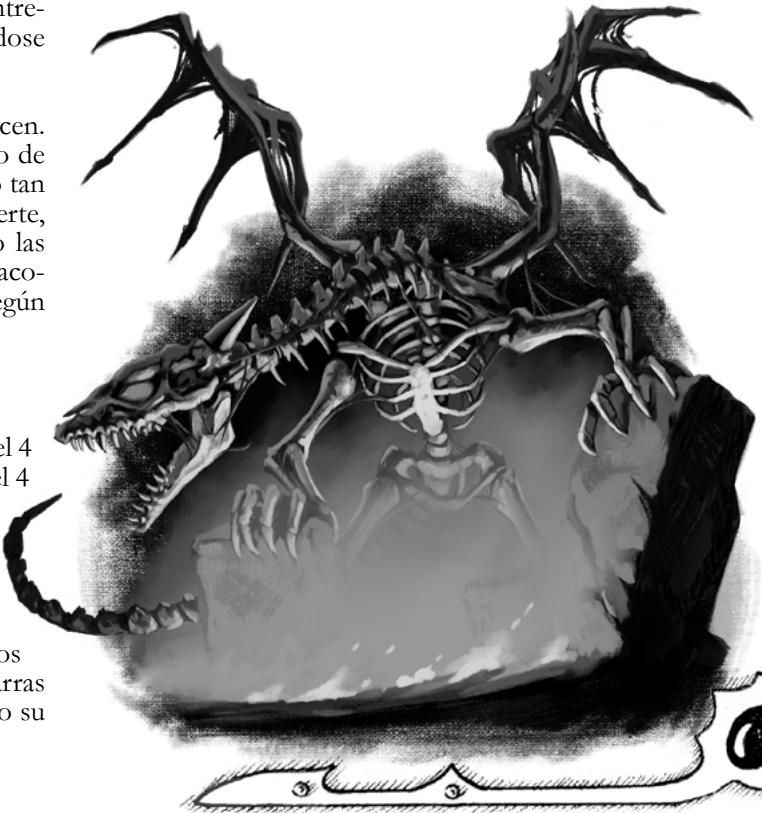
Verde: 4 de nivel 1, 4 de nivel 2, 3 de nivel 3 y 3 de nivel 4

Azul: 4 de nivel 1, 4 de nivel 2, 4 de nivel 3 y 4 de nivel 4

Rojo: 4 de nivel 1, 4 de nivel 2, 4 de nivel 3, 3 de nivel 4, 3 de nivel 5

Un dracoliche conservará cualquiera de sus capacidades anteriores, además de pasar a ser inmune a venenos, críticos, sueño, efectos de muerte y conjuros de nivel 4 o inferior. Además, el ataque de las garras de un dracoliche, así como su mordisco (pero no su

aliento), pasará a infilir 1d10 de daño necrótico extra. Este daño extra no podrá ser curado por medios normales hasta que el sujeto herido no reciba unconjuro de quitar maldición.



Además, 1 vez al día, el dracoliche puede invocar muertos vivientes como lo haría un liche, lanzando 1D20 y levantando el tipo de muerto viviente que se indica: 1-5 esqueleto (1D20), 6-9 zombi (1D20), 10-12 necrófago (1D10), 13-15 sombra (1D10), 16-17 momia (1D4), 18 fantasma (1D4), 19 vampiro (1D6), 20 ojo tirano no muerto. La invocación se materializa en 1D100 turnos desde que se lleva a cabo, aunque este tiempo puede verse reducido a la mitad si el dracoliche cuenta a su alrededor con los ca-

dáveres suficientes, convirtiendo así el efecto en levantar muertos vivientes, en lugar de invocarlos.

Los dracoliches, al igual que los liches, dependen del perfecto estado de una filacteria, a la que su alma, ahora inmortal, está atada. Si se destruye o controla esta filacteria, se destruye o controla al dracoliche. Es por eso que sus dueños las ocultan con gran celo.

	BLANCO	NEGRO	VERDE	AZUL	ROJO
DG	20	20	20	20	20
Movimiento (pie / vuelo / nado)	10 / 50 / 20	10 / 50 / 20	10 / 50 / 20	10 / 50 / 20	10 / 50 / 20
CA	-3 / 22	-3 / 22	-4 / 23	-4 / 23	-4 / 23
Ataques (2 garras / cola / mordisco)	2d6 + 1d10 / 2d8 + 1d10 / 3d6 + 1d10	2d6 + 1d10 / 2d8 + 1d10 / 3d6 + 1d10	3d4 + 1d10 / 1d12 + 1d10 / 3d6 + 1d10	3d4 + 1d10 / 1d12 + 1d10 / 3d6 + 1d10	2d8 + 1d10 / 2d10 + 1d10 / 4d6 + 1d10
Especial	Aliento de frío (20d6), inmune al frío, resistencia a conjuros	Aliento de ácido (20d6), inmune al ácido, resistencia a conjuros	Aliento de veneno (20d6), inmune a veneno, resistencia a conjuros	Aliento eléctrico (20d8), inmune a electricidad, resistencia a conjuros	Aliento de fuego (20d10), inmune a fuego, resistencia a fuego
Tesoro	100.000	100.000	120.000	120.000	130.000
PX	28.000	28.000	30.000	30.000	32.000

