



**¡BRI-YARK!**

— “*NOS RENDIMOS!*” EN GOBLIN  
(O ESO DICEN).

## GOBLIN

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

**Clase de Armadura:** 15 (armadura de cuero, escudo)

**Puntos de golpe:** 7 (2d6)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

**Habilidades:** Sigilo +6

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** común, goblin

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Huida veloz.** El goblin puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrabarse o Escondese.

## ACCIONES

**Cimitarra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

**Arco corto.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

## Jefe Goblin

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado

**Clase de Armadura:** 17 (camisa de malla, escudo)

**Puntos de golpe:** 21 (6d6)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

**Habilidades:** Sigilo +6

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** común, goblin

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Huida veloz.** El goblin puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrabarse o Escondese.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El goblin realiza dos ataques con su cimitarra. El segundo ataque lo hace con desventaja.

**Cimitarra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño perforante.

## REACCIONES

**Redirigir ataque.** Cuando una criatura a la que el goblin pueda ver le elija como objetivo de un ataque, el jefe goblin puede escoger a otro goblin que se encuentre a 5 pies o menos de él. Los dos goblins intercambian sus posiciones, de modo que el goblin elegido se convierte en el objetivo en lugar del jefe goblin.

## GÓLEMS

Los gólems están hechos de materiales humildes, tales como la arcilla, la carne, los huesos, el hierro o la piedra, pero poseen un poder y una dureza sorprendentes. No tienen ambiciones, ni necesitan sustento. No sufren dolor ni sienten piedad. Son gigantes imparables que existen para cumplir las órdenes de su creador y proteger o atacar según se le mande.

Para crear un gólem se necesita un *manual de gólems* (ver el *Dungeon Master's Guide*). Las ilustraciones e instrucciones del manual detallan los procesos para elaborar a un gólem de un determinado tipo.

**Espíritus elementales en forma material.** La creación de un gólem empieza con la construcción de su cuerpo, lo que requiere un gran dominio del arte de la escultura, el tallado de la piedra, la forja o la cirugía. En ocasiones es el amo quien conoce estas artes, pero otras veces se contrata a maestros artesanos para realizar esta tarea.

Tras construir el cuerpo de arcilla, carne, hierro o piedra, el creador del gólem lo infunde con un espíritu del Plano Elemental de la Tierra. Este pequeño destello de vida no tiene memoria, personalidad o historia. Simplemente es el impetu por el que el cuerpo se mueve y obedece. Este proceso ata el espíritu al cuerpo artificial y lo somete a la voluntad de quien lo creó.

**Guardianes sin edad.** Los gólems pueden proteger lugares sagrados, tumbas y arcas del tesoro mucho tiempo tras la muerte de sus creadores, cumpliendo su tarea hasta la eternidad mientras ignoran el daño físico y cualquier conjuro salvo los más potentes.

Se puede crear a un gólem con un amuleto especial u otro objeto que permita a su poseedor controlar a la criatura. De esta manera, los gólems cuyo amo haya muerto pueden ser forzados a servir a otro maestro.

**Obediencia ciega.** Cuando su creador o poseedor está cerca para darle órdenes, el gólem actúa a la perfección. Si se le deja sin órdenes o se le incapacita, continuará con su última tarea lo mejor que pueda. Cuando no puede cumplir sus órdenes, un gólem podría reaccionar con violencia, o quedarse quieto sin hacer nada. Si a un gólem se le dan dos órdenes contradictorias, en ocasiones alterna entre ellas.

Los gólems no pueden pensar o actuar por sí mismos. Aunque entienden sus órdenes a la perfección, no conocen el idioma más allá de ese entendimiento y no se les puede engañar o razonar con ellos.

**Naturaleza artificial.** Un gólem no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

“MÁS ALLÁ DE AQUELLAS IMPENETRABLES PUERTAS YACE UN GRAN SALÓN QUE TERMINA FREnte A UN GRAN TRONO DE PIEDRA, DONDE SE SIENTA UNA FIGURA DE HIERRO MÁS ALTA Y ANCHA QUE DOS HOMBRES JUNTOS. EN UNA MANO SOSTENÍA UNA ESPADA DE HIERRO Y EN LA OTRA UN LÁTIGO DE PLUMAS. DEBIMOS DARNOS LA VUELTA EN ESE MOMENTO.”  
—MORDENKAINEN EL ARCHIMAGO, EN LA CRÓNICA DE LAS TERRIBLES HAZAÑAS DE SU GRUPO DE AVENTUREROS EN LAS MAZMORRAS BAJO EL CASTILLO MAURE.

## GÓLEM DE ARCILLA

Estos corpulentos gólems están esculpidos en arcilla y suelen sacar una o dos cabezas a la mayoría de criaturas de tamaño humano. Tienen forma humana, pero desproporcionada.

Muchos devotos sacerdotes otorgan a estos seres misiones divinas. Sin embargo, la arcilla no es buena conductora de fuerza vital. Si el gólem es dañado, su espíritu puede liberarse. En ese caso, corren descontrolados, rompiendo todo lo que les rodea hasta que se les destruye o se les repara por completo.

## GÓLEM DE CARNE

Los gólems de carne son grotescas mezclas de partes humanoides cosidas entre ellas para formar así un musculoso bruto imbuido de una fuerza formidable. Es capaz de pensamiento simple, pues pero no son más sofisticado que el de un niño. Su musculatura responde al poder del rayo, lo que le otorga poder y vitalidad. Poderosos encantamientos protegen la piel del gólem, que provocan que los conjuros y todas las armas excepto las más potentes reboten contra su carne.

Estas criaturas se tambalean con paso rígido, como si no controlara su cuerpo por completo. Su carne muerta no es el recipiente ideal para un espíritu elemental, lo que hace que este aúllido descontrolado para liberar su ira. Si el espíritu se libera de la voluntad de su maestro, el gólem se volverá loco hasta que se le calme o hasta que su cascarón de carne sea destruido o curado por completo.

## GÓLEM DE HIERRO

Estos gólems son los más fuertes, poderosos gigantes hechos de metales pesados. Un gólem de hierro puede tener cualquier forma, pero la mayoría se asemejan a armaduras completas enormes. Sus puños son capaces de destruir criaturas de un solo golpe y sus sonoros pasos hacen temblar la tierra bajo sus pies. Portan enormes espadas que aumentan el alcance de sus ataques, y todos ellos pueden escupir nubes de un veneno letal.

Sus cuerpos son fundidos junto con tintas y mezclas extrañas. Aunque otros gólems tienen debilidades inherentes a sus materiales o al poder del elemental que los posee, los de hierro están pensados para ser prácticamente invulnerables. Sus cuerpos de hierro mantienen en cautiverio a los espíritus que los guían, y solo son susceptibles a armas imbuidas con magia o a la fuerza de la adamantina.

## GÓLEM DE PIEDRA

Los gólems de piedra existen en múltiples formas, pero siempre tallados en roca como altas e impresionantes estatuas. Aunque la mayoría tienen rasgos humanoides, los gólems de piedra pueden estar tallados de cualquier manera que quien los esculpe decida. Ancianos gólems de piedra encontrados en tumbas selladas o protegiendo las puertas de ciudades olvidadas tienen aspecto de bestias gigantes.

Como otros gólems, estos son prácticamente inmunes a la mayoría de armas y conjuros. Las criaturas que los combaten se darán cuenta de que el flujo del tiempo se ralentiza a su lado, como si ellas mismas estuvieran hechas de piedra.



“CUANTO MÁS RÍGIDA ES SU FORMA, MÁS SEGURO  
ES QUE EL GÓLEM NO PERDERÁ EL RUMBO. LOS DE  
ARCILLA SON UN POCO INQUIETOS.”  
—PALABRAS DE PRECAUCIÓN EN EL  
MANUAL DE LOS GÓLEMS DE ARCILLA.

## GÓLEM DE ARCILLA

*Autómata Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 133 (14d10 + 56)

**Velocidad:** 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

**Inmunidad a daño:** ácido, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de adamantina

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar  
**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Absorción de Ácido.** Siempre que el gólem fuera a sufrir daño de ácido, no recibirá daño de este tipo y, además, recuperará tantos puntos de golpe como el daño de ácido que fuera a recibir.

**Berserk.** Si el gólem empieza su turno con 60 puntos de golpe o menos, tira un d6. Si sacas un 6, el gólem se ve poseído por una furia berserk. Durante cada uno de los turnos que pase en este estado, el gólem atacará a la criatura más cercana que pueda ver.

Si no hay ninguna criatura lo bastante próxima como para que se mueva hasta ella y la ataque, el gólem atacará a un objeto, dando preferencia a los que son más pequeños que él. Una vez el gólem ha entrado en estado berserk, seguirá bajo sus efectos hasta que sea destruido o recupere todos sus puntos de golpe.

**Forma Inmutable.** El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del gólem se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El gólem realiza dos ataques de golpe.

**Golpe.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en la cantidad de daño recibida. Si este ataque reduce los puntos de golpe máximos de la criatura a 0, esta morirá. Esta reducción permanece hasta que sea eliminada mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar.

**Acelerar (Recarga 5-6).** Hasta el final de su siguiente turno, el gólem obtiene mágicamente un bonificador de +2 a su CA, ventaja en tiradas de salvación de Destreza y la capacidad para realizar su ataque de golpe utilizando una acción adicional.

"AYER CAPTURARON A DOS DE MIS SEPULTUREROS Y LOS AHORCARON. LOS OTROS DOS ESTÁN COMPRENSIBLEMENTE PREOCUPADOS DE CORRER EL MISMO DESTINO, PERO NO DEJARÉ QUE SUS MIEDOS DETENGAN MI PROGRESO. NECESITO CUERPOS FRESCOS Y, SI ESTOS DOS CATETOS NO PUEDEN CONSEGUÍRMELOS, USARÉ LOS SUYOS".  
—DEL DIARIO DE EVANGELIZA LAVAIN, NIGROMANTE.

## GÓLEM DE CARNE

*Autómata Mediano, neutral*

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 93 (11d8 + 44)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

**Inmunidad a daño:** relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de adamantina

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Berserk.** Si el gólem empieza su turno con 40 puntos de golpe o menos, tira un d6. Si sacas un 6, el gólem se ve poseído por una furia berserk. Durante cada uno de los turnos que pase en este estado, el gólem atacará a la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay ninguna criatura lo bastante próxima como para que se mueva hasta ella y la ataque, el gólem atacará a un objeto, dando preferencia a los que son más pequeños que él. Una vez el gólem ha entrado en estado berserk, seguirá bajo sus efectos hasta que sea destruido o recupere todos sus puntos de golpe.

Si el creador del gólem está a 60 pies o menos de este, podrá intentar calmarlo hablando convincentemente y con firmeza. El gólem deberá ser capaz de oír a su creador, que tendrá que utilizar una acción para realizar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si tiene éxito, el gólem dejará de estar en estado berserk, pero si este vuelve a recibir daño teniendo 40 puntos de golpe o menos, podría volver a verse poseído por la furia berserk.

**Aversión al Fuego.** Si el gólem recibe daño de fuego, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

**Forma Inmutable.** El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

**Absorción de Relámpago.** Siempre que el gólem fuera a sufrir daño de relámpago, no recibirá daño de este tipo y, además, recuperará tantos puntos de golpe como el daño de relámpago que fuera a recibir.

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del gólem se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El gólem realiza dos ataques de golpe.

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño contundente.





## GÓLEM DE HIERRO

Autómata Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 20 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 210 (20d10 + 100)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**Inmunidad a daño:** fuego, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de adamantina

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

**Desafío:** 16 (15.000 PX)

**Absorción de Fuego.** Siempre que el gólem fuera a sufrir daño de fuego, no recibirá daño de este tipo y, además, recuperará tantos puntos de golpe como el daño de fuego que fuera a recibir.

**Forma Inmutable.** El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del gólem se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El gólem realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

**Espada.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 23 (3d10 + 7) de daño cortante.

**Aliento venenoso (Recarga 6).** El gólem exhala un gas venenoso en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 19, sufriendo 45 (10d8) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan.



## GÓLEM DE PIEDRA

Autómata Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 17 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 178 (17d10 + 85)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**Inmunidad a daño:** psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de adamantina

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

**Desafío:** 10 (5.900 PX)

**Forma Inmutable.** El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del gólem se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El gólem realiza dos ataques de golpe.

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

**Ralentizar (Recarga 5-6).** El gólem elige a cualquier número de criaturas que se encuentren a 10 pies o menos y pueda ver. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra este efecto mágico. Si la falla, no podrá llevar a cabo reacciones, su velocidad se dividirá por dos y no podrá realizar más de un ataque en su turno. Además, podrá usar una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas.

Este efecto dura 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



## GORGON

Pocas criaturas que se hayan encontrado con un gorgon han sobrevivido para contarla. Su cuerpo está cubierto de placas de hierro y sus fosas nasales exhalan un vapor verde.

**Estructura horrorosa.** Las placas de un gorgon pueden tener colores desde el negro metalizado hasta el plata brillante, pero en ningún caso esta armadura natural ralentiza su movimiento o su capacidad para desplazarse. Sus propios aceites corporales lubrican la armadura. Un gorgon inactivo o enfermo se oxida como si sufriera una infección de hongos o sarna. Cuando un gorgon oxidado se mueve, las placas rechinan al rozarse entre ellas.

**Cazador monstruoso.** Cuando captan una posible presa, cargan contra ella provocando un clamor terrible debido al choque de sus placas. Al golpear pulverizan a su enemigo y lo derriban, para después pisarlo hasta la muerte con sus crueles pezuñas. Si se enfrentan a varios enemigos, emiten un vapor letal que provoca que las criaturas que lo toquen se conviertan en piedra. Se alimentan de estas presas convertidas en piedra cuando tienen hambre, destrozándolas hasta convertirlas en arenasca que luego muelen en la boca hasta transformarla en el polvo del que se alimentan. La red zig-zagueante de caminos pisoteados y árboles astillados que rodean su hogar está adornada con los restos sin comer de sus enemigos hechos añicos.



### GORGON

*Monstruosidad Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 19 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 114 (12d10 + 48)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +4

**Inmunidad a estados:** petrificado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** —

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Carga Pisoteadora.** Si el gorgon se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el gorgon puede usar su acción adicional para hacer un ataque de cascós contra él.

### ACCIONES

**Cornada.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d12 + 5) de daño perforante.

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d10 + 5) de daño contundente.

**Aliento petrificador (Recarga 5-6).** El gorgon exhala gas petrificador en un cono de 30 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si la fallan, empezarán a convertirse en piedra, estarán apresadas y deberán repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si una criatura tiene éxito en esta segunda tirada, el efecto termina para ella. En cambio, si falla, estará petrificada hasta que sea liberada mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* o algún efecto mágico similar.

# GRELL

Un grell se parece a un cerebro bulboso y flotante con un ancho pico afilado. Sus diez largos tentáculos están hechos de músculos anillados que se envainan en una piel fibrosa y dura. Las puntas de esos apéndices están cubiertas de afiladas púas que inyectan un veneno paralizador. Los grells pueden retraer parcialmente sus púas para manipular o utilizar objetos que no quieran atravesar o rasgar.

Estas criaturas no tienen ojos y flotan mediante el uso de la levitación. Sin embargo, poseen un oído agudo y su piel es sensible a las vibraciones y a los campos eléctricos, lo que les permite detectar la presencia de criaturas y objetos en sus inmediaciones. Su habilidad de manipular la electricidad para sentir y moverse también les proporciona la capacidad de absorber el rayo sin perjuicio.

Aunque son solitarios por naturaleza, los grells pueden reunirse en grupos pequeños llamados aquelarres.

**Emboscadoras flotantes.** Estas criaturas prefieren atacar a criaturas solas o perdidas. Para ello, se colocan silenciosamente cerca del techo de un pasillo o una caverna hasta que un objetivo potencial pase bajo ellas, momento en el que descienden rápidamente y lo abrazan con sus tentáculos. Después, flotan hasta su guarida cargando con la criatura paralizada en sus garras.

## GRELL

Aberración Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 55 (10d8 + 10)

Velocidad: 10 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6

Inmunidad a daño: relámpago

Inmunidad a estados: cegado, derribado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 14

Idiomas: grell

Desafío: 3 (700 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El grell realiza dos ataques: uno con sus tentáculos y otro con su pico.

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará envenenado durante 1 minuto. Una criatura envenenada también estará paralizada, y podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Además, el objetivo también es agarrado (CD 15 para escapar). Si es de tamaño Mediano o más pequeño, además estará apresado hasta que este agarre termine. Mientras esté agarrando a una criatura, el grell tendrá ventaja en sus tiradas de ataque contra ella, pero no podrá utilizar este ataque contra otros objetivos. Si el grell se mueve, cualquier objetivo Mediano o más pequeño al que tenga agarrado también se moverá con él.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño perforante.



"NUESTRA AGUERRIDA PÍCARA ESCALÓ EL REFUGIO EN PRIMER LUGAR PARA ASEGURAR LA CUERDA. HUBO UNA EXCLAMACIÓN DE SORPRESA, Y LA CUERDA CAYÓ. NUNCA VOLVIMOS A VERLA".

—EL TESTIMONIO DE UN AVENTURERO ATACADO POR UN GRELL EN KHYBER, PUBLICADO EN LA CRÓNICA DE KORRANBERG.

**Devoradoras alienígenas.** Los grells son cazadores alienígenas que agrupan al resto de criaturas en tres categorías: comestibles, no comestibles y Grandes Predadores, esos raros seres capaces deazar a un grell. Los grells no tienen piedad cuando atacan a criaturas clasificadas como comestibles, incluyendo a los humanoides. En cambio, tienden a evitar a criaturas más grandes, difíciles de arrastrar hasta su guarida.

Estos seres de otro mundo a veces permiten a los aventureros que ataquen a otras monstruosidades de la mazmorra que llaman su hogar, manteniéndose al margen del conflicto mientras los aventureros acaban con las peores amenazas, esperando su oportunidad para atacar.

## GRICK

Monstruosidad Mediana, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** —

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Camuflarse en la Piedra.** El grick tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos rocosos.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El grick realiza un ataque con sus tentáculos. Si este impacta, puede llevar a cabo un ataque con su pico contra el mismo objetivo.

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

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

## GRICK ALFA

Monstruosidad Grande, neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	9 (-1)

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** —

**Desafío:** 7 (2.900 PX)

**Camuflarse en la Piedra.** El grick tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos rocosos.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El grick realiza dos ataques: uno con su cola y otro con sus tentáculos. Si impacta con sus tentáculos, puede llevar a cabo un ataque con su pico contra el mismo objetivo.

**Cola.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 22 (4d8 + 4) de daño cortante.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

## GRICK

Los anélidos gricks acechan sin ser vistos, mezclándose con las rocas de las cuevas y cavernas que habitan. Esperan a que la presa esté muy cerca para abalanzarse sobre ella, con sus cuatro tentáculos extendidos para revelar un afilado y hambriento pico.

**Predadores pasivos.** Son pocas las ocasiones en las que un grick caza. En vez de ello, arrastran sus gomosos cuerpos a los lugares donde habitualmente pasan criaturas. Allí se mantienen siempre fuera de la vista entre arenisca y escombros, excavando madrigueras, agujeros o fisuras, trepando cornisas o enrollándose en estalactitas para dejarse caer sobre sus incautas presas. Consumen virtualmente cualquier cosa que se mueva, salvo otros gricks. Su objetivo es la presa más cercana, de manera que agarran a cualquier criatura que caiga con sus tentáculos y la arrastran para devorarla en soledad.

**Emboscadores errantes.** Los gricks se quedan en el mismo lugar hasta que deja de haber comida, a veces porque las criaturas conscientes comienzan a darse cuenta de su presencia y planean rutas alternativas. Cuando carecen de presas en el Underdark, los gricks se atrevan a salir a la superficie para cazar en la naturaleza salvaje, donde acechan desde los árboles o en cornisas de acantilados. Las manadas de gricks suelen reunirse alrededor de un alfa bien alimentado y de un tamaño mayor que el resto.

**Recompensas por sus asesinatos.** Con tiempo, las guardias de los gricks acumulan las posesiones de sus presas inteligentes, y los guías expertos saben cómo buscar indicios de estos escondrijos.

Algunos exploradores del Underdark sellan las rutas que llevan a guaridas de gricks para matarlos de hambre y después adueñarse de las riquezas de sus víctimas.





## GRIFO

Los grifos son feroces aves carnívoras con los musculosos cuerpos de un león y las cabezas, patas delanteras y alas de un águila. Cuando atacan, son ágiles y letales como águilas, pero luchan con el poder y la gracia de un león.

**Devoradores de caballos.** Los grifos cazan en pequeñas bandadas, volando alto sobre llanuras y bosques cerca de sus nidos en acantilados rocosos. El ganado, especialmente los caballos, es la presa que más les gusta, aunque cazan y matan hipogrifos también. Cuando detectan caballos, emiten un chirrido que alerta a sus compañeros de manada, que descienden rápidamente hacia su presa.

Aquellos que crían o montan caballos temen el perforante grito de los grifos y se preparan para la sangrienta batalla que le sigue. Los grifos ignoran a los jinetes si pueden, y un jinete que abandona su montura o un granjero que libera uno o dos caballos puede escapar sin que los grifos le dañen. Sin embargo, los jinetes que tratan de defender sus caballos sufrián toda su furia.

**Habitantes del cielo.** Los grifos ubican sus nidos, hechos de palos, hojas y huesos de víctimas, en los puntos más altos de los acantilados. Una vez establecen su territorio, se quedan allí hasta que la comida escasea.

Son agresivos y territoriales, y mantendrán combates voladores para defender sus nidos, arrancando y desgarrando las alas de los intrusos voladores, que caerán a tierra en barrena. A aquellas criaturas que trepan hasta el nido de un grifo se las agarra y devora o se las derriba de la pared montañosa, dejándolas caer hacia su muerte.

**Monturas entrenadas.** Los grifos que han sido criados desde que son polluelos pueden adiestrarse para que sirvan de montura. Sin embargo, dichos entrenamientos consumen mucho tiempo, mucho dinero (la mayoría en la comida que el grifo necesita) y son peligrosos. Los domadores expertos que conocen la legendaria ferocidad de los grifos son normalmente los únicos capaces de cuidar a estas criaturas de una manera segura.

Una vez entrenados, los grifos son monturas feroces y leales. Se unen a un solo amo toda su vida y luchan hasta la muerte para protegerlo. La montura sigue manteniendo su apetito por la carne de caballo, y un jinete sabio se asegurará de que su grifo esté saciado cuando viaja por lugares civilizados.

## GRIFO

*Monstruosidad Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 59 (7d10 + 21)

**Velocidad:** 30 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** —

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Vista Aguda.** El grifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El grifo realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.



## GRIMLOCK

Los grimlocks, criaturas degeneradas y subterráneas, fueron una vez humanos, pero su adoración a los azotamientos durante generaciones en el Underdark los transformó hace mucho en monstruos ciegos y caníbales.

**Sectarios corruptos.** El imperio de los azotamientos se expandió a lo largo de varios mundos y esclavizó a incontables razas. Entre ellos había culturas humanas cuyos sacerdotes fueron trastornados por los insidiosos poderes de control mental de los ilícidos. Estos líderes fueron modificando poco a poco la fe de sus seguidores, convirtiéndoles en adoradores de los azotamientos, a los que veneraban como deidades blasfemias.

Con el tiempo, estas veneraciones resultaron en fervorosos cultos al canibalismo que consideraban el acto de devorar cerebros practicado por los azotamientos un sacramento sagrado. Los ilícidos ordenaban a sus adoradores secuestrar a otras criaturas conscientes para sacrificarlas. Tras consumir sus cerebros, los azotamientos entregaban los cuerpos sin vida a los sectarios.

**Cazadores ciegos.** Cuando el imperio de los azotamientos se derrumbó, sus cultos se vieron arrastrados a una guerra constante contra sus enemigos, las mismas criaturas que otrora fueron sus víctimas. Se vieron forzados a huir al Underdark, los dominios de sus dioses ilícidos. Tras varias generaciones en aquellos reinos sin luz, los sectarios aprendieron a valerse de sus otros sentidos para la supervivencia. Con el tiempo, sus globos oculares se secaron y sus párpados se cerraron, de manera que quedaron solo cuencas selladas donde antes había ojos.

Sus orejas se yerguen ante el más leve resonar de pasos o susurros en los profundos pasillos de piedra de sus hogares. Pueden hablar en un tono tan bajo que otros humanoides no pueden captar estos sonidos. El olor a sudor, carne o sangre despierta su hambre, y pueden perseguir a sus presas por su aroma, como si fueran sabuesos. Para aprovecharse de sus sentidos, los grimlocks dejan trazas de sangre, pilas de excremento o las vísceras de presas lejos de sus guardias. Así, cuando los intrusos atraviesan las zonas que contienen estos desperdicios, se impregnán de sus olores, lo que permite advertir más claramente a los grimlocks de su presencia.

Para la mayoría de criaturas, la ceguera es algo indeseable. Pero para los grimlocks, cuyos sentidos restantes están potenciados, la incapacidad para ver es una ventaja. Así, estas criaturas no pueden ser burladas mediante ilusiones ópticas o engaños que tengan que ver con la vista. Pueden acechar a sus presas sin miedo.

**Guerra sin fin.** Los grimlocks siguen venerando a los azotamientos, a los que sirven de cualquier manera posible. También recuerdan la guerra que los arrastró bajo tierra. Para ellos, este conflicto no ha terminado. Por ello, siguen regresando a la superficie para capturar víctimas para sus amos ilícidos.

## GRIMLOCK

Humanóide Mediano (grimlock), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3, Sigilo +3

Inmunidad a estados: cegado

Sentidos: visión ciega 30 pies o 10 pies si está cegado (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 13

Idiomas: infracomún

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Sentidos de Ciego.** El grimlock perderá su visión ciega si está ensordecido y no puede usar el olfato.

**Oído y Olfato Agudos.** El grimlock tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Camuflarse en la Piedra.** El grimlock tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos rocosos.

### ACCIONES

**Garrote de hueso con pinchos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño contundente y 2 (1d4) de daño perforante.

## GUARDIÁN ESCUDO

Los magos y otros lanzadores de conjuros crean a los guardianes escudo para protegerse. Estas criaturas se sitúan siempre junto a su amo, de modo que reciben el daño destinado a él para mantenerlo vivo el mayor tiempo posible.

**Amuleto del maestro.** Todos los guardianes están vinculados mágicamente a un amuleto. Únicamente a uno y, si es destruido, el guardián escudo quedará incapacitado hasta que se fabrique otro de repuesto. Estos amuletos pueden ser atacados directamente si nadie los viste o sostiene. Poseen CA 10, 10 puntos de golpe e inmunidad a daño de veneno y psíquico. Elaborar uno de estos amuletos requiere una semana de trabajo y los materiales necesarios para ello cuestan 1.000 po.

El único objetivo de los guardianes escudo es proteger a quien posea el amuleto. El portador puede ordenar al guardián que ataque a sus enemigos o le salvaguarde de ellos. Si algo amenaza con herir al portador, este autómata es capaz de absorber mágicamente el daño, incluso aunque se encuentre a cierta distancia de su amo.

Un lanzador de conjuros es capaz de almacenar unconjuro dentro de un guardián escudo y después lanzarlo cuando lo deseó o bajo unas condiciones específicas. Muchos oponentes que creían haber dejado a un mago indefenso se han visto sorprendidos cuando su guardián escudo desataba un terrible poder mágico.

**Tesoro magnífico.** Dado que quien posea el amuleto controla al autómata, algunos magos reciben sumas exorbitantes por parte de príncipes, nobles y señores del crimen a cambio de la creación de guardianes escudo. Sin embargo, hay que tener cuidado, porque una de estas criaturas puede ser una jugosa recompensa para quien se atreva a asesinar a su amo y se quede su amuleto.

**Naturaleza artificial.** Un guardián escudo no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



## GUARDIÁN ESCUDO

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Inmunidad a daño: veneno

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

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende las órdenes recibidas en cualquier idioma, pero no puede hablar

Desafío: 7 (2.900 PX)

**Vínculo.** El guardián escudo está vinculado mágicamente a un amuleto. Mientras ambos se encuentren en el mismo plano de existencia, el portador del amuleto podrá llamar telepáticamente al guardián para que acuda a su lado, y el guardián conocerá la distancia que le separa del amuleto y en qué dirección se halla. Si el guardián está situado a 60 pies o menos del portador del amuleto, la mitad del daño que reciba este (redondeado hacia arriba) será transferido al guardián.

**Regeneración.** Si el guardián escudo tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos de golpe.

**Almacenar Conjuros.** El lanzador de conjuros que porte el amuleto podrá hacer que el guardián escudo almacene unconjuro de nivel 4 o menos. Para realizar esto, el portador deberá lanzar el conjuro sobre el guardián. Este conjuro no tendrá efecto alguno, sino que en lugar de eso habrá sido almacenado. Cuando el portador se lo ordene o se produzca una situación que este haya indicado de antemano, el guardián lanzará elconjuro almacenado. Utilizará aquellos parámetros definidos por el lanzador original y no precisará de componente alguno. Si se lanza el conjuro o se almacena uno nuevo, el conjuro original se perderá.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El guardián realiza dos ataques de puñetazo.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

### REACCIONES

**Escudar.** Cuando una criatura realice un ataque contra el portador del amuleto del guardián, y ambos se encuentren a 5 pies o menos el uno del otro, el guardián dará al portador un bonificador de +2 a su CA.



## GUIVERNO

*Dragón Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 110 (13d10 + 39)

**Velocidad:** 20 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +4

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** —

**Desafío:** 6 (2.300 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El guivern realizan dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras esté volando, puede utilizar sus garras en lugar de uno de los dos ataques.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

**Agujón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 24 (7d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

## GUIVERNO

Aquellos que viajan por la espesura a veces miran al cielo y ven la forma alada y oscura de un guivern cargando con su presa. Estos primos de los dragones cazan en los mismos bosques y cuevas que ellos. Su aparición alerta a los habitantes de las fronteras de la civilización.

Los guivernos tienen dos piernas cubiertas de escamas, alas correosas y una sinuosa cola que termina en su arma más letal: un aguijón venenoso. El veneno de estos aguijones puede acabar con una criatura en segundos. El veneno de guivern es extremadamente poderoso, capaz de matar a una criatura en cuestión de segundos. Arde por todo el flujo sanguíneo, deshaciendo venas y arterias en su camino al corazón. Pese a lo letales que pueden llegar a ser estas criaturas, algunos cazadores y aventureros las rastrean para conseguir su veneno, que se puede utilizar para embadurnar armas o fabricar compuestos alquímicos.

**Cazadores aéreos.** Estas bestias tan solo atacan desde el suelo si no pueden alcanzar a su presa de ninguna otra manera, o si han sido engañadas para ponerse en una situación en la que el combate aéreo no sea una opción. Si se les obliga a luchar en tierra, los guivernos se agachan y alzan su aguijón sobre su cabeza mientras sisean y gruñen.

**Agresivos y temerarios.** Estas criaturas tan solo abandonarán una presa si son gravemente heridas, o si esta les elude el tiempo suficiente como para que encuentren a otra más fácil de atrapar. Si consiguen arrinconar a una criatura huidiza en un lugar demasiado pequeño para poder entrar, los guivernos vigilarán la entrada y atacarán con su aguijón siempre que se presente la oportunidad.

Aunque son más astutas que otras bestias, carecen de la inteligencia de sus primos dracónicos. Por ello, las criaturas que mantienen la compostura cuando un guivern acecha en el aire quizás puedan eludirlo o engañarlo. Se ha de tener en cuenta que estas criaturas avanzan directas hacia su presa, sin pararse a pensar en emboscadas.

**Guivernos domesticados.** Los guivernos pueden ser domesticados para servir como monturas, pero lograrlo implica superar un desafío mortal. La mejor opción suele ser amasar uno desde su nacimiento. Sin embargo, muchos amos potenciales han sucumbido ante el violento temperamento de este monstruo.

# GULES

Los gules forman jaurías que vagan por las noches, presas de un hambre insaciable por la carne de humanoide.

**Devoradores de carne.** Al igual que los gusanos y los escarabajos carroñeros, medran en entornos plagados de muerte y putrefacción. Los gules infestan los lugares en los que pueden atiborrarse de la carne y órganos de cadáveres. Cuando no es posible alimentarse de estos restos, persiguen a criaturas vivas y tratan de asesinarlas para devorarlas. Aunque no se nutren de lo que comen, están motivados por un hambre insaciable que los obliga a consumir carne de humanoide. Su cuerpo muerto vivo no se descompone, por lo que pueden aguantar en una cripta o una tumba durante incontables eras sin alimentarse.

**Orígenes abisales.** Los gules se originaron en el Abismo. Doresain, el primero de su raza, fue un elfo adorador de Orcus. Traicionó a su pueblo alimentándose de la carne de humanoides para ensalzar al Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes. Como recompensa, Orcus transformó a Doresain en el primer gul. Este sirvió a su señor fervientemente en el Abismo, creando gules de entre los sirvientes del señor demoníaco hasta que, en una incursión de Yeenoghu, el señor demoníaco de los gnolls, fue secuestrado. Cuando Orcus lo abandonó a su suerte, Doresain se dirigió a los dioses elfos y les rogó que lo salvaran. Estos se apiadaron de él y le ayudaron a escapar de su destrucción. Desde aquel día, los elfos son inmunes al toque paralizante de los gules.

**Ghasts.** A veces Orcus imbuye a un gul con una cantidad aún mayor de energía abisal, de manera que se crea un ghast. Así como los gules son poco más que bestias salvajes, los ghasts son seres astutos, capaces de inspirar a una manada de gules a seguir sus órdenes.

## GUL

*Muerto vivo Mediano, caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 22 (5d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** cansancio, envenenado, hechizado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común

**Desafío:** 1 (200 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura y no es elfo ni muerto vivo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



## GHAST

*Muerto vivo Mediano, caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 13

**Puntos de golpe:** 36 (8d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Resistencia a daño:** necrótico

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** cansancio, envenenado, hechizado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Hedor.** Cualquier criatura que empiece su turno situada a 5 pies o menos del ghast deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o estará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al hedor del ghast durante las próximas 24 horas.

**Desafiar la Expulsión.** El ghast y todos los gules que se encuentren a 30 pies o menos de él tienen ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsan muertos vivientes.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura y no es elfo ni muerto vivo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



## GUSANO PÚRPURA

El terrible monstruo subterráneo conocido como gusano púrpura aterroriza a las criaturas que habitan el Underdark mientras se abre paso a mordiscos a través de roca sólida en busca de su presa. Esta fuerza de la naturaleza, de escasa inteligencia, pero gran ferocidad, piensa que todo con lo que se encuentra es alimento.

**Cazador voraz.** Los gusanos púrpuras se ven atraídos por los ruidos fuertes, y se sabe que en ocasiones han interrumpido batallas o arrasado ciudades subterráneas en busca de presas. Las civilizaciones que medran bajo tierra, como los duergars, los drows y los azotamentes, disponen de barreras especiales alrededor de sus ciudades para disuadir a estas criaturas.

Aunque son más comunes en el Underdark, se han avisado gusanos púrpuras en zonas montañosas y rocosas de la superficie. Las fauces de estos monstruos son lo suficientemente grandes como para tragarse a un caballo sin masticar, y ninguna criatura está a salvo de su hambre. Avanzan comprimiendo y expandiendo su cuerpo rítmicamente, sorprendiendo a otros habitantes del Underdark con su velocidad.

**Ventajas del gusano.** Cuando excavan, consumen la tierra y rocas que se encuentran, despedazándolas y excretando los restos continuamente. Debido a esto, es posible hallar gemas y metales preciosos dentro de los cuerpos de estos gusanos, pero solo los aventureros más osados se atreven a enfrentarse a ellos.

Estos gusanos están constantemente creando túneles por todo el Underdark, un hecho del que otras criaturas se aprovechan para construir caminos y corredores. Como es muy poco probable que un gusano vuelva a sus propios túneles, esta es una buena forma de evitarlos. Las áreas con abundantes presas suelen acabar llenas de un complejo entramado de túneles, producido por varios gusanos intentando cazar.



### GUSANO PÚRPURA

*Monstruosidad Gargantuesca, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 247 (15d20 + 90)

**Velocidad:** 50 pies, excavar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

**Tiradas de salvación:** Con +11, Sab +4

**Sentidos:** visión ciega 30 pies, sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** —

**Desafío:** 15 (13.000 PX)

**Excavador.** El gusano puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando, dejando a su paso un túnel de 10 pies de diámetro.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El gusano realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su agujón.

**Mordisco.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d8 + 9) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o será engullida por el gusano. La criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del gusano, y recibe 21 (6d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del gusano.

Si el gusano recibe 30 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 al final de dicho turno o se verá obligado a regurgitar a todas las criaturas engullidas, que quedarán derribadas en un espacio situado a 10 pies o menos del gusano. Si el gusano muere, las criaturas engullidas dejarán de estar apresadas por este y podrán escapar del cadáver utilizando 20 pies de su movimiento. Estarán derribadas al salir.

**Agujón de cola.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 19 (3d6 + 9) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 19, sufriendo 42 (12d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

## HIDRA

Las hidras son horrores reptilianos con cuerpo de cocodrilo y múltiples cabezas que se agitan sobre cuellos largos y viperinos. Aunque es posible cortar sus cabezas, la hidra las hará crecer de nuevo mágicamente en poco tiempo. Un espécimen típico tiene cinco cabezas.

En los albores del tiempo, Tiamat, la Reina de los Dragones Malvados, asesinó a una diosa de los dragones rival llamada Lerna y esparció su sangre por el multiverso. Cada gota que tocó el suelo de algún mundo hizo que surgiera una hidra de múltiples cabezas, todas ellas consumidas por un hambre tan inmensa como el odio de la divinidad caída. Se sabe de grandes campeones que han puesto a prueba su valía contra estas criaturas.

**Hambre eterna.** Las hidras son seres avariciosos y glotones, que sujetan a su presa mientras la desmiembran en un ansia devoradora. Cuando dejan de tener alimento cerca y han ahuyentado a las criaturas lo suficientemente inteligentes como para evitarlas, se dirigen a otros lugares para continuar cazando. Su hambre es tan poderosa que, si es incapaz de alimentarse, la hidra podría llegar a atacarse a sí misma, con sus cabezas devorándose unas a otras.

**Resistentes moradores acuáticos.** Las hidras son nadadoras natas, y habitan en ríos, lagos, costas y ciénagas. Pocas veces necesitan refugiarse de los elementos, por lo que no construyen guaridas. Solo en los climas más fríos buscan la protección de cuevas y ruinas.

Cuando duermen, al menos una de sus cabezas se queda siempre despierta y alerta, lo que hace que resulte difícil pillar a la criatura por sorpresa.



## HIDRA

*Monstruosidad Enorme, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 172 (15d12 + 75)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +6

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

**Idiomas:** —

**Desafío:** 8 (3.900 PX)

**Aguantar la Respiración.** La hidra puede aguantar la respiración durante 1 hora.

**Múltiples Cabezas.** La hidra tiene cinco cabezas. Mientras conserve más de una cabeza, la hidra tendrá ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustada, aturdida, cegada, ensordecida, hechizada y dejada inconsciente.

Siempre que la hidra reciba al menos 25 de daño en el mismo turno, una de sus cabezas morirá. Si todas sus cabezas fallecen, la hidra también lo hará.

Al final de su turno, a la hidra le crecen dos cabezas por cada una que hubiera muerto desde el final de su turno anterior. Esto no ocurrirá si ha recibido daño de fuego desde el final de su turno anterior. La hidra recuperará 10 puntos de golpe por cada cabeza que haya crecido de esta forma.

**Cabezas Reactivas.** La hidra obtiene una reacción más, que solo puede usar para realizar ataques de oportunidad, por cada cabeza por encima de la primera que posea.

**Vigilante.** Aunque esté durmiendo, la hidra siempre mantiene despierta al menos una de sus cabezas.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La hidra realiza tantos ataques de mordisco como cabezas tenga.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño perforante.



## HIPOGRIFO

Los hipogrifos son bestias cuyo origen mágico se ha perdido para la historia. Poseen las alas y patas delanteras de un águila, los cuartos traseros de un caballo y una cabeza que combina rasgos de ambos animales.

Son solitarios y omnívoros, y se aparean solo para procrear, alejándose tan solo unas pocas millas de sus nidos. Cuando defienden a sus parejas o a sus crías, luchan hasta la muerte. Los hipogrifos no ponen huevos, sino que paren a su descendencia.

A los dragones, grifos y guivernos les encanta la carne de hipogrifo y los cazan con frecuencia.

**Monturas voladoras.** Se puede entrenar a un hipogrifo criado en cautividad para que sirva como montura y compañero leal. De todas las criaturas que pueden servir de monturas voladoras, los hipogrifos son de los seres más fáciles de domesticar y los más fieles una vez se les entrena adecuadamente.

### HIPOGRIFO

*Monstruosidad Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 19 (3d10 + 3)

**Velocidad:** 40 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 15

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Vista Aguda.** El hipogrifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El hipogrifo realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

## HOBGOBLINS

Suenan los cuernos de guerra, vuelan rocas desde las catapultas y el sonido de miles de botas retumba en la tierra cuando los hobgoblins marchan al combate. En los límites del mundo civilizado, los asentamientos y colonos deben lidiar con estos humanoides agresivos cuya sed de conquista nunca está satisfecha.

Los hobgoblins poseen la piel de un color naranja oscuro o rojizo, y su cabello varía entre el marrón oscuro, casi rojo, y el gris oscuro. Sus ojos amarillos o marrones observan bajo unas cejas pobladas, y sus amplias bocas muestran dientes afilados y amarillentos. Algunos hobgoblins macho tienen una prominente nariz azul o roja, símbolo de virilidad y poder entre los trasgos. Los hobgoblins pueden vivir tanto como los humanos, aunque su amor por la guerra y las batallas hace que esto sea poco probable.

**Trasgos.** Los hobgoblins pertenecen a una familia de criaturas denominada trasgos. Suelen gobernar sobre sus primos, los pequeños goblins y los feroces osgos.

**Poder marcial.** Los hobgoblins miden su valía mediante la fuerza física y aptitudes marciales, sin preocuparse de nada más que de mostrar su habilidad y astucia en combate. Aquejlos que ocupan altos cargos militares alcanzan sus cargos a través de la fuerza y los conservan imponiendo su autoridad mediante medidas draconianas.

Se entrena para luchar con una gran variedad de equipo y son más que capaces de forjar armas, armaduras, máquinas de asedio y otros artilugios militares. Se trata de seres muy organizados y disciplinados, que se preocupan enormemente por su equipo de campaña y sus posesiones personales. Prefieren los colores vivos asociados con sus tribus y adornan sus uniformes, que en ocasiones son extremadamente elaborados, con ribetes del color de la sangre y cuero teñido de negro.

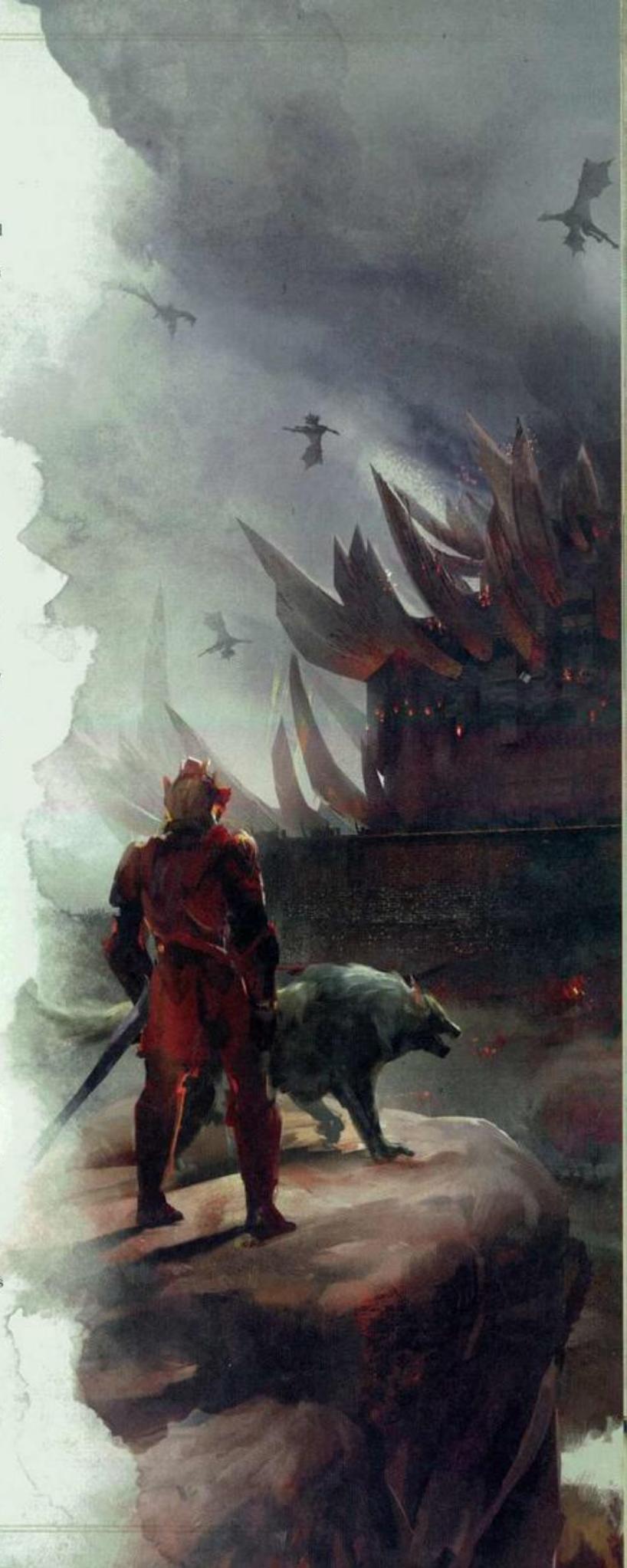
**Legiones militares.** Estas criaturas se organizan en hordas tribales denominadas legiones. En su sociedad marcial, cada hobgoblin tiene un rango, desde los líderes poderosos y los campeones hasta los soldados de a pie. Incluso los goblins, que se ven forzados a luchar en primera fila a punta de lanza, forman parte de este organigrama. Cada legión es dirigida por un señor de la guerra con varios capitanes a su mando. Un señor de la guerra hobgoblin es un tirano despiadado más interesado en la estrategia, la victoria, la gloria, la reputación y el dominio que en liderar sus tropas durante el combate.

Aunque son muy leales y disciplinados dentro de sus legiones, estas últimas compiten constantemente con las legiones rivales para ensalzar su reputación y estatus social. Los encuentros entre estas hordas acabarán de forma violenta si no se detiene a las tropas a tiempo, y tan solo los líderes más poderosos pueden obligar a dos legiones a cooperar en el campo de batalla.

**Estrategas astutos.** Los hobgoblins poseen un pensamiento táctico innato y son muy disciplinados, por lo que son capaces de ejecutar planes de batalla sofisticados bajo la dirección de un estratega. Sin embargo, odian a los elfos y los atacarán antes que a cualquier otro enemigo, incluso si ello desbarata sus cuidados planes.

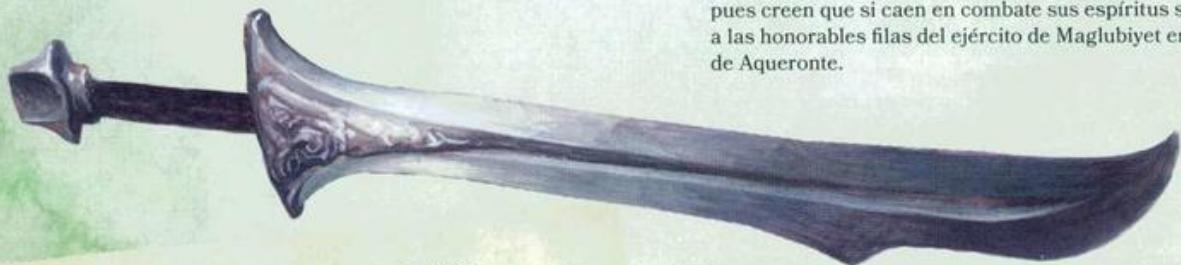
A veces, las legiones se complementan con tropas sacrificables y de inferior calidad, como goblins, osgos, orcos, humanos malvados, ogros y gigantes.