DRAGÓN DE HUESOS



Un dragón muerto es como una chuchería para un auténtico nigromante. El proceso de creación de una de estas colosales y terroríficas criaturas es costoso en recursos materiales y energía, pero sin duda el alarde de habilidad y deroche merece la pena. Un dragón de huesos puede ser elevado desde los restos de un dragón que no lleve más de un día muerto utilizando un conjuro de *levantar muertos vivientes* con un 70% de probabilidad de éxito. Esta probabilidad decrece en un 1% por cada día siguiente hasta un mínimo de 20%. Un dragón de huesos es exactamente igual que su contrapartida viva, con una penalización de 2 DG pero ganando las siguientes inmunidades propias de los muertos vivientes: inmunidad al sueño, efectos de muerte, críticos, venenos, hechizar. Además, un dragón de huesos puede ser expulsado como otros muertos vivientes.

Tesoro: como su versión viva.

PX: como su versión viva.

ESCARABAJO CORNUDO DE NEFERU



Clase de armadura: -3 (armadura natural)

Dados de golpe: 4 (25 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Golpetazo, mordisco

Daño: 2d6 / 2d8

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 8

Valor del tesoro: Sus placas quitinosas pueden ser empleadas para confeccionar armaduras de gran dureza.

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 125

Estos enormes escarabajos son oriundos de Neferu, y pueden encontrarse en todos sus desiertos. Su armadura natural pasa por ser una de las más duras conocidas, destacando también sus dos cuernos frontales, así como multitud de pinchos que erizan sus placas de quitina, sólida como el acero de Ungoloz. Estas criaturas son sagradas en el país, y no se las puede molestar.

Esqueleto de GÜL-THIAS

Clase de armadura: -1 (armadura natural o armadura mágica)

Dados de golpe: 12 (98 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Golpetazo, arma, mordisco

Daño: 2d6 / 2d8 + 1 (espada larga)

Salvación: Guerrero nivel 12

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.000

Se llama esqueleto de GÜL-THIAS a una extraña clase de muerto viviente que es creada a partir de otra criatura de la noche: un vampiro. El primer esqueleto de GÜL-THIAS fue el propio GÜL-THIAS, un vampiro, y la forma en que se creó, fruto de un accidente, es como se han pergeñado, ya de manera consciente, el resto de monstruosidades que llevan este nombre.

GÜL-THIAS estaba en su guarida cuando un grupo de aventureros entró y le atacó. Aunque acabó con todos ellos, el último, un druida de nombre perdido en el tiempo, le clavó una estaca en su corazón con su último aliento. Pero no era una estaca normal, sino que se trataba de una estaca creada a partir de un treant, de una madera viva. Todos los sirvientes de GÜL-THIAS habían sufrido una muerte verdadera, y no había nadie que pudiese quitarle la estaca y terminar con su tormento. Y durante varias décadas permaneció solo en su cripta, sin nadie que le rescatase, pero no permaneció inmutable. De alguna forma, su sangre empezó a corromper la madera mágica de la estaca, que empezó a crecer por sus venas, a extenderse por el interior de su cuerpo, y un día la madera se acabó volviendo vampírica, alimentándose de la carne y la sangre de GÜL-THIAS, hasta que solo quedó de él un esqueleto unido por tendones hechos con la madera que había crecido dentro de él.

Un tiempo después de que no le quedase carne en el cuerpo, poco a poco, GÜL-THIAS fue recuperando la movilidad. Su sed de sangre se había transformado en sed de carne de seres inteligentes, y su apariencia se había convertido en algo horrible. La estaca se clavó en su corazón mientras estaba cambiando de forma, y sus piernas se parecían más a las del esqueleto de un hombre lobo que a las de un humano. La estaca ya no sobresalía de su pecho, sino que se había introducido en su cuerpo, había formado una cáscara protectora alrededor de su corazón y la madera mágica había sustituido a su cuello y su columna vertebral, que se había vuelto extrañamente alargado.

Con el tiempo, otros vampiros han intentado convertirse conscientemente en esqueletos de GÜL-THIAS, o, lo más habitual, han intentado convertir a otros vampiros menos poderosos para usarlos de carne de cañón. Estos intentos



han tenido resultados muy distintos, cosa que puedes usar para crear tus propias variantes de esta criatura.

El esqueleto de GÜL-THIAS conserva una considerable panoplia de los poderes que tenía como vampiro, pues aún se puede convertir en niebla a voluntad, dominar a otras criaturas, etcétera, aunque otras de sus capacidades han cambiado considerablemente, o directamente las ha perdido, a criterio del narrador.

GAIKOTSU SAMURAI



Clase de armadura: 2 (armadura mágica)
Dados de golpe: 4 (36 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: Golpetazo, arma (katana)
Daño: 1d6 / 1d8 + 2 (espada larga)
Salvación: Guerrero nivel 4
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 250

El gaikotsu samurai es un tipo de muerto viviente que se puede crear cuando un samurái muere a causa de una traición de su señor y su ansia de venganza es tan fuerte que le impide morir por completo. El espíritu del samurái no llega a salir de su cuerpo, sino que este se convierte en un gaikotsu. Toda la carne desaparece del cuerpo en un plazo de unas horas, y lo que queda es un esqueleto de ojos rojos que porta la misma armadura y arma que en vida (aunque no la llevase puesta al morir).

La criatura sabrá siempre donde se encuentra el objetivo de su venganza, avanzando de manera inexorable hacia él. Solo parará cuando acabe con la vida del señor que le traicionó, momento en que el gaikotsu samurai se convierte en cenizas, si es destruido, cosa harto complicada, pues sólo se le puede matar con el arma que le dio muerte originalmente.

GOLEM DE BOMBARDAS ARCANAS

Clase de armadura: -3 (armadura de hierro colado)
Dados de golpe: 20 (151 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 cañones (distancia) / 2 golpetazos (cuerpo a cuerpo)
Daño: 8d6 / 3d8 + 8 (3d6 + 4 si el cañón ha sido destruido)
Salvación: Guerrero nivel 15
Moral: -
Valor del tesoro: 160.000 mo, después de trabajar el mitral del que está compuesto el golem (sólo un enano de nivel 10 o superior puede llevar a cabo tal obra)
Alineamiento: Legal
Valor P.X: 6.000

De algo más de tres metros de altura, el golem de bombardas es una obra maestra, mezcla de la más fina artesanía y alta magia. Su cuerpo está hecho de una aleación de hierro frío y mitral, lo que hace que el valor de este coloso de metal alcance cotas inimaginables, además de conferirle una resistencia sin parangón, que lo colocan en una posición muy cercana a la indestructibilidad.

El golem de bombardas posee sendas piernas bajas y anchas, que le confieren una gran estabilidad. Su cabeza es pequeña y su torso no alberga puntos débiles ni brecha alguna. A ambos lados del cuerpo, cuelgan dos brazos terminados en un orificio que mide cerca de dos cuar-

tas de diámetro. Estos orificios son, como no podría ser de otra forma, dos bombardas de gran calibre, que además se alimentan mediante dos bolsas de contención implementadas en los brazos del constructo, por lo que su munición es virtualmente inagotable.

Los golem de bombardas, al igual que sus homónimos, son constructos, creados ex profeso para custodiar algo, ya sea un lugar, un objeto o lo que su creador haya juzgado oportuno. Es por eso que esperan en un estado de semiconciencia hasta que alguien osé poner en peligro aquello que guardan. El golem de bombardas puede detectar lo invisible y no puede ser afectado por conjuros que engañen a los sentidos. Igualmente, el golem de bombardas es inmune a venenos y a conjuros de sueño, hechizar, o cualquiera que altere su estado (como conjuros de parálisis o miedo).

Este tipo de golem tiene sólo un punto débil, del que no hay forma de darse cuenta. Sólo los personajes más inteligentes e intrépidos pueden llevar a cabo la maniobra necesaria. Si uno de los cañones del golem de bombardas es obstruido por un objeto lo suficientemente grande y resistente (algún objeto invocado, una gran pieza de armadura, una roca, etc) y el ser intenta disparar, sufre automáticamente 8d6 puntos de daño y dicho cañón deja de ser útil. El golpetazo asociado a ese brazo baja de daño. Ambos cañones pueden ser destruidos de la misma forma, pues el golem de bombardas carece de la inteligencia necesaria para darse cuenta de que una argucia así está llevándose a cabo.



GUSANO de hielo

Clase de armadura: 0 (armadura natural)

Dados de golpe: 12d8 (99 pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 mordisco o arma de aliento

Daño: Mordisco 4d6, arma de aliento 4d12+6

Salvación: Guerrero nivel 12

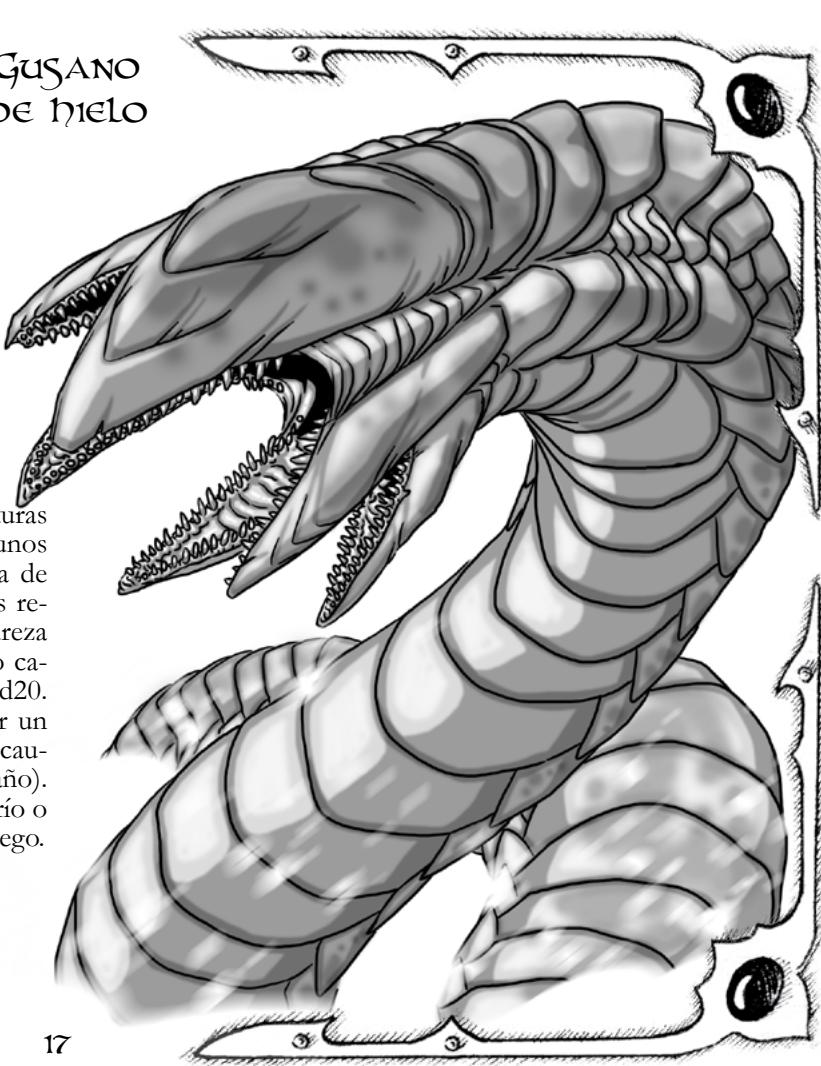
Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.500