**Domadores de bestias.** Estas criaturas tienen una larga historia entrenando animales. Al igual que otras razas más civilizadas, recurren a bueyes y caballos para transportar bienes y equipo militar durante leguas. Se comunican entre



ellos usando cuervos entrenados y emplean sanguinarios lobos para vigilar a los prisioneros y proteger sus campamentos. La caballería hobgoblin usa huargos adiestrados como monturas, de forma similar a como los goblins cabalgan en lobo. Algunas tribus doman a simios carnívoros para que combatan por ellos.

**Conquistar y controlar.** Los hobgoblins ocupan tierras capaces de proveerlos de abundantes recursos, por lo que se los puede hallar en bosques y montañas, cerca de minas y asentamientos de humanoides, y en cualquier lugar donde pueda encontrarse madera, metal o esclavos potenciales. Construyen y conquistan fortalezas en posiciones estratégicas, que después usan como puestos avanzados a partir de los cuales expandir sus territorios.



SE QUEBRARÁN CONTRA NUESTROS ESCUDOS,  
CAERÁN ANTE NUESTRAS ESPADAS;  
SUS HOGARES SERÁN NUESTRA CONQUISTA.  
SUS FAMILIAS NUESTRAS ESCLAVAS.  
¡AQUERONTE! ¡AQUERONTE!  
¡LA VICTORIA SERÁ NUESTRA!

TRADUCCIÓN DE UN CANTO  
DE GUERRA HOBGOBLIN

## HOBGOBLIN

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

**Clase de Armadura:** 18 (cota de malla, escudo)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, goblin

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Ventaja marcial.** El hobgoblin puede, una vez por turno, infiligr 7 (2d6) de daño adicional a una criatura a la que impacte con un ataque con arma si dicha criatura está a 5 pies o menos de un aliado del hobgoblin que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Espada larga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño cortante, o 6 (1d10 + 1) de daño cortante si se usa a dos manos.

**Arco largo.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los señores de la guerra hobgoblin nunca se cansan de combatir, pero tampoco desenvainan sus armas a la ligera. Antes de atacar, exploran la zona para evaluar los puntos fuertes y débiles de sus enemigos. Cuando asaltan una fortaleza, la rodean primero para evitar que nadie escape o les provea suministros, y después esperan a que sus enemigos mueran de hambre.

Los hobgoblins fortifican sus posiciones, mejorando las defensas existentes con innovaciones propias. Cuando ocupan complejos de cuevas, mazmorras, ruinas o bosques, los protegen con fosos, vallas, puertas, torres de vigilancia, pozos y toscas catapultas o balistas.

**Legión de Maglubiyet.** Los Hobgoblin adoran a Maglubiyet el Poderoso, el gran dios de los trasgos. Aunque su figura resulta aterradora, los hobgoblins no temen a la muerte, pues creen que si caen en combate sus espíritus se unirán a las honorables filas del ejército de Maglubiyet en el plano de Aqueronte.

## CAPITÁN HOBGOBLIN

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

**Clase de Armadura:** 17 (media armadura)

**Puntos de golpe:** 39 (6d8 + 12)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, goblin

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Ventaja marcial.** El hobgoblin puede, una vez por turno, infiligr 10 (3d6) de daño adicional a una criatura a la que impacte con un ataque con arma si dicha criatura está a 5 pies o menos de un aliado del hobgoblin que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El hobgoblin realiza dos ataques con su espadón.

**Espadón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

**Liderazgo (se recarga tras un descanso corto o largo).** Durante 1 minuto, el capitán hobgoblin puede pronunciar una orden o advertencia especial cada vez que una criatura no hostil que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de distancia de él haga una tirada de ataque o de salvación. Si puede oír al capitán y entiende el idioma del hobgoblin, la criatura podrá añadir un d4 a su tirada, pero solo podrá beneficiarse de un dado de liderazgo al mismo tiempo. Este efecto termina si el capitán hobgoblin resulta incapacitado.



## SEÑOR DE LA GUERRA HOBGOBLIN

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 97 (13d8 + 39)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +3, Car +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, goblin

Desafío: 6 (2.300 PX)

**Ventaja Marcial.** El hobgoblin puede, una vez por turno, infilar 14 (4d6) de daño adicional a una criatura a la que impacte con un ataque con arma si dicha criatura está a 5 pies o menos de un aliado del hobgoblin que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El hobgoblin realiza tres ataques cuerpo a cuerpo. O, si lo prefiere, puede hacer dos ataques a distancia con sus jabalinas.

**Espada larga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante, u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

**Golpe con escudo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +9 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Liderazgo (se recarga tras un descanso corto o largo).** Durante 1 minuto, el señor de la guerra hobgoblin puede pronunciar una orden o advertencia especial cada vez que una criatura no hostil que pueda ver y que se encuentre a 30 pies o menos de distancia de él haga una tirada de ataque o de salvación. Si puede oír al señor de la guerra y entiende el idioma del hobgoblin, la criatura podrá añadir un d4 a su tirada, pero solo podrá beneficiarse de un dado de liderazgo al mismo tiempo. Este efecto termina si el señor de la guerra hobgoblin resulta incapacitado.

### REACCIONES

**Parada.** El hobgoblin añade 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.



## HOMBRE CHACAL

Humanóide Mediano (*cambiaformas*), caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Habilidades:** Engaño +4, Percepción +2, Sigilo +4

**Inmunidad a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** común (no puede hablar en forma de chacal)

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Cambiaformas.** El hombre chacal puede usar su acción para polimorfonse en un humanoide Mediano específico (y solo en ese), en un híbrido humanoide-chacal, o de vuelta a su forma auténtica (un chacal Pequeño). Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere volverá a su forma auténtica.

## HOMBRE CHACAL

Los hombres chacal eran chacales comunes que se dejaron tentar por poderes demoniacos y ahora acechan caminos y rutas, robando y asesinando a todo el que se encuentran.

Estas criaturas pueden asumir tres formas distintas. En su forma auténtica son indistinguibles de un chacal normal. También pueden tomar forma humana, que suele ser demacrada y lastimera. Gracias a ella despiertan la piedad de los viajeros con los que se cruzan, que les acogen en sus grupos. Cuando se han ganado la confianza de sus víctimas, los hombres chacal se lanzan al ataque revelando su forma híbrida, de tamaño humano, bípeda y con el pelaje y cabeza de un chacal.

**Embaucadores y cobardes.** El señor demoniaco Graz'zt creó a los hombres chacaless para que obedecieran a siervas devotas, las lamias. Cuando emergió del abismo, les entregó el don de la palabra y la facultad de asumir forma humanoide. Los hombres chacal han sido engendrados para mentir, y los más observadores podrían darse cuenta de que estos seres no pueden evitar una mueca de dolor cuando dicen la verdad.

Los hombres chacal prefieren luchar junto a chacaless y otros miembros de su especie. Bajo su dirección, los chacaless normales y corrientes se transforman en leales y feroces compañeros de batalla.

**Servos sobrenaturales.** Los hombres chacal secuestan humanoides para las lamias, condenando a sus víctimas a una vida de esclavitud o una muerte agónica. La mirada mágica de estos monstruos deja inconscientes a sus enemigos, lo que les permite atarlos y llevárselos sin problemas. También pueden usar su mirada contra enemigos peligrosos, para incapacitarlos el tiempo suficiente como para poder escapar.

**Oído y Olfato Agudos.** El hombre chacal tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Atacar en Manada.** El hombre chacal tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del hombre chacal que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Mordisco (solo en forma de chacal o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

**Cimitarra (solo en forma humana o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

**Mirada somnífera.** El hombre chacal mira fijamente a una criatura situada a 30 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 10. Si la falla, sucumbirá a un sopor mágico, cayendo inconsciente durante 10 minutos o hasta que alguien utilice una acción para despertarlo. Las criaturas que superen esta tirada de salvación con éxito serán inmunes a la mirada de este hombre chacal durante 24 horas. Los muertos vivientes y las criaturas inmunes a ser hechizadas no se ven afectadas por este efecto.

# HOMBRES LAGARTO

Los hombres lagarto son humanoides reptilianos primitivos, que acechan en los pantanos y junglas del mundo. Viven en pueblos de cabañas construidas en grutas imponentes, ruinas medio hundidas y cavernas húmedas.

**Xenófobos y territoriales.** Estas criaturas no están acostumbradas a tratar con otras razas. Son extremadamente territoriales y usan exploradores camuflados para vigilar el perímetro de sus dominios. Cuando detectan visitantes indeseados, las tribus envían grupos de cazadores para hostigar y alejar a los intrusos, o los engañan para que acaben en las guardias de cocodrilos u otras criaturas peligrosas.

Los hombres lagarto no tienen noción alguna de lo que otras razas llamarían moral, por lo que los conceptos del bien y el mal les son ajenos. Son verdaderamente neutrales; matan solo cuando es necesario y hacen lo que puedan para sobrevivir.

No suelen merodear más allá de sus zonas de caza, pero cualquier criatura que entre en su territorio es susceptible de ser cazada, asesinada y devorada. No realizan distinción alguna entre humanoides, bestias o monstruos. Tampoco les gusta alejarse mucho de sus fronteras, ya que podrían convertirse con facilidad en las presas de otras criaturas.

En ocasiones, estas criaturas forman alianzas con sus vecinos. Los hombres lagarto suelen descubrir de primera mano que los humanos, enanos, medianos y elfos pueden llegar a ser de ayuda y quizás compense confiar en ellos. Una vez cierran un pacto con extranjeros, los hombres lagarto demuestran ser aliados feroces y resueltos.

**Grandes festines y sacrificios.** Los hombres lagarto son omnívoros, pero les gusta la carne de humanoide. Suelen llevarse a los prisioneros a sus campamentos, donde se convierten en los platos principales de festejos y ritos que incluyen danzas, relatos y combates ritualizados. Las víctimas son cocinadas y devoradas por la tribu o sacrificadas a Semuanya, el dios de los hombres lagarto.

**Artesanos sagaces.** Aunque no son artesanos especialmente habilidosos, los hombres lagarto fabrican herramientas y joyería a partir de los huesos de sus víctimas, y usan las pieles y conchas de monstruos muertos para producir escudos.

**Líderes hombres lagarto.** Estas criaturas respetan y temen a la magia con un fervor religioso. Los chamanes lideran sus tribus, comprobando que sus ritos y ceremonias se realizan en honor a Semuanya. Sin embargo, de vez en cuando una tribu de hombres lagarto engendra a un chamán que no está tocado por Semuanya, sino por Sess'inek, un señor demoníaco reptiliano que aspira a controlar y corromper a los hombres lagarto.

Los hombres lagarto que nacen bajo el auspicio de Sess'inek son más grandes y más astutos que el resto, además de profundamente malvados. Estos reyes y reinas lagarto dominan las tribus de los de su especie, usurpando la autoridad de los chamanes e inspirando una agresividad exacerbada en sus súbditos.

**Adoradores de dragones.** Los hombres lagarto hablan dracónico, idioma que creen haber aprendido de los dragones hace muchos años. Una tribu que viaje a través del territorio de un dragón le ofrecerá tributo para granjearse su favor. Un dragón malvado podría aprovecharse de los hombres lagarto para sus viles propósitos, convirtiéndolos en asaltantes y bandidos.



## HOMBRE LAGARTO

Humanóide Mediano (hombre lagarto), neutral

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural, escudo)

**Puntos de golpe:** 22 (4d8 + 4)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** dracónico

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Aguantar la Respiración.** El hombre lagarto puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El hombre lagarto realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, cada uno con un arma distinta.

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

**Garrote pesado.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

**Escudo con pichos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

## CHAMÁN HOMBRE LAGARTO

Humanoide Mediano (*hombre lagarto*), neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4, Supervivencia +6

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

**Aguantar la Respiración.** El hombre lagarto puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

**Lanzamiento de Conjuros (solo forma de hombre lagarto).**

El hombre lagarto es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de druida siguientes:

Trucos (a voluntad): *crear llama, látigo de espinas, saber druídico*

Nivel 1 (4 espacios): *enmarañar, nube de oscurecimiento*

Nivel 2 (3 espacios): *calentar metal, crecimiento espinoso*

Nivel 3 (2 espacios): *conjurar animales (solo reptiles), crecimiento vegetal*

### ACCIONES

**Ataque múltiple (solo forma de hombre lagarto).** El hombre lagarto realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 7 (1d10 + 2) de daño perforante en forma de cocodrilo. Si el hombre lagarto se encuentra en esta última forma y el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, estará agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el hombre lagarto no puede morder a otro objetivo. Si el hombre lagarto vuelve a asumir su auténtica forma, el agarre termina.

**Garras (solo forma de hombre lagarto).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

**Cambiar de forma (se recarga tras un descanso corto o largo).** El hombre lagarto se polimorfa mágicamente en un cocodrilo, pudiendo mantenerse en esta forma durante 1 hora. Es capaz de volver a su verdadera forma utilizando una acción adicional. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere volverá a su forma auténtica.

“EN NINGUNO DE MIS NEGOCIOS CON LOS HOMBRES LAGARTO HE SIDO CAPAZ DE SABER EN QUÉ ESTABAN PENSANDO. SUS OJOS REPTILIANOS NO DEJABAN ENTREVER NI UN ÁPICE DE SUS INTENCIOS. YO LES DABA SUMINISTROS. ELLOS ME DABAN ESCALOFRÍOS.”

—EL RELATO DE UN MERCADER ACERCA DE SU EXPERIENCIA CON LAS TRIBUS DE HOMBRES LAGARTO DE LA MARISMA DEL LAGARTO.

## REY/REINA LAGARTO

Humanoide Mediano (*hombre lagarto*), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5, Supervivencia +4

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, dracónico

Desafío: 4 (1.100 PX)

**Aguantar la Respiración.** El hombre lagarto puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

**Ensartar.** Una vez por turno, cuando el hombre lagarto realice un ataque cuerpo a cuerpo usando su tridente e impacte, el objetivo recibirá 10 (3d6) de daño adicional y el hombre lagarto ganará tantos puntos de golpe temporales como el daño adicional causado.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El hombre lagarto realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras o su tridente, o dos ataques cuerpo a cuerpo con su tridente.

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

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

**Tridente.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante, o 7 (1d8 + 3) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.



## HOMÚNCULO

Dando forma a una mezcla de arcilla, ceniza, raíz de mandrágora y sangre se puede canalizar la magia de un extraño ritual para crear un compañero fiel del tamaño de una ardilla.

Un homúnculo es un autómata que actúa como una extensión de su creador. Ambos comparten pensamientos, sentidos e idiomas mediante un lazo místico. Cada amo solo puede poseer un homúnculo a la vez, por lo que el intento de crear otro siempre resulta un fracaso. Si un amo muere, su homúnculo también.

**Mente compartida.** Estas criaturas comparten los conocimientos de su creador, incluyendo los idiomas que este sea capaz de leer o hablar. De la misma forma, el amo sabe todo lo que el autómata siente, incluso aunque los separen grandes distancias, siempre y cuando ambos se encuentren en el mismo plano. Los homúnculos sirven como espías, exploradores, emissarios o mensajeros, y son sirvientes inestimables para un lanzador de conjuros ocupado con algún experimento secreto o de aventuras.

### HOMÚNCULO

*Autómata Diminuto, neutral*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 5 (2d4)

**Velocidad:** 20 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado, hechizado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

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

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Enlace Telepático.** Mientras el homúnculo se encuentre en el mismo plano de existencia que su maestro, podrá transmitirle mágicamente lo que están percibiendo sus sentidos y los dos podrán comunicarse telepáticamente.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 1 de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o estará envenenado durante 1 minuto. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, estará envenenado durante 5 (1d10) minutos en lugar de solo 1 e inconsciente mientras esté envenenado de esta forma.

## HONGOS

Con sus cielos de piedra y una noche perpetua, el Underdark es el hogar de muchos tipos de hongo. Estos seres vivos son esenciales para la supervivencia de numerosas criaturas subterráneas. Son el equivalente a las plantas de la superficie, ya que proveen alimento y refugio en la despiadada oscuridad.

Los hongos aparecen sobre materia orgánica, como cadáveres o excrementos, que proceden a descomponer y consumir. Cuando crecen, esparcen esporas que hasta la brisa más leve dispersa con facilidad. De ellas nacerán nuevos hongos en el futuro.

Como no necesitan la luz del sol ni el calor para desarrollarse, es posible encontrar hongos en cualquier rincón o grieta del Underdark. Pero a veces la magia que permea este lugar los transforma, lo que les hace desarrollar mecanismos defensivos potentes, la capacidad de imitar a otras criaturas o combatir. Los especímenes más grandes pueden reproducirse hasta formar vastos bosques subterráneos, en los que vive y se alimenta una infinitud de criaturas.

## CHILLÓN

Los chillones son setas del tamaño de una persona que producen un penetrante chillido que aleja a las criaturas que los molestan. Otros seres usan estos hongos como alarmas que anuncian la proximidad de una presa, y algunas especies inteligentes del Underdark cultivan chillones en las afueras de sus comunidades para disuadir a visitantes indeseables.

## ESPORA DE GAS

Se cree que las primeras esporas de gas aparecieron en los cuerpos de contempladores muertos, que alimentaron a estos hongos parásitos con magia aberrante. Estos seres, una vez convertidos en criaturas de singular naturaleza y estar extendidos por el Underdark, crecen con rapidez en cualquier cadáver, lo que da lugar a imitaciones de los seres más temidos del Underdark.

**Forma de ojo tirano.** Las esporas de gas son hongos con forma esférica que, aunque de lejos parecen un contemplador, su naturaleza resulta obvia si se los observa de cerca. Estos seres poseen un "ojo" central ciego y protuberancias que crecen en su parte más alta, dando la sensación de ser los tallos oculares de un contemplador.

**Explosión mortal.** Las esporas son cascarones huecos llenos de un gas más ligero que el aire, el cual les permite flotar de forma parecida a como lo haría un contemplador. Si se perfora este cascarón con incluso el más débil de los ataques, la criatura explotará en una nube de esporas mortales. Cualquier criatura que inhale estas esporas será invadida por ellas y probablemente muerta antes de que transcurra un día. Su cadáver se convertirá en caldo de cultivo para nuevas esporas de gas.

**Recuerdos de contemplador.** A veces, una espora de gas surgida del cuerpo de un contemplador lleva consigo ciertos recuerdos de su difunto progenitor. Cuando explota, esas memorias viajan junto con las esporas mortales. Cualquier criatura que inhale las esporas y sobreviva heredará los recuerdos fragmentados del contemplador, y podría recibir información útil acerca de su antigua guarida, de lugares cercanos o de criaturas de interés.

## HONGO VIOLETA

Estos hongos de un tono púrpureo usan apéndices similares a raíces que surgen de su base para desplazarse por los suelos de las cavernas. Emplean los cuatro tallos que nacen del centro de su cuerpo para golpear a sus presas, pudriendo la carne con su mero contacto. Cualquier criatura que muera a manos de un hongo violeta se descompondrá muy rápidamente. De su cuerpo surgirá un nuevo hongo violeta, que crecerá hasta llegar a su tamaño adulto en 2d6 días.



### CHILLÓN

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 0 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el chillón es indistinguible de un hongo normal y corriente.

### REACCIONES

**Chillar.** Cuando una criatura o una luz brillante se encuentre a 30 pies o menos del chillón, este emitirá un grito que se puede oír en un radio de 300 pies. El chillón seguirá manteniendo este sonido mientras la perturbación permanezca dentro del radio estipulado y durante 1d4 turnos del chillón después de que esto deje de suceder.

## HONGO VIOLETA

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el hongo violeta es indistinguible de un hongo normal y corriente.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El hongo realiza 1d4 ataques de toque putrefacto.

**Toque putrefacto.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 1 de daño de veneno, y la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD10 o contraerá la enfermedad descrita en el atributo Explotar al Morir.

## ESPORA DE GAS

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 1 (1d10 - 4)

Velocidad: 0 pies, volar 10 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, paralizado

Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 5

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Explotar al Morir.** La espora de gas explotará si sus puntos de golpe se reducen a 0. Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de ella deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD15 o recibirán 10 (3d6) de daño de veneno y contraerán una enfermedad. Las criaturas inmunes al estado "envenenado" también son inmunes a esta enfermedad.

Las esporas invaden el organismo de los objetivos infectados, matándolos en tantas horas como un 1d12 + el modificador por Constitución del objetivo, si es que no son curados antes. Además, una vez haya pasado la mitad de ese tiempo, la víctima estará envenenada durante el periodo restante. Si la criatura enferma muere, surgirán de ella 2d4 esporas de gas Diminutas, que crecerán hasta alcanzar su tamaño adulto en 7 días.

**Parecido Increíble.** La espora de gas parece un contemplador. Las criaturas que puedan verla se darán cuenta de su verdadera naturaleza si tienen éxito en una prueba de Inteligencia(Naturaleza) CD 15.

### ACCIONES

**Toque.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 1 de daño de veneno, y la criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD10 o contraerá la enfermedad descrita en el atributo Explotar al Morir.



## HORROR ACORAZADO

Este autómata es un ser inteligente, capaz de razonar y adaptar sus tácticas. Posee una devoción inquebrantable hacia su creador, que persiste incluso tras la muerte de este. Los horrores acorazados, que parecen armaduras huecas que se mueven por propia voluntad, sirven sin ambición o emoción alguna.

**Propósito mágico.** Para crear un horror acorazado son necesarios muchos más recursos mágicos que para tipos inferiores de armaduras animadas, pero a cambio requieren menos instrucciones y mantenimiento mientras realizan las tareas que les son encomendadas. Un horror acorazado seguirá sus órdenes con una lealtad absoluta, y es lo suficientemente inteligente para entender la diferencia entre la intención de una orden y su formulación exacta. Al contrario que muchos autómatas, tratarán de obedecer los deseos de su amo en lugar de seguir literalmente y al pie de la letra las palabras que este ha pronunciado.

**Tácticas astutas.** Los horrores acorazados luchan con la astucia de un guerrero hábil, atacando primero a los oponentes más débiles y a los lanzadores de conjuros. Sin embargo, carecen de la perspicacia necesaria para modificar su entorno, fortificarlo o realizar cualquier acción que mejore su posición defensiva.

**Naturaleza artificial.** Un horror acorazado no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

### HORROR ACORAZADO

Autómata Mediano, neutral

**Clase de Armadura:** 20 (armadura de placas, escudo)

**Puntos de golpe:** 60 (8d8 + 24)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

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

**Habilidades:** Percepción +4

**Resistencia a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de adamantina

**Inmunidad a daño:** fuerza, necróptico, veneno

**Inmunidad a estados:** asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 14

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

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

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

**Inmunidad a Conjuros.** El horror acorazado es inmune a tres conjuros elegidos por su creador. Las inmortalidades típicas suelen ser a bola de fuego, calentar metal y relámpago.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El horror acorazado realiza dos ataques con su espada larga.

**Espada larga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante, o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.



## HORROR GANCHUDO

Los horrores ganchudos son agresivos cazadores que habitan en el Underdark, defendiendo con ferocia sus territorios de caza. Las cavernas subterráneas que estos seres ocupan resuenan con los constantes repiqueos y chirridos de sus ganchos, que utilizan para trepar por acantilados y paredes.

Estos monstruos tienen una cabeza similar a la de un buitre, y su torso es el de un escarabajo gigante, con un exoesqueleto reforzado por afiladas protuberancias óseas. Reciben su nombre de sus largos y poderosos brazos y piernas, que terminan en garras con forma de ganchos curvos.

**Ecos en la oscuridad.** Los horrores ganchudos se comunican golpeando sus ganchos contra su exoesqueleto o las superficies rocosas que los rodean. Lo que a otros les parece un repiqueo aleatorio es en realidad un lenguaje complejo que solo ellos entienden y que es capaz de oírse a millas de distancia en el Underdark.

**Cazadores en manada.** Los horrores son seres omnívoros que devoran líquenes, hongos, plantas y cualquier criatura que puedan capturar. Sus miembros ganchudos les permiten trepar por paredes de piedra, y emplean esta habilidad para emboscar a sus presas desde las alturas. Cazan en manada, aunando fuerzas para acabar con los oponentes más grandes y peligrosos. Si la batalla se torna en su contra, huirán trepando por las paredes de las cuevas a la mayor velocidad posible.

**Clanes entregados.** Los horrores ganchudos viven en familias extendidas o clanes. Cada uno de ellos es gobernado por la hembra más anciana, que normalmente pone a su pareja al mando de los cazadores del clan. Agrupan sus huevos en un zona central y bien defendida del interior de las cavernas familiares.

## HORROR GANCHUDO

*Monstruosidad Grande, neutral*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 75 (10d10 + 20)

**Velocidad:** 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 10 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** horror ganchudo

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Ecolocalización.** El horror ganchudo perderá su visión ciega si está ensordecido.

**Oído Agudo.** El horror ganchudo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El horror ganchudo realiza dos ataques con su garfio.

**Garfio.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante.



## KENKU

*Humanoide Mediano (kenku), caótico neutral*

**Clase de Armadura:** 13

**Puntos de golpe:** 13 (3d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Habilidades:** Engaño +4, Percepción +2, Sigilo +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** entiende aurano y común, pero solo habla a través del atributo Imitación

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Emboscador.** Durante el primer asalto de un combate, el kenku tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que haya sorprendido.

**Imitación.** El kenku puede imitar cualquier sonido que haya escuchado antes, incluso voces. Cualquier criatura que oiga estos sonidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14.

## ACCIONES

**Espada corta.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Arco corto.** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

## KENKU

Los kenkus son humanoides con plumas que vagan por el mundo movidos por su avaricia. Pueden imitar a la perfección cualquier sonido que oigan.

**Caídos en desgracia.** Los kenkus visten capas, túnicas y harapos mal ajustados, los cuales cubren las suaves y elegantes plumas de sus cuerpos. También envuelven sus extremidades, que carecen de plumaje.

Caminan con cuidado, sobre garras adaptadas a agarrar las ramas de los árboles y capturar presas desde lo alto del cielo. Se mueven suaves como el viento, para que sus vergonzosas formas no llamen la atención.

Hubo un tiempo en el que los kenkus podían sentir el viento bajo sus alas y surcaban los cielos mientras trinaban melodiosamente. Servían a un amo cuya identidad ya nadie recuerda, pero también anhelaban hacerse con las brillantes fruslerías de su hogar. Deseaban ser capaces de hablar, para así poder engañar y engatusar a otros y conseguir sus posesiones. Robaron el secreto del habla de uno de los libros de la biblioteca de su maestro y se cubrieron con harapos para poder suplicar a otros que les dieran cosas bonitas. Cuando su amo descubrió su avaricia, les arrancó las alas como castigo, obligándoles a mendigar para siempre.

**Habla mimética.** Los kenkus son capaces de imitar cualquier sonido que oigan. Un kenku que pida dinero podría replicar el sonido que producen las monedas cuando chocan entre ellas, mientras que otro que intente referirse a un mercado atestado emularía los gritos de los vendedores, el ladrido de los perros, el balar de las ovejas y los lamentos de los huérfanos. Cuando imitan voces, solo pueden repetir palabras y frases que ya hayan oído antes. Son incapaces de crear construcciones nuevas. Conversar con un kenku es asistir a una cacofonía de sonidos inconexos y casi sin sentido.

Entre ellos hablan de manera similar. Como están acostumbrados a interpretar las miradas y los gestos que se lanzan unos a otros, pueden recurrir a sonidos breves para comunicar ideas o emociones complejas. Los grupos de kenkus desarrollan sus propios códigos secretos. Así, el maullar de un gato podría transmitir los conceptos como "¡preparaos para el ataque!" o "¡huid si queréis vivir!".

Su talento para la imitación también les permite copiar la caligrafía de otros, por lo que algunas organizaciones recurren a kenkus para falsificar documentos. Los kenkus que cometen crímenes podrían crear pruebas que inculparan a otros.

**Seres melancólicos carentes de alas.** Todos los kenkus añoran su perdida capacidad para el vuelo, y por eso la mayoría de castigos en su sociedad tienen alguna relación con este pesar. Cargar con unas alas falsas de madera, por ejemplo, es una marca de vergüenza. De hecho, los kenkus ejecutan a los suyos arrojándolos desde edificios altos o acantilados, como trágico recuerdo final de las alas que en otro tiempo poseyeron.

"SI OYES A UN BEBÉ LLORAR EN UN CALLEJÓN, HAZ CASO OMISO. ESE ES MI CONSEJO."  
—ENDROTH KNAG, CABO DE LA GUARDIA DE LA CIUDAD DE WATERDEEP.

# KOBOLDS

Los kobolds son humanoides reptilianos sumamente cobardes, que adoran a los dragones malvados como semidioses y los sirven como esbirros y lamebotas. Habitán en las guaridas de los dragones siempre que pueden, pero lo más normal es que moren en mazmorras donde acumulan los tesoros y bagatelas que conforman sus pequeñas fortunas.

**Fuerza en el número.** Los kobolds son ovíparos. Maduran con rapidez y pueden vivir hasta convertirse en "grandes sierpes" de más de un siglo de edad. No obstante, la mayoría de ellos muere antes de cumplir diez años. Son físicamente débiles, lo que los convierte en presas fáciles para sus depredadores. Esta debilidad les obliga a agruparse, pues de esta forma pueden llegar a ganar batallas contra adversarios poderosos, incluso aunque esto implique un enorme número de bajas en el bando de los kobolds.

**Mineros y constructores.** Los kobolds compensan su ineptitud física con una gran habilidad para fabricar trampas y cavar túneles. Sus guaridas están compuestas de una red de corredores bajos por los que los kobolds pueden moverse con facilidad, pero que ralentizan el paso a humanoides más grandes. También llenan sus guaridas de trampas. Las más insidiosas emplean a otras criaturas o peligros naturales: un cable podría activar una trampa que arroje jarras de arcilla llenas de limo verde, capaz de devorar la carne, o cajas llenas de ciempiés gigantes venenosos.

**El dios perdido.** Además de a los dragones, los kobolds adoran a un dios menor llamado Kurtulmak. Las leyendas cuentan cómo Kurtulmak sirvió como vasallo de Tiamat en los Nueve Infiernos hasta que Garl del Oro Luminoso, el dios de los gnomos, robó una baratija del tesoro de la Reina de los Dragones. Tiamat envió a Kurtulmak a recuperar el objeto sustraído, pero Garl lo engañó, haciendo que la tierra bajo sus pies se hundiera y atrapando a Kurtulmak en un laberinto subterráneo por toda la eternidad. Es por esto que los kobolds odian tanto a los gnomos como a cualquier tipo

de broma. Los más fervientes adoradores de Kurtulmak se dedican a buscar al dios perdido para así liberarlo de su laberíntica prisión.

**Kobolds alados.** Unos pocos kobolds nacen con alas de coriáceas que les permiten volar. Reciben el nombre de urds, y les encanta acechar en las alturas y arrojar rocas contra sus enemigos.

Estas alas son consideradas regalos de Tiamat, la Reina de los Dragones, pero los kobolds que carecen de ellas sienten envidia de los urds y no se llevan bien con ellos.



## KOBOLD ALADO

Humanóide Pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 7 (3d6 - 3)

Velocidad: 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

**Idiomas:** común, dracónico

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

**Atacar en Manada.** El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

**Dejar caer roca.** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, un objetivo justo debajo del kobold. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

## KOBOLD

Humanóide Pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 5 (2d6 - 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

**Idiomas:** común, dracónico

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

**Atacar en Manada.** El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

**Honda.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.



## KRAKEN

El kraken duerme bajo las olas desde eras más allá de todo cómputo, esperando alguna señal o llamada funesta. Los mortales nacidos en tierra firme han olvidado las razones por las que sus ancestros temían el océano, e incluso las razas que viven bajo el agua poseen lagunas en sus registros históricos, que corresponden a aquellos momentos en los que sus civilizaciones fueron prácticamente aniquiladas por este horror tentaculado.

**Leviatanes de leyenda.** En el principio de los tiempos, los krakens servían a los dioses como poderosos guerreros. Pero, cuando estas guerras terminaron, los krakens se liberaron de su yugo y juraron nunca más servir a nadie.

Cuando un kraken emerge de su oscuro hogar, naciones enteras tiemblan de terror. E incluso en mitad de los océanos más profundos se crean y desvanece tormentas de acuerdo a sus deseos. El kraken es una fuerza primigenia que aplasta los grandes logros de la civilización como si fueran castillos de arena. Sus devastadores ataques pueden acabar con el comercio marítimo y bloquear las comunicaciones entre ciudades costeras.

Los ataques de un kraken vienen presagiados por una oscuridad ominosa y una nube de tinta venenosa que inunda el agua que rodea al monstruo. Los galeones y otros navíos de guerra desaparecen cuando los tentáculos de la criatura rompen sus mástiles como si fueran ramitas secas, para inmediatamente después arrastrar a las profundidades a barco y tripulación por igual.

Sin embargo, vivir alejado del mar no garantiza seguridad alguna contra los krakens. Estos monstruos pueden respirar fuera del agua, y algunos remontan ríos para anidar en lagos de agua dulce, destruyendo los asentamientos que se encuentran en su camino. Ciertos aventureros afirman haber visto a estas criaturas viviendo en las ruinas de fortalezas en las orillas de un lago, enroscando sus tentáculos alrededor de torreones de piedra prácticamente destruidos.

**Enemigos mortales.** Algunos krakens son poco menos que dioses, con sus propios cultos y siervos tanto en la tierra como en el mar. Otros están aliados con Olhydra, la maldada princesa del Agua Elemental, y recurren a sus sectarios para hacer su voluntad. Un kraken satisfecho con sus adoradores podría calmar los mares y atraer enormes cantidades de pesca para ellos. Sin embargo, la retorcida mente de un kraken es antigua más allá de toda concepción, y su objetivo final es la destrucción de todo lo que existe.

### LA GUARIDA DE UN KRAKEN

Los krakens viven en las profundidades más oscuras, en grietas submarinas o en cavernas llenas de desechos, tesoros y pecios.

#### ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), el kraken es capaz de realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos mágicos siguientes:

- Una fuerte corriente de agua se desplaza por el interior de la guarida del kraken. Todas las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 23 o serán empujadas hasta 60 pies en dirección contraria al kraken. Si tienen éxito, solo serán empujadas 10 pies.
- Las criaturas en el agua situadas a 60 pies o menos del kraken sufren vulnerabilidad al daño de relámpago hasta la posición 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto.
- El agua de la guarida del kraken se carga eléctricamente. Todas las criaturas que se encuentren a 120 pies o menos del kraken deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 23, sufriendo 10 (3d6) de daño de relámpago si la fallan o la mitad de ese daño si la superan.

## EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un kraken se ve distorsionada por la blasfema presencia de la criatura, que crea los efectos siguientes:

- El kraken puede alterar el clima a voluntad en un radio de 6 millas alrededor de su guarida. Este efecto es idéntico al del conjuro controlar el clima.
- El agua que se encuentre en un radio de 6 millas alrededor de la guarida se concentra, creando elementales de agua. Estos elementales no pueden salir del agua y sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son 1 (-5).
- Las criaturas acuáticas situadas a 6 millas o menos de la guarida que tengan una puntuación de Inteligencia de 2 o menos están hechizadas por el kraken y se mostrarán agresivas contra los intrusos.

Si el kraken muere, todos estos efectos desaparecen inmediatamente.

'LOS KRAKENS SUEÑAN CON ALZAR SUS TENTÁCULOS HACIA LOS CIELOS Y ESTRANGULAR A QUIENES LES DIERON LA VIDA. PERO, AL VER QUE TAL SUEÑO QUEDA FUERA DE SU ALCANCE, SE CONFORMAN CON LOS BARCOS QUE PASAN CERCA'.

-DE LA NOCHE DEL CULTO AL KRAKEN, DE  
MALFEORE SERRANG, MAGO PIRATA DE TETHYR.



## KRAKEN

Monstruosidad Gargantuesca (titán), caótica malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 472 (27d20 + 189)

Velocidad: 20 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +17, Des +7, Con +14, Int +13, Sab +11

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

Inmunidad a estados: asustado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: entiende abisal, celestial, infernal y primordial, pero no puede hablar, telepatía 120 pies

Desafío: 23 (50.000 PX)

**Anfibio.** El kraken puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Libertad de Movimiento.** El kraken ignora el terreno difícil, y los efectos mágicos no pueden reducir su velocidad o hacer que sea apresado. Además, puede utilizar 5 pies de su movimiento para escapar de cualquier atadura no mágica o de un agarre.

**Monstruo de Asedio.** El kraken infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El kraken realiza tres ataques con sus tentáculos. Si lo prefiere, en lugar de cada uno de ellos puede utilizar lanzar.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 23 (3d8 + 10) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña agarrada por el kraken, la engullirá y el agarre habrá terminado. Una criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del kraken y recibe 42 (12d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del kraken.

Si el kraken recibe 50 o más de daño durante un mismo turno por una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 25 al final de dicho turno o se verá obligado a regurgitar a todas las criaturas engullidas, que quedarán derribadas en un espacio situado a

10 pies o menos del kraken. Si el kraken muere, las criaturas engullidas dejarán de estar apresadas por él y podrán escapar del cadáver utilizando 15 pies de su movimiento. Estarán derribadas al salir.

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d6 + 10) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 18 para escapar). También estará apresado hasta que este agarre termine. El kraken tiene diez tentáculos, cada uno de los cuales podrá agarrar a un objetivo.

**Lanzar.** Un objeto Grande o más pequeño que el kraken sujeté, o una criatura que este tenga agarrada, es lanzado hasta 60 pies en una dirección determinada aleatoriamente, quedando también derribada si es una criatura. Si el objetivo arrojado se golpea contra una superficie sólida, recibirá 3 (1d6) de daño contundente por cada 10 pies que haya recorrido. Si el objetivo es lanzando contra otra criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 18 o también sufrirá el mismo daño y será derribada.

**Tormenta de relámpagos.** El kraken crea mágicamente tres relámpagos, cada uno de los cuales impacta a un objetivo que se encuentre a 120 pies o menos del kraken y este pueda ver. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 23, sufriendo 22 (4d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

## ACCIONES LEGENDARIAS

El kraken puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El kraken recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Ataque de tentáculo o lanzar.** El kraken realiza un ataque con uno de sus tentáculos o usa lanzar.

**Tormenta de relámpagos (cuesta 2 acciones).** El kraken utiliza su tormenta de relámpagos.

**Nube de tinta (cuesta 3 acciones).** Si está bajo el agua, el kraken expulsa una nube de tinta en un radio de 60 pies. Esta nube se extiende más allá de las esquinas y el área se considera muy oscura para cualquier criatura excepto el kraken. Todas las criaturas (con la excepción del kraken) que terminen su turno dentro de esta zona deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 23, recibiendo 16 (3d10) de daño de veneno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Una corriente fuerte dispersará la nube. En caso contrario, esta desaparecerá al final del siguiente turno del kraken.

## KUO-TOAS

Los kuo-toas son humanoides degenerados parecidos a peces que antaño ocuparon las costas e islas del mundo de la superficie. Sin embargo, los humanos y sus semejantes los expulsaron a las profundidades de la tierra, donde moran enloquecidos y amparados por una noche eterna. En la actualidad, los kuo-toas son incapaces de soportar la luz del día.

**Esclavos dementes.** Cuando el imperio ilícito estaba en su apogeo, los azotamientos capturaron kuo-toas por millares, esclavizándolos. Eran seres simples, en absoluto preparados para resistir la poderosa fuerza que las mentes de los ilícitos desataron sobre ellos. Para cuando los azotamientos abandonaron a los kuo-toas, la esclavitud psíquica a la que habían sido sometidos ya los había hecho enloquecer por completo.

Con sus mentes hechas añicos, los kuo-toas se convirtieron en fervientes devotos de dioses que ellos mismos habían inventado, suplicándoles que les protegieran de quienes los amenazaban. La más importante de estas amenazas son los drows, que llevan asesinando a los kuo-toas desde el día en que ambas razas se encontraron por primera vez.

**Hacedores de dioses.** Los kuo-toas adoran a dioses de su propia creación. No obstante, si suficientes individuos creen que una deidad es real, la energía psíquica derivada del subconsciente colectivo hará que esta se manifieste como una entidad física. La forma de un dios kuo-toa depende de qué inspirara su imagen divina, pero suele ser caótica y carente de sentido.

Una de las deidades más adoradas de su panteón es Blibdoolpoolp, la Madre Mar, que tiene forma de mujer humana con cabeza y garras de langosta, así como un caparazón articulado cubriendo sus hombros. Lo más probable es que esta diosa fuera creada por un kuo-toa que le puso los brazos y cabeza de un crustáceo a una estatua de una humana, para mejorarla. Sorprendido por su trabajo, decidió que el resultado no podía ser más que una divinidad.

Los kuo-toas que se encuentran con un aboleth suelen acabar venerándolos como a dioses, sin darse cuenta, en su locura, que la criatura simplemente se sirve de ellos para sus malvados fines.

**Gobernadores teocráticos.** Los arciprestes kuo-toas se rodean de devotos fanáticos de su fe. Cada uno exige que todos sus súbditos adoren a un dios concreto. La enloquecida veneración de estos arciprestes es tan potente que llegan a manifestar los poderes de un clérigo. Además, el arcipreste es capaz de bendecir a sus subalternos más devotos, que reciben el nombre de látigos. Algunos de estos látigos son hijos biológicos del arcipreste, y su papel principal en la sociedad es luchar hasta la muerte para hacerse con el trono de su progenitor cuando este fallece. Si un látigo disgusta al arcipreste, este puede privarle de su habilidad para lanzar conjuros, o incluso de su vida.

### VARIANTE: VIGILANTE KUO-TOA

El vigilante kuo-toa tiene un valor de desafío de 3 (700 PX). Su perfil es igual al del látigo kuo-toa, salvo por las siguientes diferencias: añade su modificador por Sabiduría a su **Clase de Armadura** (CA 13), elimina el atributo Lanzamiento de Conjuros y reemplaza sus acciones por las siguientes:

**Ataque múltiple.** El kuo-toa realiza un ataque de mordisco y dos ataques sin armas.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

**Ataque sin armas.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente y 3 (1d6) de daño de relámpago, y el objetivo no podrá llevar a cabo reacciones hasta el final del siguiente turno del kuo-toa.

Los encargados de asegurarse de que los dictados del arcipreste se cumplen son los vigilantes, unos kuo-toas devotos que le sirven de ojos y oídos. Son letales en el combate cuerpo a cuerpo y los kuo-toas de menor categoría les profesan un temor reverencial.

**Equipo kuo-toa.** La mayoría de las armas de los kuo-toas están pensadas para capturar a sus enemigos, no para matarlos. Las redes son comunes, aunque algunos llevan unos bastones terminados en una pinza (llamados atrapahombres) diseñados para capturar e inmovilizar a sus oponentes. Los guerreros kuo-toas también empapan sus escudos con un mejunje pegajoso que atrapa las armas dirigidas contra ellos.

A la mayoría de estas criaturas no les gusta el peso de la armadura sobre sus resbaladizos cuerpos, así que confían en sus correosas pieles para protegerse. Lo que sí adoran es adornarse con joyas hechas de huesos, conchas, perlas, gemas y fragmentos de caparazón.

"SE INVENTAN SUS PROPIOS DIOSES... ¿EXISTE UNA DEFINICIÓN MEJOR DE LA LOCURA?"  
- SABAL MIZZRYM DE MENIOBERRIAN.



## KUO-TOA

Humanoide Mediano (kuo-toa), neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: infracomún

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Anfibio.** El kuo-toa puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Percepción Sobrenatural.** El kuo-toa puede sentir la presencia de cualquier criatura situada a 30 pies o menos y que sea invisible o se encuentre en el Plano Etéreo. También podrá indicar con precisión donde se hallan estas criaturas cuando se mueven.

**Escurridizo.** El kuo-toa tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para escapar de un agarre.

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El kuo-toa tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

**Lanza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante, o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

**Red.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 5/15 pies, una criatura Grande o más pequeña. Impacto: El objetivo está apresado. Una criatura puede invertir su acción en hacer una prueba de Fuerza CD 10, logrando liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito.

Causar 5 de daño cortante a la red (CA 10) también liberará a la criatura sin causarle daño alguno, acabando este efecto y destruyendo la red.

## REACCIONES

**Escudo pegajoso.** Cuando una criatura falle al intentar atacar al kuo-toa con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, este podrá utilizar su escudo pegajoso para atrapar la arma. El atacante deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o su arma se quedará pegada al escudo del kuo-toa. Si quien empuña la arma no quiere (o no puede) soltarla, estará agarrado mientras la arma siga pegada. No se puede utilizar un arma pegada. Una criatura puede emplear su acción para intentar liberar la arma, lográndolo si tiene éxito en una prueba de Fuerza CD 11.



## ARCIPRESTE KUO-TOA

Humanoide Mediano (kuo-toa), neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d8 + 39)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

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

Habilidades: Percepción +9, Religión +6

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: infracomún

Desafío: 6 (2.300 PX)

**Anfibio.** El kuo-toa puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Percepción Sobrenatural.** El kuo-toa puede sentir la presencia de cualquier criatura situada a 30 pies o menos y que sea invisible o se encuentre en el Plano Etéreo. También podrá indicar con precisión donde se hallan estas criaturas cuando se mueven.

**Escurridizo.** El kuo-toa tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para escapar de un agarre.

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El kuo-toa tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

**Lanzamiento de Conjuros.** El kuo-toa es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): guía, llama sagrada, taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): detectar magia, escudo de fe, santuario

Nivel 2 (3 espacios): arma espiritual, inmovilizar persona

Nivel 3 (3 espacios): don de lenguas, espíritus guardianes

Nivel 4 (3 espacios): adivinación, controlar agua

Nivel 5 (2 espacios): curar heridas en masa, escudriñar

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El kuo-toa realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Cetro.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente y 14 (4d6) de daño de relámpago.

**Ataque sin armas.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

## LÁTIGO KUO-TOA

Humanoide Mediano (kuo-toa), neutral malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

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

Habilidades: Percepción +6, Religión +4

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

**Anfibio.** El kuo-toa puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Percepción Sobrenatural.** El kuo-toa puede sentir la presencia de cualquier criatura situada a 30 pies o menos y que sea invisible o se encuentre en el Plano Etéreo. También podrá indicar con precisión donde se hallan estas criaturas cuando se mueven.

**Escurridizo.** El kuo-toa tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para escapar de un agarre.

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El kuo-toa tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

**Lanzamiento de Conjuros.** El kuo-toa es un lanzador de conjuros de nivel 2. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): llama sagrada, taumaturgia

Nivel 1 (3 espacios): escudo de fe, perdición

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El kuo-toa realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su bastón tenaza.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

**Bastón tenaza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, es agarrada (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el kuo-toa no puede usar su bastón tenaza con otro objetivo.

## LACERO

Los voraces laceros viven en cuevas y cavernas por todo el Underdark, alimentándose de todo lo que logran capturar. Son capaces de comerse cualquier criatura, desde bestias del Underdark hasta aventureros con todo su equipo.

Son muy similares a una estalagmita o stalactita, algo de lo que se aprovechan para atacar por sorpresa. Se mueven lentamente mediante miles de pegajosos cilios que se surgen de la parte inferior de su cuerpo. Trepan por muros y techos de roca en busca de las mejores posiciones desde las que atacar.

**Cazadores del Underdark.** Los laceros son la forma adulta de los perforadores, que comparten su apariencia rocosa y tácticas de caza. Pueden quedarse quietos durante horas, cerrando su único ojo para parecer una formación rocosa normal y corriente. Las criaturas que se acercan demasiado a un lacero quedan sorprendidas cuando este ojo se abre súbitamente y una maraña de tentáculos salen disparados e intentan atraparlas. El lacero procede entonces a producir terribles sonidos guturales mientras atrae a sus víctimas hacia el mortal mordisco de sus dientes pétreos.

Los laceros son capaces de digerir prácticamente cualquier cosa que caiga entre sus fauces, salvo platino, piedras preciosas y objetos mágicos. De hecho, si se mata a esta criatura, quizás puedan encontrarse estas riquezas en su estómago. Además, sus jugos gástricos también son muy valiosos, ya que pueden venderse por un precio bastante alto a un alquimista que quiera usarlos como disolvente.

**Tentáculos debilitadores.** Los laceros poseen seis protuberancias alrededor del cuerpo, a través de las cuales son capaces de segregar unos tentáculos pegajosos que se sujetan a cualquier cosa que toquen. De cada uno de estos tentáculos se extienden unas estructuras similares a pelos que penetran en la carne de sus víctimas, que les roban las energías e impiden que batallen con fuerza contra su abrazo. Si un tentáculo es seccionado, el lacero segregará otro para sustituirlo.



## LACERO

Monstruosidad Grande, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 20 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 93 (11d10 + 33)

**Velocidad:** 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +6, Sigilo +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

**Idiomas:** —

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca inmóvil, el lacero es indistinguible de una formación rocosa típica de una cueva, como una estalagmita.

**Zarcillos Prensiles.** El lacero puede tener hasta seis zarcillos al mismo tiempo. Pueden ser atacados, y cada uno de ellos tiene CD 20, 10 puntos de golpe e inmunidad a daño psíquico y de veneno. Destruir un zarcillo no causa daño alguno al lacero,

que puede crear otro que lo reemplace durante su siguiente turno. Una criatura puede romper un zarcillo si utiliza para ello una acción y tiene éxito en una prueba de Fuerza CD 15.

**Trepar cual Arácnido.** El lacero puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

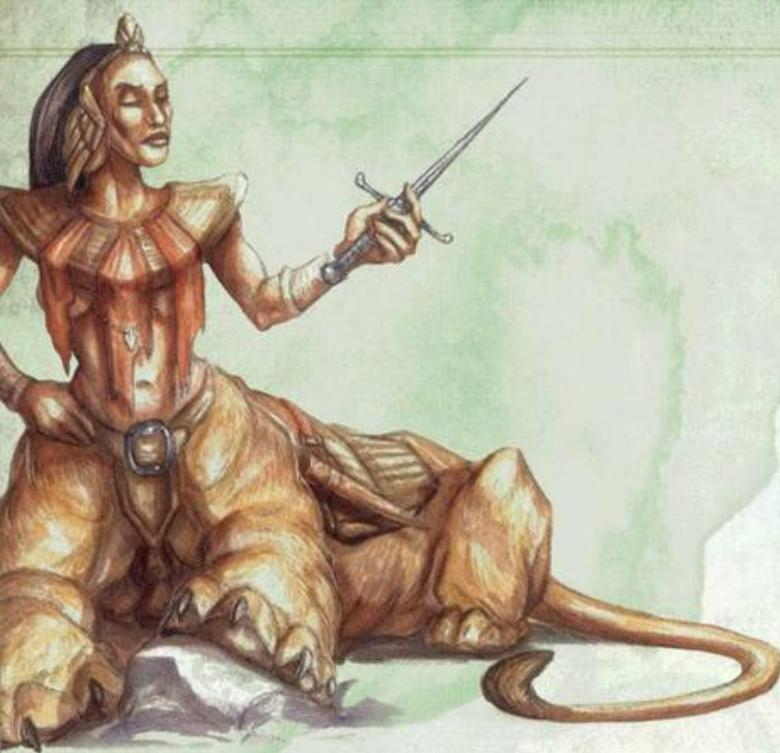
### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El lacero realiza cuatro ataques con sus zarcillos, utiliza atraer y lleva a cabo un ataque con su mordisco.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 22 (4d8 + 4) de daño perforante.

**Zarcillo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 50 pies, una criatura. Impacto: La criatura es agarrada (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo también estará apresado y tendrá desventaja en las tiradas de salvación y las pruebas de Fuerza. Mientras ocurra esto, el lacero no podrá utilizar el mismo zarcillo con otro objetivo.

**Atraer.** El lacero arrastra a todas las criaturas que tenga agarradas hasta 25 pies directamente hacia él.



## LAMIA

Las ruinas de las ciudades del desierto y las tumbas de monarcas olvidados son guardadas ideales para las retorcidas lamias. Estos decadentes monstruos se apoderan de lo que otros han olvidado, convirtiéndolo en la sede de una tiranía hedonista y rodeándose de aduladores. Las lamias recurren a los hombres chacal para realizar tareas diversas, a los cuales envían a recorrer los yermos en busca de esclavos o los tesoros de caravanas, campamentos o pueblos. Estos hombres chacal disfrutan de la ventaja de atacar mientras la magia de la lamia los oculta.

Las lamias poseen el tronco de un hermoso humanoide, unido a las cuatro poderosas patas de un león. Sus terribles garras negras y su hambre por la tortura y la carne de humanoide dejan patente su naturaleza depredadora.

**Tiranos del placer.** Las lamias adornan sus decadentes refugios con artículos de lujo robados de las caravanas que pasan cerca y recurren a la magia para engalanarlos todavía más, enmascarando su ruinoso estado mediante el ilusionismo. Los maravillosos jardines, lujosas viviendas y abundantes esclavos de sus guardias contrastan con lo remoto y ruinoso de estos lugares.

Las lamias utilizan su toque venenoso para debilitar la mente de sus enemigos y hacerlos más susceptibles a sus encantamientos y esclavizarlos. Las víctimas de sus conjuros de geas se enfrentan entre sí en elaboradas competiciones cuyo fin es complacer a la lamia.

**Cazadoras ufanas.** Las lamias siempre están ansiosas de conseguir más riqueza y esclavos, y utilizan un estanque de aguas cristalinas o un espejo para, mediante elconjuro de *escudriñar*, observar sus dominios. Emplean su poder para vigilar rutas comerciales y campamentos cercanos, o buscar objetos y criaturas que les interesen.

Están particularmente atraídas por la idea de encontrar aventureros de corazón puro para seducirlos y arrastrarlos al mal, de manera que puedan saborear la pérdida de su virtud. Utilizan su magia para atraer a potenciales víctimas a sus guardias, valiéndose del ilusionismo y sus esclavos para capturar a sus desafortunados enemigos. No obstante, las lamias valoran la belleza y la fuerza por encima de todo. Cualquier prisionero que deje de interesarles se convertirá en el primer plato de un terrible festín o será puesto en libertad para que muera vagando por el desierto.

Mientras puedan recurrir a sus esclavos para enfrentarse a sus enemigos, las lamias preferirán mantenerse a una distancia prudente y confundir a sus oponentes mediante la magia. Una lamia que se vea obligada a combatir en combate cuerpo a cuerpo se alejará con la mayor celeridad posible, desgarrando la carne de sus adversarios con sus garras y su daga mientras se retira.

**Siervas de Graz'zt.** El señor demoníaco Graz'zt creó a las lamias a partir de sus sirvientes mortales, a los que otorgó la inmortalidad a cambio de un poder monstruoso y un juramento de lealtad. En ocasiones las encomienda ciertas tareas, como proteger lugares de importancia, pero las lamias a su servicio son libres de propagar el mal como crean conveniente.

## LAMIA

*Monstruosidad Grande, caótica malvada*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 97 (13d10 + 26)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

**Habilidades:** Engaño +7, Perspicacia +4, Sigilo +3

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** abisal, común

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata de la lamia es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *disfrazarse* (cualquier forma humanoide), *imagen mayor*

3/día cada uno: *escudriñar*, *hechizar persona*, *imagen múltiple*, *sugestión*

1/día: *geas*

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La lamia realiza dos ataques: uno con sus garras, y otro con su daga o su toque embriagador.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d10 + 3) de daño cortante.

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

**Toque embriagador.** Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: El objetivo está maldito mágicamente durante 1 hora. Hasta que la maldición termine, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y en todas las pruebas de característica.

## LICÁNTROPOS

La licantropía es una de las maldiciones más antiguas y temidas, ya que puede transformar a los humanoides más civilizados en bestias rabiosas. En su forma de humanoide, las criaturas malditas con la licantropía aparecen ser completamente normales. Pero, con el tiempo, muchos licántropos adquieren rasgos que recuerdan a sus formas animales. En su aspecto bestial, los licántropos parecen una versión más poderosa de un animal normal y corriente. Sin embargo, si se les observa de cerca, podrá verse en sus ojos un leve brillo que traiciona una inteligencia sobrenatural. En algunas ocasiones los ojos de estos seres llegan a brillar con un color rojo en la oscuridad.

Los licántropos malvados se esconden entre la gente normal, asumiendo su forma animal durante la noche, para sembrar el terror y provocar una carnicería, especialmente cuando hay luna llena. Por su parte, los licántropos bondadosos son solitarios y se sienten incómodos cerca de otras criaturas civilizadas, por lo que tienden a vivir en medio de la naturaleza, lejos de pueblos y aldeas.

**La maldición de la licantropía.** Un humanoide puede verse afectado por la licantropía si es mordido por un licántropo o alguno de sus padres lo es. Un conjuro de *levantar maldición* es capaz de liberar de esta maldición a una víctima que haya sido mordida, pero aquellos que han nacido licántropos solo podrán librarse de su condena mediante un conjuro de deseo.

Los licántropos pueden resistirse a su maldición o abrazarla. Si eligen resistir, conservarán su alineamiento y personalidad mientras se encuentren en forma de humanoide. Viven su vida igual que antes, pero haciendo lo posible por enterrar los impulsos bestiales que rugen en su interior. No obstante, cuando hay luna llena la maldición se vuelve demasiado poderosa y no pueden evitar transformarse en su forma de bestia o en una terrorífica forma híbrida que combina rasgos de animal y humanoide. Los días en que la luna mengua pueden volver a controlar su parte bestial. En algunos casos, especialmente si la criatura no es consciente de su condición, esta podría no ser capaz de rememorar las circunstancias que rodearon a su transformación. Aunque es probable que estos recuerdos la persigan en forma de sanguinarias pesadillas.

Algunos individuos no ven la necesidad de luchar contra su maldición y aceptan su naturaleza. Con el tiempo y la experiencia, aprenden a controlar su habilidad para transformarse y pueden asumir sus formas de bestia e híbrida a voluntad. La mayoría de los licántropos que aceptan su naturaleza bestial acaban sucumbiendo a la sed de sangre, tornándose criaturas malvadas y oportunistas que se aprovechan de los más débiles.

## HOMBRE OSO

Los hombres oso son licántropos poderosos, capaces de controlar su naturaleza monstruosa y rechazar sus impulsos violentos. En su forma de humanoide son grandes, musculosos y poseen abundante vello del mismo color que el pelaje de su forma de oso. Los hombres oso son solitarios por naturaleza, pues temen lo que les podría pasar a los inocentes que se encuentran cerca cuando les domina su naturaleza bestial.

### VARIANTE: LICÁNTROPOS NO HUMANOS

Los perfiles que aparecen en esta sección asumen que la criatura base es un humano. Sin embargo, puedes utilizar estos perfiles para representar también licántropos no humanos. Para darles algo de verosimilitud puedes permitir que estas criaturas conserven alguno de sus atributos raciales. Un hombre lobo elfo podría, por poner un ejemplo, poseer el rasgo Linaje Feérico.



Cuando un hombre oso se transforma, crece hasta alcanzar un tamaño enorme, atacando con sus armas o sus garras. Lucha con la ferocidad de un oso, aunque incluso en sus formas bestiales evita morder a sus oponentes para no transmitirles su maldición. Lo más habitual es que un hombre oso solo conceda la licantropía a compañeros o aprendices cuidadosamente elegidos, a los que dedica después un tiempo necesario para educarlos en los detalles de su maldición y cómo controlarla.

Como criaturas solitarias, los hombres oso hacen las veces de guardianes de sus territorios, protegiendo tanto la flora como la fauna de invasores humanoides o monstruos. Aunque la mayoría son bondadosos, algunos hombres oso son tan malvados como cualquier otro licántropo.

## HOMBRE JABALÍ

Los hombres jabalí son salvajes, irritables y maleducados. En su forma de humanoide son anchos y musculosos, y tienen el pelo áspero y corto. Combaten con armas pesadas en

### PERSONAJES JUGADORES LICÁNTROPOS

Si un personaje se convierte en licántropo conservará su perfil, con la excepción de los cambios que se indican en cada tipo de licántropo. Además, el personaje obtiene las velocidades del licántropo en sus formas no humanoides, sus inmunidades a daño, sus atributos y sus acciones que no impliquen usar equipo. El personaje es competente con los ataques naturales del licántropo, como mordisco o garras, y estos infligirán el daño indicado en el perfil del licántropo. El personaje no podrá hablar mientras esté asumiendo forma de animal.

Un humanoide impactado por un ataque que cause la maldición de la licantropía deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución (CD 8 + el bonificador por competencia del licántropo + el modificador por Constitución del licántropo) o estará maldito. Si el personaje termina por abrazar su maldición, su alineamiento pasará a ser el definido para su tipo de licántropo. El DM puede decidir que un cambio de alineamiento de este tipo implica que el personaje queda bajo su control hasta que pueda liberarse de la maldición.

La información que aparece a continuación es específica para cada tipo de licántropo concreto.

**Hombre oso.** El personaje pasa a tener una Fuerza de 19, siempre y cuando su puntuación actual no fuera superior ya, y recibe un bonificador de +1 a su CA mientras se encuentre en forma de oso o híbrida (debido a su armadura natural). Las tiradas de ataque y daño de sus colmillos dependen de la Fuerza. En lo que al atributo Carga respecta, la CD es 8 + el bonificador por competencia del personaje + su modificador por Fuerza.

**Hombre jabalí.** El personaje pasa a tener una Fuerza de 17, siempre y cuando su puntuación actual no fuera superior ya, y recibe un bonificador de +1 a su CA mientras se encuentre en forma de jabalí o híbrida (debido a su armadura natural). Las tiradas de ataque y daño de sus colmillos dependen de la Fuerza. En lo que al atributo Carga respecta, la CD es 8 + el bonificador por competencia del personaje + su modificador por Fuerza.

**Hombre rata.** El personaje pasa a tener una Destreza de 15, siempre y cuando su puntuación actual no fuera superior ya. Las tiradas de ataque y daño de su mordisco dependen de la Fuerza o de la Destreza, la que sea mayor.

**Hombre tigre.** El personaje pasa a tener una Fuerza de 17, siempre y cuando su puntuación actual no fuera superior ya. Las tiradas de ataque y daño de sus armas naturales dependen de la Fuerza. En lo que al atributo Abalanzarse respecta, la CD es 8 + el bonificador por competencia del personaje + su modificador por Fuerza.

**Hombre lobo.** El personaje pasa a tener una Fuerza de 15, siempre y cuando su puntuación actual no fuera superior ya, y recibe un bonificador de +1 a su CA mientras se encuentre en forma de lobo o híbrida (debido a su armadura natural). Las tiradas de ataque y daño de sus armas naturales dependen de la Fuerza.

sus formas híbrida y de humanoide, aunque también recurren a sus colmillos en sus formas de bestia e híbrida. Esta última manera de atacar es la que les permite transmitir su maldición. Infectan a otros con su enfermedad indiscriminadamente, disfrutando del hecho de que cuanto más se resista su víctima a la maldición más salvaje y bestial se volverá.

Viven en pequeños núcleos familiares en zonas boscosas remotas, en cabañas destaladas o cavernas.

Sospechan de los extraños, aunque a veces llegan a forjar alianzas con orcos.

## HOMBRE RATA

Los hombres rata son licántropos taimados y avariciosos. En su forma de humanoide son inquietos y fibrosos, con cabelllos finos y ojos penetrantes. En sus formas híbrida y de humanoide prefieren las armas ligeras y emboscar a sus enemigos en lugar de atacar en grupo. Aunque son capaces de dar mordiscos terribles en su forma de rata, suelen asumirla únicamente para infiltrarse sigilosamente o huir, en lugar de combatir.

Un clan de hombres rata funciona de manera similar a un gremio de ladrones. Transmiten su maldición solo a aquellas criaturas que quieren incorporar al grupo. Los hombres rata que se han convertido en licántropos por accidente o se liberan de las ataduras del clan son perseguidos y asesinados con celeridad.

Es posible encontrar clanes de hombres rata a lo largo y ancho de muchas ciudades, donde moran en sótanos y catacumbas. Medran en las alcantarillas de las urbes más grandes, pues consideran estas zonas sus territorios de caza. Es habitual hallar ratas y ratas gigantes conviviendo con los hombres rata.

## HOMBRE TIGRE

Los hombres tigre son cazadores y guerreros feroces, pero al mismo tiempo seres escrupulosos y arrogantes. Su forma de humanoide es esbelta y musculara. Son más altos que la media y se acicalan meticulosamente. Sus formas de animal e híbrida pueden alcanzar un tamaño descomunal, pero, si es posible, prefieren combatir asumiendo su refinada forma de humanoide.

No les gusta transmitir su maldición, ya que cada nuevo hombre tigre representa más competición por las presas y el territorio.

Los hombres tigre habitan junglas situadas en los límites de la civilización, aunque viajan a campamentos aislados para comerciar o divertirse. Viven y cazan solos o en pequeños núcleos familiares.

## HOMBRE LOBO

Los hombres lobos son depredadores salvajes. En su forma de humanoide, estas criaturas poseen sentidos muy agudos, un temperamento fuerte y la tendencia a comer carne muy poco hecha. En su forma de lobo son cazadores terribles, pero su forma híbrida es aún más terrorífica, pues se compone de un muscularo cuerpo similar al de un humanoide rematado con la cabeza de un lobo enloquecido. Los hombres lobo pueden usar armas en su forma híbrida, pero prefieren destripar a sus enemigos con sus garras y dientes.

La mayoría de estas criaturas abandonan la civilización poco después de contraer su maldición. Aquellos que rechazan su naturaleza temen lo que podría pasar si se quedan junto a sus amigos y familiares. Y los que la abrazan temen ser descubiertos y asumir las consecuencias de sus actos. Lejos de la civilización, los hombres lobo se agrupan en manadas de las que también forman parte lobos y lobos terribles.



## HOMBRE OSO

Humanóide Mediano (*humano, cambiaformas*), neutral bueno

**Clase de Armadura:** 10 en forma humanoide, 11 (armadura natural) en formas de oso e híbrida

**Puntos de golpe:** 135 (18d8 + 54)

**Velocidad:** 30 pies (40 pies, trepar 30 pies en formas de oso e híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

**Habilidades:** Percepción +7

**Inmunidad a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

**Sentidos:** Percepción pasiva 17

**Idiomas:** común (no puede hablar en forma de oso)

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Cambiaformas.** El hombre oso puede usar su acción para polimorfonse en un híbrido humanoide-oso Grande, en un oso Grande, o de vuelta a su aspecto auténtico, que es el de un humanoide. Su perfil, con la excepción del tamaño y la CA,

es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere volverá a su forma auténtica.

**Olfato Agudo.** El hombre oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** En forma de oso, el hombre oso realiza dos ataques con sus garras. En forma humanoide, el hombre oso lleva a cabo dos ataques con su hacha a dos manos. En forma híbrida, puede atacar como un oso o como un humanoide.

**Mordisco (solo en forma de oso o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estará maldito con la licantropía de los hombres oso.

**Garra (solo en forma de oso o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

**Hacha a dos manos (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d12 + 4) de daño cortante.



## HOMBRE JABALÍ

*Humanóide Mediano (humano, cambiaformas), neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 10 en forma humanoide, 11 (armadura natural) en formas de jabalí e híbrida

**Puntos de golpe:** 78 (12d8 + 24)

**Velocidad:** 30 pies (40 pies en forma de jabalí)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +2

**Inmunidad a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** común (no puede hablar en forma de jabalí)

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

**Cambiaformas.** El hombre jabalí puede usar su acción para polimorfiarse en un híbrido humanoide-jabalí, en un jabalí, o de vuelta a su aspecto auténtico, que es el de un humanoide. Su perfil, con la excepción del tamaño y la CA, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Carga (solo en forma de jabalí o híbrida).** Si el hombre jabalí se mueve al menos 15 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

**Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo).** Si el hombre jabalí recibe 14 de daño o menos, y esta pérdida haría que sus puntos de golpe se redujeran a 0, en lugar de eso pasará a tener 1 punto de golpe.

## ACCIONES

**Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida).** El hombre jabalí realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser con los colmillos.

**Maza a dos manos (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

**Colmillos (solo en forma de jabalí o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará maldito con la licantropía de los hombres jabalí.



## HOMBRE RATA

*Humanóide Mediano (humano, cambiaformas), legal malvado*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 33 (6d8 + 6)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +2, Sigilo +4

**Inmunidad a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies (solo en forma de rata), Percepción pasiva 12

**Idiomas:** común (no puede hablar en forma de rata)

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Cambiaformas.** El hombre rata puede usar su acción para polimorfiarse en un híbrido humanoide-rata, en una rata gigante, o de vuelta a su aspecto auténtico, que es el de un humanoide. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Olfato Agudo.** El hombre rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

## ACCIONES

**Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida).** El hombre rata realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

**Mordisco (solo en forma de rata o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará maldito con la licantropía de los hombres rata.

**Espada corta (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

**Ballesta de mano (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.



## HOMBRE TIGRE

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), neutral

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 120 (16d8 + 48)

**Velocidad:** 30 pies (40 pies en forma de tigre)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Habilidades:** Percepción +5, Sigilo +4

**Inmunidad a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** común (no puede hablar en forma de tigre)

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

**Cambiaformas.** El hombre tigre puede usar su acción para polimorfonse en un híbrido humanoide-tigre, en un tigre, o de vuelta a su aspecto auténtico, que es el de un humanoide. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Oído y Olfato Agudos.** El hombre tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Abalanzarse (solo en forma de tigre o híbrida).** Si el hombre tigre se mueve al menos 15 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el hombre tigre puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

## ACCIONES

**Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida).** En forma humanoide, el hombre tigre realiza dos ataques con su cimitarra o dos ataques con su arco largo. En forma híbrida, puede atacar como un humanoide o llevar a cabo dos ataques de garra.

**Mordisco (solo en forma de tigre o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará maldito con la licantropía de los hombres tigre.

**Garra (solo en forma de tigre o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

**Cimitarra (solo en forma humana o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Arco largo (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.



## HOMBRE LOBO

Humanóide Mediano (humano, cambiaformas), caótico malvado

**Clase de Armadura:** 11 en forma humanoide, 12 (armadura natural) en formas de lobo e híbrida

**Puntos de golpe:** 58 (9d8 + 18)

**Velocidad:** 30 pies (40 pies en forma de lobo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Habilidades:** Percepción +4, Sigilo +3

**Inmunidad a daño:** contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de plata

**Sentidos:** Percepción pasiva 14

**Idiomas:** común (no puede hablar en forma de lobo)

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Cambiaformas.** El hombre lobo puede usar su acción para polimorfonse en un híbrido humanoide-lobo, en un lobo, o de vuelta a su aspecto auténtico, que es el de un humanoide. Su perfil, con la excepción del tamaño y la CA, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Oído y Olfato Agudos.** El hombre lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

## ACCIONES

**Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida).** El hombre lobo realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras o su lanza.

**Mordisco (solo en forma de lobo o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

**Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará maldito con la licantropía de los hombres lobo.

**Garras (solo forma híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

**Lanza (solo forma humanoide).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, una criatura. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

# LICHE

Los liches son todo lo que queda de grandes magos, que abrazaron la muerte en vida para continuar existiendo. Buscan obtener más poder cueste lo que cueste, sin preocuparse por los asuntos de los vivos, salvo cuando estos interfieren en sus planes. Estos monstruos, enloquecidos y tortuosos, ansían conocimientos perdidos hace eras y los secretos más terribles. Dado que la sombra de la muerte no se yergue sobre ellos, pueden urdir planes que requieran de años, décadas o incluso siglos para dar fruto.

Los liches son humanoides enjutos y esqueléticos, con la carne marchita pegada a los huesos. Sus ojos se deshicieron hace tiempo, pero en sus cuencas vacías brillan dos puntos de luz ardiente. Suelen vestir los pútridos restos de ropas lujosas y joyería desgastada y estropeada por el paso del tiempo.

**Secretos de la muerte en vida.** Ningún mago toma la decisión de seguir el camino del liche a la ligera, y el proceso necesario para convertirse en uno es un secreto bien guardado. Los magos que aspiran a transformarse en estos monstruos deben pactar con infernales, dioses malvados u otros seres infames. Muchos firman acuerdos con Orcus, Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes, cuyo poder ha creado incontables liches. No obstante, las entidades capaces de conceder este don siempre exigen lealtad y servidumbre a cambio del conocimiento impartido.

Los liches son creados mediante un ritual arcano que atrapa el alma del mago en una filacteria. Hacer esto ata el alma al mundo mortal, lo que impide su viaje a los Planos Externos tras morir. Las filacterias son, tradicionalmente, amuletos en forma de cajas pequeñas, pero puede servir cualquier objeto con espacio suficiente en el interior para grabar, empleando plata, varios símbolos arcanos de nombrado, inmortalidad y magia oscura.

Una vez preparada la filacteria, el futuro liche bebe una poción de transformación; una vil mezcla de veneno y la sangre de una criatura consciente cuya alma es sacrificada a la filacteria. Tras hacer esto el mago caerá muerto y se alzará como liche mientras su alma viaja a la filacteria, donde permanecerá para siempre.

**Sacrificios de almas.** Los liches deben alimentar periódicamente a sus filacterias con almas, para así mantener la magia que preserva su cuerpo y su conciencia. Como medio para hacer esto recurren alconjuro de *cautiverio*. En lugar de escoger una de las opciones normales de este conjuro, el liche lo utiliza para atrapar mágicamente el cuerpo y alma del objetivo en su filacteria. La filacteria y el liche deben estar en el mismo plano para que el conjuro funcione, y esta solo puede almacenar una criatura al mismo tiempo. Además, un conjuro de disipar magia de nivel 9 lanzado sobre la filacteria liberará a cualquier criatura atrapada en ella. Las criaturas que pasen 24 horas encerradas en la filacteria serán completamente destruidas y consumidas, siendo necesario un poder a la altura de una intercesión divina para devolverlas a la vida.

Los liches que no logren mantener su cuerpo sacrificando almas (o se olviden de ello) empezarán a descomponerse, y podrían acabar convertidos en un semiliche.

**Muerte y resurrección.** Cuando el cuerpo de un liche es destruido, ya sea por accidente o a consecuencia de un ataque, su voluntad y su mente se alejan del cuerpo, dejando atrás una masa sin vida. En cuestión de días, aparecerá un cuerpo nuevo al lado de la filacteria del liche, que se forma a partir de una nube de humo brillante que surge del amuleto. Dado que la destrucción de su filacteria representa la posibilidad de morir para siempre los liches suelen guardarla en lugares escondidos y bien protegidos.

Destruir uno de estos amuletos no es tarea fácil, ya que suele ser necesario utilizar un ritual, objeto o arma especial. Cada filacteria es única, y descubrir la clave para su destrucción puede ser una aventura en sí misma.

**Existencia solitaria.** De vez en cuando, algunos liches se distraen de su objetivo principal, acumular poder, y se interesan por lo que ocurre en el mundo que les rodea, sobre todo si se produce algún evento importante que les recuerda la vida que dejaron atrás. Cuando esto no sucede viven aislados, tratando solo con aquellas criaturas cuyos servicios les permiten proteger sus guardias.

Pocos liches mantienen los nombres de sus vidas pasadas. Prefieren asumir apodos como la Mano Negra o el Rey Olvidado.

**Coleccionistas de magia.** Los liches coleccionan conjuros y objetos mágicos. Además de su repertorio mágico, también tienen acceso a pociones, pergaminos, bibliotecas llenas de libros de conjuros, al menos una varita y, quizás, incluso uno bastón o dos. No muestran reparo alguno en usar estos tesoros cuando su guarida está siendo atacada.

**Muerto viviente.** Un liche no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

## LA GUARIDA DE UN LICHE

Los liches suelen habitar en sus moradas favoritas en vida, como torres solitarias, ruinas encantadas o academias de magia negra, aunque algunos construyen criptas secretas, llenas de trampas y poderosos guardianes.

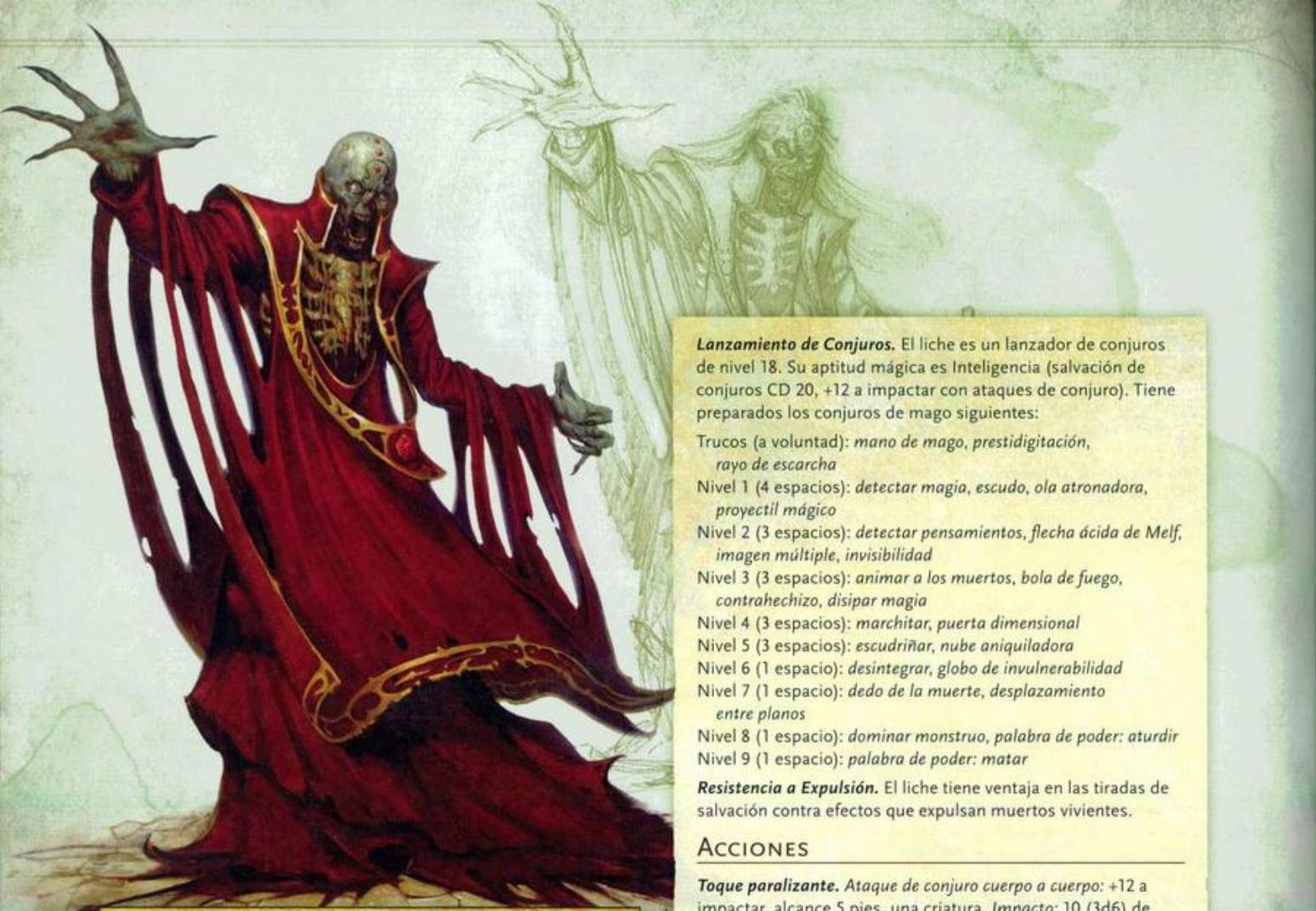
Todos y cada uno de los aspectos de la guarida de un liche reflejan su astuta y retorcida mente, incluso las trampas, tanto mágicas como mundanas, que la protegen. Los muertos vivientes, autómatas y demonios atados a la voluntad de este ser acechan entre las sombras, esperando la oportunidad de destruir a aquellos que se atrevan a perturbar el trabajo de su amo.

Si un liche está en su guarida tendrá un valor de desafío de 22 (41.000 PX).

### ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empatés), el liche puede realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes, pero no podrá utilizar el mismo efecto durante dos asaltos seguidos.

- El liche tira un d8 y recupera un espacio de conjuro. El resultado indica el nivel máximo del espacio. Si no ha utilizado ninguno de sus espacios de ese nivel o inferiores, no ocurre nada.
- El liche elige a una criatura a 30 pies o menos que pueda ver. Un chisporroteante cordón de energía negativa une al liche con el objetivo. Siempre que el liche sufra daño, la criatura deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18. Si la falla, el liche recibirá la mitad del daño (redondeando hacia abajo), y el objetivo el daño restante. Este enlace durará hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto, o hasta que o el liche o el objetivo no se encuentren en la guarida.
- El liche convoca a los espíritus de las criaturas que han muerto en su guarida. Estas almas se manifiestan y atacan a una criatura a 60 pies o menos del liche que este pueda ver. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo 52 (15d6) de daño necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Tras hacer esto, los espíritus se desvanecen.



## LICHE

Muerto viviente Mediano, cualquier alineamiento malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 135 (18d8 + 54)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Int +12, Sab +9

Habilidades: Conocimiento Arcano +18, Historia +12, Percepción +9, Perspicacia +9

Resistencia a daño: frío, necrótico, relámpago

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

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

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: común y hasta otros cinco idiomas

Desafío: 21 (33.000 PX)

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

**Rejuvenecimiento.** Si posee una filacteria y es destruido, el liche obtendrá un cuerpo nuevo en 1d10 días, recuperando todos sus puntos de golpe y volviendo a estar en plenitud de facultades. El cuerpo nuevo aparece situado a 5 pies o menos de la filacteria.

**Lanzamiento de Conjuros.** El liche es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 20, +12 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, escudo, ola atronadora, proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, flecha ácida de Melf, imagen múltiple, invisibilidad*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos, bola de fuego, contrahechizo, disipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar, puerta dimensional*

Nivel 5 (3 espacios): *escudriñar, nube aniquiladora*

Nivel 6 (1 espacio): *desintegrar, globo de invulnerabilidad*

Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte, desplazamiento entre planos*

Nivel 8 (1 espacio): *dominar monstruo, palabra de poder: aturdir*

Nivel 9 (1 espacio): *palabra de poder: matar*

**Resistencia a Expulsión.** El liche tiene ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsan muertos vivientes.

## ACCIONES

**Toque paralizante.** Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) de daño de frío. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedará paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

## ACCIONES LEGENDARIAS

El liche puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El liche recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Truco.** El liche lanza un truco.

**Toque paralizante (cuesta 2 acciones).** El liche usa su toque paralizante.

**Mirada aterradora (cuesta 2 acciones).** El liche fija su mirada en una criatura situada a 10 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 contra este efecto mágico o estará asustado durante 1 minuto. La criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la mirada del liche durante las próximas 24 horas.

**Perturbar vida (cuesta 3 acciones).** Todas las criaturas que no sean muertos vivientes que se encuentren a 20 pies o menos del liche deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18 contra este efecto mágico, recibiendo 21 (6d6) de daño necrótico si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.



## MAGMIN

Los sonrientes y traviesos magmins parecen humanoides achaparrados, tallados a partir de una negra masa de magma. Incluso cuando no están en llamas e irradiando calor como hogueras, de su porosa piel surgen pequeños chorro de llamas.

**Pirómanos invocables.** Los magmins son espíritus elementales de fuego atados a su forma física mediante la magia, y solo aparecen en el Plano Material cuando se los invoca. Ven los objetos inflamables como ascuas para una gran conflagración y tan solo el control mágico al que sus invocadores los someten evita que prendan fuego a todo lo que tocan. Su tendencia a crear fuegos y causar confusión les convierte en los agentes ideales para sembrar el caos y la destrucción. Una muchedumbre de magmins campando a sus anchas en el interior de un castillo pueden reducir la fortaleza a un cascarón humeante en cuestión de minutos.

**Destrucción ardiente.** Aunque su llama es poderosa, la dura capa de magma que la rodea evita que prendan fuego instantáneamente a todo lo que tocan. Estas criaturas son caprichosas e impredecibles, como el fuego que arde en su interior. Además, como son creaciones elementales de intelecto limitado, no son conscientes del daño que su elemento nativo causa a las criaturas del Plano Material.

Aunque los magmins no dejarán de obedecer a sus amos, si tienen la oportunidad buscarán zonas de gran calor, como incendios forestales o el corazón de un volcán activo. A veces no pueden evitar dejar escapar llamas de sus dedos compulsivamente, disfrutando al ver objetos arder.

### MAGMIN

Elemental Pequeño, caótico neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 9 (2d6 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

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

**Inmunidad a daño:** fuego

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** igneo

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Explotar al Morir.** Si el magmin muere, explotará en una deflagración de fuego y magma. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Los objetos inflamables situados en el área que no lleve o vista nadie se prenderán fuego.

**Iluminación Ardiente.** El magmin puede utilizar su acción para prenderse fuego o extinguir sus llamas. Mientras esté ardiendo emitirá luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

### ACCIONES

**Toque.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (2d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable, se prenderá fuego. Si ocurre esto, recibirá 3 (1d6) de daño de fuego al final de cada uno de sus turnos hasta que una criatura utilice una acción para extinguir las llamas.



"LAS MANTÍCORAS ADORAN EL SABOR DE LA CARNE HUMANA. Y, POR ESO, SIEMPRE VOY ACOMPAÑADO DE GUARDIAS HUMANOS CUANDO CRUZO LAS MONTAÑAS".

—MARTHOK ULDAARR,  
COMERCIANTE DE COBRE ENANO.

## MANTÍCORA

Las mantícoras son monstruos en todos los sentidos de la palabra, con una cabeza vagamente humanoide, el cuerpo de un león y las alas de un dragón. Su melena se extiende por toda su espalda y su larga cola termina en un amasijo de púas mortales, capaces de empalar a sus presas a una distancia impresionante.

**Depredadoras malvadas.** Las mantícoras son asesinas letales que recorren amplias distancias en busca de sus presas. Se agrupan para derrotar a enemigos particularmente grandes o peligrosos, compartiendo la comida tras salir victoriosas. Las mantícoras comienzan su ataque lanzando una andanada de púas desde su cola. Después aterrizan y utilizan sus garras y dientes. Cuando están en el exterior y se ven en inferioridad numérica, recurren a sus alas para mantenerse a una distancia prudential, desde la que atacan con sus púas hasta que estas se agotan.

Las mantícoras no son especialmente inteligentes, pero son de naturaleza malvada y poseen la capacidad de hablar. Durante sus ataques, humillan a sus enemigos y les ofrecen una muerte rápida si suplican por su vida. Si ven que dejar vivir a un oponente les reporta algún beneficio, le perdonarán la vida, pero exigiendo a cambio un tributo o sacrificio que compense el alimento perdido.

**Relaciones monstruosas.** Las mantícoras sirven a aquellos maestros retorcidos que las tratan bien y les ofrecen presas con frecuencia. Estas criaturas podrían hacer las veces de apoyo aéreo para un ejército de orcos o hobgoblins. O, incluso, podrían convertirse en compañeras de caza de un jefe gigante de las colinas o proteger la entrada a la guarida de una lamia.

Los principales rivales por el territorio de estas bestias son las quimeras, los grifos, los perytons y los guivernos. Sin embargo, las mantícoras que cazan en manada suelen utilizar la ventaja que les proporciona el número para imponerse. Además de a estas criaturas, también temen y evitan a los dragones.

## MANTÍCORA

*Monstruosidad Grande, neutral malvada*

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 68 (8d10 + 24)

**Velocidad:** 30 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** común

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Regenerar Púas de Cola.** La mantícora tiene veinticuatro púas de cola. Las púas utilizadas vuelven a crecer cuando finaliza un descanso largo.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** La mantícora realiza tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras, o tres con sus púas de cola.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Púa de cola.** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 100/200 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

## MANTO

Aberración Grande, caótica neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 78 (12d10 + 12)

Velocidad: 10 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 8 (3.900 PX)

**Transferir Daño.** Mientras esté enganchado a una criatura, el manto solo recibe la mitad del daño que se le infila. La otra mitad del daño lo recibe la criatura a la que se ha enganchado.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca inmóvil y sin exponer su lado inferior, el manto es indistinguible de una capa de cuero oscura.

**Sensibilidad a la Luz.** El manto tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo luz brillante.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El manto realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante y, si el objetivo es Grande o más pequeño, el manto se enganchará a él. Además, si el manto tiene ventaja contra el objetivo, tapará la cabeza de la criatura, dejándola cegada e impidiéndola respirar mientras el manto siga enganchado. Cuando esté enganchado a una criatura, el manto solo podrá elegirla a ella como objetivo de este ataque, pero tendrá ventaja en la tirada de ataque. El manto es capaz de desengancharse gastando 5 pies de su movimiento. Cualquier criatura, incluyendo el objetivo, puede utilizar su acción para intentar desenganchar al manto, teniendo éxito si supera una prueba de Fuerza CD 16.

**Cola.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

**Gemido.** Todas las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos del manto, que puedan oír su gemido y no sean aberraciones deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estarán asustadas hasta el final del siguiente turno del manto. Si una criatura tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al gemido del manto durante las próximas 24 horas.

**Fantasma (se recarga tras un descanso corto o largo).** Si el manto no está bajo luz brillante, crea mágicamente tres duplicados ilusorios de sí mismo. Estos duplicados se mueven con él e imitan sus acciones, cambiando de posición y haciendo imposible saber qué manto es el real. Si el manto llega a encontrarse en una zona de luz brillante, los duplicados desaparecerán.

Si una criatura elige al manto como objetivo de un ataque o un conjuro dañino y hay algún duplicado, dicha criatura tendrá que tirar para determinar al azar si escoge como objetivo a uno de los duplicados en lugar de al manto. Las criaturas que no puedan ver o utilicen sentidos distintos a la vista no se verán afectadas por este efecto mágico.

Los duplicados tienen la misma CA y tiradas de salvación que el manto. Si un ataque impacta a un duplicado o este último falla una tirada de salvación para evitar un efecto que inflige daño, el duplicado desaparecerá.



## MANTO

Los mantos reciben su nombre por la semejanza que poseen con una capa de cuero oscuro. Estos furtivos depredadores acechan en cuevas y mazmorras remotas, esperando para matar a las presas solitarias o heridas que se mueven con torpeza en la oscuridad.

**Acechador camaleónico.** Al igual que una raya, el cuerpo de un manto se compone de cartílago y músculo. Cuando despliega sus alas y su cola, vuela a través de la oscuridad y se esconde entre las sombras de las cavernas igual que una raya se desliza a través del agua y se esconde en el lecho oceánico. Dos filas paralelas de manchas circulares oscuras parecidas a botones recorren su espalda, y sus garras del color del marfil parecen hebillas de hueso.

Cuando un manto se prepara para atacar, revela su vientre pálido, mostrando así su verdadera naturaleza. Un par de ojos rojos brilla por encima de hileras de dientes afilados y una larga cola pendular se agita tras él.

**Depredadores oportunistas.** Cuando cazan, los mantos se deslizan a través de las sombras, manteniéndose a una distancia segura y persiguiendo a aquellos grupos de criaturas que viajan por el Underdark. Siguen a los grupos de humanoides para cazar a los heridos tras una batalla, o rastrean a las manadas de bestias del Underdark, atacando a las rezagadas y a las enfermas o débiles.

Los mantos atacan ágilmente y consumen sus presas lo más rápido posible, envolviendo y devorando a sus víctimas. Mientras se alimentan, los mantos utilizan su rápida cola para defenderse, usándola como un látigo. Sin embargo, rara vez atacan a enemigos peligrosos o grupos de oponentes. Además, los mantos también pueden defenderse creando dobles ilusiones de sí mismos.

**Lamento enajenador.** La mente de los mantos es muy difícil de entender para otras criaturas vivas, ya que se comunican empleando chillidos subsónicos prácticamente inaudibles. A intensidades más altas, el lamento enajenador se torna audible, evocando sensaciones de perdición y miedo en aquellos que puedan oírlo.

**Cónclaves de mantos.** Los mantos prefieren mantenerse aislados, pero a veces pactan con otros miembros de su especie para defenderse mutuamente o para intercambiar información acerca de nuevos peligros, nuevos terrenos de caza u otras noticias que podrían afectar a sus hábitats. Cuando lo acordado en el pacto se cumple, los mantos vuelven a separarse.



"RECUÉRDAME OTRA VEZ POR QUÉ HEMOS ACEPTADO  
ESTA MISIÓN".  
—ÉTHELREDE EL GUERRERO, DESPUÉS DE SU PRIMER  
ENCUENTRO CON UN MANTOSCURO.

## MANTOSCURO

Los mantoscuros se afellan a los techos de las cavernas en perfecta quietud mientras esperan a que alguna criatura pase bajo ellos. De lejos, parecen estalactitas o una rugosidad en el techo. Entonces cae del techo y se despliega, rodeándose de oscuridad mágica mientras que envuelve y aplasta a su presa.

Es fácil encontrar mantoscuros tanto en las profundidades del Underdark como en el Shadowfell. En ese reino oscuro ocupan el mismo lugar en el ecosistema que los murciélagos en el Plano Material. Algunos habitantes inteligentes del Shadowfell entran a estas criaturas para que les protejan o sean sus compañeros de viaje.

### MANTOSCURO

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 10 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Sígilo +3

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Ecolocalización.** El mantoscurro perderá su visión ciega si está ensordecido.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca inmóvil, el mantoscurro es indistinguible de una formación rocosa típica de una cueva, como una estalactita o estalagmita.

### ACCIONES

**Aplastar.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante, y el mantoscurro se engancha al objetivo. Además, si este es Mediano

o más pequeño y el mantoscurro tiene ventaja contra el objetivo, tapará la cabeza de la criatura, dejándola cegada e impidiéndola respirar mientras el mantoscurro siga enganchado.

Mientras esté enganchado a una criatura, el mantoscurro solo podrá atacarla a ella, pero tendrá ventaja en las tiradas de ataque. La velocidad del mantoscurro se reduce a 0 y no se podrá beneficiar de ningún bonificador a esta. Además, se moverá con el objetivo.

La criatura puede utilizar su acción para intentar desenganchar al mantoscurro, teniendo éxito si supera una prueba de Fuerza CD 13. Durante su turno, el mantoscurro es capaz de desengancharse de su objetivo voluntariamente usando 5 pies de su movimiento.

**Aura de oscuridad (1/Día).** Una oscuridad mágica de 15 pies de radio rodea al mantoscurro, se mueve con él y se extiende más allá de las esquinas. Esta oscuridad durará 10 minutos o mientras el mantoscurro mantenga la concentración (como si se concentrara en un conjuro). La visión en la oscuridad no es capaz de penetrar a través de ella y la luz natural no puede alumbrarla. Si cualquier parte del área de oscuridad se superpone con una zona de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó esa luz es disipado.

## MARCHITAS

Las marchitas, plantas despiertas dotadas de inteligencia y capaces de moverse, plagan las tierras contaminadas por la oscuridad. Tras beber dicha oscuridad del suelo, llevan a cabo la voluntad de un mal ancestral, tratando de extender su influencia allá donde pueden.