Los gusanos de hielo, gracias a los dioses, son criaturas muy raras de encontrar, pues habitan, que se sepa, unos pocos glaciares en la Marca de los Titanes o la isla de Boreal. Son enormes criaturas de cuerpos blindados recubiertos de placas oseas celestes o blancas de dureza increíble. Atacan con sus fuertes mandíbulas, siendo capaces de tragarse una presa entera con un 19-20 en 1d20. Y por si fuera poco, dos veces al día pueden lanzar un terrible ataque de aliento en forma de granizo que causa mucho daño (tirada de salvación para mitad de daño). Estos bichos son inmunes a todo ataque basado en frío o hielo, pero reciben el doble de daño de ataques de fuego.



HRAEFN

Clase de armadura: 3 (armadura natural)
Dados de golpe: 7d8 (47 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 golpetazo o arma
Daño: Golpetazo 2d6, arma 1d8+4 (consunción de nivel)
Salvación: Guerrero nivel 7
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1.000

Cuando en un campo de batalla alguien se comporta de manera especialmente deshonrosa, y pese a sus arteros métodos (o quizás debido a ellos) perece en el conflicto, puede que su comportamiento irrite a alguno de los dioses que contemplaban la batalla, y que este castigue al guerrero sin honor transformándole en un hraefn.

Los hraefn son muertos vivientes con cara de esqueleto, pero con una enorme melena de plumas de cuervo. Su cuerpo es fibroso y su piel es a veces negra y a veces de un azul muy oscuro. Parecen llevar una capa atada al cuello, pero esta capa está compuesta de miles de plumas de cuervo y forma parte de su cuerpo, pudiendo transformarla en alas de cuervo para volar.

A los hraefn les consume una insaciable hambre de almas, pero no de cualquier alma, sino que su ansia voraz solo se centra en personas que han traicionado a sus compañeros de armas. Los hraefn viajan buscando traidores y combatientes sin honor, y cuando detectan a uno lo persiguen sin cesar hasta que consiguen matar a su objetivo absorbiendo su alma. Todas las personas que mueren así quedan completamente consumidas, casi esqueléticas, y sus bocas están siempre llenas de plumas de cuervo. El ataque con éxito de un hraefn consume un nivel si no se supera la tirada de salvación contra muerte.

Los hraefn pueden usarse de diversas formas en partida. Por un lado pueden emplearse como antagonista personal de algún jugador que traicione a alguien en combate (sea a los otros aventureros, o, lo más probable, a un grupo de ANJs, que pueden ser personajes de la trama o antiguos compañeros de armas). Pero el uso más común es usarlo como motor de una partida. Quizás los jugadores lleguen a un lugar donde están produciéndose extrañas muertes, fruto de un traición que los asesinados (y otros que aún no han muerto) cometieron hace unos cuantos años. O quizás haya algunos ANJs que han traicionado a los jugadores sin que estos lo sepan, y antes de que la traición sea desvelada empiezan a ser eliminados por un hraefn, y al investigar los jugadores las muertes de sus conocidos acaben desvelando que están muriendo por haberles traicionado. Lo que plantea la duda de si salvarlos o dejar que el hraefn consuma a los traidores.



HOMBRE HALCÓN

Clase de armadura: 6 (armadura natural)

Dados de golpe: 4d8 (25 pg)

Movimiento: 9 metros o 20 volando

Ataque: 1 golpetazo o arma

Daño: Golpetazo 1d6, arma 1d8

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Legal

Valor P.X: 150

Los hombres halcón son criaturas inteligentes aladas, con cabeza de rapaz, que habitan lugares montañosos y sierras. Vuelan con gracejo y habilidad, pudiendo maniobrar con inusitada velocidad. Disponen de una visión aguda, pudiendo distinguir detalles en la distancia, como sus pequeñas hermanas rapaces. Además, usan armas con gran pericia, pudiendo incluso disparar arcos en vuelo. Los hombres halcón son criaturas honorables y buenas, amigos de los elfos, y siempre en guardia para cuidar las florestas y páramos naturales.



HOMBRE DE LATÓN

Clase de armadura: 4 (armadura de latón)

Dados de golpe: 10d8 (81 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo o arma

Daño: Golpetazo 3d6, arma 3d6

Salvación: Guerrero nivel 10

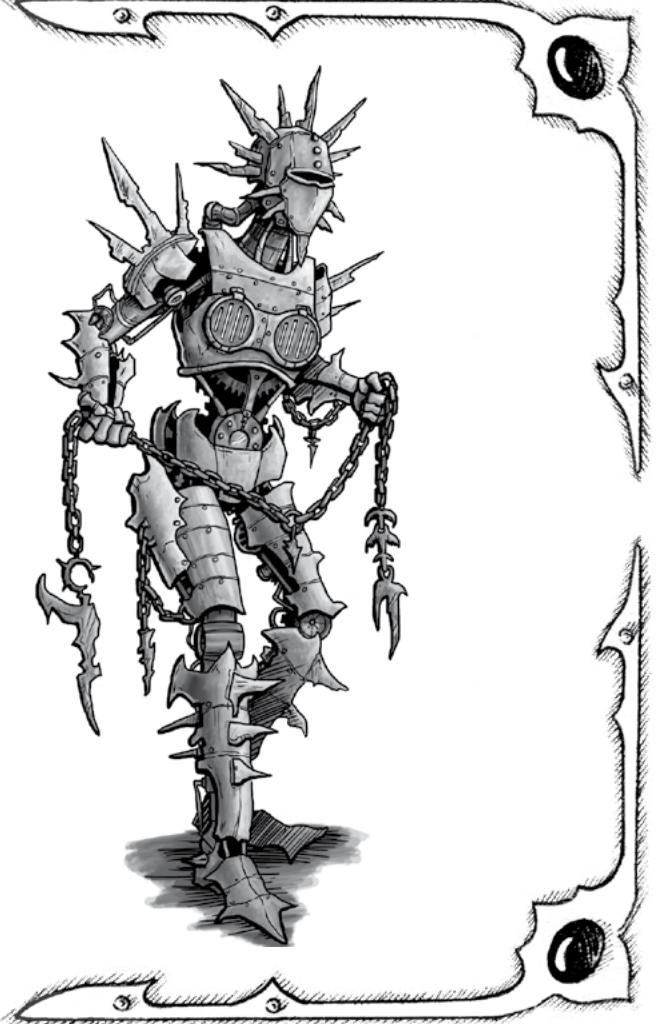
Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.000

Los hombres de latón son poderosos constructos mágicos fabricados por hechiceros nirmalíes. Miden más de dos metros y pueden llegar a pesar unos 700 kilos. Es por ello que se mueven pesadamente, pero pueden realizar movimientos inusitadamente rápidos para su envergadura y peso. Generalmente portan armas típicas de la región, como un tridente o trishula o una lanza ceremonial, llamada vela en Nirmala. Los hombres de latón sólo reciben daño de armas mágicas +1 o superiores, siendo inmunes a casi todos los conjuros. Sin embargo, conjuros eléctricos pueden ralentizar su movimiento, mientras que los hechizos basados en fuego lo regeneran y curan. Además, cada 1d4 asaltos pueden lanzar un ataque de aliento de latón incandescente en un cono de seis metros de largo causando 6d6 puntos de daño.



GLUTINOSO



Clase de armadura: 3 (armadura natural glutinosa o pegajosa)

Dados de golpe: 4d8 (30 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos

Daño: Golpetazo 1d4

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 300

Los glutinosos son aberraciones mágicas que bien podrían ser confundidas con momias, aunque no son muertos vivientes. Su piel pegajosa y gomosa forma pliegues naturales semejantes a los vendajes mugrientos de las momias, exudando a su vez una sustancia pegajosa, con un potente olor ácido. Cualquiera que sufra el ataque de uno de estos monstruos deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis para no quedar adherido a la criatura, sufriendo 1d4 de puntos de daño adicionales. Además, cualquiera que golpee a esta bestia inmunda debe realizar una tirada de DES para no perder el arma, quedando la misma pegada al glutinoso. El pegamento natural de estos monstruos sólo puede ser retirado con agua hirviendo.

MASTÍN DE CARROÑA



Clase de armadura: 7 (armadura natural glutinosa o pegajosa)

Dados de golpe: 3d8 (26 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: Golpetazo 1d6 más consunción de magia

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 275

Estos bichos, horribles de apariencia, tienen el cuerpo de un mastín, recubierto de pústulas y heridas abiertas, pútridas; y en lugar de cabeza poseen una especie de acúmulo asqueroso de gusanos bamboleantes, como si se tratase de miles de pequeños tentáculos. En verdad son una suerte de apéndices capaces de adherirse la piel de la criatura atacada para succionar su sangre. Pero estas criaturas hacen algo más que succionar la sangre, pues se alimentan de magia, atacando casi exclusivamente a los lanzadores de conjuros, especialmente magos. Con cada ataque con éxito, son capaces de borrar dos conjuros al azar de la lista de hechizos memorizados para el día. Además, ya que poseen la habilidad innata de detectar magia, pueden localizar a grandes distancias a los magos y clérigos, u otro tipo de lanzadores de conjuros, con excepción de los tiefling, a los que temen.