**Raíces del árbol de Gulthias.** Las leyendas hablan de un vampiro llamado Gulthias que levantó una torre abominable, a la que llamó Colmillo de la Noche, usando para ello las magias más horribles. Gulthias fue derrotado cuando un héroe hundió una estaca de madera en su pecho, atravesando su corazón. Sin embargo, su sangre impregnó la estaca con un poder terrible. Pasado un tiempo, de ella brotaron nuevos zarcillos, de los que creció un retoño lleno de la esencia malvada del vampiro. Se dice que un druida loco descubrió el joven árbol y lo trasplantó a una gruta subterránea, donde podría crecer. Del árbol de Gulthias surgió la primera cosecha de marchitas.

**Conquista oscura.** Cada vez que un árbol o planta es corrompido por una mente o poder malvado, puede transformarse en un árbol de Gulthias para infestar y corromper el bosque que le rodea. Su mal se propaga a través de sus raíces hacia el suelo, extendiéndose por otras plantas, que perecen o se transforman en marchitas. A medida que las marchitas crecen, estas envenenan y arrancan las plantas sanas, reemplazándolas con zarzas, maleza venenosa y vegetación por el estilo. Si se les da tiempo, las marchitas pueden convertir cualquier terreno o bosque en un lugar corrupto.

En los bosques infestados con marchitas, los árboles y las plantas crecen a una velocidad sobrenatural. Las enredaderas y la maleza se extienden rápidamente por los edificios y esconden los caminos y las carreteras bajo su manto. Tras expulsar o asesinar a sus habitantes, las marchitas son capaces de hacer desaparecer pueblos enteros en pocos días.

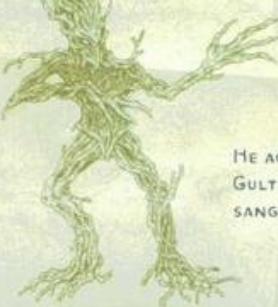
**Controladas por el mal.** Las marchitas son criaturas independientes, pero la mayoría actúan bajo las órdenes de un árbol de Gulthias y muestran a menudo hábitos y rasgos de la fuerza vital o el espíritu que las engendró. Continúan el legado de un mal largamente olvidado, atacando a viejos enemigos de su progenitor o buscando tesoros que le resulten valiosos.

## AGUJA MARCHITA

Quien viera desde lejos a una aguja marchita escondida en las sombras de un bosque podría pensar que se trata de un humanoide encorvado que camina arrastrando los pies. Pero de cerca, estas criaturas parecen más bien horribles plantas horrorosas, cuyas agujas coníferas crecen en forma de mata a lo largo de todo su cuerpo. Una aguja marchita arremete con estas agujas o las lanza en andanadas, pudiendo perforar con ellas armadura o carne.

Cuando detectan una amenaza, estas criaturas desprenden un polen que el viento lleva a través del bosque a otras agujas marchitas. Estas, alertadas y conociendo la ubicación de sus enemigos, se surgen de todos lados para acabar con la amenaza y empapar sus raíces en sangre.





HE AQUÍ EL LEGADO DEL VAMPIRO  
GULTHIAS: PLANTAS SEDIENTAS DE  
SANGRE.

## ENREDADERA MARCHITA

Las enredaderas marchitas, que se asemejan a una masa de enredaderas serpenteantes, se esconden en la maleza y esperan a que su presa se acerque. Justo antes de atacar, enredan y obstaculizan el movimiento de sus enemigos dotando de la capacidad de moverse a la vegetación que les rodea.

Este tipo de marchitas es el único capaz de hablar. A través de su conexión con el espíritu maligno del árbol de Gulthias al que sirve, las enredaderas marchitas pueden comunicarse mediante una versión quebrada de la voz de su amo muerto. Suelen burlarse de sus víctimas o negociar con enemigos poderosos.

## RAMA MARCHITA

Las ramas marchitas pueden echar raíces en la tierra, algo que hacen cuando escasean las presas. Mientras están enterradas se asemejan a simples arbustos leñosos. Sin embargo, cuando se desarraigán para moverse, sus ramas se retuercen hasta formar un cuerpo de aspecto humanoide, con cabeza y extremidades.

Las ramas marchitas buscan lugares de acampada y abrevaderos, donde echan raíces mientras preparan emboscadas para posibles víctimas que vayan allí a beber o descansar. Se desplazan en grupo, y se entremezclan con la vegetación del lugar o con montones de restos o de leña.

Dado que su madera está muy seca, las ramas marchitas son particularmente vulnerables al fuego.

## AGUJA MARCHITA

Planta Mediana, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

**Inmunidad a estados:** cegado, ensordecido

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio).

Percepción pasiva 9

**Idiomas:** entiende común, pero no puede hablar

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

**Agujas.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 30/60 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d6 + 1) de daño perforante.

## ENREDADERA MARCHITA

Planta Mediana, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 26 (4d8 + 8)

**Velocidad:** 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

**Habilidades:** Sigilo +1

**Inmunidad a estados:** cegado, ensordecido

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio). Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estática, la enredadera marchita es indistinguible de un amasijo de enredaderas.

## ACCIONES

**Constreñir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño contundente, y si el objetivo es Grande o más pequeño estará agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y la enredadera no puede constreñir a otro objetivo.

**Maraña de plantas (Recarga 5-6).** Una masa de raíces y plantas surge en un radio de 15 pies alrededor de la enredadera. Se marchitarán pasado 1 minuto. Durante ese periodo de tiempo, la zona será terreno difícil para todas las criaturas que no sean de tipo "planta". Además, en el momento de aparición la maraña, todas las criaturas que la enredadera elija y se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o serán apresadas. Una criatura puede invertir su acción en hacer una prueba de Fuerza CD 12, logrando liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito.

## RAMA MARCHITA

Planta Pequeña, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 4 (1d6 + 1)

**Velocidad:** 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

**Habilidades:** Sigilo +3

**Vulnerabilidad a daño:** fuego

**Inmunidad a estados:** cegado, ensordecido

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio).

Percepción pasiva 9

**Idiomas:** entiende común, pero no puede hablar

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estática, la rama marchita es indistinguible de un arbusto muerto.

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.



## MEDUSA

Tan letales como arrebatadoras, las medusas de cabello viperino sufren una maldición eterna, producto a su vanidad. Merodean en un silencioso exilio en las ruinas de lo que otrora fueron sus hogares, rodeadas de los restos petrificados de antiguos admiradores y aspirantes a héroe.

**Esplendor inmortal.** Algunos de los hombres y mujeres que desean la juventud, belleza y adoración eternas rezan a dioses maliciosos, suplican a los dragones para que les concedan el poder de su magia ancestral o buscan a poderosos archimagos capaces de concederles sus deseos. Pero otros hacen sacrificios a señores demoníacos o archidiablos, a los que ofrecen todo lo que poseen a cambio de este don, ignorantes de la maldición que este entraña. Aquellos que cierran estos tratos consiguen belleza física, recuperan su juventud, alcanzan la inmortalidad y reciben la adoración de quienes los contemplan, garantizándoles el poder y la influencia que tanto deseaban. Sin embargo, tras años viviendo como semidioses entre mortales, llega el momento de pagar el precio de su vanidad y su arrogancia: acaban transformados en medusas para toda la eternidad. El cabello de las medusas se transforma en un nido de víboras venenosas y todos aquellos que las miran a los ojos quedan petrificados, convirtiéndose en monumentos de piedra en homenaje a su corrupción.

**Guardias de las medusas.** Las medusas viven aisladas para siempre, ajenas al mundo que las rodea por su carácter y aspecto monstruosos. La desidia acaba transformando sus

hogares en poco más que ruinas sombrías cubiertas de espinas y enredaderas, llenas de obstáculos y lugares en los que ocultarse. Los imprudentes aventureros y saqueadores que penetran en estos espacios no suelen ser conscientes de la presencia de la medusa hasta que ya es demasiado tarde.

Las medusas pueden caer presa de su propia maldición. Si miran a su propio reflejo con vanidad, se convertirán en piedra exactamente igual que el resto de mortales. Por eso las medusas destruyen o se deshacen de todos los espejos y superficies reflectantes de su guarida.

### MEDUSA

*Monstruosidad Grande, legal malvada*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 127 (17d8 + 51)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

**Habilidades:** Engaño +5, Percepción +4, Perspicacia +4, Sigilo +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** común

**Desafío:** 6 (2.300 PX)

**Mirada Petrificadora.** Si una criatura que puede ver los ojos de la medusa empieza su turno situada a 30 pies o menos de ella, la medusa no está incapacitada y esta puede ver su vez a la criatura, la medusa podrá obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, el objetivo será petrificado instantáneamente. Si falla, pero por un margen inferior, se empezará a convertir en piedra y estará apresado. La criatura apresada deberá repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno, petrificándose si la falla o librándose del efecto si la supera. La petrificación dura hasta que la criatura sea liberada mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si hace esto, no podrá ver a la medusa hasta el comienzo de su próximo turno, momento en el que podrá apartar la vista otra vez. Pero, si observa a la medusa antes de que llegue ese momento, tendrá que hacer la tirada de salvación inmediatamente.

Si la medusa se ve a sí misma reflejada en una superficie pulida que se encuentre a 30 pies o menos y en una zona de luz brillante, se verá afectada por su propia mirada, pues está maldita.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** La medusa realiza tres ataques cuerpo a cuerpo, uno con su pelo de serpientes y dos con su espada corta, o dos ataques a distancia con su arco largo.

**Pelo de serpientes.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante y 14 (4d6) de daño de veneno.

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

**Arco largo.** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

# MEPHITS

Los mephits son criaturas caprichosas parecidas a los diabilllos, nativas de los Planos Elementales. Hay seis tipos de mephit, y cada uno representa la mezcla de dos elementos.

Son traviesos, no envejecen y se agrupan en gran número en los Planos Elementales y en el Caos Elemental. También encuentran formas de llegar hasta el Plano Material. Una vez en él, prefieren morar en lugares en los que abunden sus elementos constituyentes. Por ejemplo, un mephit de magma, compuesto de tierra y fuego, habitará en guaridas volcánicas, mientras que un mephit de hielo, hecho a partir de agua y aire, preferirá las regiones gélidas.

**Naturaleza elemental.** Los mephits no necesitan comer, beber ni dormir.

## MEPHIT DE BARRO

Los mephits de barro son seres de tierra y agua lentos y gráciles. Se quejan constantemente a cualquiera que les escuche, suplicando constantemente atención y tesoros.

## MEPHIT DE HIELO

Hechos de aire gélido y agua, los mephits de hielo son distantes y fríos, superando en crueldad a todos los demás mephits.

### MEPHIT DE BARRO

*Elemental Pequeño, neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 27 (6d6 + 6)

**Velocidad:** 20 pies, volar 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

**Habilidades:** Sigilo +3

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** acuano, terrano

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Explotar al Morir.** Si el mephit muere, explotará en una masa pegajosa de barro. Todas las criaturas Medianas o más pequeñas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o estarán apresadas hasta el final de su siguiente turno.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el mephit es indistinguible de un montículo de barro normal y corriente.

### ACCIONES

**Puñetazos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

**Aliento de barro (Recarga 6).** El mephit eructa una masa viscosa de barro sobre una criatura situada a 5 pies o menos de él. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o estará apresada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

MEPHIT DE BARRO



MEPHIT DE HIELO

### MEPHIT DE HIELO

*Elemental Pequeño, neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 21 (6d6)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

**Habilidades:** Percepción +2, Sigilo +3

**Vulnerabilidad a daño:** contundente, fuego

**Inmunidad a daño:** frío, veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** acuano, aurano

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Explotar al Morir.** Si el mephit muere, explotará en una lluvia de esquirlas de hielo. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 4 (1d8) de daño cortante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el mephit es indistinguible de un trozo de hielo normal y corriente.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (1/Día).** El mephit puede lanzar nube de oscurecimiento de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño cortante y 2 (1d4) de daño de frío.

**Aliento de escarcha (Recarga 6).** El mephit exhala aire helado en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 5 (2d4) de daño de frío si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.



## MEPHIT DE HUMO

Los mephits de humo son criaturas toscas y perezosas, hechas de aire y fuego. Desprenden humo continuamente. Rara vez dicen la verdad y les encanta engañar y reírse de otras criaturas.

### MEPHIT DE MAGMA

Estos mephits están compuestos de tierra y fuego. Brillan con un color rojizo y dejan escapar gotas de lava fundida. Tardan en entender el significado de las palabras y actos de otras criaturas.

#### MEPHIT DE HUMO

*Elemental Pequeño, neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 22 (5d6 + 5)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Habilidades:** Percepción +2, Sigilo +4

**Inmunidad a daño:** fuego, veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** aurano, ígneo

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Explotar al Morir.** Si el mephit muere, aparecerá en su lugar una nube de polvo que llena una esfera de 5 pies de radio centrada en su espacio. Esta área está muy oscura. La nube se mantiene durante 1 minuto, salvo que un viento la disperse antes.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (1/Día).** El mephit puede lanzar luces danzantes de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

#### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

**Aliento de ascuas (Recarga 6).** El mephit exhala cenizas ardientes en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o estarán cegadas hasta el final del siguiente turno del mephit.

#### MEPHIT DE MAGMA

*Elemental Pequeño, neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 22 (5d6 + 5)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

**Habilidades:** Sigilo +3

**Vulnerabilidad a daño:** frío

**Inmunidad a daño:** fuego, veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** ígneo, terrano

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Explotar al Morir.** Si el mephit muere, explotará en un estallido de lava. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el mephit es indistinguible de un montículo de magma normal y corriente.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (1/Día).** El mephit puede lanzar calentar metal (salvación de conjuros CD 10) de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

#### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 3 (1d4 + 1) de daño cortante y 2 (1d4) de daño de fuego.

**Aliento de fuego (Recarga 6).** El mephit exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 7 (2d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

## MEPHIT DE POLVO

A estos mephits, compuestos de aire y tierra, les atraen las catacumbas y sienten una fascinación morbosa por la muerte.

## MEPHIT DE VAPOR

Estos mephits están formados de fuego y agua y emiten hilillos de vapor al sisear. Dejan un rastro de agua caliente allí por donde pasan. Mandones y extremadamente susceptibles, se han autopropagado los señores supremos de todos los mephits.

### VARIANTE: INVOCAR MEPHITS

Algunos mephits pueden utilizar una acción para invocar a otros mephits.

**Invocar mephits (1/Día).** El mephit tiene un 25 % de probabilidades de invocar a 1d4 mephits de su mismo tipo. Los mephits invocados aparecen en un despacio desocupado que se encuentre a 60 pies o menos de su invocador. Se comportan como sus aliados y no podrán invocar a su vez a otros mephits. Permanecerán durante 1 minuto, hasta que su invocador muera o hasta que este los desconvoque empleando una acción.



MEPHIT DE VAPOR

## MEPHIT DE POLVO

Elemental Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 17 (5d6)

Velocidad: 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Vulnerabilidad a daño: fuego

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: aurano, terrano

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Explotar al Morir.** Si el mephit muere, explotará en una nube de polvo. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o estarán cegadas durante 1 minuto. Una criatura cegada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (1/Día).** El mephit puede lanzar *dormir* de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

**Aliento cegador (Recarga 6).** El mephit exhala polvo cegador en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o estarán cegadas durante 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

## MEPHIT DE VAPOR

Elemental Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 21 (6d6)

Velocidad: 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: acuano, ígneo

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Explotar al Morir.** Si el mephit muere, explotará en una nube de vapor. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o sufrirán 4 (1d8) de daño de fuego.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (1/Día).** El mephit puede lanzar *contorno boroso* de forma innata, sin necesidad de componentes materiales. Su aptitud mágica innata es Carisma.

### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 2 (1d4) de daño cortante y 2 (1d4) de daño de fuego.

**Aliento de vapor (Recarga 6).** El mephit exhala vapor hirviendo en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 4 (1d8) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

# MERROW

Los merrows acechan en las zonas costeras, alimentándose de pescadores, sirénidos y cualquier otra criatura comestible que se cruce en su camino. Estos monstruos salvajes capturan y devoran a presas incautas, llevándose sus cadáveres ahogados a sus grutas submarinas, en las que se alimentan.

**Sirénidos transformados.** Hace mucho tiempo, una tribu de sirénidos encontró un ídolo de Demogorgon en el fondo del mar. Sin ser conscientes de lo que era, llevaron el artefacto ante su rey. Todos aquellos que tocaron el ídolo enloquecieron. Una de las víctimas fue el propio rey, que ordenó realizar un sacrificio ritual para así abrir un portal al Abismo. El océano se volvió rojo con la sangre de los sirénidos asesinados, pero el ritual funcionó, y el rey lideró a los supervivientes a través del portal subterráneo y llegaron por fin a la capa del Abismo en la que Demogorgon gobierna. Estos sirénidos vivieron allí durante generaciones, mientras luchaban por sus vidas mientras el Abismo los transformaba por completo en monstruosidades corpulentas y malvadas. Así fue como nacieron los primeros merrows.

**Matones de las costas.** Cuando se presenta la ocasión, el Príncipe de los Demonios envía a sus merrows de vuelta al Plano Material para sembrar el caos en los océanos. Estos seres se comportan como matones, atacando a todas las criaturas más pequeñas y débiles que ellos.

Los merrows moran en cuevas subterráneas llenas a rebosar de tesoros y trofeos, que estos seres han arrebatado a sus víctimas y han robado de barcos hundidos. Atan los cuerpos de enemigos derrotados y marineros ahogados, todavía en proceso de descomposición, a matas de algas para marcar los límites de su territorio.

## MERROW

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 10 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, acuano

Desafío: 2 (450 PX)

**Anfibio.** El merrow puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El merrow realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras o su arpón.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

**Arpón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, deberá vencer en una tirada enfrentada de Fuerza contra el merrow o será arrastrada 20 pies hacia este.



# MICÓNIDOS

Los micónidos son hongos inteligentes y capaces de desplazarse que viven en el Underdark. Buscan la iluminación y desprecian la violencia. No dudarán en proporcionar cobijo o permitir a un viajero cruzar sus colonias si se los trata con amabilidad.

**Círculos y uniones.** El micónido más grande de cada colina es su soberano, el cual preside sobre uno o más grupos sociales que reciben el nombre de círculos. Cada círculo está compuesto por al menos veinte micónidos que trabajan juntos, conviven y forman uniones.

Una unión es una forma de meditación comunal que permite a los micónidos trascender su aburrida existencia subterránea. Las esporas de la comprensión de estas criaturas unen a los participantes en una especie de conciencia grupal. Por su parte, las esporas alucinógenas inducen en ellos un sueño compartido que les proporciona entretenimiento e interacción social. Estas criaturas consideran que participar en estas uniones es el fin último de su existencia. Las utilizan para buscar un nivel de comprensión superior, un enlace colectivo y una apoteosis espiritual. También usan sus esporas de la comprensión para comunicarse telepáticamente con otras criaturas conscientes.

**Reproducción micónida.** Como el resto de hongos, los micónidos se reproducen mediante esporas normales y corrientes, aunque pueden controlar el ritmo al que las emiten para evitar un exceso de población.

## PLANTILLA DE SIERVO ESPORA

Un siervo espora es cualquier criatura Grande o más pequeña que haya sido devuelta a la vida mediante las esporas reanimadoras de un soberano micónido. Las criaturas que no sean de

### BROTE MICÓNIDO

Planta Pequeña, legal neutral

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Esporas de Auxilio.** Si el micónido recibe daño, todos los demás micónidos situados a 240 pies o menos de él podrán sentir su dolor.

**Intolerancia al Sol.** El micónido sufre desventaja en las tiradas de ataque, tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol. Además, morirá si pasa más de 1 hora expuesto a la luz solar directa.

### ACCIONES

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 (1d4 - 1) de daño contundente y 2 (1d4) de daño de veneno.

**Esporas de la comprensión (3/Día).** Una nube de esporas de 10 pies de radio se expande desde el micónido. Estas esporas pueden extenderse más allá de las esquinas y solo afectan a las criaturas con Inteligencia 2 o más que no sean muertos vivientes, autómatas o elementales. Los objetivos afectados pueden comunicarse telepáticamente entre sí, siempre que los dos interlocutores estén a 30 pies o menos de distancia el uno del otro. Este efecto durará 1 hora.

carne y hueso, como los autómatas, elementales, cienos, plantas o muertos vivientes, no pueden ser transformadas en un siervo espora. La criatura experimentará los cambios siguientes al convertirse en un siervo espora.

**Aspectos conservados.** El siervo mantiene su Clase de Armadura, puntos de golpe, Dados de Golpe, Fuerza, Destreza, Constitución, vulnerabilidades, resistencias e inmortalidades.

**Aspectos perdidos.** El siervo pierde sus bonificadores a las tiradas de salvación y habilidades, sentidos especiales y atributos especiales. También perderá cualquier acción que no sea ataque múltiple o un ataque con arma cuerpo a cuerpo que infliga daño contundente, perforante o cortante. Si posee una acción o un ataque con arma cuerpo a cuerpo que cause cualquier otro tipo de daño, perderá la capacidad de causar daño de ese tipo, salvo si este proviene de un elemento de equipo, como puede ser un objeto mágico.

**Tipo.** El tipo del siervo es planta, y pierde cualquier etiqueta que poseyera antes.

**Alineamiento.** El alineamiento del siervo es sin alineamiento.

**Velocidad.** Reduce todas las velocidades del siervo en 10 pies, hasta un mínimo de 5 pies.

**Puntuaciones de característica.** Ciertas puntuaciones de característica del siervo cambian: Int 2 (-4), Sab 6 (-2), Car 1 (-5).

**Sentidos.** El siervo posee visión ciega en un radio de 30 pies, pero está ciego más allá de este radio.

**Inmortalidades a estados.** El siervo no puede ser asustado, cegado, hechizado ni paralizado.

**Idiomas.** El siervo pierde todos los idiomas que conociera, pero responderá a las órdenes que los micónidos le transmitan usando esporas de comprensión. Dará prioridad a aquellas que provengan del micónido más poderoso.

**Ataques.** El siervo podrá usar sus puños o sus extremidades para realizar ataques sin armas si no posee ninguna otra forma de infijir daño. En caso de impactar, sus ataques sin arma causarán 1d4 + su modificador por Fuerza de daño contundente o, si este es Grande, 2d4 + su modificador por Fuerza de daño contundente.

### SIERVO ESPORA DE EJEMPLO

El perfil de siervo espora que aparece a continuación está construido tomando como base a un quaggoth.

### SIERVO ESPORA QUAGGOTH

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** asustado, cegado, envenenado, hechizado, paralizado

**Sentidos:** visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El siervo espora realiza dos ataques con sus garras.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.





## MICÓNIDO ADULTO

Planta Mediana, legal neutral

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Esporas de Auxilio.** Si el micónido recibe daño, todos los demás micónidos situados a 240 pies o menos de él podrán sentir su dolor.

**Intolerancia al Sol.** El micónido sufre desventaja en las tiradas de ataque, tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol. Además, morirá si pasa más de 1 hora expuesto a la luz solar directa.

### ACCIONES

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (2d4) de daño contundente y 5 (2d4) de daño de veneno.

**Esporas pacificadoras (3/Día).** El micónido expele esporas sobre una criatura que se encuentre a 5 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará aturdido durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

**Esporas de la comprensión.** Una nube de esporas de 20 pies de radio se expande desde el micónido. Estas esporas pueden extenderse más allá de las esquinas y solo afectan a las criaturas con Inteligencia 2 o más que no sean muertos vivientes, autómatas o elementales. Los objetivos afectados pueden comunicarse telepáticamente entre sí, siempre que los dos interlocutores estén a 30 pies o menos de distancia el uno del otro. Este efecto durará 1 hora.

## SOBERANO MICÓNIDO

Planta Grande, legal neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d10 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Esporas de Auxilio.** Si el micónido recibe daño, todos los demás micónidos situados a 240 pies o menos de él podrán sentir su dolor.

**Intolerancia al Sol.** El micónido sufre desventaja en las tiradas de ataque, tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol. Además, morirá si pasa más de 1 hora expuesto a la luz solar directa.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El micónido utiliza sus esporas alucinógenas o sus esporas pacificadoras y después realiza un ataque de puñetazo.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (3d4 + 1) de daño contundente y 7 (3d4) de daño de veneno.

**Esporas reanimadoras (3/Día).** El micónido elige como objetivo el cadáver de un humanoide o de una bestia Grande o más pequeña que se encuentre a 5 pies o menos y expele esporas sobre él. El cuerpo se alzará como un siervo espuma pasadas 24 horas. Permanecerá animado durante 1d4 + 1 semanas o hasta que sea destruido, tras lo cual no podrá volver a ser reanimado de esta forma.

**Esporas alucinógenas.** El micónido expele esporas sobre una criatura situada a 5 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenado durante 1 minuto. Además, también estará incapacitado al verse dominado por las alucinaciones. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

**Esporas pacificadoras.** El micónido expele esporas sobre una criatura que se encuentre a 5 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará aturdido durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

**Esporas de la comprensión.** Una nube de esporas de 30 pies de radio se expande desde el micónido. Estas esporas pueden extenderse más allá de las esquinas y solo afectan a las criaturas con Inteligencia 2 o más que no sean muertos vivientes, autómatas o elementales. Los objetivos afectados pueden comunicarse telepáticamente entre sí, siempre que los dos interlocutores estén a 30 pies o menos de distancia el uno del otro. Este efecto durará 1 hora.



## MIMETO

Monstruosidad Mediana (*cambiaformas*), neutral

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidad a daño: ácido

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Cambiaformas.** El mimeto puede usar su acción para polimorfarse en un objeto o volver a asumir su auténtica forma, que es amorfa. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Adhesivo (solo forma de objeto).** El mimeto se adhiere a cualquiera que lo toque. Además, las criaturas Enormes o más pequeñas a las que el mimeto se adhiera también estarán agarradas por este (CD 13 para escapar). Las pruebas de característica para escapar de este agarre tienen desventaja.

**Apariencia Falsa (solo forma de objeto).** Mientras permanezca estático, el mimeto es indistinguible de un objeto normal y corriente.

**Apresador.** El mimeto tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que tenga agarrada.

## ACCIONES

**Pseudopodo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño contundente. Si el mimeto está en forma de objeto, el objetivo se verá afectado por el atributo Adhesivo.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de ácido.

## MIMETO

Los mimetos son depredadores capaces de asumir la forma de objetos inanimados para atraer a sus presas a su per diencia. En las mazmorras, estas astutas criaturas suelen copiar la apariencia de puertas y cofres, pues han aprendido que estos aspectos son especialmente efectivos a la hora de captar la atención de potenciales víctimas.

**Depredadores miméticos.** Los mimetos pueden alterar su exterior para que se parezca a la madera, la piedra u otros materiales básicos, y han evolucionado para asumir el aspecto de objetos con los que es probable que otras criaturas entren en contacto. Un mimeto que está copiando otra forma es prácticamente indistinguible del objeto real. Solo se muestra cuando una presa se acerca a su alcance, momento en el que unos seudópodos surgen del monstruo y atacan.

Cuando cambia de forma, excreta un adhesivo que le ayuda a atrapar a su presa y las armas que entran en contacto con él. Este adhesivo es reabsorbido cuando vuelve a su aspecto amorfo, y tampoco aparece en aquellas partes de su cuerpo que usa para desplazarse.

**Cazadores astutos.** Los mimetos viven y consiguen a sus presas en solitario, aunque a veces comparten sus territorios de caza con otras criaturas. A pesar de que la mayoría solo poseen una inteligencia primitiva, unos pocos son capaces de desarrollar cierta astucia y la capacidad para conversar sobre temas simples en común o infracómún. Estos mimetos podrían permitir a alguien atravesar sus dominios o proporcionar información útil a cambio de comida.

"A VECES UN COFRE ES SOLO UN COFRE, PERO NO TE LA JUEGUES".

—3<sup>RA</sup> REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN MAZMORRAS DE X EL MÍSTICO.



## MINOTAURO

El rugido de un minotauro es un grito de batalla salvaje que la mayoría de criaturas civilizadas temen. Nacidos en el reino mortal a través de rituales demoníacos, los minotauros son conquistadores bestiales y carnívoros que solo viven para cazar. Su pelaje negro o marrón está manchado con la sangre de sus enemigos caídos, y el hedor a muerte les acompaña.

**La bestia interior.** La mayoría de minotauros son carnívoros solitarios que vagan por mazmorras laberínticas, cavernas retorcidas, bosques primordiales y las entrañadas calles y pasadizos de ruinas desoladas. Pueden visualizar todas y cada una de las rutas posibles de acercarse a su presa.

El olor de la sangre, la visión de la carne desgarrada y el crujir de huesos estimulan el ansia de carnicería de un minotauro, que nubla todo pensamiento racional. Poseído por esta furia sangrienta, el minotauro carga contra todo lo que ve, embistiendo y corneando como un ariete, para después partir por la mitad a los caídos.

Los minotauros no tienen interés alguno por cualquier estrategia que no consista en emboscar a las criaturas que deambulan por su laberinto. Rara vez se organizan, ya que no tienen respeto alguno por la autoridad o las jerarquías. Son muy difíciles de esclavizar, y no digamos ya de controlar.

**Cultos del Rey Cornudo.** Los minotauros son los oscuros descendientes de humanoides transformados mediante rituales organizados por cultos que reniegan de la opresión de la autoridad y abogan por volver a un estado más natural. Los miembros recién llegados suelen confundir estos cultos con círculos druídicos o religiones totémicas. Sus ceremonias implican penetrar en un laberinto mientras se porta una máscara ceremonial con el rostro de un animal.

En estos ambientes cerrados, los sectarios cazan, matan y devoran bestias salvajes, dejándose llevar por sus ansias más primitivas. Pero, al final, los animales sacrificados acaban siendo intercambiados por humanoides, especialmente si un recién llegado intenta huir del culto tras conocer sus secretos. Estos laberintos se transforman en lugares de matanza, llenos de sangre y los ecos del salvajismo de los sectarios.

Pero lo que solo los líderes de mayor rango saben es que estos cultos misteriosos fueron creados por el señor demoníaco Bafomet, el Rey Astado, cuya capa del Abismo no es sino un laberinto gigantesco. Algunos de sus seguidores son fervorosos fieles, que buscan obtener fuerza y poder. En cambio, otros se unen al culto buscando liberarse de las cadenas de la autoridad, pero, en vez de ello, acaban liberándose de su propia humanidad al ser transformados por Bafomet en minotauros, seres creados a imagen de su salvaje forma.

A pesar de ser creaciones del Rey Astado, los minotauros pueden aparecerse con otros miembros de su especie, dando a luz a una raza independiente de hijos de Bafomet en el mundo.

### MINOTAURO

Monstruosidad Grande, caótica malvada

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 76 (9d10 + 27)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

**Habilidades:** Percepción +7

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 17

**Idiomas:** abisal

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Carga.** Si el minotauro se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será empujada hasta 10 pies en dirección contraria y caerá derribada.

**Recordar Laberinto.** El minotauro recuerda con total precisión cualquier camino que haya recorrido antes.

**Temerario.** Al inicio de su turno, el minotauro puede decidir obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo que haga durante dicho turno, pero, a cambio, las tiradas de ataque que le tengan como objetivo hasta el final de su siguiente turno también tendrán ventaja.

### ACCIONES

**Hacha a dos manos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d12 + 4) de daño cortante.

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



# MODRONS

Los modrons son criaturas de pura ley que siguen una jerarquía similar a la de una colmena. Habitán el plano de Mechanus, donde se encargan de mantener sus engranajes en eterno movimiento. Su existencia es una rutina perfecta ordenada con la precisión de un mecanismo de relojería.

**Ley y orden absolutos.** Siguiendo las órdenes de su líder, Primus, los modrons aumentan el orden en el multiverso, de acuerdo a leyes que están más allá de la comprensión de las mentes mortales. De hecho, sus propias conciencias están conectadas en una jerarquía piramidal, en la que cada modron recibe órdenes de sus superiores y delega a su vez en sus subalternos. De este modo, cada modron acata los mandatos recibidos con una obediencia absoluta, una eficiencia inmejorable y una total ausencia de moralidad o ego.

Los modrons no poseen identidad propia más allá de lo estrictamente necesario para llevar a cabo sus tareas. Existen como un todo unificado, dividido en rangos. Por ello, siempre se refieren a sí mismos de forma colectiva. Para los modrons no existe el "yo", solo el "nosotros".

**Jerarquía absoluta.** Cada modron solo se comunica con sus compañeros de su mismo rango y los del rango inmediatamente superior e inferior al suyo. Los modrons que se sitúan a más de un rango de distancia son demasiado avanzados o demasiado simples para ser comprendidos.

**Engranajes de la gran máquina.** Cuando un modron perece, sus restos se desintegran. Otro modron del rango inmediatamente inferior se transforma en medio de un estallido de luz, reemplazándolo y asumiendo la forma física de su nuevo cargo. El modron recién ascendido es, a su vez, sustituido por otro perteneciente al rango inferior siguiendo el mismo procedimiento. Y así hasta el nivel más bajo de la jerarquía. Llegados a este punto, Primus crea a un nuevo modron. Por ello, un flujo constante de monodrons está saliendo constantemente de la Gran Catedral Modron de Mechanus.

**La Gran Marcha Modron.** Cuando los engranajes de Mechanus han dado diecisiete vueltas, una vez cada 289 años, Primus envía un enorme ejército de modrons por los Planos Exteriores, presumiblemente en misión de reconocimiento. La marcha es larga y ardua, por lo que solo una pequeña cantidad de modrons regresa a Mechanus.

## MONODRON

Los monodrons solo pueden realizar una tarea el mismo tiempo y son capaces de retransmitir un mensaje de hasta cuarenta y ocho palabras.

## DUODRON

Los duodrons, que poseen forma de bloque, supervisan las unidades de monodrons y pueden llevar a cabo hasta dos tareas a la vez.

## TRIDRON

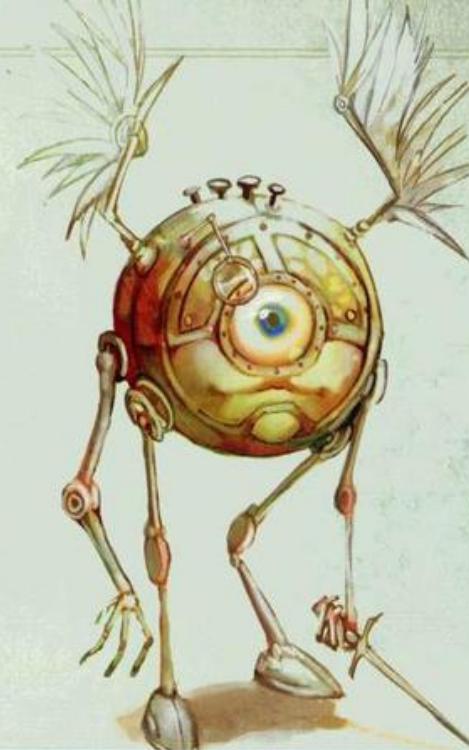
Los tridrons tienen la forma de pirámides invertidas y lideran a los modrons inferiores en combate.

## CUADRON

Los cuadrons son guerreros astutos, que sirven de artillería y oficiales de campo en los regimientos de los ejércitos modrons.

## PENTADRON

Los pentadrones supervisan a la población trabajadora de Mechanus y son capaces de improvisar para adaptarse a situaciones nuevas.



### VARIANTE: MODRONS RENEGADOS

A veces un modron se vuelve defectuoso, ya sea por el desgaste natural o la exposición a las fuerzas del caos. Los modrons renegados no se comportan de acuerdo a los deseos y directivas de Primus, de manera que rompen leyes, desobedecen órdenes e incluso recurren a la violencia. El resto de modrons intenta acabar con estos renegados.

Los modrons renegados pierden el atributo Mente Axiomática y pueden poseer cualquier alineamiento excepto legal neutral. En el resto de aspectos su perfil es idéntico al de un modron de su rango.

## MONODRON

*Autómata Mediano, legal neutral*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 5 (1d8 + 1)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** modron

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Mente Axiomática.** El monodron no puede ser obligado a actuar de forma contraria a su naturaleza o instrucciones.

**Desintegración.** Si el monodron muere, su cuerpo se desintegra, convirtiéndose en polvo y quedando en su lugar únicamente sus armas y cualquier objeto que llevara consigo.

## ACCIONES

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:

+2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño perforante.

"CADA 289 AÑOS EL MULTIVERSO ENTERO SE VUELVE LOCO. NUNCA FALLA".  
—KWINT STORMBELLOW,  
AVVENTURERO GNOMO DE LAS ROCAS.



## DUODRON

Autómata Mediano, legal neutral

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** modron

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Mente Axiomática.** El duodron no puede ser obligado a actuar de forma contraria a su naturaleza o instrucciones.

**Desintegración.** Si el duodron muere, su cuerpo se desintegrará, convirtiéndose en polvo y quedando en su lugar únicamente sus armas y cualquier objeto que llevara consigo.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El duodron realiza dos ataques de puñetazo o dos ataques con sus jabalinas.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño contundente.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

## TRIDRON

Autómata Mediano, legal neutral

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 16 (3d8 + 3)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** modron

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Mente Axiomática.** El tridron no puede ser obligado a actuar de forma contraria a su naturaleza o instrucciones.

**Desintegración.** Si el tridron muere, su cuerpo se desintegrará, convirtiéndose en polvo y quedando en su lugar únicamente sus armas y cualquier objeto que llevara consigo.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El tridron realiza tres ataques de puñetazo o tres ataques con sus jabalinas.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.



## CUADRON

Autómata Mediano, legal neutral

**Clase de Armadura:** 16 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 22 (4d8 + 4)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

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

**Habilidades:** Percepción +2

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** modron

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Mente Axiomática.** El cuadron no puede ser obligado a actuar de forma contraria a su naturaleza o instrucciones.

**Desintegración.** Si el cuadron muere, su cuerpo se desintegrará, convirtiéndose en polvo y quedando en su lugar únicamente sus armas y cualquier objeto que llevara consigo.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El cuadron realiza dos ataques de puñetazo o cuatro ataques con su arco corto.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

**Arco corto.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

## PENTADRON

Autómata Grande, legal neutral

**Clase de Armadura:** 16 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 32 (5d10 + 5)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

**Habilidades:** Percepción +4

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** modron

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Mente Axiomática.** El pentadron no puede ser obligado a actuar de forma contraria a su naturaleza o instrucciones.

**Desintegración.** Si el pentadron muere, su cuerpo se desintegrará, convirtiéndose en polvo y quedando en su lugar únicamente sus armas y cualquier objeto que llevara consigo.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El pentadron realiza cinco ataques con sus brazos.

**Brazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

**Gas paralizante (Recarga 5-6).** El pentadron exhala gas en un cono de 30 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estarán paralizadas durante 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

"LA PARED SE DERRUMBÓ.  
ES LO ÚLTIMO QUE RECUERDO".  
—EL RELATO DE UN  
SUPERVIVIENTE AL ATAQUE DE  
UNA MOLE SOMBRÍA.



## MOLE SOMBRÍA

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 30 pies, excavar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** mole sombría

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Mirada Desconcertante.** Si una criatura empieza su turno situada a 30 pies o menos de la mole sombría, puede ver sus ojos y la mole no está incapacitada, esta podrá obligar mágicamente a la criatura a realizar una tirada de salvación de Carisma CD 15.

Si la falla, no podrá llevar a cabo reacciones hasta el principio de su siguiente turno y tirará un d8 para determinar lo que hace durante este turno. Con un resultado de 1 a 4, la criatura no realizará nada. Si el resultado es 5 o 6, no hará acción alguna, pero utilizará todo su movimiento para desplazarse en una

## MOLE SOMBRÍA

Las moles sombrías son horrores abominables que proceden de las profundidades de la tierra. Se abren paso excavando hasta el interior de complejos de cuevas, mazmorras o asentamientos del Underdark en busca de alimento. Los afortunados supervivientes del ataque de una mole sombría suelen recordar muy poco del incidente, ya que estos monstruos poseen una mirada capaz de embutar la mente.

**Excavadores retorcidos.** Las moles sombrías pueden cavar a través de roca sólida, creando nuevos túneles a su paso. La quitina de su cuerpo, tan dura como el acero, es capaz de soportar derrumbamientos, el hundimiento de un túnel o los desprendimientos de rocas que ellos mismos acaban provocando.

Las moles se entierran en el interior de las paredes de una caverna o un corredor, esperando a que alguna criatura pase por ellos. Para detectar a estas víctimas utilizan unos órganos sensoriales parecidos a pelos que perciben todo lo que se mueve a su alrededor. Cuando surgen del lugar en que estaban escondidas, precedidas de una explosión de rocas y tierra, sus desprevenidas presas no pueden sino girarse para encarar a la amenaza que se cierne sobre ellas. Entonces caen en un trance producto de la desconcertante mirada de este monstruo que las devora mientras permanecen indefensas.

**Perturbador de mentes.** La mayoría de los supervivientes de un encuentro con una mole sombría no recuerdan prácticamente nada del ataque, pues la mirada de la criatura confunde sus recuerdos del suceso. Los que han luchado y logrado matar a una mole sombría son capaces de reconocer al monstruo en estos testimonios, pero para el resto de habitantes del Underdark, estos relatos de exploradores desaparecidos y destrucción indiscriminada tan solo son testimonio de un enemigo desconocido. Las moles sombrías suelen ser dotadas de un estatus sobrenatural en estas terroríficas narraciones, pues muchas de ellas transmiten la misma advertencia: cuando una mole sombría te detecta, ya es tarde para escapar de ella.

dirección determinada aleatoriamente. Si obtiene un 7 u 8, la criatura realizará un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de su alcance determinada al azar, o no hará nada si no hay ninguna criatura dentro de su alcance.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si hace esto, no podrá ver a la mole sombría hasta el comienzo de su próximo turno, momento en el que podrá retirar la vista otra vez. Pero, si observa a la mole antes de que llegue ese momento, tendrá que realizar la tirada de salvación inmediatamente.

**Excavadora.** La mole puede excavar a través de roca sólida a la mitad de su velocidad excavando, dejando a su paso un túnel de 5 pies de anchura y 8 de altura.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** La mole sombría realiza tres ataques: dos con sus garras y uno con sus mandíbulas.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño cortante.

**Mandíbulas.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

# MOMIAS

Alzadas mediante oscuros rituales funerarios, las momias surgen de la amortajada quietud de una tumba o templo olvidados en el pasado. Cuando se las despierta de su letargo, castigan a los intrusos con el poder de su impía maldición.

**Ira preservada.** Los largos rituales funerarios que se realizan al enterrar a una momia ayudan a proteger su cuerpo de la podredumbre. Durante el proceso de embalsamamiento se retiran los órganos del recién difunto para ser conservados en frascos especiales y el cuerpo es preparado con aceites preservadores, hierbas y telas. Una vez terminado este proceso, el cadáver suele acabar envuelto en vendajes de lino.

**La voluntad de los dioses oscuros.** Las momias son creadas cuando el sacerdote de un dios de la muerte u otra deidad oscura lleva a cabo un ritual que imbuye de magia negra un cuerpo previamente preparado. El ritual concluye con una invocación a la oscuridad, pero antes de eso se inscriben multitud de símbolos nigrománticos en las vendas que recubren el cadáver. La momia aguanta pacientemente su muerte en vida, animándose cuando se producen las condiciones especificadas durante el ritual. En la mayoría de los casos, estas circunstancias suelen ser faltas contra la tumba, tesoros, tierras o antiguos seres queridos de la momia.

**Los castigados.** Una vez fallecido, el individuo no tiene ni voz ni voto en la decisión de si su cuerpo es conservado como momia. Algunas momias fueron individuos poderosos que contrariaron a un alto sacerdote o faraón, o criminales acusados de traición, adulterio o asesinato. Como castigo, fueron malditos con la muerte en vida por toda la eternidad; embalsamados, momificados y encerrados. Pero, a veces, las momias que sirven de guardias de tumbas son creadas a partir de esclavos asesinados con el único fin de ser útiles a un propósito más importante que ellos.

**Criaturas ritualistas.** Las momias obedecen las condiciones y parámetros dispuestos durante los rituales que las crearon, y su único afán es castigar a los intrusos. El sobrecogedor miedo que precede al ataque de una momia puede paralizar por completo a sus enemigos. Durante los días posteriores al toque de uno de estos monstruos, el cuerpo de la víctima se pudre desde fuera hacia dentro, hasta que lo único que queda de ella es polvo.

**Acabar con la maldición.** Aunque es rara, existe magia capaz de destruir o disipar el ritual que dio forma a la momia, permitiéndola morir de verdad. Sin embargo, lo más habitual es limitarse a deshacer la falta que forzó a la momia a alzarse, de manera que se logra que descansen de nuevo. Un ídolo sagrado de su nicho podría ser reemplazado, un tesoro robado podría ser devuelto a su tumba o un templo podría ser purificado tras un derramamiento de sangre impío.

Ofensas más intangibles o permanentes, como pueden ser revelar un secreto que la momia quería proteger o matar a un individuo al que la momia amaba, no pueden ser corregidas tan fácilmente. En situaciones como esta la momia podría asesinar a todas las criaturas responsables del agravio y aun así no sentirse satisfecha.

**Archivos muertos vivientes.** Las momias pueden hablar, aunque no suelen molestarte en hacerlo. Como consecuencia de esto, algunas realizan las funciones de repositorios de conocimiento perdido en forma de muerto viviente, los cuales son consultadas por los descendientes de los que las crearon. A veces, ciertos individuos poderosos consiguen extraer a una momia de su lugar de descanso para hacerla alguna consulta esporádica.

**Muerto vivo.** Una momia no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

## SEÑOR DE LAS MOMIAS

En las tumbas de los antiguos, los monarcas tiranos y los sumos sacerdotes de los dioses oscuros yacen en un letargo sin sueños, esperando el momento en que puedan reclamar sus tronos

y volver a forjar sus imperios ancestrales. Las galas que señalan su terrible dominio todavía adornan sus cuerpos envueltos en vendajes. Sus pútridas túnicas están tejidas con símbolos maléficos y sus armaduras de broce fueron labradas con las marcas que identificaban a dinastías extintas hace ya mil años.

Los rituales para crear una momia pueden ganar en poder cuando son presididos por los sacerdotes más expertos. Los señores de las momias productos de estos ritos conservan los recuerdos y la personalidad de su vida anterior y están dotados de una resistencia sobrenatural. Los emperadores caídos siguen empuñando las mismas hojas infames, cubiertas de runas, que portaban en las leyendas. Los señores hechiceros manipulan los poderes mágicos prohibidos con los que antaño dominaron sobre un pueblo aterrorizado y los dioses oscuros recompensan las oraciones de los reyes-sacerdote ya muertos con conjuros divinos.

**Corazón del señor de las momias.** Como parte del ritual necesario para crear a un señor de las momias, tanto el corazón como las vísceras del difunto son extraídos del cuerpo y almacenados en jarras canópicas. Estas cerámicas suelen estar hechas de piedra caliza o arcilla, y pintadas o talladas con jeroglíficos que representan motivos religiosos.

Mientras su marchito corazón siga intacto, será imposible destruir de forma permanente a un señor de las momias. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el señor de las momias se convierte en polvo, pero recuperará su forma, en plenitud de facultades, pasadas 24 horas, alzándose a partir de una masa de polvo en las cercanías de la jarra canópica que contiene su corazón. Quemar el corazón de un señor de las momias hasta que solo queden las cenizas lo destruirá o evitará que se recomponga. Por eso, la mayoría de estas criaturas guardan su corazón y vísceras en una tumba o cámara escondidas.

El corazón de un señor de las momias tiene CA 5, 25 puntos de golpe y es inmune a todo el daño que no sea de fuego.

## LA GUARIDA DE UN SEÑOR DE LAS MOMIAS

Los señores de las momias están al cargo de templos o criptas ancestrales, protegidas por muertos vivientes de menor categoría y numerosas trampas. En el interior de estos lugares yace el sarcófago en el que el señor de las momias guarda sus tesoros más valiosos.

Si un señor de las momias está en su guarida, tendrá un valor de desafío de 16 (15.000 PX).