ORCINUS

Clase de armadura: 3 (armadura natural)

Dados de golpe: 3 (16 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo/arma

Daño: 1d6+2 / 1d8 lanza o tridente

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: 9

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Legal

Valor P.X: 150

Los orcinus, también conocidos como odontocetos, son un pueblo marino humanoide que habita en zonas costeras y cuevas submarinas, acantilados y escolleras. No pocos son los que creen que el origen de este pueblo ancestral están en las orcas asesinas (tal vez un experimento mágico fallido o fruto de la evolución natural), dadas las semejanzas con estos cetáceos enormes, principalmente en los dibujos y tonalidades de su piel gomosa y ruda como la propia de las ballenas asesinas. Algo que comparten también ambas especies es la agresividad y territorialidad que muestran, y además es raro no encontrar ballenas asesinas u orcas cerca de los pueblos submarinos orcinus, pues ambas especies muestran una rara complicidad.



Con todo, y siempre que uno no los incordie o agrede en su territorio, los orcinus se mostrarán tranquilos y poco dados a trifulcas, ocupados en sus quehaceres, cazando focas y leones marinos. Pero, ay de aquel que decida arrostrarlos, pues su furia y fuerza son legendarias.

Pueden encontrarse orcinus todo Valion, especialmente en la costa sur cirinea, donde se dice se encuentran sus ciudades más populosas.

Los orcinus pueden aprender magia, y veneran a sus propios dioses. Podemos encontrar orcinus clérigos o druidas, guerreros y exploradores, hembras o varones. Son seres inteligentes y hablan su propia lengua. Pueden comunicarse con todo tipo de cetáceos, y además pueden subsistir fuera del agua muchas horas sin apenas menoscabo, siempre que mantengan su piel hidratada.



Oscuridad Viviente

Clase de armadura: 1 (armadura preternatural)
Dados de golpe: 10d8 (81 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 golpetazo o arma
Daño: Golpetazo 3d6 más daño especial
Salvación: Guerrero nivel 10
Moral: -
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 2.000

Las oscuridades vivientes son unas criaturas de difícil clasificación. Algunos piensan que son en realidad alguna clase de muerto viviente, no muy distinto a una sombra; y es cierto que tienen la capacidad de absorber la fuerza vital de una forma muy similar. Otros piensan que se trata de alguna clase de demonio, quizás sirvientes de Penumbra, e incluso algunos sabios mantienen que son una versión de infiltración de los shoggoths (seres arcaicos); y es cierto que pueden parecer criaturas sin una forma concreta, y son capaces de cambiar de tamaño, aunque no pueden emitir pseudópodos y su forma es mucho más definida de lo que se cree. Por último, hay quien piensa que se trata de una especie de ser artificial creado con tecnología tan avanzada que es indistinguible de la magia (tal vez obra de los rastilones); y es cierto que todos los intentos de adivinación lanzados sobre ellos muestran la misma imagen: una amplia sala con extraños aparatos llenos de luces que parpadean, y en medio de la sala una especie de silla de tamaño humanoide con un extraño casco que parece flotar sobre la silla.

En realidad, las oscuridades vivientes son una creación de los mi-go, que idearon una manera de extraer todos los impulsos negativos de los espíritus. Cientos de criaturas fueron sometidas a este procedimiento, extrayendo la maldad que había en su interior y acumulándola en un lugar teóricamente seguro. Este resultó no ser tan seguro como pensaban sus creadores y la maldad acumulada en su interior se liberó, destruyendo todo a su paso, y liberando a estas criaturas por todo el universo conocido.

Las oscuridades vivientes son capaces de crear una copia de sí mismas durante breves instantes, y más de un incauto que se creía preparado para enfrentarse con una oscuridad viviente ha caído al darse cuenta de que arrostrar a una siempre es enfrentarse a dos.

Este monstruo puede usarse como un sirviente Penumbra, según necesites en tu campaña. Cada oscuridad viviente es una entidad de maldad hecha de sombra sólida. Existe para consumir vida, pero no son entidades que estén dominadas por hambre continua ni nada similar. Son capaces de viajar por el vacío estelar, así que se han desplazado a muchos planetas y más de uno ha sido consumido ya por ellas.

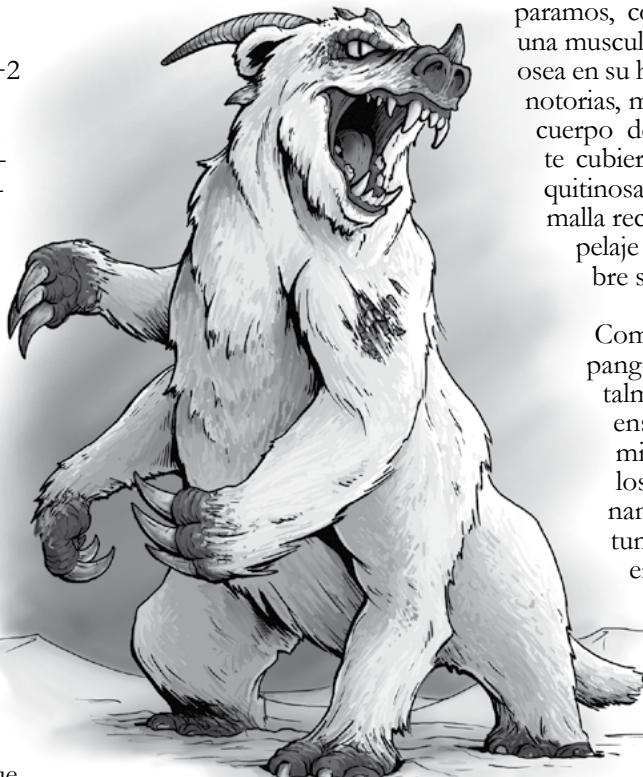
El toque de una oscuridad viviente es terrible, ya que consume la esencia vital de su víctima, restando 2d6 puntos de vida, 2d6 años de vida y 1d6 de puntos de características aleatorias o a discreción del narrador. Estos monstruos, por si fuera poco, son muy resistentes a la magia, e ignoran un 25% de todo golpe físico dirigido hacia ellas.