"ANTES DE ABRIR UN SARCÓFAGO, ENCIENDE UNA ANTORCHA".  
—7<sup>a</sup> REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN  
MAIZMORRAS DE X EL MÍSTICO.

## ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), el señor de las momias puede realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes, pero no podrá utilizar el mismo efecto durante dos asaltos seguidos.

- Hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto, todas las criaturas muertas vivientes que se encuentren en la guarida pueden conocer con exactitud la ubicación de cualquier criatura viva situada a 120 pies o menos de ellas.
- Hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto, todas las criaturas muertas vivientes en la guarida tienen ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsan muertos vivientes.
- Hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto, cualquier criatura que no sea un muerto viviente que intente lanzar un conjuro de nivel 4 o menos en el interior de la guarida se verá azotada por el dolor. La criatura tendrá

## MOMIA

*Muerto viviente Mediano, legal malvado*

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 58 (9d8 + 18)

**Velocidad:** 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

**Tiradas de salvación:** Sab +2

**Vulnerabilidad a daño:** fuego

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

**Inmunidad a daño:** necrótico, veneno

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** cualquiera que conociera en vida

**Desafío:** 3 (700 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La momia puede utilizar su mirada espantosa y realizar un ataque con su puño putrefacto.

**Puño putrefacto.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente y 10 (3d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará maldita con la podredumbre de momia. La criatura maldita no podrá recuperar puntos de golpe, y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) por cada 24 horas que pasen. Si esta maldición reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este morirá y su cuerpo se convertirá en polvo. La maldición permanece hasta que es eliminada mediante un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico.

**Mirada espantosa.** La momia elige a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo es capaz de observar a la momia, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 contra este efecto mágico o estará asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, también estará paralizado durante este periodo. Las criaturas que superen la tirada de salvación serán inmunes a la mirada aterradora de todas las momias (pero no de los señores de las momias) durante las siguientes 24 horas.

la oportunidad de elegir realizar otra acción, pero si decide lanzar el conjuro deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16. Si la falla, recibirá 1d6 de daño necrótico por cada nivel del conjuro que iba a lanzar, y el conjuro no tendrá efecto y se habrá desperdiciado.

## EFFECTOS REGIONALES

El templo o cripta de un señor de las momias se ve distorsionado de cualquiera de las siguientes formas por la presencia impía de la criatura:

- La comida se pudre y el agua se evapora instantáneamente cuando se introducen en la guarida. El resto de bebidas no mágicas se estropean. El vino, por ejemplo, se convertirá en vinagre.

## SEÑOR DE LAS MOMIAS

*Muerto viviente Mediano, legal malvado*

**Clase de Armadura:** 17 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 97 (13d8 + 39)

**Velocidad:** 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

**Tiradas de salvación:** Con +8, Int +5, Sab +9, Car +8

**Habilidades:** Historia +5, Religión +5

**Vulnerabilidad a daño:** fuego

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

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** cualquiera que conociera en vida

**Desafío:** 15 (13.000 PX)

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

**Rejuvenecimiento.** Un señor de las momias que haya sido destruido pero cuyo corazón esté intacto obtendrá un cuerpo nuevo en 24 horas, de manera que recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar en plenitud de facultades. El cuerpo nuevo aparece a 5 pies o menos del corazón del señor de las momias.

**Lanzamiento de Conjuros.** El señor de las momias es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

**Trucos (a voluntad):** *llama sagrada, taumaturgia*

**Nivel 1 (4 espacios):** *escudo de fe, orden imperiosa, saeta guía*

**Nivel 2 (3 espacios):** *arma espiritual, inmovilizar persona, silencio*

**Nivel 3 (3 espacios):** *animar a los muertos, disipar magia*

**Nivel 4 (3 espacios):** *adivinación, guardián de la fe*

**Nivel 5 (2 espacios):** *contagio, plaga de insectos*

**Nivel 6 (1 espacio):** *dañar*

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La momia puede utilizar su mirada espantosa y realizar un ataque con su puño putrefacto.

**Puño putrefacto.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6 + 4) de daño contundente y 21 (6d6) de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 16 o estará maldita con la podredumbre de momia. La criatura maldita no podrá recuperar puntos de golpe,

- Los conjuros de adivinación lanzados dentro de la guarida por criaturas distintas al señor de las momias tienen un 25 % de probabilidades de dar resultados engañosos, el DM elige cuales. Si un conjuro de adivinación ya tenía cierta probabilidad de fallar o dar un resultado poco fiable cuando se lanzaba varias veces, esta probabilidad aumentará en un 25 %.
- Las criaturas que se lleven algún tesoro de la guarida estarán malditas hasta que lo devuelvan. El objetivo maldito sufrirá desventaja en todas las tiradas de salvación, y la maldición permanecerá hasta que sea eliminada mediante un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico.

Estos efectos regionales se desvanecerán inmediatamente si el señor de las momias es destruido.

y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) por cada 24 horas que pasen. Si esta maldición reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este morirá y su cuerpo se convertirá en polvo. La maldición permanece hasta que es eliminada mediante un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico.

**Mirada espantosa.** La momia elige a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo es capaz de observar a la momia, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 contra este efecto mágico o estará asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, también estará paralizado durante este periodo. Las criaturas que superen la tirada de salvación serán inmunes a la mirada aterradora de todas las momias y señores de las momias durante las siguientes 24 horas.

## ACCIONES LEGENDARIAS

El señor de las momias puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El señor de las momias recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Atacar.** El señor de las momias realiza un ataque con su puño putrefacto o utiliza su mirada aterradora.

**Polvo cegador.** Un remolino cegador de polvo y arena se agita mágicamente alrededor del señor de las momias. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o estarán cegadas hasta el final de su siguiente turno.

**Palabra blasfema (cuesta 2 acciones).** El señor de las momias pronuncia una palabra blasfema. Todas las criaturas que no sean muertos vivientes situadas a 10 pies o menos de él y puedan oír la locución mágica deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o estarán aturdidas hasta el final del siguiente turno del señor de las momias.

**Canalizar energía negativa (cuesta 2 acciones).** El señor de las momias desata mágicamente una descarga de energía negativa. Las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos de él, incluso aquellas que se hallen tras barreras o doblando esquinas, no podrán recuperar puntos de golpe hasta el final del siguiente turno del señor de las momias.

**Torbellino de arena (cuesta 2 acciones).** El señor de las momias se transforma mágicamente en un torbellino de arena, que se desplaza hasta 60 pies, y vuelve a asumir su forma normal. Mientras se encuentra en forma de torbellino, el señor de las momias será inmune a todo el daño y no podrá ser agarrado, apresado, aturdido, derribado o petrificado. Además, seguirá poseyendo cualquier equipo que llevara o vistiera antes de transformarse.

"DESTRUYÓ MI MARTILLO Y MI  
HACHA, ESO HIZO. AQUEL DÍA  
PUSO A PRUEBA MI FE, ESO HIZO".  
—BRAWN THUNDERSTONES,  
ENANO PALADÍN DE DUMATHOIN.



## MONSTRUO CORROSIVO

La mayoría de enanos preferirían enfrentarse a un escuadrón de orcos antes que a un solo monstruo corrosivo. Estas extrañas criaturas, normalmente dóciles, corroen los metales ferrosos y engullen el óxido resultante. Al hacer esto han sido los artífices de la destrucción de las armas, escudos y armaduras de incontables aventureros.

Su cuerpo está cubierto de una armadura gruesa y rugosa, y su larga cola termina en una formación ósea. Dos antenas similares a plumas surgen de su cabeza, parecida a la de un insecto.

**Carroñeros subterráneos.** Estos monstruos vagan por corredores subterráneos en busca de metales ferrosos, como el hierro, el acero, la adamantina o el mithral, para consumirlos. Ignoran a las criaturas que no llevan ninguno de estos metales, pero pueden mostrarse agresivos contra las que portan armas y armaduras de acero. Los monstruos corrosivos son capaces de olfatear su alimento desde una gran distancia, abalanzándose inmediatamente sobre la fuente del deseable aroma, para corroer y consumir el objeto.

A estos seres no les importa que el óxido que devoran provenga de un pincho o una espada. Así que los aventureros podrán distraer a esta criatura dejando caer objetos hechos de materiales ferrosos mientras se retiran.

**Vagabundos subterráneos.** Es raro encontrar a los monstruos corrosivos en gran número, pues prefieren cazar solos o en grupos pequeños. Vagan por los túneles, avanzando de cueva en cueva en su incansable búsqueda de metales ferrosos que consumir. Estos viajes suelen llevarles a toparse con otros moradores del Underdark, a los que consideran inofensivos o poco apetecibles. Por eso, no es de extrañar ver a estos monstruos cerca de otras criaturas subterráneas. Si se les trata y alimenta bien, pueden convertirse en mascotas y compañeros muy agradables.

### MONSTRUO CORROSIVO

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 40 pies

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

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Olfatear Hierro.** El monstruo corrosivo puede, mediante el olfato, identificar con precisión dónde se encuentran los metales férricos situados a 30 pies o menos de él.

**Corroer Metal.** Cualquier arma no mágica hecha de metal que entre en contacto con el monstruo se corroerá. Tras causar daño, el arma sufrirá un penalizador de -1 permanente y acumulativo a las tiradas de daño. Si este penalizador llega a ser de -5, el arma será destruida. Además, la munición no mágica hecha de metal que impacte al monstruo será destruida tras causar su daño.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

**Antenas.** El monstruo corroerá cualquier objeto no mágico hecho de un metal férrico que se encuentre a 5 pies o menos y pueda ver. Si el objeto no está siendo llevado o vestido por nadie, este toque destruirá un volumen del objeto equivalente a un cubo de 1 pies. Si, por el contrario, alguien lleva o viste el objeto, el portador deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11, logrando evitar el toque del monstruo corrosivo si tiene éxito.

Si el objeto tocado es una armadura o escudo de metal que esté siendo portado o embrazado, sufrirá un penalizador de -1 permanente y acumulativo a la CA que proporciona. Las armaduras que vean su CA reducida a 10 y los escudos cuyo bonificador se reduzca hasta +0 de esta forma serán destruidos. Si el objeto tocado era una arma de metal empuñada por una criatura, se corroerá tal y como se describe en el atributo Corroer Metal.



## NAGAS

Las nagas son serpientes inteligentes que habitan en ruinas de civilizaciones antiguas, donde acumulan tesoros arcanos y conocimiento.

Las primeras nagas fueron creadas para hacer la función de guardianas inmortales. Son obra de una raza de humanoides cuyo nombre se ha perdido. Cuando esta raza desapareció, las nagas se consideraron a sí mismas las legítimas herederas de sus tesoros y su saber mágico. Diligentes y motivadas, estas criaturas salen de sus guaridas de cuando en cuando, en busca de objetos mágicos y libros de conjuros excepcionales.

Las nagas no sufren los estragos del tiempo ni pueden caer enfermas. E, incluso cuando son aniquiladas, sus espíritus inmortales dan forma a un cuerpo nuevo en cuestión de días, preparado para continuar con su tarea eterna.

**Dictadoras benévolas y tiranas brutales.** Las nagas gobernan sobre sus dominios con una autoridad absoluta. Ya sea mediante la compasión o el terror, estas criaturas se consideran amas de cualquier otra criatura que habite en su territorio.

**Rivalidad.** Las nagas son rivales de los yuan-tis desde hace mucho tiempo, ya que cada raza se ve a sí misma como la forma definitiva de las serpientes. Pero, aunque rara vez llegan a cooperar, a veces las nagas y los yuan-tis dejan a un lado sus diferencias para trabajar en pos de un objetivo común. No obstante, los yuan-tis no pueden evitar sentirse irritados al ser comandados por una naga.

**Naturaleza inmortal.** Una naga no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

### NAGA ÓSEA

Como respuesta a la larga historia de conflictos entre los yuan-tis y las nagas, aquellos crearon un ritual nigromántico capaz de interrumpir el proceso de resurrección de una naga, transformando su cuerpo aún vivo en un muerto viviente esquelético a su servicio. Las nagas óseas solo recuerdan algunos de los conjuros que conocían en vida.

### NAGA GUARDIANA

Sabias y bondadosas, estas bellas nagas protegen ciertos lugares sagrados y objetos mágicos para evitar que caigan en malas manos. En sus récodos refugios, investigan conjuros y elaboran enrevesados planes que buscan poner fin a las malvadas intenciones de sus enemigos.

Las nagas guardianas no buscan la violencia, por lo que prefieren advertir a los intrusos antes que atacarlos. Solo si estos persisten en su empeño atacarán, asaltando a sus enemigos con sus conjuros y su saliva venenosa.

### NAGA ESPIRITUAL

Las nagas espirituales viven envueltas en la melancolía y el resentimiento, por lo que crean constantemente planes para vengarse de las criaturas que las han ofendido, o que ellas piensan que lo han hecho. Moran en cavernas y ruinas lugubres, donde dedican su tiempo a desarrollar conjuros nuevos y esclavizar a los mortales de los que se rodean. Las nagas espirituales prefieren hechizar a sus enemigos, atrayéndolos para poder hundir sus venenosos colmillos en su piel.

### NAGA ÓSEA

*Muerto viviente Grande, legal malvado*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 58 (9d10 + 9)

**Velocidad:** 30 pies

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

**Inmunidad a daño:** veneno

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** común y otro idioma

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

**Lanzamiento de Conjuros.** La naga es una lanzadora de conjuros de nivel 5 (salvación de conjuro CD 12; +4 a impactar con ataques de conjuro) que solo necesita componentes verbales para lanzar sus conjuros.

Si era una naga guardiana en vida, usará Sabiduría para su aptitud mágica y tendrá preparados los siguientes conjuros de clérigo:

**Trucos (a voluntad):** *llama sagrada, reparar, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo de fe, orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *calmar emociones, inmovilizar persona*

Nivel 3 (2 espacios): *imponer maldición*

Si era una naga espiritual en vida, usará Inteligencia para su aptitud mágica y tendrá preparados los siguientes conjuros de mago:

**Trucos (a voluntad):** *ilusión menor, mano de mago, rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *dormir, hechizar persona*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, inmovilizar persona*

Nivel 3 (2 espacios): *relámpago*

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de veneno.



## NAGA ESPIRITUAL

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10 + 20)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +5, Sab +5, Car +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común

Desafío: 8 (3.900 PX)

**Rejuvenecimiento.** Si muere, la naga volverá a la vida en 1d6 días y recuperará todos sus puntos de golpe. Solo un conjuro de deseo puede evitar que este atributo tenga efecto.

**Lanzamiento de Conjuros.** La naga es una lanzadora de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro) y solo necesita componentes verbales para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor, mano de mago, rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, dormir, hechizar persona*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, inmovilizar persona*

Nivel 3 (3 espacios): *relámpago, respirar bajo el agua*

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar, puerta dimensional*

Nivel 5 (2 espacios): *dominar persona*

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufriendo 31 (7d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

## NAGA GUARDIANA

Monstruosidad Grande, legal buena

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: celestial, común

Desafío: 10 (5.900 PX)

**Rejuvenecimiento.** Si muere, la naga volverá a la vida en 1d6 días y recuperará todos sus puntos de golpe. Solo un conjuro de deseo puede evitar que este atributo tenga efecto.

**Lanzamiento de Conjuros.** La naga es una lanzadora de conjuros de nivel 11. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro) y solo necesita componentes verbales para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada, reparar, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, escudo de fe, orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *calmar emociones, inmovilizar persona*

Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia, imponer maldición*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro, libertad de movimiento*

Nivel 5 (2 espacios): *geas, golpe flamígero*

Nivel 6 (1 espacio): *visión veraz*

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 45 (10d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

**Escupir veneno.** Ataque con arma a distancia: +8 a impactar, alcance 15/30 pies, una criatura. Impacto: El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 45 (10d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.



## NÓTICO

Un ojo siniestro observa desde la oscuridad. Su mirada insinúa una inteligencia incomprendible y una maldad perturbadora. La mayoría de las veces los nóticos se contentan con mirar, valorando a las criaturas con las que se encuentra. Cuando se deciden a recurrir a la violencia, emplean su terrible mirada para pudrir la carne de sus enemigos.

**Arcanistas malditos.** En vez de alcanzar el estatus de divinidad con el que soñaban, algunos magos que dedicaron su vida a la búsqueda de secretos arcanos acaban convertidos en monstruos insidiosos y atormentados. La causa de esta transformación es una oscura maldición obra de Vecna, un poderoso liche que, en algunos mundos, ha trascendido su existencia como muerto viviente para convertirse en el dios de los secretos. Los nóticos no recuerdan nada de su anterior vida. Acechan entre las sombras y merodean en lugares en los que abunda el conocimiento mágico, atraídos por recuerdos e impulsos que no son capaces de entender.

**Oráculos oscuros.** Los nóticos poseen una extraña intuición mágica, que les permite extraer el conocimiento de otras criaturas. Esto les dota de una comprensión única de saberes secretos y prohibidos, que aceptan compartir a cambio de un precio. Los nóticos ansían objetos mágicos, por lo que aceptarán estos regalos de aquellas criaturas que buscan sus conocimientos.

**Acechando en lugares mágicos.** Los nóticos son famosos por su tendencia a infiltrarse en academias de lo arcano y otros lugares en los que se enseña la práctica de la magia. Les mueve una vaga esperanza de que quizás exista alguna forma de volver a su estado original. Aunque tampoco puede decirse que tengan un propósito claro y definido. Se trata más bien de un leve tirón en un rincón de sus mentes. Ciertos nóticos son lo bastante astutos como para darse cuenta de que esta sensación no es sino parte de las consecuencias de su estupidez; una esperanza falsa que les lleva a buscar aún más secretos arcanos.

## NÓTICO

Aberración Mediana, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 45 (6d8 + 18)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +3, Percepción +2, Perspicacia +4, Sigilo +5

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** infracomún

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Vista Aguda.** El nótico tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El nótico realiza dos ataques con sus garras.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Mirada putrescente.** El nótico elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12, o sufrirá 10 (3d6) de daño necrótico.

**Intuición sobrecedora.** El nótico elige a una criatura situada a 30 pies o menos y pueda ver. Deberá hacerse una tirada enfrentada entre el Carisma (Engaño) del objetivo y la Sabiduría (Perspicacia) del nótico. Si gana este último, aprenderá mágicamente un dato o un secreto de la criatura. El objetivo ganará automáticamente si es inmune al estado hechizado.

## OBJETOS ANIMADOS

Los objetos animados se fabrican usando magia poderosa para cumplir las órdenes de sus creadores. Cuando no están recibiendo órdenes, continúan cumpliendo la última en la medida de sus posibilidades, pudiendo actuar de forma independiente para llevar a cabo tareas sencillas. Algunos objetos animados (incluyendo muchos de los fabricados en el Feywild) podrían conversar con fluidez o comportarse como una persona, pero la mayoría son simples autómatas.

**Naturaleza artificial.** Un objeto animado no necesita dormir, comer, beber ni respirar.

La magia que da vida a un objeto se disipa cuando el autómata ve sus puntos de golpe reducidos a 0. Un objeto animado con sus puntos de golpe reducidos a 0 se vuelve inanimado y está demasiado dañado para ser útil o valioso.

### ALFOMBRA ASFIXIANTE

Muchos héroes descuidados y aspirantes a ladrón llegan hasta el umbral de la morada de su enemigo con los ojos y los oídos abiertos en busca de trampas, solo para ver truncada prematuramente su aventura cuando las alfombras bajo sus pies se animan y le asfixian hasta la muerte.

Una alfombra asfixiante puede tener diversas formas, desde una moqueta delicadamente tejida digna de una reina hasta una tosca estera en la choza de un campesino. Las criaturas capaces de detectar magia pueden sentir el aura mágica falsa de la alfombra.

En ocasiones, una alfombra asfixiante parece una *alfombra voladora* o algún objeto mágico beneficioso. Sin embargo, cualquier personaje que se detenga o se siente en la alfombra, o que intente pronunciar una palabra de mando, quedará atrapado por la alfombra, que se enrollará firmemente alrededor de la víctima.

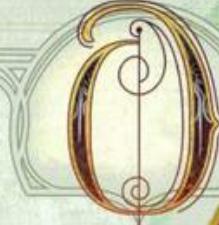
### ARMADURA ANIMADA

Esta cáscara hueca de acero se mueve con un ruido quejumbroso, mientras las pesadas placas que la componen se golpean y rozan entre ellas como el espíritu vengativo de un caballero deshonrado. Este guardián mágico, pesado y persistente, es casi siempre una armadura de placas completa.

Para dotarla de un aire más amenazador, se encanta a menudo a las armaduras animadas con diálogos programados para que la armadura pueda proferir advertencias, exigir una contraseña o proponer adivinanzas. Son muy pocas las armaduras animadas capaces de entablar una conversación real.

### ESPADA VOLADORA

Las espadas voladoras danzan en el aire, luchando con la confianza de un guerrero que no puede ser herido. Las armas más comunes animadas con este tipo de magia son las espadas. También se conocen hachas, garrotes, dagas, mazas, o lanzas animadas, así como ballestas capaces de cargarse y disparar por sí mismas.



### ALFOMBRA ASFIXIANTE

*Autómata Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 33 (6d10)

**Velocidad:** 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Inmunidad a daño:** psíquico, veneno

**Inmunidad a estados:** asustado, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio).

Percepción pasiva 6

**Idiomas:** —

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Susceptibilidad a la Antimagia.** La alfombra estará incapacitada mientras se encuentre en el área cubierta por un campo antimagia. Si es el objetivo de *disipar magia*, la alfombra deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD igual a la salvación de conjuros del lanzador o estará inconsciente durante 1 minuto.

**Transferir Daño.** Mientras esté agarrando a una criatura, la alfombra solo recibe la mitad del daño que se le inflige. La otra mitad del daño lo recibe la criatura agarrada.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estática, la alfombra asfixiante es indistinguible de una alfombra normal y corriente.

### ACCIONES

**Asfixiar.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* La criatura es agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, cegado y corre el riesgo de asfixiarse, y la alfombra no puede envolver a otro objetivo. Además, al principio de cada uno de los turnos de la criatura, esta recibirá 10 (2d6 + 3) de daño contundente.



## ARMADURA ANIMADA

Autómata Mediano, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 33 (6d8 + 6)

**Velocidad:** 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Inmunidad a daño:** psíquico, veneno

**Inmunidad a estados:** asustado, cansancio, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

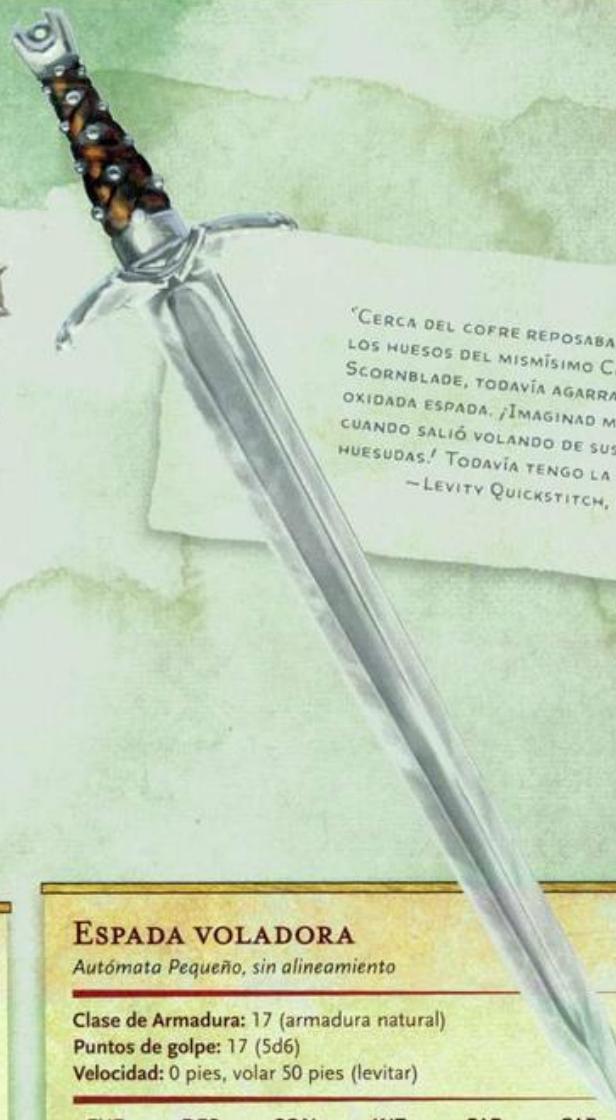
**Susceptibilidad a la Antimagia.** La armadura estará incapacitada mientras se encuentre en el área cubierta por un campo antimagia. Si es el objetivo de *disipar magia*, la armadura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD igual a la salvación de conjuros del lanzador o estará inconsciente durante 1 minuto.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estática, la armadura animada es indistinguible de una armadura normal y corriente.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La armadura realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño contundente.



"CERCA DEL COFRE REPOSABAN LOS HUESOS DEL MISMÍSIMO CAPI SCORNBLADE, TODAVÍA AGARRANDO SU OXIDADA ESPADA. ¡IMAGINAD MI SORPRESA CUANDO SALIÓ VOLANDO DE SUS MANOS HUESUDAS! TODAVÍA TENGO LA CICATRIZ".  
—LEVITY QUICKSTITCH, PICARA MEDIANA.

## ESPADA VOLADORA

Autómata Pequeño, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 17 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 17 (5d6)

**Velocidad:** 0 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

**Tiradas de salvación:** Des +4

**Inmunidad a daño:** psíquico, veneno

**Inmunidad a estados:** asustado, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 7

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Susceptibilidad a la Antimagia.** La espada estará incapacitada mientras se encuentre en el área cubierta por un campo antimagia. Si es el objetivo de *disipar magia*, la espada deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD igual a la salvación de conjuros del lanzador o estará inconsciente durante 1 minuto.

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estática, la espada voladora es indistinguible de una espada normal y corriente.

## ACCIONES

**Espada larga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño cortante.



## Ogro

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, gigante

Desafío: 2 (450 PX)

## ACCIONES

**Garrote grande.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

## OGROS

La mente de los ogros es tan lenta como fuertes son sus cuerpos. Viven del saqueo, la rapiña y el asesinato, ya sea por placer o por alimentarse. El espécimen adulto medio mide entre 9 y 10 pies (2,7 a 3 m) de estatura y pesa cerca de 1.000 libras (450 kg).

**Temperamento furioso.** Los ogros son conocidos por su carácter iracundo, que estalla ante la más mínima ofensa percibida. Los insultos y las injurias pueden despertar la ira de un ogro en el acto, igual que robarle, chocarse con él, propinarle un golpe, pellizcarle, reírse de él, hacerle muecas o simplemente mirarle de una manera extraña. Cuando se despierta su furia, los ogros irrumpen en un berrinche de frustración que no se apacigua hasta que desaparece cualquier objeto o criatura a los que aplastar.

**Glotones repelentes.** Los ogros se comen casi cualquier cosa, pero les gusta especialmente la carne de enano, mediano y elfo. Siempre que pueden, combinan la comida con el placer y dan caza a víctimas huidizas para después comérselas crudas. Si queda algo de la víctima después de haberse saciado, puede que utilicen su piel para hacerse un taparrabos o un collar con sus huesos. Esta artesanía macabra es el culmen de la cultura ogra.

**Ávidos coleccionistas.** Los ojos de los ogros reflejan con avaricia cuando se posan sobre las posesiones de otros. En sus incursiones llevan toscos sacos que llenan de fabulosos "tesoros" obtenidos de sus víctimas. Esto podría incluir una colección de cascós abollados, una rueda de queso mohoso, un retal de pellejo animal prendido como una capa o un cerdo chillón y embarrado. Los ogros también se deleitan en el brillo del oro y la plata, y llegarán a luchar entre ellos por pequeños puñados de monedas. Otras criaturas más pequeñas pueden ganarse la confianza de un ogro ofreciéndole oro o un arma forjada para una criatura de su tamaño.

**Estupidez legendaria.** Solo unos pocos ogros son capaces de contar hasta diez, incluso con sus dedos delante. La mayoría solo pueden hablar una versión rudimentaria del idioma gigante y conocen un puñado de palabras en común. Los ogros creen todo lo que se les dice y se les puede engañar y confundir con facilidad, pero rompen todo aquello que no entienden. Los embaucadores con pico de oro que ponen a prueba su talento con estos salvajes suelen acabar tragándose sus elocuentes palabras, para después ser devorados.

**Nómadas primitivos.** Los ogros se visten con pieles de animales y arrancan árboles de raíz para utilizarlos como herramientas y armas rudimentarias. Fabrican jabalinas con punta de piedra para cazar. Cuando establecen guaridas, lo hacen cerca de los márgenes rurales de las tierras civilizadas, aprovechándose de ganado desatendido, las alacenas mal defendidas y los granjeros incautos.

Los ogros duermen en cavernas, guaridas de animales o bajo los árboles hasta que encuentran una cabaña o una granja aisladas, tras lo cual matan a sus habitantes y se instalan allí. Cuando están aburridos o hambrientos, salen de su guarida y atacan a cualquier cosa que se cruce en su camino. Los ogros solo se trasladan una vez han agotado el alimento de una zona.

**Bandas de ogros.** En ocasiones los ogros se reúnen en pequeños grupos nómadas, pero carecen de una auténtica noción de tribalismo. Cuando una banda de ogros se encuentra con otra, es posible que una de ellas intente capturar miembros del otro grupo para incrementar sus filas. Sin embargo, es igual de probable que el intercambio de miembros se produzca libremente, sobre todo si en ese momento la banda que los recibe posee comida o armas en abundancia.



"SON LOS PEORES BAILARINES DEL MUNDO".  
—TIMANIGMA EL SÁTIRO, SOBRE LOS OGROS.

Cuando se presenta la ocasión, los ogros se agrupan con otros monstruos con el fin de hostigar o dar caza a criaturas más débiles que ellos. Se asocian libremente con trasgos, orcos y trolls, y prácticamente veneran a los gigantes. En la compleja estructura social de los gigantes, conocida como el *ordning*, los ogros tienen un estatus inferior al del más indigno de los gigantes. Es por esto que un ogro hará casi cualquier cosa que le pida un gigante.

## SEMIOGRO (OGRILLON)

Cuando un ogro tiene descendencia con un humano, trasgo, ogro u orco, el resultado es siempre un semiogro. Los ogros no se aparean con enanos, medianos ni elfos. Se los comen. Las madres humanas no suelen sobrevivir al nacimiento de su retoño semiogro.

La descendencia de un ogro y un orco también recibe el nombre de ogrillon. Un semiogro u ogrillon adulto mide 8 pies (2,4 m) de estatura y pesa 450 libras (200 kg) de media.

### SEMIOGRO

Gigante Grande, cualquier alineamiento caótico

**Clase de Armadura:** 12 (armadura de pieles)

**Puntos de golpe:** 30 (4d10 + 8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** común, gigante

**Desafío:** 1 (200 PX)

### ACCIONES

**Hacha de guerra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño cortante, o 14 (2d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante.



## ONI

En las canciones de cuna, los onis son aterradores hombres del saco que acechan en las pesadillas de niños y adultos por igual. Sin embargo, estas son reales e insaciables. Encuentran especialmente deliciosa la carne de los bebés humanos. Los onis poseen el aspecto de ogros demoniacos de piel verde o azul, cabello oscuro y un par de pequeños cuernos de marfil que sobresalen de su cabeza. Sus ojos son oscuros, tienen pupilas de una blancura extraordinaria y sus dientes y garras son de color negro azabache.

**Acechadores nocturnos.** A la luz del día, los onis ocultan su auténtica forma mediante la magia y, así, se ganan la confianza de aquellos a quienes pretenden traicionar en cuanto caiga la noche. Estas criaturas son capaces de cambiar tanto su tamaño como su forma, de modo que aparentan ser humanoides mientras viajan por los pueblos fingiendo ser viajeros, leñadores o pioneros. Con esta forma, toman nota de la naturaleza de los humanoides presentes en un asentamiento y elaboran planes para secuestrar y devorar a algunos de ellos.

**Ogros mágicos.** A veces se conoce a los onis como ogros mágicos por sus capacidades mágicas innatas. A pesar de que solo son parientes lejanos de los auténticos ogros, comparten con ellos su costumbre de aliarse con otras criaturas malignas. Un oni se someterá a un señor si hacerlo le resulta lucrativo o le otorga un hogar bien defendido y lujoso. Estas criaturas codician la magia, de manera que trabajarán al servicio de magos malvados y sagas a cambio de objetos mágicos que les sean de utilidad.

ÉCHA LA TRANCA Y APAGA EL CANDIL;  
UN ONI HAMBRIENTO HA SALIDO DE SU CUBIL.  
TIEMBLA, PEQUEÑO, Y ESCÓNDETE EN EL RINCÓN;  
EL ONI ESTÁ BUSCANDO ALGO DE DIVERSION.  
ESCUCHA CÓMO RASCA LA PUERTA;  
MIRA LA SOMBRA QUE EN EL SUELO PROYECTA.  
AÚN TARDARÁ EN DESPUNTAR EL DÍA;  
HASTA ENTONCES... ¡AY DE TI COMO EL ONI SONRÍA!  
—CANCIÓN INFANTIL.

## ONI

Gigante Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Engaño +8, Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común, gigante

Desafío: 7 (2.900 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del oni es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *invisibilidad, oscuridad*

1/día cada uno: *cono de frío, dormir, forma gaseosa, hechizar persona*

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del oni se consideran mágicos.

**Regeneración.** Si el oni tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos del golpe.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El oni realiza dos ataques, pudiendo usar para cualquiera de ellos sus garras o su guja.

**Guja (solo forma de oni).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

**Guja.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 4) de daño cortante, o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si está en una forma Mediana o Pequeña.

**Cambiar de forma.** El oni se polimorfa mágicamente en un humanoide Mediano o Pequeño que haya visto antes, en un gigante Grande o retorna su auténtica forma. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. El único equipo que se transforma con él es su guja, que se encoge para que pueda empuñarla mientras asume una forma humanoides. Si el oni muere, volverá a su verdadera forma y su guja retornará a su tamaño normal.

## ORCOS

Los orcos son bandidos y saqueadores salvajes de espalda encorvada, frente baja y una cara porcina con prominentes caninos inferiores que recuerdan a los colmillos de un jabalí.

**Gruumsh Un-Ojo.** Los orcos adoran a Gruumsh, su creador y deidad más poderosa. Creen que, en días pasados, todos los dioses se reunieron para repartir el mundo entre sus fieles. Cuando Gruumsh reclamó las montañas, descubrió que ya habían sido tomadas por los enanos. Exigió los bosques, pero los elfos ya se habían asentado allí. Todos los lugares que Gruumsh deseaba ya habían sido requeridos. Las otras deidades se rieron de él, ante lo que respondió con un alarido de furia. Agarró su poderosa lanza y derribó las montañas, incendió los bosques y labró enormes surcos en los campos. Aquel sería el papel de los orcos, proclamó, conquistar y destruir todo lo que las demás razas les habían negado. Hasta hoy, los orcos mantienen una guerra eterna contra los humanos, elfos, enanos y otras gentes.

Los orcos sienten un odio especial por los elfos. El dios elfo Corellon Larethian dejó tuerto a Gruumsh con un flechazo certero en el ojo. Desde entonces, los orcos disfrutan especialmente masacrando elfos. Gruumsh convirtió su herida en un don siniestro, de manera que otorga un poderío divino a aquellos campeones que se arranquen voluntariamente un ojo en su honor.

**Tribus como plagas.** Los orcos se agrupan en tribus que expanden sus territorios y satisfacen su sed de sangre saqueando aldeas, devorando o ahuyentando rebaños trashumantes y matando cualquier humanoide que se les oponga. Tras arrasar un asentamiento, los orcos lo despojan de riquezas y herramientas que puedan utilizar en sus tierras. Después, prenden fuego a lo que queda de los pueblos o campos y se marchan por donde vinieron, con su sed de sangre saciada.

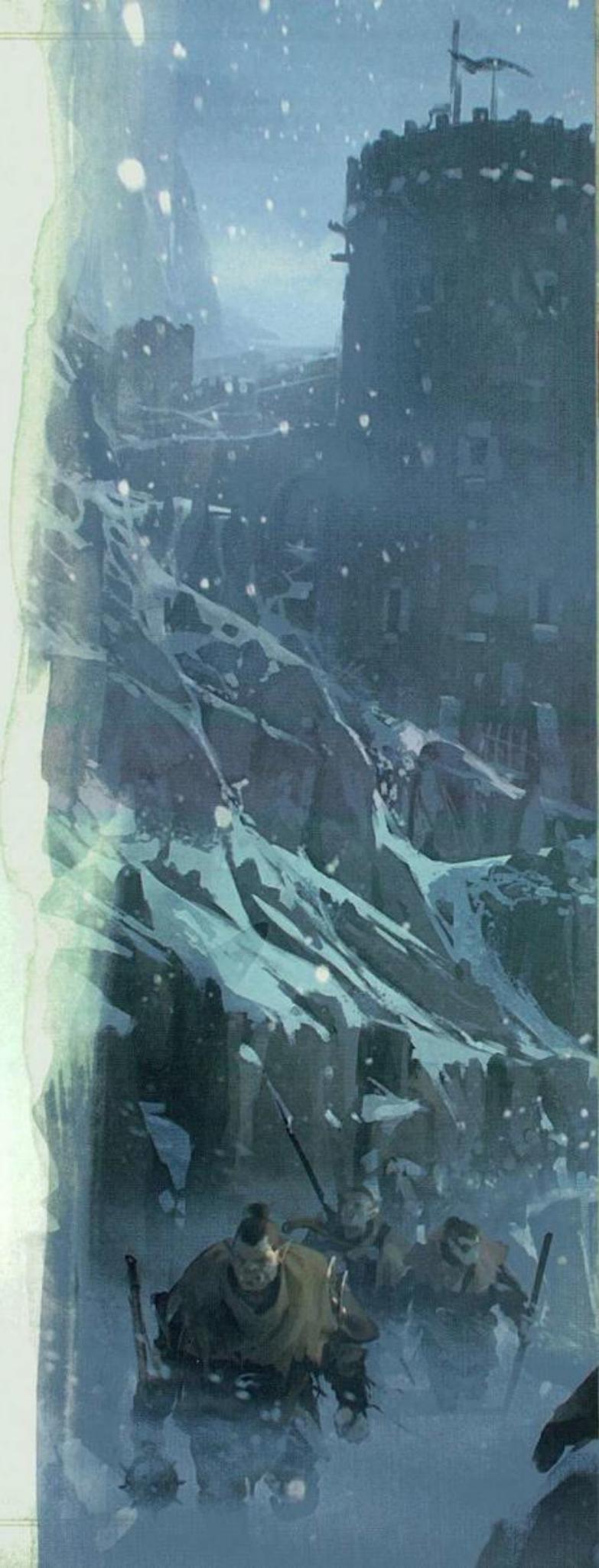
**Saqueadores nómadas.** El ansia de matar de los orcos exige que habiten siempre a una distancia que haga posible el ataque a nuevos objetivos. Es por esto que no suelen establecer asentamientos permanentes, sino que convierten ruinas, complejos de cavernas y pueblos tomados a sus enemigos en campamentos fortificados y fortalezas. Los orcos solo construyen con fines defensivos, sin hacer ningún tipo de innovación ni mejora en sus guardias más allá de ensartar miembros amputados a sus enemigos en las empalizadas o en las picas dispuestas en motas y fosos.

Cuando se agota el alimento de un territorio, la tribu orca se divide en partidas de batidores que parten en busca de terrenos de caza adecuados. Cuando esos grupos regresan, traen consigo trofeos e informes de objetivos listos para ser atacados, entre los que se escoge el más rico de todos ellos. Entonces toda la tribu emprende la marcha, trazando una senda sangrienta hasta su nuevo territorio.

En ocasiones extraordinarias, el líder de una tribu decide conservar una guarida particularmente defendible durante décadas. Los orcos de tribus así deben aventurarse grandes distancias para saciar su apetito.

**Liderazgo y poder.** La mayoría de tribus orcas son patriarciales, y en ellas se hace alarde de títulos tan gráficos y grotescos como Muchas Flechas, Ojo Chillón o Destripael-fos. A veces un poderoso caudillo orco reúne a varias tribus desperdigadas para formar una única horda devastadora, que avanza arrasando a otras tribus orcas y asentamientos humanoides con una fuerza abrumadora.

La fuerza y el poder son las virtudes orcas más importantes, por lo que acogen en sus tribus a cualquier criatura vigorosa. Rechazan cualquier noción de pureza racial y aceptan orgullosos a ogros, trolls, semiorcos y orogs en sus filas. Además, los orcos respetan y temen el poder y el tamaño de los gigantes malvados, hecho que lleva a que a menudo les sirven como guardias o soldados.



**Mestizaje orco.** Luthic, la diosa orca de la fertilidad y esposa de Gruumsh, exige que los orcos procreen frecuentemente e indiscriminadamente para incrementar sus hordas con cada generación. El instinto reproductor de los orcos es más poderoso que el de cualquier otra raza humanoide, por lo que están más que dispuestos a procrear con otras razas. Cuando un orco procrea con otros humanoides de tamaño y estatura similares, como enanos o humanos, el niño que nace de esa unión será un orco o un semiorco. Cuando un orco tiene descendencia con un ogro, el resultado es un semiogro de fuerza intimidatoria y rasgos brutales llamado ogrillon.

## CAUDILLO ORCO

El caudillo de una tribu orca es su miembro más fuerte y astuto. El reinado de uno de estos jefes dura mientras sea capaz de provocar el temor y el respeto del resto de miembros de la tribu, cuya sed de sangre se debe satisfacer con frecuencia para que el caudillo no aparente debilidad.

**Vástagos de la matanza.** Gruumsh otorga sus bendiciones a aquellos caudillos que demuestran su valor en el combate de forma repetida, imbuyéndoles con vestigios de su propio salvajismo. Un caudillo bendecido de esta forma descubre que sus armas cortan más profundamente a sus enemigos, lo que le permite causar más muertes.

## ORCO OJO DE GRUUMSH

Cuando un orco mata a un elfo en el nombre de Gruumsh y le ofrece su cadáver como sacrificio, es posible que se le aparezca una encarnación del dios de la matanza. Esta última exige un sacrificio adicional: uno de los ojos del orco, un símbolo de la pérdida que sufrió Gruumsh a manos de su peor enemigo, Corellon Larethian.

### EL REY OBOULD MUCHAS FLECHAS

El rey Obould de la tribu Muchas Flechas es una leyenda entre los jefes orcos de los Reinos Olvidados, ya que es el caudillo orco más famoso de toda la historia de DUNGEONS & DRAGONS.

Obould, más listo e intuitivo que la mayoría de sus congéneres, asesinó a su caudillo para asumir el control de su tribu. Poseedor de una gran pericia en el arte de la guerra y conocido por su temperamento violento, Obould había demostrado ser un adversario feroz en combate en repetidas ocasiones. Con el paso de los años, su tribu fue asimilando a otras hasta llegar a comandar una horda de miles de orcos.

Obould recurrió a su fuerza e influencia para forjar su propio reino en el Espinazo del Mundo, una cordillera que contempla una multitud de baluartes elfos, enanos y humanos.

Tras muchos años de conflicto sangriento con sus vecinos civilizados, Obould hizo lo impensable y negoció un tratado de paz con sus enemigos. Este pacto confundió a muchos orcos bajo su mando. Podía tratarse de una astuta estrategia de Obould para ganar tiempo mientras fortalecía sus ejércitos para un asalto final a lo largo de la Frontera Salvaje o de una señal preocupante de que Obould había renunciado a los caminos de Gruumsh y era necesario destruirlo.

Si el orco se arranca un ojo, puede que Gruumsh le otorgue sus favores y la capacidad de lanzar conjuros, junto con el derecho de autoproporcionarse como ojo de Gruumsh. Cuando no utilizan sus augurios para aconsejar a los caudillos, estos salvajes devotos del dios de la matanza se arrojan a la batalla con sus armas empapadas de sangre.

## OROG

Los orogs son orcos bendecidos con una gran inteligencia que los orcos normales creen que se trata de un don de la diosa Luthic. Los orogs prefieren vivir bajo tierra, como dicha deidad, aunque la escasez de alimento suele hacerles regresar a la superficie para cazar. Los orcos respetan la fuerza y astucia de los orogs, por lo que uno de ellos podría liderar una partida de guerra orca.

**Más fuertes y más listos.** Los orogs utilizan su fuerza para someter a otros orcos y su inteligencia para sorprender a sus enemigos en el campo de batalla. Muchos comandantes elfos, humanos y enanos arrogantes han sido testigos de cómo un "simple" caudillo orco ejecutaba una astuta maniobra con la que flanqueaba y destruía sus fuerzas, sin darse cuenta de que en realidad se trataba de un orog.

Cuando hay varios de ellos, los orogs forman sus propios destacamentos dentro de una horda orca. Siempre están a la vanguardia de cualquier ataque, confiando en su gran fuerza y su pericia táctica para vencer a cualquiera que se cruce en su camino.

No hay muchas tribus orcas que busquen orogs activamente para engrosar sus filas. Su superioridad les convierte en los líderes ideales y, por tanto, en mortíferos rivales para cualquier caudillo, que deberá permanecer atento a sus maquinaciones.

**Asesinos despiadados.** Los orogs solo ansían desmembrar a sus enemigos, por lo que son una presencia aterradora en el campo de batalla. No establecen vínculo alguno, ni siquiera con su familia ni su descendencia, y no entienden el concepto del amor ni el del compromiso. Adoran a todo el panteón orco (sobre todo a Gruumsh y Luthic) porque creen que todos los dioses poseen una fuerza inconcebible, aunque la fuerza física es lo único que respetan.

**Servios de la oscuridad.** Dado que los orcos desconfían de ellos, algunos orogs forman compañías de mercenarios independientes que se venden al mejor postor. Mientras se les recompense, los mercenarios orogs servirán gustosos como guerreros de élite o tropas de choque de magos malvados, gigantes perversos y otros villanos.

"USÓ VIOLENTEMENTE EL FILO SERRADO DE SU CUCHILLO, DEGOLLANDO AL MONARCA MIENTRAS SUS LEGIONES MOSTRABAN SU APROBACIÓN CON UN AULLIDO. PERO EL FIERO ORCO NO SE DETUVO AHÍ, SINO QUE CLAVÓ LA HOJA Y DESGARRÓ UNA Y OTRA VEZ, SIN PARAR, HASTA QUE ARRANCÓ LA CABEZA DE LOS HOMBROS DEL REY ENANO".  
—UN INFORME DE LA BRUTALIDAD DEL CAUDILLO HARTUSK TRAS LA BATALLA DEL VALLE FRÍO.



## CAUDILLO ORCO

*Humanóide Mediano (orco), caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 16 (cota de malla)

**Puntos de golpe:** 93 (11d8 + 44)

**Velocidad:** 30 pies

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

**Tiradas de salvación:** Fue +6, Con +6, Sab +2

**Habilidades:** Intimidación +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, orco

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

**Agresivo.** El orco puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

**Furia de Gruumsh.** El orco infinge 4 (1d8) de daño adicional cuando impacta con un ataque con arma (ya incluido en sus ataques).

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El orco realiza dos ataques con su hacha a dos manos o su lanza.

**Hacha a dos manos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (1d12 + 4 y 1d8) de daño cortante.

**Lanza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 12 (1d6 + 4 y 1d8) de daño perforante, o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

**Grito de guerra (1/Día).** Cualquier número de criaturas elegidas por el caudillo, que se encuentren a 30 pies o menos de él, puedan oírle y no estén ya bajo los efectos de un grito de guerra, obtendrán ventaja en las tiradas de ataque hasta el principio del siguiente turno del caudillo. Una vez hecho esto, el caudillo puede utilizar una acción adicional para realizar un ataque.

ORCO TÍPICO

## ORCO

*Humanóide Mediano (orco), caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura de pieles)

**Puntos de golpe:** 15 (2d8 + 6)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

**Habilidades:** Intimidación +2

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, orco

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Agresivo.** El orco puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

### ACCIONES

**Hacha a dos manos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo.

Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.



## OROG

*Humanoide Mediano (orco), caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 18 (armadura de placas)

**Puntos de golpe:** 42 (5d8 + 20)

**Velocidad:** 30 pies

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

**Habilidades:** Intimidación +5, Supervivencia +2

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, orco

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Agresivo.** El orog puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El orog realiza dos ataques con su hacha a dos manos.

**Hacha a dos manos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d12 + 4) de daño cortante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

## ORCO OJO DE GRUUMSH

*Humanoide Mediano (orco), caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 16 (cota guarneada, escudo)

**Puntos de golpe:** 45 (6d8 + 18)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

**Habilidades:** Intimidación +3, Religión +1

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** común, orco

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Agresivo.** El orco puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

**Furia de Gruumsh.** El orco infinge 4 (1d8) de daño adicional cuando impacta con un ataque con arma (ya incluido en su ataque).

**Lanzamiento de Conjuros.** El orco es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 11, +3 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

**Trucos (a voluntad): guía, resistencia, taumaturgia**

**Nivel 1 (4 espacios): bendición, orden imperiosa**

**Nivel 2 (2 espacios): arma espiritual (lanza), augurio**

## ACCIONES

**Lanza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

**Impacto:** 11 (1d6 + 3 y 1d8) de daño perforante, o 12 (2d8 + 3) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

# OSGOS

Los osgos nacieron para combatir y provocar el caos. Estas criaturas basan su supervivencia en la caza y las incursiones. Abusan de los débiles y desprecian a quien intenta darles órdenes, pero su amor por la matanza les lleva a luchar bajo las órdenes de alguien poderoso si el derramamiento de sangre y el tesoro están asegurados.

**Trasgos.** A los osgos se les ve frecuentemente en compañía de sus primos, los hobgoblins y los goblins. Esclavizan normalmente a los goblins a los que se encuentran y obligan a los hobgoblins a entregarles oro y comida a cambio de servicios como exploradores y tropas de choque. Uno no debe fijarse nunca de los osgos, incluso tras haberles pagado. Sin embargo, los goblins y los hobgoblins entienden que, al margen de lo mucho que drenen los recursos de sus tribus, estas criaturas poseen una fuerza considerable.

**Seguidores de Hruggek.** Los osgos adoran a Hruggek, un dios menor que habita en el plano de Aqueronte. Cuando no están cerca de sus parientes trasgos, los osgos forman bandas poco disciplinadas, guiados por su miembro más feroz. Estas criaturas creen que cuando mueren, sus espíritus tienen la oportunidad de luchar al lado de Hruggek. Para considerarse dignos de tal honor, tratan de derrotar a la mayor cantidad de enemigos posible.

**Emboscadores mercenarios.** A pesar de su aspecto amenazador, los osgos son sorprendentemente sigilosos. Les encanta tender emboscadas y huir si se sienten sobrepasados. Son mercenarios fiables siempre que se les suministre alimento, bebida y tesoro, pero un osgo olvidará cualquier vínculo si su vida está en peligro. Es común dejar a un miembro herido de una banda de osgos atrás si eso ayuda al resto del grupo a escapar. Posteriormente, ese osgo abandonado podría ayudar a sus enemigos a localizar a sus antiguos compañeros si así puede salvar su vida.

## Osgo

Humanoide Mediano (trasgo), caótico malvado

**Clase de Armadura:** 16 (armadura de pieles, escudo)

**Puntos de golpe:** 27 (5d8 + 5)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Habilidades:** Sigilo +6, Supervivencia +2

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, goblin

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Bruto.** Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando el osgo impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

**Ataque por Sorpresa.** Si el osgo sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante el primer asalto del combate, ese ataque causa 7 (2d6) de daño adicionales.

## ACCIONES

**Lucero del alba.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño perforante en cuerpo a cuerpo, o 5 (1d6 + 2) de daño perforante a distancia.



## JEFE OSGO

Humanoide Mediano (trasgo), caótico malvado

**Clase de Armadura:** 17 (camisa de malla, escudo)

**Puntos de golpe:** 65 (10d8 + 20)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

**Habilidades:** Intimidación +2, Sigilo +6, Supervivencia +3

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** común, goblin

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Bruto.** Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando el osgo impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

**Corazón de Hruggek.** El osgo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser aturdido, asustado, hechizado, envenenado, paralizado o dormido.

**Ataque por Sorpresa.** Si el osgo sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante el primer asalto del combate, ese ataque causa 7 (2d6) de daño adicionales.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El osgo realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Lucero del alba.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño perforante.

**Jabalina.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante en cuerpo a cuerpo, o 6 (1d6 + 3) de daño perforante a distancia.



## OZO LECHUZA

El graznido de los osos lechuza resuena por los valles oscuros y los bosques remotos, rompiendo la quietud de la noche para anunciar la muerte de sus presas. El grueso y enmarañado pelaje de su cuerpo de úrsido está cubierto de plumas, y en su cabeza de lechuza observan furiosas las pupilas de sus claros, enormes y redondos ojos.

**Ferocidad mortal.** Los osos lechuza son famosos por su ferocidad, agresividad, tozudez y mal temperamento, lo que les convierte en uno de los depredadores más temidos de la naturaleza. Pocas cosas, si es que existe alguna, son capaces de inspirar temor a un oso lechuza hambriento. Incluso monstruos más grandes y fuertes evitan vérselas con ellos, ya que estas criaturas no tienen en consideración la superioridad física de su enemigo y atacan sin provocación alguna.

**Depredadores consumados.** Los osos lechuza salen de sus guaridas al caer el sol y cazan durante las horas más oscuras de la noche, ululando o graznando para delimitar su territorio, buscar pareja o hacer salir a las presas de su territorio de caza. Estos suelen ser bosques con los que el oso lechuza está familiarizado, pero también lo suficientemente densos como para limitar las vías de escape de sus presas.

“LO ÚNICO BUENO QUE TIENEN LOS OSOS LECHUZA  
ES QUE EL MAGO QUE LOS CREÓ PROBABLEMENTE  
ESTÉ MUERTO.”  
—XARSHEL RAVENSHADOW, PROFESORA  
GNOMA DE CIENCIA TRANSMUTATIVA EN  
LA UNIVERSIDAD DE MORGRAVE.

Estas monstruosidades anidan en cavernas o ruinas cubiertas de los huesos de sus víctimas. Esto se debe a que arrastran presas a medio devorar de regreso a su guarida, con el fin de almacenar parte de los cuerpos entre las rocas, arbustos y árboles circundantes.

El olor a sangre y a carne podrida infesta las inmediaciones de la guarida de un oso lechuza, lo que atrae a carroñeros, que no son sino más presas para estas bestias.

Los osos lechuza cazan solos o en pareja. Si hay suficiente caza, una familia de osos lechuza podría permanecer unida más tiempo del necesario para criar a su descendencia. Si no, se separan en cuanto sus crías son capaces de cazar.

**Compañeros salvajes.** Aunque son más inteligentes que la mayoría de animales, los osos lechuza son muy difíciles de domar. Sin embargo, con el tiempo, el alimento y la suerte suficientes, una criatura inteligente podría llegar a conseguir que un oso lechuza la reconozca como su amo y hacer de él un guardia inexorable o una montura rápida y resistente. Los habitantes de remotos asentamientos fronterizos han conseguido incluso realizar carreras de osos lechuza, aunque los espectadores apuestan tanto por cuál será el primero en llegar a la meta como por cuál será el primero en atacar a su amo.

Algunas comunidades élficas acogen a los osos lechuza para que hagan sus guaridas bajo sus pueblos arbóreos, sirviéndose de estas las bestias como defensas naturales durante la noche. Los hobgoblins sienten predilección por los osos lechuza como bestias de guerra, y a veces los gigantes de las colinas y de la escarcha los tienen como mascota. Puede que un oso lechuza famélico aparezca en una arena de gladiadores, devorando y destripando a sus víctimas sin compasión ante un público sediento de sangre.

**Origen de los osos lechuza.** Los eruditos han debatido largo y tendido sobre el origen de los osos lechuza. La teoría más habitual es que un mago demente creó al primer espécimen cruzando a un búho gigante con un oso. Sin embargo, los elfos más ancianos afirman haber conocido a estas criaturas desde hace miles de años e, incluso, algunos feéricos insisten en que siempre han existido osos lechuza en el Feywild.

## OZO LECHUZA

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 59 (7d10 + 21)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Vista y Olfato Agudos.** El oso lechuza tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El oso lechuza realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño cortante.



## OTYUGH

Aberración Grande, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Con +7

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: otyugh

Desafío: 5 (1.800 PX)

**Telepatía Limitada.** El otyugh puede transmitir mágicamente mensajes e imágenes simples a cualquier criatura que se encuentre a 120 pies o menos de él y pueda entender al menos un idioma. Esta forma de telepatía no permite responder telepáticamente a su interlocutor.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El otyugh realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus tentáculos.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 para evitar contraer una enfermedad o estará envenenada hasta que la enfermedad se cure. Una vez enferma, el objetivo deberá repetir la tirada de salvación cada 24 horas, reduciendo sus puntos de golpe máximos en 5 (1d10) si falla. Si tiene éxito, se curará de la enfermedad. El objetivo morirá si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0. Esta reducción de los puntos de golpe máximos permanece hasta que la enfermedad es curada.

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño contundente y 4 (1d8) de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, es agarrado (CD 13 para escapar) y estará apresado mientras dure el agarre. El otyugh tiene dos tentáculos, cada uno de los cuales podrá agarrar a un objetivo.

**Golpe con tentáculo.** El otyugh golpea a las criaturas que tenga agarradas, ya sea contra el suelo o la una contra la otra. Cada una de las criaturas deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o recibirá 10 (2d6 + 3) de daño contundente y estará aturdida hasta el final del siguiente turno del otyugh. Si supera la tirada, el objetivo solo recibirá la mitad del daño contundente y no estará aturdido.

## OTYUGH

Los otyughs son grotescas criaturas bulbosas que se desplazan sobre tres patas robustas y cuya nariz y ojos se encuentran ubicados en un apéndice largo y retorcido que serpentea desde la parte superior su cuerpo abotargado. Poseen otros dos tentáculos gomosos que terminan en unos apéndices puntiagudos en forma de hoja que utilizan para llevarse la comida hasta sus enormes fauces.

Los otyughs se entierran bajo montones de despojos y carroña, exponiendo tan solo su apéndice sensorial. Cuando una criatura comestible pasa por allí, los tentáculos del otyugh emergen de entre los desperdicios y la apresan.

Estas aberraciones aprovechan al máximo cualquier oportunidad para emboscar y devorar una presa. Utilizan una forma limitada de telepatía para atraer a criaturas inteligentes hasta sus guardias, donde fingir a veces ser una criatura distinta.

**Habitantes de la oscuridad.** Los otyughs solo toleran la luz intensa cuando tienen a su alcance la cantidad suficiente de carroña y desperdicios. En un entorno natural, habitan en pantanos de agua estancada, fosos llenos de basura y húmedos hondonadas boscosas.

El olor de los cementerios, las alcantarillas de las ciudades, los muladeros de los pueblos y los establos colmados de abono las atraen a zonas civilizadas.

Dado que lo único que preocupa a los otyughs es la comida, en ocasiones se puede encontrar en sus guardias gran variedad de tesoros pertenecientes a sus víctimas entre la basura..

**Guardianes simbóticos.** Algunos seres subterráneos inteligentes coexisten con estas criaturas y las usan para deshacerse de sus desperdicios. Con todo este alimento a su disposición, el otyugh se limita a holgazanear y engordar, carente de cualquier otro deseo o motivación. Esta glotonería sedentaria los convierte en guardianes fidedignos. Mientras el otyugh esté alimentado, no atacará a ninguna otra criatura. Sin embargo, no es difícil que un aspirante a domador de otyughs subestime la cantidad de deshechos, carroña y carne necesaria para alimentarlos. Más de un otyugh "domesticado" ha acabado devorando a su custodio tras comerse todos los desperdicios de su guarida.



“CONTENPLAD AL PEGASO. CAPAZ DE DEJAR ATRÁS A UN DRAGÓN A CIELO ABIERTO, Y SOLO LOS MÁS GRANDES ENTRE NOSOTROS PODEMOS ASPIRAR A MONTARLO. UN EMBLEMA PERFECTO PARA NUESTRA GRAN CASA, ¿NO CREÉIS?”.  
—TYLLENVANE D'ORIEN, VÁSTAGO MARCADO POR EL DRAGÓN QUE PROPONE CAMBIAR EL SÍMBOLO DE LA CASA ORIEN, UN UNICORNIO, POR UN PEGASO.



## PEGASO

Contemplar a los alados caballos blancos conocidos como pegasos surcar el cielo es una visión majestuosa. Solo se detienen en tierra firma unos instantes, lo imprescindible para beber de arroyos de montaña y lagos cristalinos. Cualquier ruido o señal de otra criatura les sobresalta, lo que provoca que emprendan el vuelo de nuevo y se pierdan entre las nubes.

**Monturas nobles.** Los pegasos son monturas muy valoradas, pues son ágiles y se puede confiar en ellos. Son más veloces y menos temperamentales que los grifos, los hipogrifos y los guivernos. No obstante, estas criaturas tímidas y salvajes son tan inteligentes como un humanoide, por lo que no se las puede someter y domesticar de la forma tradicional. Los pegasos deben ser persuadidos para que acepten servir como montura de una criatura, que además debe ser de alineamiento bueno. Sin embargo, cuando forjan un pacto con un nuevo compañero, establecen un vínculo de por vida.

**Nacidos en los planos.** Los pegasos pueden trazar sus orígenes hasta la Floresta Olímpica de Arbórea, plano cuyos cielos surcaban. Allí eran las fieles monturas de los Seldarine, el panteón de los dioses elfos. Se sabe de casos en los que estas deidades han enviado pegasos al Plano Material para ayudar a quienes lo necesitan.

**Nidos de pegasos.** Los pegasos comparten sus vidas con una sola pareja, construyen sus nidos en lugares inaccesibles y paren a sus crías.

## PEGASO

*Celestial Grande, caótico bueno*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 59 (7d10 + 21)

**Velocidad:** 60 pies, volar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

**Tiradas de salvación:** Des +4, Sab +4, Car +3

**Habilidades:** Percepción +6

**Sentidos:** Percepción pasiva 16

**Idiomas:** entiende celestial, común, elfo y silvano, pero no puede hablar

**Desafío:** 2 (450 PX)

## ACCIONES

**Cascos.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.



## PERFORADOR

Los perforadores cuelgan de los techos de las cavernas y otros grandes pasos subterráneos, donde se mezclan a la perfección con la roca y se dejan caer en silencio para empalar a los enemigos, ignorantes de su destino, que pasan por debajo.

Estos monstruos son la forma larvaria de los laceros, por lo que no es raro verlos atacar juntos. Su caparazón, tan duro como una piedra, envuelve por completo su cuerpo, lo que le dota del aspecto y la textura de una estalactita. Este exterior protege un cuerpo similar al de una babosa, que permite al perforador desplazarse por las paredes y techos de cuevas y así situarse para atacar a sus presas. Es difícil distinguir a un perforador con sus ojos y su boca cerrados de una formación rocosa normal.

**Cazadores pacientes.** Los perforadores pueden ver, pero también responden al sonido y al calor, de manera que esperan a que alguna criatura viva pase por debajo de ellos, momento que aprovechan para atacar, dejándose caer. Si fracasan en su empeño y no logran matar a su objetivo, deberán volver a recorrer lentamente el trayecto que les separa del techo. Un perforador caído excreta una encima hedionda al ser atacado, con lo que logra que la mayoría de los depredadores se lo piensen bien antes de devorarlo.

Los perforadores se agrupan en colonias para maximizar la efectividad de sus ataques, dejándose caer todos al mismo tiempo, para que así sea más probable que impacten a su presa. Si alguno de ellos logra matar a una criatura, el resto se arrastrarán lentamente hacia el cadáver para unirse al festín.

### PERFORADOR

*Monstruosidad Mediana, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 22 (3d8 + 9)

**Velocidad:** 5 pies, trepar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

**Habilidades:** Sigilo +5

**Sentidos:** visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies,

Percepción pasiva 8

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático y en el techo, el perforador despertado es indistinguible de una estalactita normal y corriente.

**Trepar cual Arácnido.** El perforador puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

### ACCIONES

**Caer.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, una criatura directamente debajo del perforador. *Impacto:* 3 (1d6) de daño perforante por cada 10 pies que haya caído, hasta un máximo de 21 (6d6). *Fallo:* El perforador recibe la mitad del daño por caída habitual para la distancia recorrida.



## PERYTON

Aunque este monstruoso carnívoro es capaz de alimentarse de cualquier criatura, su plato preferido son los humanoides, en especial elfos, semielfos y humanos. Cuando mata a un humanoide, el peryton le arranca el corazón y se lo lleva a su nido para devorarlo allí.

Los perytons son criaturas extrañas, que combinan el cuerpo y las alas de un ave de presa con la cabeza de un venado. No obstante, el más sorprendente de sus rasgos es su sombra, que parece la de un humanoide en vez de la que su cuerpo proyectaría normalmente. Los sabios postulan que los primeros perytons eran humanos que fueron transformados por una terrible maldición o experimento mágico. Sin embargo, los bardos cuentan un relato distinto. Segundo ellos, la infidelidad de un hombre arrastró a su mujer, despechada, a arrancar el corazón a su rival más joven y consumirlo en un ritual, cuyo objeto era recuperar para siempre el amor de su marido. El ritual funcionó hasta que su villanía fue descubierta. Fue ahorcada por sus crímenes, pero la magia residual de su horroroso ritual transformó a las aves carroñeras que se alimentaron de su cadáver en los primeros perytons.

**Hambre antinatural.** Para reproducirse, los perytons necesitan el corazón todavía fresco de un humanoide recién asesinado. El órgano debe ser consumido por una peryton hembra, que entonces podrá engendrar descendencia. Cuando una de estas criaturas devora un corazón, su sombra cambia brevemente para reflejar la monstruosidad de su verdadera forma.

Los perytons se muestran obsesivos e incansables cuando se enfrentan humanoides, de manera que luchan hasta que ellos mismos o su presa han fallecido. Si, de alguna forma, se logra expulsar a un peryton, este seguirá a su presa desde lejos, esperando una nueva oportunidad para atacar.

**Perdición de las montañas.** Los perytons anidan en las crestas de las montañas y cuevas a gran altitud. Cazan a las criaturas que viven o vagan por los valles cercanos. Quienes viajan por solitarias carreteras de montaña aprenden a no quitar ojo al cielo. Como las armas normales son poco efectivas contra estos monstruos, los habitantes de las montañas procuran evitar enfrentarse a estas bestias.

Las poblaciones bien asentadas son muy atractivas para los perytons, ya que representan una fuente de alimento que se renueva constantemente. Así, es habitual que los concejos de los pueblos y los nobles locales contraten a aventureros para eliminar los nidos de perytons.

## PERYTON

*Monstruosidad Mediana, caótica malvada*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 33 (6d8 + 6)

**Velocidad:** 20 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

**Habilidades:** Percepción +5

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

**Sentidos:** Percepción pasiva 15

**Idiomas:** entiende común y elfo, pero no puede hablar

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Ataque en Picado.** Si el peryton está volando, cae en picado al menos 30 pies directamente hacia un objetivo y después consigue impactarle con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, este ataque infinge 9 (2d8) de daño adicional al objetivo.

**Pasar Volando.** El peryton no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

**Vista y Olfato Agudos.** El peryton tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El peryton realiza un ataque de cornada y otro de garras.

**Cornada.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

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



## PESADILLA

*Infernal Mediano, neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 68 (8d10 + 24)

**Velocidad:** 60 pies, volar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

**Inmunidad a daño:** fuego

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** entiende abisal, común e infernal pero no puede hablar

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Otorgar Resistencia al Fuego.** La pesadilla puede proporcionar resistencia al daño de fuego a cualquier que la monte.

**Iluminar.** La pesadilla emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

### ACCIONES

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño contundente y 7 (2d6) de daño de fuego.

**Trote etéreo.** La pesadilla y hasta tres criaturas voluntarias situadas a 5 pies o menos de ella pasarán mágicamente del Plano Etéreo al Plano Material, o viceversa.

## PESADILLA

Las pesadillas aparecen rodeadas de una nube de humo, con su crin, cola y pezuñas envueltas en llamas. La espeluznante y oscura forma de estos seres se mueve con una velocidad sobrenatural, desapareciendo en una nube de azufre tan rápidamente como apareció.

**Monturas temibles.** Las pesadillas, también conocidas como "caballos demoníacos" o "caballos infernales", hacen las veces de monturas de las criaturas excepcionalmente malvadas, como demonios, diablos, caballeros de la muerte, liches, sagas de la noche y otros monstruos infames. Se parecen a un caballo infernal y sus ardientes ojos rojos dejan traslucir una inteligencia malévolas.

Es posible invocar a una pesadilla desde los Planos Inferiores, pero, a menos que se la ofrezca un sacrificio digno en forma de alimento a su llegada, este ser no mostrará lealtad alguna a la criatura a la que debe servir.

**Crear una pesadilla.** Las pesadillas no aparecen de forma natural en el multiverso, sino que son creadas a partir de pegasis. El ritual que las da forma es horrible, pues durante el mismo es preciso arrancar tortuosamente las alas del pegaso, un acto que torna a la noble criatura en un ser maligno, transformado mediante magia oscura.



## PIXIE

Alzándose tan solo 1 pie (30 cm) de altura, los pixies parecen elfos diminutos, con alas delicadas como las de las libélulas o las mariposas, tan brillantes como un claro amanecer y tan luminosas como la luna llena. Son tan curiosos como un gato y tan tímidos como un ciervo, y van a donde les place. Les encanta espiar a otras criaturas y apenas pueden contener su emoción cuando están entre ellas. El ansia que sienten por presentarse y hacer amigos es prácticamente incontrolable; solo el miedo a ser capturado o atacado hará que un pixie se lo piense antes de actuar. Aquellos que cruzan por los claros en los que habitan estos seres quizás no tengan la oportunidad de verlos, pero si que escucharán alguna risita, resoplido o suspiro de cuando en cuando.

Los pixies se engalanán como príncipes y princesas de los seres feéricos, con vestidos vaporosos y jubones de seda que brillan como el reflejo de la luna en un estanque. Algunos visten con bellotas, hojas, cortezas y las pieles de pequeñas criaturas de los bosques. Están muy orgullosos de sus galas y se emocionan con cuando alguien elogia sus vestiduras.

**Feéricos mágicos.** Como poseen el don de la invisibilidad, será raro ver a un pixie si este no quiere ser observado. Tanto en el Feywild como en el Plano Material, estos seres trazan dibujos de escarcha en los estanques durante el invierno y hacen que las plantas germinen en primavera. Gracias a ellos las flores resplandecen con el rocío en verano y se pintan las hojas con los impactantes colores del otoño.

**Polvo de pixie.** Cuando se dejan ver, los pixies revolotean dejando a su paso un rastro de polvillo brillante, similar a la reluciente cola de un cometa. Se dice que un simple pelizco de polvo de pixie es suficiente para conceder el poder del vuelo, confundir irremediablemente a una criatura o sumir a un enemigo en un letargo mágico. Aunque solo los pixies pueden sacar todo su potencial a este polvo, tanto magos como monstruos se afanan en perseguir a estas criaturas para estudiarlas o dominar su poder.

**Pequeños embaucadores.** Aunque la llegada de desconocidos estimula su curiosidad, los pixies son demasiado tímidos para mostrarse de primeras. Estudian a sus visitas desde la distancia para descubrir sus intenciones. También les gastan bromas inofensivas para ver cómo reaccionan. Podrían, por ejemplo, atar juntos los cordones de las botas de un enano, crear ilusiones que representen criaturas o tesoros, o enviar luces danzantes que alejan a los intrusos. Si los visitantes responden de forma hostil, los pixies pondrán tierra de por medio. No obstante, si tienen buenas intenciones, lo más probable es que estas criaturas se envalentonen y respondan de forma amistosa. Incluso podrían llegar a descubrirse y ofrecerse a guiar a sus "invitados" a través de un camino seguro o llevarles hasta un pequeño pero sustancioso festín preparado en su honor.

**Opuestos a la violencia.** Al contrario que los duendes, sus primos feéricos, los pixies aborrecen las armas y preferirán huir, sea cual sea el enemigo, antes que tomar parte en un altercado.

## PIXIE

Feérico Diminuto, neutral bueno

**Clase de Armadura:** 15

**Puntos de golpe:** 1 (1d4 - 1)

**Velocidad:** 10 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

**Habilidades:** Percepción +4, Sigilo +7

**Sentidos:** Percepción pasiva 14

**Idiomas:** silvano

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

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

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del pixie es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, usando su polvo de pixie como único componente:

A voluntad: *saber druídico*

1/día cada uno: *confusión, detectar el bien y el mal, detectar pensamientos, disparar magia, dormir, enmarañar, fuerza fantasmal, luces danzantes, polimorfear, volar*

## ACCIONES

**Invisibilidad Superior.** El pixie puede, mágicamente, volverse invisible hasta que deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier elemento de equipo que lleve o vista también se vuelve invisible.



## PSEUDODRAGÓN

Los esquivos pseudoragnes habitan en los rincones tranquilos del mundo, donde ocupan cuevas pequeñas y los huecos de los árboles. Con sus escamas rojizas, sus cuernos y sus fauces llenas de dientes afilados parecen dragones rojos en miniatura, pero, a diferencia de estos, son de carácter juguetón.

**Silenciosos y cautos.** Los pseudoragnes tienen poco interés en otras criaturas, así que las evitan en la medida de lo posible. Si son atacados, se defenderán con el aguijón venenoso que poseen en la punta de la cola. Un solo pinchazo basta para sumir a sus enemigos en un estado catatónico que puede durar horas.

**Familiares dracónicos.** Algunos magos buscan a los pseudoragnes, ya que su carácter amable, su capacidad telepática y su resistencia a la magia les convierte en familiares fuera de lo común. Estas criaturas son muy exquisitas a la hora de elegir compañero, pero se las puede convencer mediante regalos en forma de comida o tesoros. Cuando un pseudodragón encuentra un compañero grato, establecerá con él un vínculo, que se mantendrá mientras la persona continúe tratando al pseudodragón con justicia. Estas criaturas no toleran el maltrato, por lo que abandonarán sin previo aviso a cualquier compañero que las manipule o abuse de ellas.

**El idioma de las emociones.** Los pseudoragnes son incapaces de hablar, pero pueden comunicarse mediante una forma limitada de telepatía que les permite compartir ideas elementales, como "hambre", "curiosidad" o "afecto". Cuando se vinculan con un compañero, estos seres son capaces de transmitirle lo que ven y oyen incluso a distancias enormes.

A veces, los pseudoragnes emiten sonidos como los de los animales. Un ronroneo ronco indica placer, y sisearán si reciben una sorpresa desagradable. Un canto similar al de un pájaro representa deseo, mientras que un gruñido siempre es señal de ira o descontento.

### VARIANTE: FAMILIAR PSEUDODRAGÓN

Algunos pseudoragnes están dispuestos a servir a algún lanzador de conjuros como familiar. Estas criaturas poseen el siguiente atributo.

**Familiar.** El pseudodragón puede servir a otra criatura como familiar, estableciendo un enlace telepático de naturaleza mágica con un compañero que esté dispuesto a ello. Mientras este vínculo exista, el compañero puede observar lo que el pseudodragón percibe si están a 1 milla de distancia o menos el uno del otro. Además, si el familiar se encuentra a 10 pies o de menos de su compañero, este también poseerá el atributo Resistencia Mágica del pseudodragón. No obstante, el pseudodragón podrá dar por finalizado su servicio como familiar y el enlace telepático, en cualquier momento y por cualquier razón que le parezca oportuna.

## PSEUDODRAGÓN

Dragón Diminuto, neutral bueno

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 7 (2d4 + 2)

**Velocidad:** 15 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +4

**Sentidos:** visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** entiende común y dracónico, pero no puede hablar

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Sentidos Agudos.** El pseudodragón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista, del oído o del olfato.

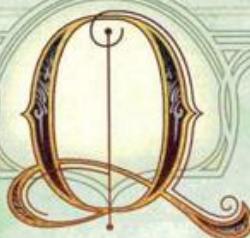
**Resistencia Mágica.** El pseudodragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

**Telepatía Limitada.** El pseudodragón puede comunicarse mediante ideas, emociones o imágenes simples, mágicamente y de forma telepática, con cualquier criatura que se encuentre a 100 pies o menos de él y pueda entender al menos un idioma.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

**Aguijón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará envenenado durante 1 hora. Si la criatura falla su tirada de salvación por 5 o más puntos, también estará inconsciente durante ese periodo de tiempo, o hasta que sufra daño u otra criatura use su acción para despertarlo.



## QUAGGOOTH

Salvajes y territoriales, los quagoths son criaturas que trepan por las simas del Underdark. Vapulean a sus enemigos cuando entran en frenesí, volviéndose aún más letales cuando están próximos a la muerte.

**Orígenes de los quagoths.** Los quagoths nunca fueron una especie cultivada, pero estaban lejos de los brutales habitantes del Underdark en los que se han convertido. Hace mucho tiempo, las tribus de quagoths habitaban la superficie como cazadores arbóreos con su propia lengua y cultura. Cuando aparecieron los elfos, entraron en conflicto con estas criaturas, llevándolos al borde de la extinción. La única manera que encontraron de sobrevivir fue refugiarse en el Underdark.

El paso de las edades en estas profundas regiones hizo que el pelaje de los quagoths perdiera el color y que su vista se adaptara a la oscuridad. Poco a poco la extraña magia y el peligro constante de su nuevo reino los transformó. Se volvieron brutales y salvajes, comiendo lo que podían encontrar. Cuando no hallaban nada, se devoraban mutuamente. A medida que se entregaban al canibalismo, fueron olvidando su pasado.

**Siervos de los drows.** La enemistad entre los quagoths y los elfos de la superficie hizo fácil que se unieran a la causa de los elfos oscuros. En los últimos años, los drows han mostrado interés en criar quagoths, instigando su ferocidad y reforzando su obediencia.

Las casas drows más ricas poseen legiones de quagoths bajo su mando, cuyo odio hacia los elfos se fomenta organizando incursiones contra enclaves élficos de la superficie.

**Thonots.** Algunos quagoths absorben la energía psiónica que cubre ciertos lugares del Underdark. Cuando una tribu descubre que alguno de ellos ha heredado tal poder, lo convierten a la fuerza en el chamán de la tribu, o thonot.

Los thonots se encargan de mantener el conocimiento de la tribu y la superioridad de su grupo frente a sus rivales. Un thonot incapaz es asesinado y devorado en un ritual caníbalístico, de forma que se espera que su poder pase a otro quaggoth que lo merezca más.

**Inmunidad al veneno.** Tras múltiples generaciones dedicadas a la caza de criaturas subterráneas venenosas y una perpetua exposición a hongos y mohos que crecen en las profundidades, los quagoths se han adaptado y son inmunes a todo tipo de veneno.

### VARIANTE: THONOT QUAGGOOTH

Un thonot quaggoth es un quaggoth que posee un valor de desafío de 3 (700 PX) y el siguiente atributo adicional:

**Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica).** La aptitud mágica innata del quaggoth es Sabiduría (salvación de conjuros CD 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *caída de pluma, mano de mago* (la mano es invisible)  
1/día cada uno: *agrandar/reducir, calentar metal, curar heridas, imagen múltiple*

## QUAGGOOTH

Humanoide Mediano (quaggoth), caótico neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Atletismo +5

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** infracomún

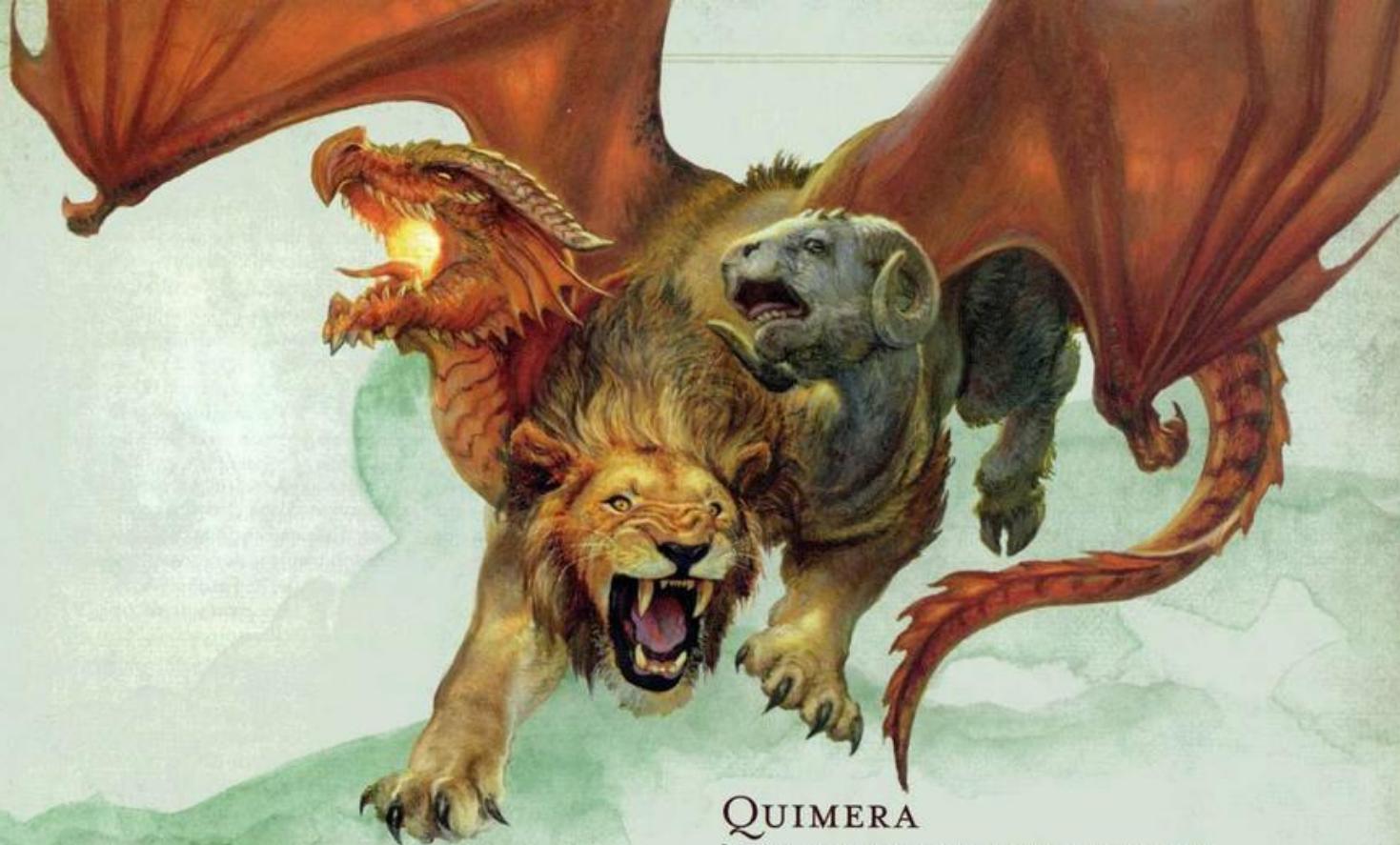
**Desafío:** 2 (450 PX)

**Furioso si Está Herido.** El quaggoth tendrá ventaja en las tiradas de ataque si le quedan 10 puntos de golpe o menos. En estas circunstancias, también infligirá 7 (2d6) de daño adicional a cualquier objetivo al que impacte con un ataque cuerpo a cuerpo.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El quaggoth realiza dos ataques con sus garras.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.



## QUIMERA

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +8

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: entiende dracónico, pero no puede hablar

Desafío: 6 (2.300 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La quimera realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro con sus cuernos y otro con sus garras. Si su aliento de fuego está disponible, puede usarlo en lugar del mordisco o los cuernos.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

**Cuernos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d12 + 4) de daño contundente.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

**Aliento de fuego (Recarga 5-6).** La cabeza de dragón exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 31 (7d8) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

## QUIMERA

Las quimeras se crearon después de que los mortales invocaron a Demogorgon. El Príncipe de los Demonios, decepcionado con las criaturas que lo rodeaban, decidió transformarlos en monstruosidades horribles con múltiples cabezas. Así surgieron las primeras quimeras.

Estas criaturas son un torvo recordatorio de lo que ocurre cuando los príncipes demonio consiguen entrar en el Plano Material. Todas ellas son tan crueles como quienes las crearon, y un ejemplar típico tiene los cuartos traseros de una cabra grande, los cuartos delanteros de un león y las coriáceas alas de un dragón. De su cuerpo surgen las cabezas de estas tres criaturas. A este monstruo le gusta sorprender a sus víctimas, abalanzándose sobre ellas desde el cielo y envolviendo a la presa en las llamas que surgen de sus fauces de dragón antes de aterrizar.

**Conflictos internos.** Las quimeras combinan lo peor de las tres criaturas que las componen. Su cabeza de dragón ansía asaltar, saquear y acumular tesoros. Su naturaleza de león las obliga a cazar y matar a cualquier criatura poderosa que amenace su territorio. Su cabeza de cabra les otorga una obstinación feroz que las obliga a luchar hasta la muerte.

Estos tres aspectos hacen que las quimeras marquen como suyo un territorio de hasta 10 millas (15 km) de diámetro. Se alimentan de fauna salvaje, y consideran a las criaturas que son más fuertes que ella como rivales a humillar y batir. Sus mayores oponentes son los dragones, los grifos, las mantícoras, los perytons y los guivernos.

Cuando caza, la quimera busca formas fáciles de entrometerse. Disfruta del miedo y del sufrimiento de las criaturas más débiles. Por ello, este monstruo a menudo juega con su presa, interrumpiendo sus ataques antes de tiempo para dejar a la criatura herida y aterrada antes de volver para rematarla.

**Siervas del mal.** Aunque las quimeras no son precisamente ingeniosas, su parte de dragón las hace susceptibles a la adulación y a los regalos. Si se les ofrece comida y tesoros, estas criaturas quizás lleguen a perdonar la vida a un viajero. Es más, un villano podría domesticar a una de estas monstruosidades si logra mantenerla bien alimentada y con sus ansias de tesoro satisfechas.



## RAKSHASA

Los rakshasas utilizan la delicadeza y el engaño en sus intentos de dominar a otras criaturas. Pocos los ven en su forma verdadera, ya que pueden disfrazarse de lo que quieran. Suelen vestirse de alguien influyente o poderoso, como un noble, un cardenal o un rico mercader. Su auténtico aspecto combina rasgos de humano y tigre, con una deformidad notable: sus palmas están donde los humanos tienen el dorso de la mano.

**Espíritus malvados en carne mortal.** Estos infernales aparecieron hace mucho tiempo en los Nueve Infernos, cuando poderosos diablos realizaron un ritual para liberar sus almas de sus cuerpos y así poder escapar de los Planos Inferiores. Los rakshasas entran en el Plano Material para saciar su ansia de carne humanoide y sus malvados planes. Seleccionan a su presa con cuidado, evitando por todos los medios que se descubra su presencia en el mundo.

**El mal renacido.** La muerte de un rakshasa es un proceso agónico y tortuoso que le devuelve a los Nueve Infernos, donde su esencia permanece atrapada hasta que su cuerpo se reconstruye, en un proceso de meses o años. Cuando renace, conserva todos los recuerdos y conocimientos de su vida pasada, por lo que buscará vengarse de aquel que lo asesinó. Si por algún motivo este no está a su alcance, podría decidir castigar a su familia, amigos o descendientes.

Como los diablos, un rakshasa asesinado en los Nueve Infernos es destruido para siempre.

### RAKSHASA

*Infernal Mediano, legal malvado*

**Clase de Armadura:** 16 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 110 (13d8 + 52)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

**Habilidades:** Engaño +10, Perspicacia +8

**Vulnerabilidad a daño:** perforante de armas mágicas empuñadas por criaturas buenas

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** común, infernal

**Desafío:** 13 (10.000 PX)

**Inmunidad Mágica Limitada.** El rakshasa no puede ser afectado o detectado por conjuros de nivel 6 o menos, salvo que así lo quiera. Además, tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el resto de conjuros y efectos mágicos.

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del rakshasa es Carisma (salvación de conjuros CD 18, +10 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos, disfrazarse, ilusión menor, mano de mago*

3/día cada uno: *detectar magia, hechizar persona, imagen mayor, invisibilidad, sugestión*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, dominar persona, visión veraz, volar*

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El rakshasa realiza dos ataques con sus garras.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño cortante, y si el objetivo es una criatura estará maldito. La maldición mágica entra en acción cada vez que la criatura lleve a cabo un descanso corto o largo, llenando su mente de pensamientos plagados de sueños e imágenes horribles. La criatura maldita no obtiene beneficio alguno del descanso corto o largo. La maldición permanecerá hasta que sea eliminada mediante un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico similar.

# REDIVIVO

Los redivivos surgen del alma de un mortal que ha sufrido un final cruel e injusto. Vuelven a la vida para saciar su sed de venganza contra aquellos que acabaron con su vida. Estas criaturas recuperan su cuerpo mortal y tienen un cierto parecido con los zombis. Sin embargo, sus ojos arden con determinación, brillando con fuerza en presencia de su adversario. Si su cuerpo no está disponible o ha sido destruido, los redivivos toman otros cadáveres humanoides. Al margen del cuerpo que usen, sus adversarios siempre reconocerán a estas criaturas como lo que son.

**Sed de venganza.** Un redivivo tiene un año para vengarse. Si su adversario muere o no consigue asesinarlo antes de que se les agote el tiempo, se deshacen en polvo y su alma viaja a la otra vida. Si su enemigo es demasiado poderoso para derrotarlo solo, buscará aliados que le ayuden a cumplir su misión.

**Justicia Divina.** No hay ninguna magia capaz de esconder a una criatura perseguida por un redivivo. Este siempre sabrá la dirección y la distancia que hay entre él y su objetivo. En el caso en el que el redivivo busque vengarse de más de un enemigo, los persigue uno a uno, empezando con la criatura que asesó el golpe letal. Si su cuerpo es destruido, su alma viaja a otro cuerpo con el que continuar su caza.

**Muerto viviente** Un redivivo no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

## VARIANTE: REDIVIVOS CON CONJUROS Y ARMAS

Si un redivivo era capaz de lanzar conjuros antes de morir podría mantener una parte o la totalidad de sus habilidades de lanzamiento de conjuros. De la misma manera, un redivivo que vistiera armas y armadura podría continuar haciéndolo.

## REDIVIVO

*Muerto viviente Mediano, neutral*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 136 (16d8 + 64)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Tiradas de salvación:** Fue +7, Con +7, Sab +6, Car +7

**Resistencia a daño:** necrótico, psíquico

**Inmunidad a daño:** veneno

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** cualquiera que conociera en vida

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Regeneración.** El redivivo recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de fuego o radiante, este atributo no tendrá efecto al principio del próximo turno del redivivo. El cuerpo del redivivo solo resultará destruido si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

**Rejuvenecimiento.** Cuando el cuerpo del redivivo es destruido, su alma se queda merodeando. Pasadas 24 horas, esta alma habitará y animará a otro cadáver del mismo plano de existencia, recuperando todos sus puntos de golpe. Durante el periodo en el que el alma no esté poseyendo cuerpo alguno, podrá utilizarse un conjuro de *deseo* para obligarla a partir hacia el más allá y no volver.



**Inmunidad a Expulsión.** El redivivo es inmune a los efectos que expulsan muertos vivientes.

**Rastreador Vengativo.** El redivivo conoce la distancia y dirección en la que se encuentra cualquier criatura de la que busque vengarse, incluso aunque dicha criatura y él se hallan en distintos planos de existencia. Si la criatura a la que está rastreando el redivivo muere, este lo sabrá.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El redivivo realiza dos ataques de puñetazo.

**Puñetazo.** Ataque con arma *cuerpo a cuerpo*: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura contra la que el redivivo haya jurado venganza, esta recibirá 14 (4d6) de daño contundente adicional. En lugar de infijir daño, el redivivo podrá agarrar al objetivo (CD 14 para escapar), siempre y cuando este sea Grande o más pequeño.

**Mirada vengativa.** El redivivo elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos, a la que pueda ver y contra la que haya jurado venganza. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si la falla, estará paralizado hasta el final del siguiente turno del redivivo o hasta que este le inflija daño. Cuando la parálisis termine, el objetivo estará asustado del redivivo durante 1 minuto. La criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos (con desventaja si puede ver al redivivo), librándose del estado "asustado" si tiene éxito.



## REMORHAZ

Los remorhaz, en cuyo cuerpo late un fuego infernal, surgen de la nieve y el hielo en una nube de vapor. De la parte trasera de su cabeza crecen unas aletas en forma de ala y su amplia boca está llena de afilados dientes.

**Cazadores árticos.** Estas criaturas habitan los climas árticos, donde se alimentan de alces, osos polares y otros seres que comparten su territorio. No toleran los climas cálidos, ya que se han adaptado al frío generando un calor interno similar al de un horno. Cuando cazan, se entierran bajo la nieve y el hielo y esperan a sentir las pequeñas vibraciones que producen otras criaturas cuando pasan por encima. Mientras están escondidas, pueden reducir su temperatura corporal para no derretir su cobertura.

**Crias de remorhaz.** Los cazadores gigantes de la escarcha viajan por los yermos helados en busca de nidos y huevos de estas criaturas. Les interesan los remorhaz jóvenes, a los que pueden entrenar desde su nacimiento para que obedezcan órdenes y vigilen sus ciudadelas heladas. Estas crías roen a sus víctimas, en contraste con los adultos, que se las tragan de un bocado.

## REMORHAZ

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 17 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 195 (17d12 + 85)

**Velocidad:** 30 pies, excavar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Inmunidad a daño:** frío, fuego

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 11 (7.200 PX)

**Cuerpo Abrasador.** Cualquier criatura que toque al remorhaz o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 10 (3d6) de daño de fuego.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 40 (6d10 + 7) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura, es agarrada (CD 17 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el remorhaz no puede morder a otro objetivo.

**Engullir.** El remorhaz realiza un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, la criatura recibirá el daño del mordisco y será engullida, finalizando el agarre. Una criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del remorhaz y recibe 21 (6d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del remorhaz.

Si el remorhaz recibe 30 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 al final de dicho turno o se verá obligado a regurgitar a todas las criaturas engullidas, que quedarán derribadas en un espacio situado a 10 pies o menos del remorhaz. Si el remorhaz muere, las criaturas engullidas dejarán de estar apresadas por él y podrán escapar del cadáver utilizando 15 pies de su movimiento. Estarán derribadas al salir.

## REMORHAZ JOVEN

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 93 (11d10 + 33)

**Velocidad:** 30 pies, excavar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Inmunidad a daño:** frío, fuego

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Cuerpo Abrasador.** Cualquier criatura que toque al remorhaz o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 7 (2d6) de daño de fuego.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d10 + 4) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de fuego.



## Roc

A primera vista, la silueta del roc parece la de un ave de presa común. A medida que desciende, sin embargo, su enorme tamaño se hace terroríficamente evidente. Cuando vuela, sus alas tienen una envergadura de más de doscientos pies. Cuando descansa, en lo alto de las montañas que habita, es comparable en tamaño con los dragones más ancianos.

**Titanes del cielo.** En los días de la antigüedad en que los gigantes combatían con los dragones por el control del mundo, Annam, el padre de los dioses de los gigantes, creó a los rocs para que sus adoradores pudieran desafiar el dominio de los dragones sobre las alturas. Cuando la guerra terminó, los rocs se liberaron del yugo gigante y se dispersaron por el mundo.