PANGOLIATH

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 6d8 (35 pg)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 2 garras/coletazo
 Daño: Golpetazo 1d8+2/1d6+2
 Salvación: Guerrero nivel 6
 Moral: 8
 Valor del tesoro: Ninguno, aunque sus robustas escamas pueden ser muy apreciadas para la fabricación de armaduras especiales utilizadas por algunos druidas de las zonas donde habitan
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 600

El pangoliath es una hermosa criatura que habita en las más recónditas selvas de Ofir, así como algunas de las islas del Mar del Dragón. Esta criatura alcanza el tamaño de un oso grizzly, y podríamos decir que guarda ciertas semejanzas con él, empero posee tres pares de patas, dotadas de poderosas garras y, aunque su cabeza y mandíbulas sean



menores que el animal con el que lo comparamos, compensa dicha carencia con una musculada cola, y una protuberancia osea en su hocico. Y si las similitudes son notorias, más lo es la diferencia, pues el cuerpo del pangoliath está totalmente cubierto de unas grandes escamas quitinosas, fuertes como una cota de malla recién forjada, amén de un duro pelaje de color ceniciento que recubre su piel escamada.

Como un carro acorazado, el pangoliath camina por la selva totalmente ajeno a cuantos seres o enseres osen ponerse en su camino. Se ha visto a algunos de los mayores ejemplares caminando por el territorio selvático tumbando los árboles a su paso, en lugar de rodearlos, y se cree que podrían tener una gran utilidad en la creación de sendas y caminos transitables en este tipo de terreno. Hasta la fecha, nadie ha podido amaestrar a uno para demostrar esta teoría.

Clase de armadura: 6/13
 Dados de golpe: 8d8 (42 pg)
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 2 mordiscos o picotazos
 Daño: 1d8+2 especial (ver tabla)
 Salvación: Guerrero nivel 8
 Moral: 10
 Valor del tesoro: -
 Valor P.X: 600

Luchar contra un sólo enemigo de gran tamaño y poder tiene sus complicaciones, pero también te da la tranquilidad de saber lo que tienes que hacer en cada momento. Esquiva el fuego del dragón y hiérele en el vientre, esquiva las garras del oso y ataca a su cuello, evita el tajo certero del espadachín enemigo y trata de desarmarle lo más rápido posible... ¿pero cómo lucharías contra un centenar de enemigos de tamaño minúsculo? Muchos son los grandes combatientes y las grandes guerreras que han caído presa de un enjambre de avispas que se ha colado en su armadura, o porque la plaga de ratas del sótano de una mazmorra portaba una grave enfermedad.

Las plagas y enjambres son difíciles de combatir, pues tu ataque no debe centrarse en un solo enemigo al que destruir, si no en un sinfín de ellos. Las plagas son fáciles de atacar, pero por contra, difíciles de mermar; así, cualquier plaga recibirá siempre la mitad de daño de cualquier daño físico o mágico que no sea capaz de herir en área, ya sea esta mayor o menor.

PLAGAS Y ENJAMBRES



Además, las plagas pueden tener diferentes tipos de efectos adicionales, según su naturaleza. Dichos efectos se recogen en la siguiente tabla, pero siéntete libre de añadir o inventar otros a tu elección:

Tipo de plaga o enjambre	Efecto adicional	Descripción
Avispas	Veneno	Si el objetivo no pasa una tirada de salvación contra venenos, recibe un -1 a todas sus acciones durante 1d8 asaltos, debido al dolor causado por las picaduras. Sucesivas inoculaciones de veneno pueden aumentar la penalización hasta un máximo de -5.
Arañas	Veneno	Si el objetivo no pasa una tirada de salvación contra venenos, queda paralizado durante el turno siguiente.
Hormigas de Ekbom	Veneno	Si el objetivo no pasa una tirada de salvación contra venenos, sufrirá alucinaciones durante 1d6 horas. Dichas alucinaciones hacen que haya un 20% de probabilidad de fallo en cada acción que quiera realizar y requiera tirada, así como cada vez que declare que intenta moverse a su máximo de velocidad. Una tirada de salvación exitosa hace que el objetivo no tenga que volver a realizar dicha tirada durante una semana.
Moscas del sueño	Veneno	Si el objetivo no pasa una tirada de salvación contra venenos, el objetivo duerme durante 1d4 horas. Una tirada de salvación exitosa hace que el objetivo no tenga que volver a realizar dicha tirada hasta pasada una semana.
Ratas	Enfermedad	Si el objetivo no pasa una tirada de salvación contra enfermedad, el objetivo pasa a contraer la rabia. La enfermedad causa la muerte en 1d4 meses si no se trata con un hechizo de curar enfermedad. En el transcurso de la enfermedad, el sujeto será contagioso, además de ir sufriendo penalizadores a medida que la enfermedad avanza. Una tirada de salvación exitosa inmuniza al sujeto durante un mes.