Aunque en ocasiones los gigantes de las nubes y de las tormentas doman a estos grandes pájaros, para los rocs hasta los gigantes son una posible presa. Son capaces de volar grandes distancias en busca de comida, surcando los cielos por encima de las nubes para llegar a sus cotos de caza favoritos. Pocas veces cazan a criaturas pequeñas o ágiles, e ignoran pueblos y bosques, en los que las presas pueden cubrirse con facilidad. Cuando encuentran una presa grande y lenta, como un gigante, una ballena o un elefante, los rocs se abalanzan sobre ella para apresarla con sus enormes garras.

**Solitarios y alejados.** Los rocs son bestias solitarias que pueden vivir durante siglos. Se guarecen en nidos hechos con árboles, tiendas, barcos partidos y restos de caravanas, que arrastran y colocan sobre las montañas, lejos del alcance de criaturas menores.

En ocasiones, un nido de rocs contiene tesoros de las caravanas y barcos que lo forman, pero ellos no poseen ningún interés en estas baratijas. En raras ocasiones, estos nidos tienen huevos tan altos como un humano, producto del poco común apareamiento entre rocs.

## Roc

*Monstruosidad Gargantuesca, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 248 (16d20 + 80)

**Velocidad:** 20 pies, volar 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

**Tiradas de salvación:** Des +4, Con +9, Sab +4, Car +3

**Habilidades:** Percepción +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 14

**Idiomas:** —

**Desafío:** 11 (7.200 PX)

**Vista Aguda.** El roc tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El roc realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

**Pico.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 27 (4d6 + 9) de daño perforante.

**Garras.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 23 (4d6 + 9) de daño perforante, y el objetivo está agarrado (CD 19 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el roc no puede usar sus garras contra otra criatura.



## SABUESO INFERNAL

*Infernal Mediano, legal malvado*

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 45 (7d8 + 14)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +5

**Inmunidad a daño:** fuego

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** entiende infernal, pero no puede hablar

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El sabueso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Atacar en Manada.** El sabueso tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del sabueso que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de fuego.

**Aliento de fuego (Recarga 5-6).** El sabueso exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 21 (6d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

## SABUESO INFERNAL

Los sabuesos infernales son entes monstruos capaces de exhalar fuego y que asumen la forma de imponentes perros. Se les puede encontrar en los campos de batalla de Aqueronte y a lo largo y ancho de los Planos Inferiores. En el Plano Material suelen estar al servicio de gigantes de fuego, diablos y otras criaturas malvadas, que los usan como guardianes o animales de compañía.

**Hambre ardiente.** Estos sabuesos cazan en manadas, alimentándose de cualquier criatura que parezca mínimamente comestible. Evitan a los enemigos más peligrosos para centrarse en las presas más débiles, de las que dan buena cuenta con sus salvajes mordiscos y su aliento de fuego. Demuestran una determinación incansable, pues son capaces de perseguir a sus víctimas hasta que acaban con ellas.

Al alimentarse, los sabuesos infernales avivan los fuegos que arden en su interior con la carne de sus presas. Cuando uno de estos monstruos muere, las llaman devoran por completo los restos de la criatura, en una deflagración de humo y ascuas ardientes. Así, del sabueso no quedará nada más que unos pocos pedazos de pelaje negro calcinado.

**Malvados hasta la médula.** Los sabuesos infernales son más listos que las bestias mundanas, y su inclinación por la ley les convierte en siervos obedientes. No obstante, su naturaleza malvada hace que, por mucho que se los eduje, no puedan ser otra cosa que asesinos despiadados. Si a un sabueso infernal no se le permite saciar su hambre, abandonará a su amo o se volverá contra él.

# SAGAS

Las sagas encarnan todo lo que es cruel y malvado. Aunque parecen ancianas arrugadas, estos monstruos no son criaturas mortales, sino que sus formas se limitan a reflejar la maldad que anida en sus corazones.

**Rostros del mal.** Las sagas tienen su origen en el Feywild, pero son cánceres del mundo mortal. Sus rostros marchitos, plagados de granos y verrugas que manchan su ya de por sí horrible piel, están emarcados por una melena raída. Sus dedos, largos y huesudos, se encuentran rematados en garras que pueden seccionar la carne con un simple roce. Sus sencillas ropas siempre están ajadas y harapientas.

Todas las sagas poseen poderes mágicos, y algunas tienen cierta afinidad por el lanzamiento de conjuros. Puede cambiar de forma o maldecir a sus enemigos. Además, su arrogancia las hace pensar que su magia puede rivalizar con la de los dioses, contra los que blasfeman en cuanto se les presenta alguna oportunidad.

## AQUELARRES DE SAGAS

Cuando deben trabajar juntas, las sagas, pese a su naturaleza egoísta, se agrupan en aquelarres. Estos grupos están compuestos de sagas de todo tipo, pero dentro del aquelarre todas están en una posición de igualdad. No obstante, esto no impide que todas ellas ansíen conseguir más poder para sí mismas.

Los aquelarres están compuestos de tres sagas, de tal manera que las discusiones entre dos de ellas puedan ser resueltas por la tercera. Si alguna vez llegan a reunirse más de tres sagas, algo que podría suceder cuando dos aquelarres entran en conflicto, el resultado suele ser el caos.

**Lanzamiento de Conjuros Compartido.** Cuando los tres miembros de un aquelarre de sagas estén a 30 pies o menos de las demás, podrán lanzar los siguientes conjuros de la lista de mago, pero tendrán que compartir los espacios de conjuro indicados entre todas.

Nivel 1 (4 espacios): *identificar, rayo nauseabundo*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, localizar objeto*

Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo, imponer maldición, relámpago*

Nivel 4 (3 espacios): *asesino fantasmal, polimorfar*

Nivel 5 (2 espacios): *contactar con otro plano, escudriñar*

Nivel 6 (1 espacio): *mal de ojo*

En lo que a estos conjuros respecta, cada saga se considera un lanzador de conjuros de nivel 12 que utiliza Inteligencia como su aptitud mágica. La CD de salvación de conjuros será 12 + el modificador por Inteligencia de la saga, y el bonificador de ataque de conjuros será 4 + el modificador por Inteligencia de la saga.

**Ojo de bruja.** El aquelarre de sagas puede crear un objeto mágico llamado *ojo de bruja*. Para ello deben tomar un ojo auténtico, cubrirlo de barniz y, habitualmente, engarzarlo en un colgante u otro objeto que se pueda vestir. El *ojo de bruja* suele ser entregado a un esbirro, que se encargará de protegerlo y transportarlo. Cualquiera de las sagas del aquelarre puede utilizar una acción para contemplar lo que el *ojo de bruja* esté viendo en ese momento, siempre y cuando este se encuentre en el mismo plano de existencia. El *ojo de bruja* tiene CA 10, 1 punto de golpe y visión en la oscuridad en un radio de 60 pies. Si es destruido, cada una de las integrantes del aquelarre sufrirá 3d10 de daño psíquico y estará cegada durante 24 horas.

Cada aquelarre solo puede poseer un *ojo de bruja* al mismo tiempo, y para crear uno nuevo es necesario que los tres miembros ejecuten un ritual. Este último dura 1 hora y las sagas no podrán participar en él si están cegadas. Además, si llevan a cabo cualquier acción que no sea ejecutarlo durante este tiempo, deberán volver a empezar desde el principio.

Las sagas suelen elegir nombres oscuros y extravagantes, apodos como Morwen la Negra, Peggy Nudillopuerto, Abuela Saucenano, Nana Shug, Ethel la Podrida o Tía Dientegusano.

**Maternidad monstruosa.** Las sagas se reproducen robando y devorando a bebés humanos. Tras robarlos de la cuna o el vientre de su madre, el monstruo consume al pobre infante. Una semana después, la saga da a luz a una hija que parece humana, pero que el día de su decimotercer cumpleaños se transforma en la viva imagen de su madre.

A veces, las sagas crían a sus hijas y forman así aquelarres. No obstante, también podrían devolver la niña a los apesadumbrados padres, para posteriormente observar desde las sombras cómo la criatura crece hasta convertirse en un monstruo.

**Acuerdos oscuros.** Arrogantes hasta límites increíbles, las sagas se creen las criaturas más astutas de la creación, de modo que tratan a todos los demás como seres inferiores. Pero, incluso a pesar de esto, las sagas suelen estar dispuestas a tratar con mortales. Siempre y cuando estos muestren la deferencia y el respeto adecuados, claro está. A lo largo de sus extensas vidas, las sagas acumulan una gran cantidad de conocimientos sobre el entorno que las rodea, los seres de la oscuridad y la magia. Están encantadas de comerciar con este saber.

Las sagas disfrutan viendo cómo los mortales son la causa de su propia destrucción, por lo que pactar con una saga siempre conlleva cierto peligro. Los términos de estos tratos suelen incluir cláusulas que obligar al mortal a renunciar a sus principios o a entregar algo querido, especialmente si la pérdida reduce (o elimina) el valor de los conocimientos obtenidos como parte del acuerdo.

**Una naturaleza infame.** Las sagas adoran lo macabro y adornan sus prendas con cadáveres de seres vivos y se engalanán con huesos, pedazos de carne o desperdicios. Cuidan de las imperfecciones de su piel y se hurgan en las heridas, para que así estas supuren y se vuelvan más desagradables. Las criaturas atractivas les producen un profundo desagrado, por lo que suelen "ayudarlas" a estar más bellas desfigurándolas o transformándolas.

Este interés por lo desagradable y lo inquietante se extrae a todos los aspectos de la vida de estos monstruos. Una saga podría volar sobre el cráneo de un gigante, encantado mediante magia, para después aterrizar en un árbol cuya forma recuerda a un enorme cuerpo decapitado. Otra podría viajar acompañada de un séquito de monstruos y esclavos enjaulados, disfrazados mediante ilusiones para atraer a las criaturas incautas. Las sagas afilan sus dientes en piedras de amolar y tejen sus ropas a partir de los intestinos de sus víctimas, disfrutando con pasión del horror que producen sus actos.

**Hermandad oscura.** Las sagas mantienen el contacto entre ellas y comparten conocimientos. Lo más probable es que, gracias a estas relaciones, una saga conozca a todas las demás. Aunque no se caen bien entre ellas, todas siguen un código de conducta atemporal. Anuncian su presencia antes de entrar en el territorio de otra saga, traen regalos cuando visitan la morada de una compañera y nunca rompen los juramentos hechos a otra miembro de su hermandad. Siempre y cuando no hayan jurado mientras cruzaban los dedos, claro está.

Algunos humanoides cometan el error de creer que estas reglas de comportamiento se extienden a todas las criaturas. Cuando una saga se tope con uno de estos desdichados individuos, quizás encuentre divertido seguirle la corriente mientras le enseña una lección que no olvidará.

**Moradas siniestras.** Las sagas habitan en bosques oscuros y retorcidos, páramos inhóspitos, costas azotadas por la tormenta y pantanos melancólicos. Con el tiempo, el paisaje que rodea la guarida de una saga acaba por reflejar la esencia perniciosa de la criatura, hasta alcanzar un punto en el que la propia tierra se torna capaz de atacar y matar a los intrusos.



## SAGA CETRINA

Feérico Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +3, Engaño +4, Percepción +4, Sigilo +3

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** común, dracónico, silvano

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Anfibia.** La saga puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata de la saga es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *burla dañina, ilusión menor, luces danzantes*

**Imitación.** La saga puede imitar tanto sonidos de animales como voces de humanoides. Cualquier criatura que oiga estos sonidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14.

Los árboles retorcidos por esta oscuridad acometen contra los que se acercan a ellos y las enredaderas se arrastran entre la maleza para atrapar y arrastrar a sus víctimas de una en una. Una niebla hedionda transforma el aire en veneno y oculta arenas movedizas y fosos que se tragan a los viajeros descuidados.

## SAGA CETRINA

Las sagas cetrinas, retorcidas y llenas de odio, moran en las cuevas de bosques moribundos, pantanos solitarios y brezales cubiertos de niebla. Estas sagas adoran manipular a otros para que hagan su voluntad, de manera que ocultan sus verdaderas intenciones tras varias capas de mentiras. Atraen a sus víctimas imitando voces que imploran ayuda o se libran de visitantes indeseados copiando los rugidos de bestias feroces.

**Obsesionadas con la tragedia.** Estas sagas disfrutan de los errores y tragedias de otras criaturas. Les encanta traer la desgracia a los demás y ver cómo la esperanza se transforma en desesperación. Y no solo a individuos, también a naciones enteras.

**Aquelarres.** Una saga cetrina que forme parte de un aquelarre (consulta la caja de texto "aquelarres de sagas") tendrá un valor de desafío de 5 (1.800 PX).

## SAGA DE LA NOCHE

Taimadas y traicioneras, las sagas de la noche anhelan ver cómo las virtudes se tornan en defectos: el amor en obsesión, la amabilidad en odio, la devoción en desprecio y la generosidad en egoísmo. Les produce un perverso placer corromper a los mortales.

Hubo un tiempo en el que las sagas de la noche fueron criaturas del Feywild, pero su maldad provocó su expulsión a Hades, lugar en el que degeneraron hasta convertirse en infernales. Desde aquel día, las sagas de la noche se han extendido por los Planos Inferiores.

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

**Apariencia ilusoria.** La saga se cubre a sí misma y a todo lo que esté llevando o vistiendo con una ilusión mágica que la hace parecer cualquier otra criatura de forma humanoide de más o menos su mismo tamaño. Esta ilusión terminará si la saga muere o utiliza una acción adicional para darla por finalizada.

Los cambios realizados por este efecto no aguantan una inspección física. Así, aunque la saga puede aparentar tener una piel tersa, alguien que la toque se dará cuenta de que esta es rugosa. Una criatura que deseé inspeccionar visualmente a la saga deberá utilizar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20. Si la supera, se habrá dado cuenta del disfraz de la saga.

**Paso invisible.** La saga puede, mágicamente, volverse invisible hasta que ataque, lance un conjuro o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Mientras sea invisible, no dejará evidencia física alguna de su paso, por lo que solo podrá ser rastreada mediante la magia. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista también se vuelve invisible.

**Tratantes de almas.** Cuando un humanoide duerme, una saga de la noche puede sentarse a horcajadas sobre él en el Plano Etéreo e invadir sus sueños. Cualquier criatura con visión verdadera será capaz de ver la forma espectral de la saga sobre su presa. Al hacer esto, el monstruo es capaz de llenar la mente de la víctima de dudas y miedos, con la esperanza de que así pueda engañarla para que cometa actos malvados después de despertar. La saga continúa visitando a su víctima durante la noche, hasta que llega un punto en el que esta fallece en medio de sus sueños. Si la saga logra su objetivo y consigue la víctima cometa algún acto maligno, atrapará su alma, ahora corrupta, en su bolsa de almas (consulta la caja de texto "objetos de la saga de la noche") para llevársela a Hades.

**Aquelarres.** Una saga de la noche que forme parte de un aquelarre (consulta la caja de texto "aquelarres de sagas") tendrá un valor de desafío de 7 (2.900 PX).

### OBJETOS DE LAS SAGAS DE LA NOCHE

Cada saga de la noche posee dos objetos mágicos muy raros que deben haber sido creados por la propia saga. Si cualquiera de estos objetos se perdiera, la saga de la noche se tomaría grandes molestias para recuperarlo, ya que volver a crearlos precisa de una gran cantidad de tiempo y esfuerzo.

**Piedra corazón.** Esta lustrosa gema negra permite a la saga de la noche hacerse etérea mientras esté en su posesión. Además, el contacto con una piedra corazón es capaz de curar cualquier enfermedad. Son necesarios 30 días para crear una piedra corazón.

**Bolsa de almas.** Cuando un humanoide malvado muere como resultado de la acción de provocar pesadillas de la saga, esta recoge su alma en este saco negro hecho de piel cosida. Cada bolsa de almas solo puede contener un alma malvada al mismo tiempo, y únicamente la saga de la noche que elaboró la bolsa podrá utilizarla para atrapar un alma. Para crear una bolsa de almas son necesarios 7 días y el sacrificio de un humanoide, cuya piel se utiliza para confeccionar la bolsa.

### SAGA DE LA NOCHE

infernal Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +7, Percepción +6, Perspicacia +6, Sigilo +6  
Resistencia a daño: frío, fuego; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: abisal, común, infernal, primordial

Desafío: 5 (1.800 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata de la saga es Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia, proyectil mágico*  
2/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dormir, rayo debilitador*

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



### ACCIONES

**Garras (solo forma de saga).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

**Cambiar de forma.** La saga se polimorfa mágicamente en un humanoide hembra Mediano o Pequeño que haya visto antes, o vuelve a asumir su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Etérea.** La saga entra mágicamente en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, y en este si se encontraba en aquél. Para hacer esto deberá poseer una piedra corazón.

**Provocar pesadillas (1/Día).** Mientras se halle en el Plano Etéreo, la saga puede tocar mágicamente a un humanoide dormido que se encuentre en el Plano Material. Un conjuro de protección contra el bien y el mal lanzado sobre el objetivo o un círculo mágico impedirá a la saga realizar esto. Mientras este contacto persista, el objetivo sufrirá visiones horripilantes. Si estas visiones se prolongan durante al menos 1 hora, la criatura no recibirá beneficio alguno del descanso y sus puntos de golpe máximos se reducirán en 5 (1d10). Si este efecto reduce los puntos de golpe máximos del objetivo a 0, este morirá y, si además era malvado, su alma estará atrapada en la bolsa de almas de la saga. Esta reducción permanece hasta que sea eliminada mediante un conjuro de restablecimiento mayor u otro efecto mágico similar.



## SAGA DE LOS MARES

Las sagas de los mares establecen sus guaridas bajo aguas contaminadas y fétidas, rodeadas de merrows y otros monstruos acuáticos.

La belleza provoca fuertes ataques de ira en estos seres. De hecho, cuando una saga se encuentra frente a algo hermoso, probablemente se lance a atacarlo o desfigurarlo. Y, si algo bello infunde esperanza, intentará cambiarlo para que lo que provoque sea desesperación. Si inspira coraje, querrá que cause miedo.

**Feas por dentro y por fuera.** Las sagas de los mares son, con diferencia, las más horribles de todas las sagas. Su piel mortecina está cubierta de escamas resbaladizas. Su pelo, que tapa su cuerpo demacrado, parece una maraña de algas y sus ojos vidriosos son tan inertes como los de un muñeco. Aunque estas sagas pueden ocultar su verdadero aspecto tras un velo de ilusionismo, están malditas e, independientemente de la forma que adopten, siempre parecerán feas. Su forma ilusoria continuamente será, como poco, macilenta.

**Aquelarres.** Una saga de los mares que forme parte de un aquelarre (consulta la caja de texto "aquelarres de sagas") tendrá un valor de desafío de 4 (1.100 PX).

## SAGA DE LOS MARES

Feérico Mediano, caótico malvado

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 52 (7d8 + 21)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** acuano, común, gigante

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Anfibio.** La saga puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Apariencia Horrorosa.** Cualquier humanoide que empiece su turno situado a 30 pies o menos de la saga y pueda verla en su auténtica forma deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11. Si la falla, estará asustado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación (con desventaja si puede ver a la saga) al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si la criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la apariencia horrorosa de la saga durante las próximas 24 horas.

Salvo que el objetivo esté sorprendido o la saga revele su auténtica forma súbitamente, podrá apartar los ojos de ella para evitar la primera tirada de salvación. Una criatura que aparte los ojos de esta forma tendrá desventaja en sus tiradas de ataque contra la saga hasta el principio de su siguiente turno.

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

**Mirada mortal.** La saga elige como objetivo a una criatura asustada que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si la criatura es capaz de observar a la saga, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o sus puntos de golpe se reducirán a 0 mágicamente.

**Apariencia ilusoria.** La saga se cubre a sí misma y a todo lo que esté llevando o vistiendo con una ilusión mágica que la hace parecer cualquier otra criatura de forma humanoide y apariencia horrible de más o menos su mismo tamaño. Este efecto terminará si la saga muere o utiliza una acción adicional para darla por finalizada.

Los cambios realizados por este efecto no aguantan una inspección física. Así, aunque la saga puede aparecer sin poseer garras, alguien que toque su mano se dará cuenta de que estas existen. Una criatura que deseé inspeccionar visualmente a la saga deberá utilizar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16. Si la supera, se habrá dado cuenta del disfraz de la saga.

# SAHUAGINS

En las costas brumosas y entre el incesante oleaje de los océanos se escucha un murmullo ominoso tocado con una caracola que congela la sangre de aquellos que lo oyen. Este es el sonido de los cuernos de caza sahuagin, una llamada al saqueo y el combate. Los colonos de las costas se refieren a estas criaturas como "diablos del mar", ya que los sahuagins no muestran ninguna compasión y asesinan a las tripulaciones de los barcos y diezman los pueblos costeros.

**Diablos de las profundidades.** Los sahuagins son una raza de depredadores ícticos que se aventuran desde las oscuras profundidades del océano para dar caza a las criaturas de los bajíos y la costa. A pesar de que habitan en las fosas más profundas del océano, consideran la totalidad de las aguas como su reino y a las criaturas que moran en ellas como presas para sus partidas de caza.

Los autoproclamados gobernadores de los dominios oceánicos sahuagins son inmensos machos mutantes que desarrollan un segundo par de brazos. Son terribles adversarios en el combate, por lo que todos los sahuagins se postran ante estos poderosos barones.

**La senda del tiburón.** Los sahuagins veneran al dios tiburón Sekolah.

Solo las hembras sahuagins se consideran dignas de canalizar el poder de este dios, y las sacerdotisas tienen una influencia extraordinaria en sus comunidades.

Estas criaturas se vuelven frenéticas ante el olor de la sangre fresca. Dado que adoran a Sekolah, también poseen un vínculo especial con los tiburones, a los que entran como bestias de combate. Incluso los tiburones que no han sido adiestrados consideran a los sahuagins sus aliados y no se alientan de ellos.

**Enemistad con los elfos.** Los sahuagins gobernarían los mares de no ser por la presencia de sus mortales enemigos, los elfos acuáticos. Estas dos razas han mantenido una guerra durante siglos a lo largo de las costas y mares del planeta, lo que perjudicado al comercio marítimo y atraído a otras razas a este sangriento conflicto.

El odio de los sahuagins por los elfos es tan intenso que los diablos del mar se han adaptado para combatir a sus enemigos ancestrales. Algunos sahuagins que viven cerca de una comunidad de elfos pueden nacer como un malenti, un sahuagin con un gran parecido físico a un elfo acuático. Los sahuagins son propensos a mutar, pero nadie puede determinar si este extraño fenómeno es consecuencia de sus guerras con los elfos acuáticos o si apareció antes de que el conflicto estallara.

Los sahuagins se sirven de los malenti como espías y asesinos en las ciudades de los elfos acuáticos y otras comunidades de criaturas que puedan suponer una amenaza para ellos. La mera insinuación de la existencia de un malenti incita la paranoia y la suspicacia entre los elfos acuáticos, cuya serenidad se ve debilitada como preludio a una invasión sahuagin.

"EL PUEBLO ESTABA VACÍO. LAS GAVIOTAS GUARDABAN UN EXTRAÑO SILENCIO. TODO LO QUE PODÍAMOS OÍR ERA EL MURMULLO DEL OLEAJE".

—TESTIMONIO DE LAS CONSECUENCIAS DE UNA INCURSIÓN SAHUAGIN.



## SAHUAGIN

*Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado*

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 22 (4d8 + 4)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (-0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

**Habilidades:** Percepción +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** sahuagin

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Frenesi Sangriento.** El sahuagin tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Parcialmente Anfibio.** El sahuagin puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella, pero necesita sumergirse en este líquido al menos 4 horas al día para evitar ahogarse.

**Telepatía con Tiburones.** El sahuagin puede dar órdenes mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos, recurriendo a una forma limitada de telepatía.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El sahuagin realiza dos ataques cuerpo a cuerpo; uno con su mordisco y otro con sus garras o su lanza.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

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

**Lanza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante, o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.



## SACERDOTISA SAHUAGIN

Humanóide Mediano (sahuagin), legal malvado

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 33 (6d8 + 6)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 40 pies

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

**Habilidades:** Percepción +6, Religión +3

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

**Idiomas:** sahuagin

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Frenesí Sangriento.** La sahuagin tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Parcialmente Anfibio.** La sahuagin puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella, pero necesita sumergirse en este líquido al menos 4 horas al día para evitar ahogarse.

**Telepatía con Tiburones.** La sahuagin puede dar órdenes mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos, recurriendo a una forma limitada de telepatía.

**Lanzamiento de Conjuros.** La sahuagin es una lanzadora de conjuros de nivel 6. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): guía, taumaturgia

Nivel 1 (4 espacios): bendición, detectar magia, saeta guía

Nivel 2 (3 espacios): arma espiritual (tridente), inmovilizar persona

Nivel 3 (3 espacios): don de lenguas, palabra de curación en masa

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La sahuagin realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

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

## BARÓN SAHUAGIN

Humanóide Grande (sahuagin), legal malvado

**Clase de Armadura:** 16 (coraza)

**Puntos de golpe:** 76 (9d10 + 27)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

**Tiradas de salvación:** Des +5, Con +6, Int +5, Sab +4

**Habilidades:** Percepción +7

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

**Idiomas:** sahuagin

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Frenesí Sangriento.** El sahuagin tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Parcialmente Anfibio.** El sahuagin puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella, pero necesita sumergirse en este líquido al menos 4 horas al día para evitar ahogarse.

**Telepatía con Tiburones.** El sahuagin puede dar órdenes mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos, recurriendo a una forma limitada de telepatía.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El sahuagin realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras o su tridente.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d4 + 4) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

**Tridente.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante, o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

# SALAMANDRAS

Las salamandras reptan por el Mar de Cenizas del Plano Elemental del Fuego, con sus colas siniestras y dorsos dentados al rojo vivo. Sus cuerpos emiten un calor intenso y sus ojos resplandecen como dos velas alojadas en las profundas cuencas de sus cabezas aguiñadas.

Estas criaturas veneran el poder y se deleitan haciendo que todo arda. Cuando no están en su plano natal, jueguetean entre los restos calcinados de los árboles mientras los incendios forestales se expanden a su alrededor o se deslizan por las laderas de volcanes en erupción para acabar sumergidos en pozos de lava y fuego.

**Serpiente de fuego.** Las salamandras nacen de huevos esféricos de obsidiana humeante de 2 pies (60 cm) de diámetro. Cuando están listos para eclosionar, estas criaturas funden el grueso cascarón y emergen como serpientes de fuego. Las serpientes de fuego crecen durante un año hasta convertirse en una salamandra adulta.

**Esclavas de los ifrits.** Hace mucho tiempo, los ifrits contrataron los servicios de los azers para que construyeran la legendaria Ciudad de Oropel, pero fracasaron en su intento de esclavizar a esta mística raza una vez acabaron su trabajo. Los ifrits tuvieron más suerte sometiendo a las salamandras en su lugar, a las que convirtieron en una raza de esclavos, y ahora se sirven de ellas para sembrar el conflicto y la destrucción por los planos.

Las salamandras desprecian a los azers, ya que creen que, si los ifrits hubieran conseguido dominar a esta raza de artesanos elementales, ellas seguirían siendo libres. Los ifrits se aprovechan de esta animadversión, de modo que alimentan el odio de las salamandras y hacen que se enfrenten contra sus antiguos sirvientes.

Ningún ifrit tolera que una salamandra sirva a otro amo; por eso, cuando un ifrit encuentra salamandras consagradas a las sectas del Mal Elemental, las aniquila en lugar de esclavizarlas.

**Nobles autoritarias.** Aunque las salamandras siguen los impulsos destructivos de su ardiente naturaleza, su esclavitud bajo el yugo de los ifrits ha tenido un gran impacto en la cultura de las salamandras libres. Organizan sus sociedades a semejanza del modelo de los ifrits, en el que las salamandras más grandes y fuertes reclaman su derecho a dominar a sus congéneres más débiles.

Estas criaturas aumentan su tamaño y su estatus con la edad, llegando a ocupar posiciones de poder entre los suyos como nobles crueles. Estos nobles gobernan sobre grupos errantes de salamandras que viajan por el Plano Elemental del Fuego como nómadas del desierto y asaltan a otras comunidades en busca de sus tesoros.

**Forjas vivientes.** Las salamandras emiten un calor intenso y, cuando luchan, sus armas se ponen al rojo vivo y abrasan los cuerpos de sus enemigos con su mero contacto. Solo acercarse a una salamandra ya resulta peligroso, pues su proximidad produce ampollas y quemaduras.

Este calor inherente supone una ventaja para su pericia como herreras, ya que les permite ablandar y dar forma al hierro y al acero con sus manos desnudas. A pesar de que no son tan meticulosas como los azers, las salamandras son una de las razas que mejor trabajan el metal entre todos los planos. Algunos seres poderosos las convocan como guerreras, pero otros las reclutan por su habilidad artesanal o las vinculan a forjas u hornos para generar calor ilimitado.



## SERPIENTE DE FUEGO

Elemental Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Vulnerabilidad a daño: frío

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

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende igneo, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

**Cuerpo Abrasador.** Cualquier criatura que toque a la serpiente o la impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 3 (1d6) de daño de fuego.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** La serpiente realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño contundente y 3 (1d6) de daño de fuego.

**Cola.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño contundente y 3 (1d6) de daño de fuego.



## SALAMANDRA

Elemental Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnerabilidad a daño: frío

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

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: ígneo

Desafío: 5 (1.800 PX)

**Cuerpo Abrasador.** Cualquier criatura que toque a la salamandra o la impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 7 (2d6) de daño de fuego.

**Armas Abrasadoras.** Cualquier arma cuerpo a cuerpo metálica empuñada por la salamandra infinge 3 (1d6) de daño de fuego adicional cuando impacta (ya incluido en el ataque).

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** La salamandra realiza dos ataques: uno con su lanza y otro con su cola.

**Lanza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

*Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. En ambos casos, también 3 (1d6) de daño de fuego.

**Cola.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente y 7 (2d6) de daño de fuego, y el objetivo está agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que este agarre termine, la criatura estará apresada y la salamandra impactará automáticamente si ataca al objetivo con su cola. Sin embargo, no podrá atacar con la cola a ningún otro objetivo.

# SÁTIRO

Los sátiros son escandalosas criaturas feéricas que retozan en los bosques, motivadas por la curiosidad y el hedonismo a partes iguales.

Los sátiros tienen el aspecto de fornidos humanos con la parte inferior del tronco y las pezuñas hendidas de una cabra. De su cabeza surgen unos cuernos, que varían en cuanto a su forma desde un par de pequeñas protuberancias hasta grandes cuernos curvados de carnero. Suelen lucir una barba.

**Juerguistas hedonistas.** Los sátiros ansían los licores más fuertes, las especias más fragantes y las danzas más vertiginosas. Un sátiro se siente famélico cuando no puede satisfacer sus deseos, por lo que será capaz de recorrer largas distancias para saciarlos. Puede llegar a secuestrar a un elegante juglar para poder escuchar bellas canciones, escabullirse en un jardín bien defendido para espiar a un hermoso muchacho o una muchacha, o colarse en un palacio para probar los mejores manjares de la región. Los sátiros no se saltan una festividad. Participan en toda fiesta de la hayan oído hablar. El mundo civilizado cuenta con los suficientes festivales y días sagrados como para que se justifique su celebración ininterrumpida.

Ebrios de licor y placer, los sátiros no piensan en las consecuencias del hedonismo al que incitan a otras criaturas. Cuando las abandonan, estas criaturas quedan perplejas ante su propio comportamiento. Puede que estos juerguistas tengan que prodigarse en excusas para explicar su conducta disoluta a sus padres, patrones, familia o amigos.

## VARIANTE: FLAUTA DE SÁTIRO

Algunos sátiros llevan consigo flautas de pan que pueden tocar para producir efectos mágicos. Lo habitual es que, en cada grupo de sátiros, solo uno de ellos la lleve. Los sátiros que tenga una flauta podrán utilizar la siguiente acción.

**Flauta de pan.** El sátiro toca la flauta y elige uno de los efectos mágicos siguientes: una melodía encantadora, unos acordes恐怖的 o una nana dulce. Cualquier criatura que se encuentre a 60 pies o menos del sátiro y pueda oír el sonido de la flauta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estará afectado por el efecto pertinente, que se indica más adelante. Los sátiros y las criaturas que no pueden ser hechizadas no se verán afectadas por este sonido.

Cada criatura afectada puede repetir su tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre ella si tiene éxito. Si el efecto termina o la tirada de salvación del objetivo tiene éxito, este será inmune a esta flauta durante las próximas 24 horas.

**Melodía encantadora.** La criatura está hechizada por el sátiro durante 1 minuto. Este efecto terminará inmediatamente si el sátiro o alguno de sus compañeros causa daño alguno a la criatura.

**Acordes恐怖的.** La criatura está asustada durante 1 minuto.

**Nana dulce.** La criatura se duerme y está inconsciente durante 1 minuto. Este efecto terminará si el objetivo recibe daño o si otra criatura utiliza una acción para despertarla.

LOS HADOS ME INCITAN DE NOCHE A DÍA  
AÑORAN CORAZONES DE PUREZA.  
PARECEN INSEGUROS, SIN CABEZA.  
SUS QUEJAS Y SU RISA EN BIFONÍA.  
RELLÉNAME LA COPA HASTA TRES VECES,  
QUE EL LABIO Y LA BOTELLA JUNTOS DANCEN,  
QUE PIXIES SOSLAYADOS SE DESCALZEN,  
QUE EL REY CARNAL SOY YO, MIS VICIOS JUECES.  
LOS ENTS ESCAPAN RAMA ENTRE LAS PIERNAS  
QUE HAY DAMAS DESATANDO SUS CORSÉS.  
MI CANTO ES EL VERANO EN SU PIEL TERESA,  
LLENÁNDOME LA COPA SIEMPRE TIERNAS,  
MANEJO YO LA HORA EN MIS PASPIÉS  
Y EL SOL SE TORNA LUNA Y VICEVERSA.

—SONETO DE UN SÁTIRO TRAVIESO.



## SÁTIRO

Feérico Mediano, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 31 (7d8)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades: Interpretación +6, Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 1/2 (100 PX)

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

## ACCIONES

**Embestir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño contundente.

**Espada corta.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Arco corto.** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.



## SEMIDRAGÓN

Los semidragones son el producto de la unión entre un dragón polimorfado y otra criatura. Aunque también se sabe de seres que se han transformado en semidragones como consecuencia del conjuro de un mago enloquecido o un baño ritual en sangre de dragón. Independientemente de su origen, los semidragones son criaturas que combinan la esencia de un dragón con la forma de la otra raza.

Todos los semidragones tienen una apariencia similar y poseen habilidades especiales.

**Naturaleza dracónica.** Los semidragones no pueden procrear. Aquellos que estén empeñados en hacerlo deberán, casi indefectiblemente, recurrir a la magia. Pero, a cambio, estas criaturas disfrutan de una larga vida. La mayoría de los semidragones pueden vivir el doble de lo que lo hace su linaje no dracónico. Un semidragón humano, por poner un ejemplo, podría vivir más de un siglo y medio.

Los semidragones heredan los rasgos de personalidad típicos de su linaje dracónico. Así, los semidragones de oro suelen ser tímidos y reservados, mientras que los de cobre son más traviesos y juguetones. Los semidragones verdes tienden a mentir y los blancos suelen ser toscos y poco inteligentes. Estas características no son tan exageradas como en los dragones auténticos, pues el linaje no dracónico las modera. Sin embargo, la arrogancia, la codicia y la paranoia son rasgos de personalidad que incluso los semidragones buenos poseen.

### PLANTILLA DE SEMIDRAGÓN

Cualquier bestia, humanoide, gigante o monstruosidad puede convertirse en un semidragón. Conservará su perfil, salvo por las excepciones que se indican a continuación.

**Desafío.** Para evitar tener que volver a calcular el valor de desafío de la criatura, aplica esta plantilla solo a aquellos seres que cumplan con los requisitos opcionales que se indican en la tabla "ataque de aliento" que aparece más adelante. De lo contrario, recurre a las directrices del *Dungeon Master's Guide* para calcular de nuevo el valor de desafío una vez aplicada la plantilla.

**Sentidos.** El semidragón obtiene visión ciega en un radio de 10 pies y visión en la oscuridad en un radio de 60 pies.

**Resistencias.** El semidragón gana resistencia a un tipo de daño que depende de su color.

Color	Resistencia al daño
Azul o de bronce	Relámpago
Blanco o de plata	Frío
Negro o de cobre	Ácido
Rojo, de bronce o de oro	Fuego
Verde	Veneno

**Idiomas.** El semidragón habla dracónico, además de cualquier otro idioma que ya conociera antes.

**Nueva acción: ataque de aliento.** El semidragón posee el ataque de aliento de su mitad dragón. Su tamaño determina el funcionamiento de esta acción.

Tamaño	Ataque de Aliento	Requisito opcional
Grande o más pequeño	Como una cría	Desafío 2 o más
Enorme	Como un dragón joven	Desafío 7 o más
Gargantuesco	Como un dragón adulto	Desafío 8 o más

### SEMIDRAGÓN DE EJEMPLO

Aquí se ha aplicado la plantilla de semidragón a un veterano humano que lleva armadura de placas.

#### SEMIDRAGÓN ROJO VETERANO

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 5 (1.800 PX)

#### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El veterano realiza dos ataques con su espada larga. Si empuña una espada corta, también puede realizar un tercer ataque con esta última.

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

**Espada corta.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Ballesta pesada.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

**Aliento de fuego (Recarga 5-6).** El veterano exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 24 (7d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.



“YO, ACERERAK EL ETERNO, OS DOY LA BIENVENIDA A VUESTRA PERDICIÓN. VENID, NECIOS, ¡ATREVEOS A ROBAR MIS POSESIONES MÁS PRECIADAS! OTROS LO HAN INTENTADO. ¡TODOS HAN CAÍDO! TEJERÉ TAPICES CON VUESTRA PIEL Y VUESTROS HUESOS ALFOMBRARÁN MI TUMBA. SOLO YO ESTOY MÁS ALLÁ DE LAS GARRAS DE LA MUERTE. ¡SOLO YO CONOZCO EL SECRETO DE LA VERDADERA INMORTALIDAD!”

—EPITAFIO DE UN SEMILICHE

## SEMILICHE

Muerto viviente Diminuto, neutral malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 80 (20d4)

Velocidad: 0 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +11, Sab +9, Car +11

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de armas mágicas

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

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

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 18 (20.000 PX)

**Evitar.** Si el semiliche es víctima de un efecto que le permite hacer una tirada de salvación para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación y solo la mitad si falla.

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

**Inmunidad a Explosión.** El semiliche es inmune a los efectos que expulsan muertos vivientes.

## ACCIONES

**Aullido (Recarga 5-6).** El semiliche emite un aullido capaz de helar la sangre. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos del semiliche y puedan oír el aullido deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sus puntos de golpe se reducirán a 0. Además, si tienen éxito en esta tirada estarán asustadas hasta el final de su siguiente turno.

**Consumir vida.** El semiliche escoge a hasta tres criaturas situadas a 10 pies o menos y que pueda ver. Los objetivos deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 19 o recibirán 21 (6d6) de daño necrótico. El semiliche recuperará tantos puntos de golpe como la suma del daño causado a todas las criaturas.

## ACCIONES LEGENDARIAS

El semiliche puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El semiliche recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Volar.** El semiliche vuela hasta la mitad de su velocidad volando.

**Nube de polvo.** El semiliche crea un remolino mágico a partir de sus restos polvorientos. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del semiliche, incluso aquellas que estén tras una esquina, deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estarán cegadas hasta el final del siguiente turno del semiliche. Las criaturas que tengan éxito en la tirada de salvación serán inmunes a este efecto hasta el final del siguiente turno del semiliche.

**Drenar energía (cuesta 2 acciones).** Todas las criaturas situadas a 30 pies o menos del semiliche deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si fallan, sus puntos de golpe máximos se reducirán mágicamente en 10 (3d6). Si este efecto reduce los puntos de golpe máximos de una criatura a 0, esta morirá. Los puntos de golpe máximos de una criatura podrán recuperarse mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar.

**Maldición infame (cuesta 3 acciones).** El semiliche elige como objetivo a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y que pueda ver. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o será víctima de una maldición mágica. Hasta que la maldición termine, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose de la maldición si tiene éxito.

# SEMILICHE

La inmortalidad que se le concede a un liche dura únicamente mientras este alimento su filacteria con almas mortales. Si no lo consigue o titubea, sus huesos se van transformando en polvo hasta que solamente queda su cráneo. Los semiliches poseen solo una parte de la malvada fuerza vital de un liche, pero es suficiente como para alzar sus restos y hacer que leviten como una aparición si se le perturba. Tras manifestarse de este modo, el cráneo emite un aullido aterrador capaz de matar a los débiles de corazón y dejar al resto temblando de miedo. Si se les deja en paz, vuelven a su reposo, retomando su existencia pacífica y hueca.

Pocos liches ansían transformarse en semiliches, ya que ello significa poner fin a la existencia que esperaban conservar al convertirse en muertos vivientes. Sin embargo, el tiempo puede erosionar el juicio y la memoria de un liche, haciendo que se refugie en su antigua tumba y se olvide de alimentarse de almas. Los conjuros que una vez conoció se van borrando de su mente, y deja de ser capaz de canalizar la energía arcaica que solía blandir cuando era un liche. Sin embargo, incluso siendo un simple cráneo, los semiliches siguen resultando enemigos mortales.

**Existencia imperecedera.** Incluso después de que un liche quede reducido a un estado de semiliche, su filacteria permanece. Mientras esta última siga intacta, el semiliche no podrá ser destruido permanentemente. Su cráneo se reconstruirá después de 1d10 días, devolviendo a la criatura a su miserable estado. Si posee el plomo suficiente, un semiliche es capaz de recuperar su antiguo poder alimentando a su filacteria con un alma. Si logra hacer esto, recobrará su forma de liche y su cuerpo muerto viviente se reconstituirá de nuevo.

**Muerto Viviente.** Un semiliche no necesita respirar, comer, beber ni dormir. Su instinto de supervivencia es tan fuerte que siempre posee la mayor cantidad posible de puntos de golpe para sus Dados de Golpe, en vez de la media.

## LA GUARIDA DE UN SEMILICHE

Los semiliches esconden sus restos mortales y tesoros en tumbas laberínticas, protegidas por monstruos y trampas. En el corazón de estos complejos descansa el cráneo del semiliche, acompañado del polvo de sus otros huesos.

En los confines de su cripta, el semiliche puede recurrir a acciones en guarida y usos adicionales de sus acciones legendarias. Además, la guarida en sí también posee una serie de características únicas. Si un semiliche está en su guarida, tendrá un valor de desafío de 20 (24.500 PX).

### ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 en el orden de iniciativa (perdiendo empates), el semiliche tira un d20. Si obtiene un 11 o más, realizará una acción en guarida para provocar uno de los efectos siguientes. No puede usar el mismo efecto durante dos asaltos consecutivos.

- La tumba se agita violentamente durante un instante. Todas las criaturas situadas sobre su suelo deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o serán derribadas.
- El semiliche escoge a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos y que pueda ver. Un campo antimagia llena el espacio del objetivo, moviéndose con él hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del asalto siguiente.
- El semiliche elige a cualquier cantidad de criaturas situadas a 30 pies o menos y que pueda ver. Ninguna de ellas podrá recuperar puntos de golpe hasta la posición 20 del orden de iniciativa del asalto siguiente.

## ATRIBUTOS DE LA GUARIDA

La tumba de un semiliche puede poseer uno o más de los efectos siguientes:

- La primera vez que una criatura que no sea malvada entre en la guarida, sufrirá 16 (3d10) de daño necrótico.
- Los monstruos en la guarida tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizados o asustados, y contra los efectos que expulsan muertos vivientes.
- La tumba es inaccesible para los medios de transporte mágicos de aquellas criaturas a las que el semiliche no haya autorizado el acceso. Estas no podrán teletransporte a o desde la guarida, así como tampoco recurrir al viaje interplanetario para entrar en ella o abandonarla. Los efectos que permiten teletransportarse o hacer un viaje interplanetario dentro de los confines de la cripta no se verán afectados, pero solo es posible moverse por su interior, no salir ni entrar de ella.

Si el semiliche es destruido, estos efectos se desvanecen a lo largo de 10 días.

## ACERERAK Y SUS DISCÍPULOS

La transformación en semiliche no siempre es un final amargo para aquellos que lo experimentan. Si la elección se hace conscientemente, el camino del semiliche es el siguiente eslabón en una oscura cadena evolutiva. El liche Acererak (un poderoso mago y demonólogo, el infame señor de la Tumba de los Horrores) tenía prevista su transformación y preparó su cráneo colocando piedras preciosas encantadas en las cuencas de sus ojos y en sus dientes. Cada una de estas gema tenía el poder de capturar almas que más tarde alimentarían su filacteria.

Acererak abandonó su cuerpo físico, aceptando que se descompondría y se convertiría en polvo mientras viajaba entre los planos como un ser incorpóreo. Si se perturbaba su cráneo, el último de sus restos físicos, las gemas que estaban engarzadas en él reclamarían las almas de los intrusos y las transmitirían mágicamente a su filacteria.

Los liches que siguen el camino de Acererak creen que liberándose de sus cuerpos podrán continuar su búsqueda de poder más allá del mundo mortal. Tal y como lo hizo su maestro, estos liches aseguran sus restos dentro de cámaras acorazadas bien protegidas y usan gema del alma para alimentar sus filacterias y destruir a los aventureros que perturban sus guardias.

Acererak y cualquier otro semiliche como él poseen un valor de desafío de 21 (33.000 PX), o de 23 (50.000 PX) si se encuentran en su guarida. También obtienen las siguientes acciones.

**Atrapar alma.** El semiliche elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos de él y que pueda ver. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Carisma CD 19. Si falla, el alma de la criatura será atrapada mágicamente en el interior de una de las gema del semiliche. Mientras se encuentre en este estado, el cuerpo del objetivo, así como todo el equipo que esté llevando, dejará de existir. Si tiene éxito, la criatura recibirá 24 (7d6) de daño necrótico y, si este daño reduce sus puntos de golpe a 0, su alma se verá atrapada exactamente igual a como si hubiera fallado la tirada de salvación. Si un alma permanece atrapada en una de las gema durante 24 horas, será devorada y dejará de existir.

Si los puntos de golpe del semiliche se reducen a 0, este es destruido y se convierte en polvo, dejando como únicos restos sus gema. Si se rompe una gema, esta liberará el alma atrapada en su interior. Al hacer esto el cuerpo volverá a tomar forma en el espacio desocupado más cercano a la gema. Seguirá en el mismo estado en el que se encontraba cuando fue atrapado.

# SIRÉNIDO

Los sirénidos son humanoides con el torso de un humano y la parte inferior del cuerpo de un pez. Suelen adornar su piel y sus escamas con conchas.

Sus tribus y reinos se extienden por todo el mundo. Los miembros de esta especie poseen tantas tonalidades de piel, culturas y actitudes distintas como las razas de humanos de la superficie. Los sirénidos rara vez se encuentran con los habitantes de tierra firme, aunque algunos marineros soñadores cuentan relatos de romances con estas criaturas entre bancos de peces e islas remotas.

Bajo las olas, los sirénidos carecen de los materiales y los medios necesarios para forjar armas, escribir libros y registrar su conocimiento o construir edificios y ciudades. Debido a esto, la mayoría de ellos viven en tribus de cazadores-recolectores, cada una con sus propios credos y valores. En muy raras ocasiones se reúnen bajo el mando de un único líder, lo que solo hacen para acabar con una amenaza común o realizar una conquista. Este tipo de unificaciones pueden ser el comienzo de reinos submarinos con dinastías que se prolongan durante siglos.