SANGUJUELA CAVERNOSA GIGANTE

Clase de armadura: 8 (armadura natural)

Dados de golpe: 5d8 (36 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos tentáculos o mordisco

Daño: Golpetazo 1d4 más drenaje de sangre 1d4 adicional, 1d6 mordisco

Salvación: Guerrero nivel 5

Moral: 9

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 400

Estas asquerosas criaturas pueden llegar a medir casi dos metros, arrastrándose por el suelo cavernoso con su cuerpo segmentado de color grisáceo, dotado de una terrible boca erizada de dientes y sendos tentáculos que emplean para chupar la sangre a sus presas. También se les puede encontrar en cursos de agua subterránea, ya que pueden persistir bajo la misma muchas horas.



SEMOVIENTE VEGETAL

Clase de armadura: 4 (armadura natural)

Dados de golpe: 7d8 (57 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos

Daño: Golpetazo 1d12+2

Salvación: Guerrero nivel 7

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 600

Estas criaturas parecen cúmulos de plantas retorcidas conformando una forma aparentemente humanoide, moviéndose con inusitada velocidad para su tamaño. En su entorno natural, selvas y pantanos, apenas son distinguibles, y siempre atacarán valiéndose de la sorpresa y ganando la iniciativa. Pueden hacer uso de su arma de aliento dos veces al día, exhalando una nube de gas de esporas que al inhalarse provoca tos y mareo, vómitos y visión borrosa, incapacitando a las víctimas durante 1d12 asaltos si no superan una tirada de salvación contra arma de aliento.



Shedu

Clase de armadura: 2 (armadura natural)

Dados de golpe: 9d8 (66 pg)

Movimiento: 9 metros, volando 20 metros

Ataque: 2 golpetazos (coces)

Daño: Golpetazo 1d6+4

Salvación: Elfo nivel 9

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Legal

Valor P.X: 2.300

Con el cuerpo de un toro, enormes alas de águila, y la cabeza barbuda de un humano, rematada con un particular tocado, los shedu son criaturas beatíficas oriundas de otros planos de existencia que ocasionalmente se pueden encontrar en el plano material, siempre combatiendo el mal. Cuando se hacen presentes en nuestra realidad, estas criaturas pueden encontrarse en ruinas de templos consagrados a dioses benignos o en otras construcciones similares. Los shedu hablan cientos de idiomas y son criaturas de una sabiduría tal que no son pocos los que buscan a estos seres para pedirles consejo y asistencia. Los shedu pueden cambiar de plano a voluntad, y tornarse invisibles, emiten un aura de protección contra el mal que alcanza los 30 metros, además pueden lanzar cualquier conjuro de mago hasta nivel 5 a voluntad, pudiendo detectar el mal y la magia de manera innata, además de comunicarse telepáticamente a voluntad con cualquier criatura de su elección.



TIEFLING

Requisitos: Destreza (DES) 12, Inteligencia (INT) 14

Característica principal: Destreza e inteligencia

Dado de golpe: 1d4

Nivel Máximo: 10

Lo que ofrecemos aquí no es exactamente un monstruo, sino una nueva clase de personaje completa para su uso. Eso sí, dadas las especiales características de esta criatura, rogamos se emplee con la suficiente morganeración y bajo permiso del Narrador, que decidirá si se adapta o no a su campaña.

Los tiefling atacan como un ladrón, y emplean las tiradas de salvación de los magos. No pueden usar armaduras

ni escudos, pero pueden emplear todas las armas que deseen. Los tieflings tienen una infravisión de hasta 20 metros y disponen de una bonificación racial de +4 a los tiros de salvación contra fuego, el frío y la electricidad. Tienen el abisal como idioma adicional. Pueden usar todas las habilidades de ladrón pero a un nivel más bajo (nivel mínimo 1). Pueden aprender y lanzar hechizos como un mago, y conocen automáticamente un hechizo por nivel de personaje, pero no pueden aprender hechizos de ninguna manera además de ganar niveles.

Como sabrán, un tiefling es un cruce antinatural entre un ser infernal y un humano, dando como resultado un híbrido, generalmente tocado con cuernos y una fuerte cola, vestigios de su herencia infernal.



APÉNDICE

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son

fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE
BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Nidaros*, *Lacarda*, *Fonda*, *Valle Sagrado*, *Robleda* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

**The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc.
and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”).
All Rights Reserved.**

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.





BESTIARIO DE CRIATURAS EXTRAORDINARIAS

SUPLEMENTO DE CAMPAÑA

En este pequeño pero útil tomo recogemos un buen puñado de criaturas, bestias inmundas las más, amén de otros monstruos variados, algunos de ellos clásicos donde los haya, que servirán para complementar y detallar vuestras campañas de juego en el salvaje y misterioso mundo de la Marca del Este.



Labprinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