**Asentamientos sirénidos.** Los sirénidos se establecen en vastas cavernas subacuáticas, laberintos de coral, ruinas de ciudades sumergidas o estructuras talladas a partir del rocoso fondo del océano. Viven en aguas lo bastante poco profundas como para medir el paso del tiempo mediante el brillo de la luz del sol a través de las olas. Los sirénidos recogen coral de los arrecifes cercanos a sus asentamientos, cultivan las fosas próximas y pastorean bancos de peces de forma similar como si de ovejas se trataran. En muy pocas ocasiones se aventuran a penetrar en las profundidades más oscuras del océano. Pero cuando lo hacen recurren, al igual que en sus cavernas subacuáticas, a la luz de la flora y fauna bioluminiscente, como la de algunas medusas. Los lentos y palpitantes movimientos de estas criaturas hacen que los asentamientos de los sirénidos parezcan sacados de otro mundo.

Los sirénidos defienden sus comunidades con lanzas confeccionadas a partir de cualquier material que logren extraer de pecios, playas y criaturas submarinas muertas.

## SIRÉNIDO

Humanoide Mediano (sirénido), neutral

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 10 pies, nadar 40 pies

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

**Habilidades:** Percepción +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** acuano, común

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Anfibio.** El sirénido puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

## ACCIONES

**Lanza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

**Impacto:** 3 (1d6) de daño perforante, o 4 (1d8) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.



## SLAADS

En el Caos en Perpetua Mutación de Limbo, hay fragmentos de bosques y prados, castillos en ruinas e islas remotas que flotan a deriva sobre un tumulto de fuego, agua, tierra y aire. Los principales habitantes de este plano inhóspito son los batracios slaads. Los slaads son indisciplinados y carecen de una jerarquía formal, aunque los más débiles obedecen a las más fuertes bajo amenaza de muerte.

**La Piedra Progenitora.** Hace mucho tiempo, Primus, el señor de los modrons, creó una piedra gigantesca de gran complejidad geométrica a la que imbuió con el poder de la ley. Después, la arrojó a Limbo, creyendo que dicha piedra traería el orden al caos de ese plano y así evitaría que este se expandiera por otros. A medida que el poder de la piedra aumentó, las criaturas de mentes ordenadas, tales como los modrons o los githzerais, pudieron formar asentamientos en él.

**Limbo.** Sin embargo, la creación de Primus tuvo un efecto secundario inesperado: la energía caótica que había absorbido engendró los horrores que llegarían a conocerse como slaads. Este es el motivo por el que los eruditos se refieren a la creación de Primus como la Piedra Progenitora.

Los slaads acabaron con todos los asentamientos modrons de Limbo. Al tratarse de criaturas absolutamente caóticas, estos monstruos odian a los modrons y les atacan a en cuanto los ven. Sin embargo, Primus considera su creación perfecta y, o bien no percibe a los slaads como una amenaza, o ha decidido ignorarles.

**Nacimiento y transformación.** Los slaads poseen un espantoso ciclo reproductivo. Se reproducen infestando con sus huevos a anfitriones humanoides o contagiándoles una enfermedad metárfica llamada Plaga del Caos. Los slaads de cada color se reproducen o transforman de formas distintas. Así, los slaads rojos engendran slaads verdes y azules, pero los slaads azules engendran slaads rojos y verdes. Los slaads verdes sufren una metamorfosis a lo largo de toda su vida que puede culminar en los poderosos slaads grises o slaads de la muerte. El slaad conserva sus recuerdos a través de todas sus transformaciones.

**Metamorfos.** Algunos slaads son capaces de transformarse en las criaturas humanoides de las que nacieron. Estos slaads regresan al Plano Material, donde siembran el caos disfrazadas de su antiguo ser.

## SLAAD ROJO

Cuando un slaad rojo da un zarpazo a una criatura humanaide es capaz de injectarle un huevo procedente de una glándula ubicada bajo una de sus garras. Este huevo horada a su víctima y se gesta en su interior, donde acaba por convertirse en un renacuajo slaad. Este renacuajo se abre camino hasta salir del cuerpo de su huésped, devorándole, después se alimenta de su cadáver, y luego busca toda la carne fresca que pueda encontrar. Al cabo de 2d12 horas el renacuajo se convierte en un slaad azul, o en un slaad verde si el huésped tenía capacidad de lanzar conjuros de nivel 3 o superior.

## SLAAD AZUL

Los garfios óseos que surgen del dorso de la mano de un slaad azul infectan a los humanos a los que hieren con una terrible enfermedad metárfica. Esta enfermedad, llamada Plaga del Caos, transforma a su víctima en un slaad rojo adulto, o verde si el huésped era capaz de lanzar conjuros de nivel 3 o superior.

## SLAAD VERDE

Los slaads verdes son sorprendentemente inteligentes y poseen una aptitud mágica innata. Pueden cambiar su forma para hacerse pasar por humanoides. Si el slaad nació de un huésped humanoide, normalmente adoptará el aspecto de este.

En algún momento impredecible de su existencia, los slaads verdes activan los mecanismos para convertirse instantánea, mágica y permanentemente en un slaad gris. Desarrollar este conocimiento les puede llevar años, incluso décadas.

## SLAAD GRIS

Cuando están fuera de Limbo, los slaads grises actúan como extensiones vivas de la voluntad de sus maestros, los slaads de la muerte. Viajan al Plano Material como heraldos de la fatalidad, a menudo asumiendo su forma humanoide. Los slaads grises aprenden a dominar el espadón, al que imbuyen de su propia magia innata.

Un slaad gris que devore por completo el cadáver de un slaad de la muerte se transforma instantáneamente en un slaad de la muerte.

## SLAAD DE LA MUERTE

Los slaads de la muerte están imbuidos de energía procedente del Plano Negativo y ejemplifican la corrupción maligna del caos, de modo que obtienen un placer sádico causando daño a los demás. Propagan su raza reuniendo hordas de slaads rojos y azules e invadiendo otros planos. Los humanoides que sobreviven sus incursiones se convierten en huéspedes para nuevos slaads.

### VARIANTE: GEMAS DE CONTROL SLAAD

En el instante en que los slaads surgen de la Piedra Progenitora, esta implanta mágicamente uno de sus fragmentos en el cerebro de cada uno de ellos. Esta espiral es una gema mágica del tamaño del puño de un niño humano y posee el mismo color que el slaad que la posee. Otras criaturas pueden usar la magia para extraer la gema de un slaad y usarla para subyugarlo, ya que estas criaturas se ven obligadas a obedecer a quien posea su fragmento. Si la gema de un slaad resulta destruida, ya no podrá ser controlado mediante este método.

Los slaads cuyo origen no se encuentre en la Piedra Progenitora no poseen fragmento alguno en su cerebro, pero obtendrán uno si llegan a entrar en contacto con la Piedra Progenitora. Como los slaads de Limbo se ven atraídos hacia ella, es normal que acaben teniendo un fragmento. Los slaads con una gema de control en su cerebro poseen al siguiente atributo.

**Gema de control.** El slaad tiene una gema de control implantada en su cerebro. Deberá obedecer al poseedor de esta gema y no podrá ser hechizado mientras esté siendo controlado de esta forma.

Existen ciertos conjuros a los que se pueden recurrir para adquirir la gema. Si el slaad falla su tirada de salvación contra un conjuro de *cautiverio*, este, en lugar de hacer prisionero al slaad, transferirá su gema a la mano extendida del lanzador. También puede extraerse la gema mediante un conjuro de *deseo* con este fin lanzado en presencia del slaad.

Por último, un conjuro de *restablecimiento mayor* lanzado sobre el slaad destruirá la gema sin dañar a la criatura.

Una criatura competente en Sabiduría (Medicina) podrá extraer la gema de un slaad incapacitado. Cada vez que lo intenté necesitará trabajar durante 1 minuto de forma ininterrumpida, y tendrá éxito si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 20. Cada intento fallido causará 22 (4d10) de daño psíquico al slaad.



SLAAD ROJO



SLAAD AZUL



SLAAD VERDE



SLAAD GRIS

S

SLAADS



## SLAAD ROJO

Aberración Grande, caótica neutral

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 93 (11d10 + 33)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	6 (-2)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +1

**Resistencia a daño:** ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** slaad, telepatía 60 pies

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

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

**Regeneración.** Si el slaad tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos del golpe.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El slaad realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o contraerá una enfermedad: un minúsculo huevo de slaad.

Un huésped humanoide solo puede llevar un huevo a término al mismo tiempo. Pasados tres meses, el huevo se desplazará a la cavidad torácica, se desarrollará y se transformará en un renacuajo slaad. Durante las 24 horas anteriores a que el renacuajo nazca, el huésped se empezará a sentir incómodo, su velocidad se reducirá a la mitad y tendrá desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. En el instante del nacimiento, el renacuajo se abrirá paso a mordiscos, atravesando órganos vitales y saliendo del pecho del huésped en 1 asalto, matándolo en el proceso. Si la enfermedad es curada antes de que el renacuajo emerja, el embrión de slaad se desintegrase.

## RENACUAJO SLAAD

Aberración Diminuta, caótica neutral

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 10 (4d4)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	5 (-3)	3 (-4)

**Habilidades:** Sigilo +4

**Resistencia a daño:** ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 7

**Idiomas:** entiende slaad, pero no puede hablar

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

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

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

## SLAAD AZUL

Aberración Grande, caótica neutral

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 123 (13d10 + 52)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	7 (-2)	9 (-1)

**Habilidades:** Percepción +1

**Resistencia a daño:** ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** slaad, telepatía 60 pies

**Desafío:** 7 (2.900 PX)

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

**Regeneración.** Si el slaad tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos del golpe.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El slaad realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante. Si el objetivo es un humanoide, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o contraerá una enfermedad: la plaga del caos. Mientras esté infectado, el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe y, además, sus puntos de golpe máximos se reducirán en 10 (3d6) cada 24 horas. Si esta enfermedad reduce los puntos de golpe máximos de una criatura a 0, esta se transformará inmediatamente en un slaad rojo o, si posee la capacidad de lanzar conjuros de nivel 3 o más, en un slaad verde. Solo un conjuro de deseo podrá deshacer esta transformación.



"HAY UNA GEMA MÁGICA ALOJADA EN EL CEREBRO DE LOS SLAAD. SI TE HACES CON ELLA, EL SLAAD ESTARÁ BAJO TU CONTROL".



## SLAAD VERDE

Aberración Grande (*cambiaformas*), caótica neutral

**Clase de Armadura:** 16 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 127 (15d10 + 45)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +3, Percepción +2

**Resistencia a daño:** ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

**Sentidos:** visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies,

Percepción pasiva 12

**Idiomas:** slaad, telepatía 60 pies

**Desafío:** 8 (3.900 PX)

**Cambiaformas.** El slaad puede usar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño, o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del slaad es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *detectar pensamientos*, *mano de mago*

2/día cada uno: *invisibilidad* (solo lanzador), *terror*

1/día: *bola de fuego*

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

**Regeneración.** Si el slaad tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos del golpe.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El slaad realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras o su bastón. O, si lo prefiere, puede usar arrojar llama dos veces.

**Mordisco (solo forma de slaad).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

**Garra (solo forma de slaad).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

**Bastón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

**Arrojar llama.** Ataque de conjuro a distancia: +4 a impactar, alcance 60 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de fuego. Prenderá fuego a los objetos inflamables que no lleve o vista nadie.

## SLAAD GRIS

Aberración Grande (*cambiaformas*), caótica neutral

**Clase de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 127 (17d8 + 51)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +5, Percepción +6

**Resistencia a daño:** ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

**Sentidos:** visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

**Idiomas:** slaad, telepatía 60 pies

**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Cambiaformas.** El slaad puede usar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño, o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del slaad es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *detectar pensamientos*, *imagen mayor*, *invisibilidad* (solo lanzador), *mano de mago*

2/día cada uno: *bola de fuego*, *don de lenguas*, *terror*, *volar*

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

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del slaad son mágicos.

**Regeneración.** Si el slaad tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos del golpe.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El slaad realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras o su espadón.

**Mordisco (solo forma de slaad).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Garra (solo forma de slaad).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

**Espadón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.



## SLAAD DE LA MUERTE

Aberración Mediana (*cambiaformas*), caótica malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 170 (20d8 + 80)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Percepción +8

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: slaad, telepatía 60 pies

Desafío: 10 (5.900 PX)

**Cambiaformas.** El slaad puede usar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño, o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción del tamaño, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del slaad es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *detectar pensamientos*, *imagen mayor*, *invisibilidad* (solo lanzador), *mano de mago*

2/día cada uno: *bola de fuego*, *don de lenguas*, *terror*, *volar*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos*, *nube aniquiladora*

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del slaad se consideran mágicos.

**Regeneración.** Si el slaad tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 10 puntos del golpe.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El slaad realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras o su espadón.

**Mordisco (solo forma de slaad).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño perforante y 7 (2d6) de daño necrótico.

**Garras (solo forma de slaad).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño cortante y 7 (2d6) de daño necrótico.

**Espadón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante y 7 (2d6) de daño necrótico.

# SOMBRA

Las sombras son muertos vivientes que parecen oscuras y desproporcionadas sombras humanoides.

**Inclinaciones oscuras.** Las sombras surgen de la oscuridad para alimentarse de la vitalidad de las criaturas vivas. Son capaces de consumir a cualquier ser vivo, pero se sienten especialmente atraídas por criaturas que nunca han sido corrompidas por el mal. Una persona que lleva una vida pía y bondadosa confina sus instintos más bajos y sus tentaciones más fuertes a la oscuridad en la que moran las sombras. A medida que este muerto viviente consume la fuerza y el vigor de una víctima, su sombra se va volviendo más oscura y comienza a moverse por su cuenta. Al morir, la sombra de la víctima se libera y se transforma en una nueva y hambrienta sombra muerta viviente ávida de otras vidas que consumir.

Si por algún motivo esa criatura volviera a la vida, su sombra será consciente de ello. En estos casos, puede que la sombra busque a su "progenitor" para castigarlo o asesinarle. Al margen de si persigue o no a su contrapartida viva, la criatura de la que surgió no proyectará sombra alguna hasta que el monstruo sea destruido.

**Muerto viviente.** Una sombra no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

## SOMBRA

*Muerto viviente Mediano, caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 16 (3d8 + 3)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Habilidades:** Sigilo +4 (+6 en luz tenue u oscuridad)

**Vulnerabilidad a daño:** radiante

**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 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Amorfa.** La sombra puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

**Esconderte en las Sombras.** Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, la sombra puede Esconderse usando una acción adicional.

**Debilidad a la Luz Solar.** La sombra sufre desventaja en las tiradas de ataque, tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

## ACCIONES

**Consumir Fuerza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño necrótico, y la puntuación de Fuerza del objetivo se reduce en 1d4. Si su Fuerza se reduce a 0, morirá. De lo contrario, esta reducción permanece hasta que la criatura finaliza un descanso corto o largo. Si un humanoide no malvado muere a consecuencia de este ataque, una nueva sombra se alzará de su cadáver después de 1d4 horas.





## SÚCUBO/ÍNCUBO

Los súcubos y los íncubos habitan en todos los Planos Inferiores, y se puede hallar a estos lascivos infernales de alas negras al servicio de diablos, demonios, sagas de la noche, rakshasas y yugoloths. Asmodeo, el gobernador de los Nueve Infernos, se sirve de estas criaturas para tentar a los mortales a que cometan actos malvados. Graz'zt, un señor demoníaco, los mantiene como consejeros y consortes.

A pesar de que las leyendas hablan de ellos por separado, cualquier súculo puede convertirse en un íncubo y viceversa, aunque la mayoría muestran una preferencia por una forma u otra. Los mortales no suelen ver a estas criaturas en su forma verdadera, ya que estos infernales suelen comenzar a corromper con actos velados e insidiosos.

**Hermosos corruptores.** Estas criaturas se manifiestan primero en forma etérea, atravesando las paredes como un fantasma para merodear junto al lecho de un mortal y susurrarle placeres prohibidos. Sus víctimas dormidas se sienten tentadas a abandonarse a sus deseos más oscuros, complacerse en lo prohibido y saciar sus apetitos reprimidos. A medida que estos infernales llenan los sueños de sus víctimas de imágenes depravadas, estas se vuelven más susceptibles a dejarse llevar por la tentación en su vida cotidiana.

De manera inevitable, los infernales acaban entrando en el mundo mortal con alguna apariencia tentadora para influir directamente en los actos de una criatura. El súculo o el íncubo se manifiesta con la forma de un humanoide que ya haya aparecido en los sueños de su víctima para seducirla o ganarse su amistad, y satisfacen todos sus deseos con el fin de que esta cometa actos malvados de forma voluntaria.

Los mortales no entregan su alma a los súcubos e íncubos por medio de un juramento o contrato formales. En su lugar, cuando han corrompido totalmente a una criatura (según algunos, haciéndola cometer las tres traiciones de pensamiento, palabra y obra), su alma pasa a ser posesión de estos infernales. Cuanto más virtuosa fuera su presa, más tiempo habrá llevado su corrupción, pero más satisfactoria será su debacle. Una vez consiguen corromper a una víctima, los infernales acaban con su vida y el alma de esta desciende a los Planos Inferiores.

Los íncubos y los súcubos solo hechizan a sus víctimas mágicamente cuando resulta absolutamente necesario, normalmente como un medio de defensa. Una criatura hechizada no es responsable de sus actos, por lo que forzarla a actuar en contra de su voluntad no hará que el infernal esté más cerca de conseguir su premio: el alma de la víctima.

**Beso mortal.** El beso de estas criaturas es un eco del vacío que supone el anhelo de estas criaturas por conseguir un alma corrupta. De la misma manera, el receptor del beso de uno de estos infernales no obtiene ninguna satisfacción, solo siente dolor y la profunda sensación de vacío que transmiten. Este beso es una especie de ataque, y suele darlo a modo de despedida previa a su huida.

**Descendencia infernal.** Las súcubos y los íncubos pueden reproducirse entre ellos para engendrar nuevos infernales. De forma extraordinaria, estas criaturas también son capaces de aparearse con humanoides. De esta unión impía se engendran los niños cambion. Esta descendencia infernal es siempre igual de malvada que su progenitor infernal.



## SÚCUBO/ÍNCUBO

Infernal Mediano (cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Habilidades: Engaño +9, Percepción +5, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +7

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, infernal, telepatía 60 pies

Desafío: 4 (1.100 PX)

**Enlace Telepático.** El infernal ignora las restricciones de distancia de su telepatía cuando la usa para comunicarse con una criatura hechizada por él. Ni siquiera es necesario que ambos estén en el mismo plano de existencia.

**Cambiaformas.** El infernal puede usar su acción para polimorfarse en un humanoide Mediano o Pequeño, o volver a asumir su auténtica forma. Si asume una forma sin alas, perderá su velocidad volando. Su perfil, con la excepción del tamaño y la velocidad, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

## ACCIONES

**Garra (solo forma de infernal).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Hechizar.** Un humanoide que se encuentre a 30 pies o menos del infernal y este pueda ver deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estará hechizado mágicamente durante 1 día. El objetivo hechizado obedecerá las órdenes verbales o telepáticas del infernal. Si es dañado de alguna forma o recibe una orden suicida, podrá repetir la tirada de salvación, librándose del efecto si tiene éxito. Si la criatura tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al hechizo de este infernal durante las próximas 24 horas.

El infernal solo puede tener hechizado a un objetivo al mismo tiempo. Si hechiza a otro, el efecto sobre la criatura anterior terminará.

**Beso debilitador.** El infernal besa a una criatura a la que tenga hechizada o se ofrezca voluntariamente. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15 para resistir esta magia, sufriendo 32 (5d10 + 5) de daño psíquico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en la cantidad de daño recibida. Esta reducción permanece hasta que la criatura finaliza un descanso largo. Si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0, morirá.

**Etéreo.** El infernal entra mágicamente en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, y en este si se encontraba en aquel.



## TARASCA

La legendaria tarasca es posiblemente el monstruo más temido del Plano Material. Se cree que solo existe una de estas criaturas, pero nadie puede predecir cuándo o dónde atacará.

La tarasca es un bípedo con escamas de 50 pies (15 m) de altura y 70 (21 m) de largo, que pesa cientos de toneladas. Camina como un ave de presa, inclinándose hacia adelante y usando su poderosa cola para equilibrarse. Su cavernosa boca es lo suficientemente grande como para que quepa casi

cualquier criatura y su hambre tan insaciable que puede devorar pueblos enteros de una sentada.

**Destrucción legendaria.** El potencial destructivo de la tarasca es tal que algunas culturas incorporan a la bestia en su doctrina religiosa, incluyéndola esporádicamente en historias de juicios divinos e ira. Las leyendas hablan de cómo la tarasca descansa en su guarida secreta bajo la tierra, donde duerme durante décadas o siglos. Cuando despierta, al responder a una ignota llamada cósmica, surge de las profundidades para arrasar todo a su paso.

### TARASCA

Monstruosidad Gargantuesca (titán), sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 25 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 676 (33d20 + 330)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

**Tiradas de salvación:** Int +5, Sab +9, Car +9

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

**Inmunidad a condiciones:** asustado, envenenado, hechizado, paralizado

**Sentidos:** visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 30 (155.000 PX)

**Resistencia Legendaria (3/Día).** La tarasca puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

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

**Caparazón Reflectante.** Cada vez que la tarasca sea el objetivo de un proyectil mágico o de un conjuro cuya área sea una línea o que requiera una tirada de ataque, tira un d6. Con un resultado de 1 a 5, la tarasca no será afectada. Con un 6, la tarasca tampoco será afectada, pero, además, el conjuro será reflejado contra su lanzador, como si tuviera su origen en la tarasca, convirtiendo al lanzador en objetivo.

**Monstruo de Asedio.** La tarasca infinge el doble de daño a objetos y estructuras.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** La tarasca puede usar su presencia aterradora. Después, realiza cinco ataques: uno con su mordisco, dos con sus garras, otro con sus cuernos y otro con su cola. Si quiere, puede utilizar engullir en vez del mordisco.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 36 (4d12 + 10) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, es agarrada (CD 20 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y la tarasca no puede morder a otra criatura.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 28 (4d8 + 10) de daño cortante.

**Cuernos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 32 (4d10 + 10) de daño perforante.

**Cola.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 24 (4d6 + 10) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o será derribada.

**Presencia aterradora.** Todas las criaturas que la tarasca elija, que se encuentren a 120 pies o menos de ella y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o estarán asustadas durante 1 minuto. Cada criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos (con desventaja si puede ver a la tarasca), librándose del efecto si tiene éxito. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora de la tarasca durante las próximas 24 horas.

**Engullir.** La tarasca realiza un ataque de mordisco contra una criatura Grande o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, la criatura recibirá el daño del mordisco y será engullida, finalizando el agarre. Una criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior de la tarasca y recibe 56 (16d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos de la tarasca.

Si la tarasca recibe 60 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de dicho turno o se verá obligada a regurgitar a todas las criaturas engullidas, que quedarán derribadas en un espacio situado a 10 pies o menos de la tarasca. Si la tarasca muere, las criaturas engullidas dejarán de estar apresadas por esta y podrán escapar del cadáver utilizando 30 pies de su movimiento. Estarán derribadas al salir.

### ACCIONES LEGENDARIAS

La tarasca puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. La tarasca recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Atacar.** La tarasca realiza un ataque con una de sus garras o con su cola.

**Moverse.** La tarasca se mueve hasta la mitad de su velocidad.

**Masticar (cuesta 2 acciones).** La tarasca lleva a cabo un ataque con su mordisco y después utiliza engullir.



T



## THRI-KREEN

Humanoide Mediano (thri-kreen), caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: tri-kreen

Desafío: 1 (200 PX)

**Caparazón Camaleónico.** El tri-kreen puede cambiar el color y textura de su caparazón para imitar el de su entorno. A consecuencia de esto, tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse.

**Saltar sin Carrera.** El tri-kreen puede hacer un salto de longitud de 30 pies o un salto de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El tri-kreen realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará envenenado durante 1 minuto. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, también estará paralizado mientras siga envenenado de esta forma. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

## THRI-KREEN

Los tri-kreens vagan por desiertos y sabanas de todo el mundo, evitando al resto de razas.

**Comunicación tri-kreen.** Estas criaturas utilizan un lenguaje no verbal. Para mostrar una emoción o una reacción, entrecodian sus mandíbulas y ondulan sus antenas, lo que proporciona a otros tri-kreen una idea de lo que sienten y piensan. El resto de seres encuentran esta comunicación difícil de interpretar e imposible de replicar.

Cuando se ven obligados a interactuar con otras criaturas u otras especies inteligentes emplean métodos alternativos de comunicación, como hacer dibujos en la arena con ramas y hojas de hierba.

**Emociones limitadas.** Los tri-kreens pueden experimentar cualquier emoción, pero no son tan proclives a exabruptos como los humanos. Aquellos con habilidad psiónica muestran más emociones, especialmente si viven y tratan con humanos u otras criaturas tan sensibles como ellos.

**Aislacionistas y errantes.** Estas criaturas consideran al resto de seres vivos alimento potencial, y les encanta en particular la carne de elfo. Si una criatura puede serles útil, no la atacarán de inmediato. No matan por placer, sino por supervivencia.

**Insomnes.** Los tri-kreens no necesitan dormir y pueden descansar manteniéndose alerta y realizando actividades ligeras. Se cree que su incapacidad para dormir es el motivo por el que sus vidas son tan cortas, con una esperanza de vida media de solo treinta años.

## VARIANTE: ARMAS Y PSIÓNICA THRI-KREEN

Algunos tri-kreens emplean ciertas armas marciales únicas. La gythka es un arma de asta a dos manos con una hoja en cada extremo. La chatkcha es una cuña triangular con tres filos aserrados (un arma arrojadiza ligera).

Un tri-kreen armado con una gythka y chatkchas obtiene las siguientes acciones:

**Ataque múltiple.** El tri-kreen realiza dos ataques con su gythka o dos ataques con sus chatkchas.

**Gythka.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño cortante.

**Chatkcha.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Unos pocos tri-kreens poseen facultades psiónicas, poderes que les permiten cazar con mayor facilidad y comunicarse fácilmente con extraños.

Un tri-kreen psíquico posee **telepatía** con un alcance de 60 pies y recibe el siguiente atributo.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica).** La aptitud mágica innata del tri-kreen es Sabiduría. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: **mano de mago** (la mano es invisible)

2/día cada uno: **arma mágica, contorno borroso**

1/día: **invisibilidad** (solo lanzador)

“AQUÍ HUELE A TAPARRABOS DE ORCO.”  
 —ÚLTIMAS PALABRAS DE ARLAX  
 HAMMERMANTLE, ESPELEÓLOGO ENANO.

## TROGLODITA

Los salvajes y degenerados trogloditas habitan en las estrechas profundidades del Underdark, donde libran constantemente guerras entre ellos mismos y contra sus vecinos. Delimitan sus fronteras con huesos fracturados y calaveras o con pictogramas pintados con excrementos o sangre.

Quizá sean los humanoides más desagradables, ya que comen cualquier cosa que puedan digerir y viven entre basura. Los muros de sus cavernas están cubiertos de mugre, secreciones aceitosas y los restos de sus infames festines.

**Simples brutos.** Los trogloditas tienen una cultura simple y comunal dedicada casi en exclusiva a conseguir comida. Son demasiado simples para planear más allá del futuro próximo, por lo que necesitan saquear y cazar constantemente. Disfrutan particularmente con la caza de criaturas inteligentes más débiles que ellos y no muestran piedad alguna hacia aquellos que capturan y arrastran a sus guardias, que serán devorados. Los trogloditas más grandes y fuertes encabezan las cacerías y, además, se convierten en los líderes de sus tribus. Sin embargo, si un líder muestra signos de debilidad o duda, el resto de trogloditas lo matarán y devorarán presos del frenesí.

### TROGLODITA

Humanoide Mediano (troglodita), caótico malvado

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 13 (2d8 + 4)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Habilidades:** Sigilo +2

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** troglodita

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Piel Camaleónica.** El troglodita tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse.

**Hedor.** Cualquier criatura que no sea un troglodita y empiece su turno situada a 5 pies o menos del troglodita deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al hedor de todos los trogloditas durante la próxima hora.

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El troglodita tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista realizadas bajo la luz del sol.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El troglodita realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

**Mordisco.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

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



Los trogloditas fabrican poco y construyen menos, ya que prefieren saquear las posesiones de sus víctimas. Entienden el valor de las armas y armaduras de metal, y luchan entre ellos por el derecho a poseer estos objetos. Una tribu puede acabar rota por luchas intestinas por una simple espada larga.

**Devotos de Laogzed.** Algunos trogloditas adoran a Laogzed, una gorda rana-lagarto enorme, monstruosa y demoníaca que habita en el Abismo. Laogzed no les ofrece nada salvo aspiraciones, debido a que es el sueño de cualquier troglodita es ser tan gordo y estar tan bien alimentado y satisfecho como él parece.

# TROLL

Los trolls, nacidos con un apetito horrible, devoran todo lo que pueden capturar. No existe una sociedad troll como tal, pero sirven como mercenarios a orcos, ogros, ettins, sagas y gigantes. Como pago, exigen comida y tesoros. Son difíciles de controlar, sin embargo, y hacen lo que les viene en gana incluso trabajando con criaturas más poderosas.

**Regeneración.** Destrozar los huesos de los trolls y rasgar su piel gomosa solo les enfada. Sus heridas se cierran rápido. Si pierden un brazo, una pierna o su cabeza, dichas partes pueden a veces actuar con vida propia. Un troll es capaz incluso volver a juntar sus miembros seccionados, poco preocupado por su discapacidad temporal. Tan solo el ácido y el fuego pueden detener las propiedades regenerativas de la carne de los trolls. Furiosos, atacarán a aquel individuo que les combata con ácido o fuego antes que a otra criatura.

**Monstruos trolls.** Sus capacidades regenerativas convierten a los trolls en criaturas susceptibles a la mutación. Aunque son poco comunes, dichas transformaciones surgen de lo que se haga a un troll o lo que este se provoque a sí mismo. A un troll decapitado le podrían salir dos cabezas de su cuello, mientras que un troll que se coma a una criatura feérica podría adquirir uno o más de sus atributos.

## VARIANTE: MIEMBROS REPUGNANTES

Algunos trolls poseen el atributo siguiente.

**Miembros Repugnantes.** Cada vez que el troll reciba 15 de daño cortante de una sola vez, tira un d20 para determinar lo que le sucede:

**1–10:** No ocurre nada más.

**11–14:** Si al troll le queda alguna pierna, una de ellas es seccionada.

**15–18:** Si al troll le queda algún brazo, uno de ellos es seccionado.

**19–20:** El troll es decapitado, pero solo morirá si no puede regenerarse. Si fallece, también lo hará la cabeza decapitada.

Si el troll finaliza un descanso corto o largo sin volver a unir a su cuerpo uno de los miembros (o la cabeza) seccionados, este volverá a crecer. Si se da dicho caso, el miembro cortado morirá. Hasta ese momento, la parte seccionada actuará independientemente, en la misma posición de iniciativa que el troll, y tendrá una acción y movimiento propios. Cada parte separada del cuerpo tiene CA 13, 10 puntos de golpe y el atributo Regeneración del troll.

Una pierna seccionada es incapaz de atacar y posee una velocidad de 5 pies.

Un brazo seccionado tiene una velocidad de 5 pies y puede realizar un ataque de garra durante su turno, pero tendrá desventaja en la tirada de ataque si el troll no puede ver tanto al brazo como al objetivo. Cada vez que el troll pierda un brazo, perderá también un ataque de garra.

Si la cabeza es la cortada, el troll perderá su ataque de mordisco y estará cegado si la cabeza no puede ver al cuerpo. La cabeza seccionada posee una velocidad de 0 pies y el atributo Olfato Agudo del troll. Puede realizar un ataque de mordisco, pero solo contra un objetivo que se encuentre en su espacio.

La velocidad del troll se reducirá a la mitad si pierde una pierna, y quedará derribado si pierde ambas. Si ocurre esto y aún posee ambos brazos, podrá arrastrarse. Si solo le queda un brazo, todavía podrá arrastrarse, pero su velocidad se reducirá a la mitad. Si no tiene ni brazos ni piernas, su velocidad se reducirá a 0 y no podrá beneficiarse de bonificadores a esta.



## TROLL

Gigante Grande, caótico malvado

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 84 (8d10 + 40)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +2

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

**Idiomas:** gigante

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Olfato Agudo.** El troll tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Regeneración.** El troll recupera 10 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no tendrá efecto al principio del próximo turno del troll. El troll solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El troll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.



# TUMULARIO

La palabra "tumularios" significa "moradores de los túmulos": malvados muertos vivientes que una vez fueron mortales movidos por la soberbia y oscuros deseos. Cuando la muerte detiene el corazón de una de estas criaturas y le arranca el aliento vital, su espíritu clama al señor demoníaco Orcus u otro dios infame del Inframundo para pactar con él: la muerte en vida a cambio de guerra constante contra los vivos. Si algún poder oscuro responde la llamada, le convierte en muerto viviente para que pueda continuar con sus malévolos planes.

Los tumularios mantienen todos los recuerdos e impulsos de su vida anterior. Escucharán la llamada de la entidad maligna que los transformó en muertos vivientes, jurando su servidumbre a la vez que tratan de mantener su autonomía. Perseguirán sus objetivos incansablemente y sin distracciones.

## TUMULARIO

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Resistencia a daño: necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: cualquiera que conociera en vida

Desafío: 3 (700 PX)

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El tumulario tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El tumulario realiza dos ataques con su espada larga o dos ataques con su arco largo. Puede usar consumir vida en lugar de uno de los ataques con espada larga.

**Consumir vida.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en la cantidad de daño recibida. Esta reducción permanece hasta que la criatura finaliza un descanso largo. Si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0, morirá.

Un humanoide que fallezca como consecuencia de este ataque se alzará pasadas 24 horas como un zombi bajo el control del tumulario. Esto podrá evitarse si se devuelve al humanoide a la vida o su cuerpo es destruido. El tumulario no es capaz de tener bajo su control a más de doce zombis al mismo tiempo.

**Espada larga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño cortante, o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos.

**Arco largo.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.



**Devoradores de vida.** Ni vivos ni muertos, los tumularios existen en un estado transitorio entre dos mundos. El brillo que poseían en vida ha desaparecido y en su lugar está el impulso de apagarlo en el resto de seres vivos. La brillante esencia vital refugue ante sus ojos oscuros como carbones al rojo blanco y su frío toque drena esta luz a través de carne, ropa y armadura.

**Sombra en la tumba.** Los tumularios escapan del mundo durante el día, alejándose de la luz solar que tanto odian. Se retiran a túmulos, criptas y tumbas en las que esperan. Sus guardias son silenciosas y desoladas, rodeadas de plantas marchitas, notablemente negras, y suelen ser evitadas por bestias y aves.

Los humanoides que mueren a sus manos pueden convertirse en zombis que comandar. Motivados por una sed de almas vivas y las mismas ansias de poder que les despertaron a la muerte en vida, algunos de estos tumularios hacen las veces de tropas de choque para líderes malvados e, incluso, apariciones. Como soldados son capaces de planear, aunque pocas veces lo hacen, ya que suelen, por el contrario, apoyarse en su deseo destructor para sobreponerse a cualquier criatura a la que se enfrenten.

**Muerto viviente.** Un tumulario no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



## UNICORNIO

Los unicornios viven en bosques encantados. No están relacionados con los caballos a los que se parecen, sino que se trata de criaturas celestiales que habitan los reinos silvános y cuya blanca figura brilla como una estrella.

En la frente de un unicornio crece un cuerno de marfil en espiral, cuyo toque mágico es capaz de curar a los enfermos y a los heridos. Sus orejas captan las palabras y susurros de las criaturas con las que habita y conoce las lenguas de los elfos y de los silvános. Los unicornios permiten que los seres de buen corazón entren en sus bosques para cazar o recolectar comida, pero mantienen al mal siempre alejado. Las criaturas de perverso corazón rara vez abandonan con vida los dominios de un unicornio.

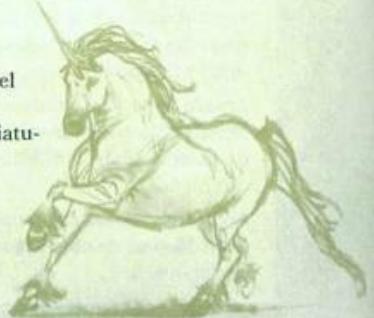
**Guardianes divinos.** Las deidades bondadosas colocan a los unicornios en el Plano Material para vigilar que el mal no se acerque a los lugares sagrados que protegen y preservan. La mayoría de estas bestias salvaguardan un reino vinculado a ellos, como un bosque encantado. Sin embargo, a veces son enviados a defender artefactos sagrados o criaturas específicas. Cuando las fuerzas de la oscuridad atacan a una criatura que los dioses quieren proteger, estos pueden enviarla al bosque de un unicornio, donde los seres malvados no podrán perseguirla sin ponerse en grave peligro.

La mayoría de unicornios sirven a las deidades de los bosques, incluyendo a las divinidades de los feéricos benevolentes.

Aunque todos ellos poseen poderes naturales de curación, algunos sirven a los dioses con otros talentos, ya que son capaces de realizar milagros normalmente solo al alcance de los sumos sacerdotes.

**Señores de los bosques.** El bosque de un unicornio es un reino celestial donde nada ocurre bajo sus hojas bañadas por el sol sin que la criatura se entere. Un unicornio escucha cada canción que entonan los elfos desde las copas de los árboles. Siente dónde teje cada oruga su capullo. Percibe cada hoja y cada rama sobre la que una mariposa reposa sus cansadas alas.

Los bosques de estos seres están bañados por una sensación de calma. Lobos, zorros, aves, ardillas, e insectos diminutos... todos parecen domesticados en sus dominios. Los pixies, duendes, sátiros, dríades, y otros feéricos normalmente volubles servirán al unicornio mientras habitén su bosque. Bajo la protección de un unicornio, las criaturas se sienten seguras de la amenaza de la civilización y del mal que se expande por la tierra.



Los unicornios pasean por sus dominios constantemente, donde se mueven con absoluta cautela para no molestar a sus habitantes. Estos últimos podrían ver un destello del unicornio por el rabito del ojo y girarse para no apreciar nada más que el bosque.

**Cuernos sagrados.** El cuerno del unicornio es el canalizador de su poder, un fragmento de magia divina tejido en forma de marfil anillado. Las varitas hechas de cuerno de unicornio son capaces de manejar magias poderosas, mientras que las armas fabricadas con este cuerno atacan con poder divino. Los magos pueden trabajar con polvo de cuerno de unicornio para fabricar potentes ungüentos y tinta para pergaminos o usarlo como componente de rituales sobrecogedores. Sin embargo, cualquier criatura que participe, aunque sea mínimamente, en el asesinato de un unicornio, será probablemente objeto de un castigo divino.

**Monturas benditas.** Cuando la oscuridad y la maldad amenazan con saturar el mundo mortal, los dioses consideran a veces oportuno unir a un unicornio con un campeón. Un paladín a lomos de un unicornio es un signo de la intervención directa de las divinidades en asuntos mortales. Es una alianza sagrada hecha para arrancar las cabezas de los demonios y enviar a los diablos de vuelta a los Nueve Infiernos.

Mientras el período de oscuridad persista, el unicornio se mantendrá junto al campeón con su cuerno brillando con fuerza para alejar la noche. No obstante, si el campeón cae en desgracia o abandona la causa de la justicia y la bondad, el unicornio lo abandonará para nunca regresar.

## LA GUARIDA DE UN UNICORNIO

Un unicornio podría morar en una ruina ancestral cubierta de enredaderas, en un claro sumido en la niebla y rodeado de robles imponentes, en la cima de una colina cubierta de flores y llena de mariposas o en cualquier otro lugar tranquilo en medio de un bosque.

## EFFECTOS REGIONALES

La presencia celestial del unicornio transforma sus dominios, lo que puede producir cualquiera de los efectos mágicos siguientes:

- Las llamas desprotegidas de naturaleza no mágica se extinguirán dentro de los dominios del unicornio. Las antorchas y fogatas no prenden, pero las internas no se ven afectadas.
- Las criaturas nativas de los dominios del unicornio pueden ocultarse con más facilidad; tienen ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse.
- Si una criatura de alineamiento bueno lanza un conjuro o utiliza un efecto mágico que provoque que otra criatura buena recupere puntos de golpe, esta recuperará la máxima cantidad de puntos de golpe posibles para el conjuro o efecto.
- Las maldiciones que afectan a criaturas buenas son suprimidas.

Si el unicornio muere, todos estos efectos terminan inmediatamente.



## UNICORNIO

Celestial Grande, legal bueno

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 67 (9d10 + 18)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado, hechizado, paralizado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** celestial, elfo, silvano, telepatía 60 pies

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Carga.** Si el unicornio se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de cuerno durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será derribada.

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica del unicornio es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *detectar el bien y el mal, pasar sin rastro, saber druídico* 1/día cada uno: *calmar emociones, disipar el bien y el mal, enmarañar*

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del unicornio se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El unicornio realiza dos ataques: uno con sus cascos y otro con su cuerno.

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

**Cuerno.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

**Toque sanador (3/Día).** El unicornio toca a otra criatura con su cuerno. El objetivo recupera mágicamente 11 (2d8 + 2) puntos de golpe. Además, su contacto también elimina todas las enfermedades y neutraliza todos los venenos que afectaran al objetivo.

**Teletransporte (1/Día).** El unicornio puede teletransportarse mágicamente a sí mismo y hasta a tres criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos y pueda ver, así como cualquier equipo que estén llevando o vistiendo. El destino es una ubicación con la que el unicornio esté familiarizado situada a 1 milla de distancia o menos.

## ACCIONES LEGENDARIAS

El unicornio puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El unicornio recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Cascos.** El unicornio realiza un ataque con sus cascos.

**Escudo resplandeciente (cuesta 2 acciones).** El unicornio crea un escudo brillante de naturaleza mágica alrededor de sí mismo o de otra criatura que se encuentre a 60 pies o menos y pueda ver. El objetivo recibe un bonificador de +2 a su CA hasta el final del siguiente turno del unicornio.

**Curarse a sí mismo (cuesta 3 acciones).** El unicornio recupera mágicamente 11 (2d8 + 2) puntos de golpe.

# V

## VAMPIROS

Despertados a una noche eterna y ansiendo la vida que han perdido, los vampiros se sacian bebiendo la sangre de los vivos. Odian la luz solar, ya que esta les quema. No crean reflejos ni proyectan sombras, por lo que cualquier vampiro que quiera viajar entre mortales sin llamar la atención se mantiene en la oscuridad y lejos de superficies reflectantes.

**Deseos oscuros.** Conserven o no recuerdos de su anterior vida, sus vínculos emocionales se marchitan al quedar retorcidos por la muerte en vida los sentimientos que otra vez fueron puros. El amor se torna obsesión y la amistad en amargos celos. En vez de emociones, los vampiros buscan símbolos físicos de lo que ansían, con lo que uno de estos seres en busca del amor clavará su mirada en una bella joven. Un niño podrá convertirse en objeto de deseo para un vampiro obsesionado con la juventud y las posibilidades de la vida. Otros se rodearán tanto de arte, libros u objetos siniestros como de instrumentos de tortura o trofeos de criaturas a las que han dado muerte.

**Nacidos de la muerte.** La mayoría de las víctimas de un vampiro se convierten en engendros vampíricos, criaturas voraces con su misma sed de sangre, pero bajo el control de sus creadores. Si un vampiro verdadero permite a un engendro beber de su sangre, este se convertirá en un auténtico vampiro y dejará de estar bajo el dominio de su maestro. No obstante, pocos vampiros están dispuestos a abandonar su control sobre estas criaturas. Los engendros recuperan su libre albedrío cuando su creador muere.

**Atados a sus tumbas.** Cada vampiro está vinculado a su ataúd, cripta o tumba, donde deben descansar durante el día. Si no recibieron un entierro formal, deben yacer bajo un pie del suelo que los vio convertirse en muertos vivientes. Pueden mover su lugar de entierro transportando su ataúd o una cantidad suficiente de tierra del lugar donde murieron a otra localización. De esta manera, muchos vampiros preparan varios lugares de descanso.

**Muerto viviente.** Ni los vampiros ni los engendros vampíricos necesitan respirar.

“YO SOY LO ANTIGUO. YO SOY LA TIERRA. MIS ORÍGENES SE PIERDEN EN LA OSCURIDAD DEL PASADO. YO FUI EL GUERRERO, BONDADOSO Y RECTO. ATRONÉ SOBRE LA TIERRA COMO LA IRA DE UN DIOS JUSTO. PERO LOS AÑOS DE GUERRA Y DE MUERTE DESGASTARON MI ALMA COMO EL VIENTO CONVIERTEN LA PIEDRA EN ARENA.”  
—CONDE STRAND VON ZAROVICH.



### PERSONAJES JUGADORES VAMPIROS

La mayoría de los valores de juego de un personaje jugador que se transforma en engendro vampírico o en vampiro no cambian, con la excepción de sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución, que aumentan a 18 si su valor anterior no era ya mayor. Además, el personaje obtiene las resistencias a daño, la visión en la oscuridad, los atributos y las acciones del vampiro. Las tiradas de ataque y daño de los ataques del vampiro dependen de la Fuerza. La CD para la tirada de salvación de “hechizar” es 8 + el bonificador por competencia del vampiro + su modificador por Carisma. El alineamiento del aventurero pasa a ser legal malvado y el DM podría asumir el control del mismo hasta que logre curarse del vampirismo mediante un conjuro de deseo o el personaje muera y sea devuelto a la vida.



### STRAHD VON ZAROVICH

El conde Strahd von Zarovich fue en vida un gran pensador y un hábil guerrero que combatió infinidad de veces por su gente. Cuando la guerra y el asesinato le arrebataron finalmente su juventud y su fuerza, se refugió en el remoto valle de Barovia. Allí construyó un castillo sobre una empinada cima, desde la que supervisó sus dominios. Su hermano Sergei se fue a vivir con él al Castillo Ravenloft, donde hacía las veces de consejero y fiel compañero.

Strahd vio en su hermano todo lo que había perdido. Este era bello y joven, mientras que él era viejo y marchito. El resentimiento tiñó su relación, que acabó transformándose en odio. Finalmente, incluso su amada Tatyana prefirió a Sergei, quien pidió permiso a Strahd para casarse con ella.

Tratando desesperadamente de ganarse el corazón de Tatyana, hizo un pacto con poderes oscuros que lo harían inmortal. En la boda de Sergei y Tatyana, se enfrentó a su hermano y lo asesinó. Tatyana huyó y se arrojó desde los muros de Ravenloft. Los guardianes de Strahd, considerándolo un monstruo, le dispararon con sus flechas. Pero él no murió. Se había convertido en un vampiro. El primer vampiro, según muchos eruditos.

En los siglos subsiguientes, sus ganas de ser joven y estar vivo solo han crecido. Se esconde en su oscuro castillo y maldice a los vivos por robarle lo que perdió, y sin admitir jamás que él tuvo la culpa de lo que sucedió aquel trágico día.

### LA GUARIDA DE UN VAMPIRO

Los vampiros suelen escoger lugares grandiosos, pero fácilmente defendibles, como castillos, mansiones fortificadas o abadías amuralladas. Esconden su ataúd en criptas subterráneas o en cámaras protegidas por engendros vampíricos u otras criaturas de la noche que les son leales.

#### EFFECTOS REGIONALES

La región en los alrededores de la guarida de un vampiro se ve distorsionada por la presencia antinatural de la criatura, que crea cualquiera de los efectos siguientes:

- Hay un aumento apreciable en la población de murciélagos, ratas y lobos en la región.
- Las plantas situadas a 500 pies o menos de la guarida se marchitan. Sus tallos y ramas se retuerzen y vuelven espinosos.
- Las sombras proyectadas que se encuentren a 500 pies o menos de la guarida son excepcionalmente alargadas y, en ocasiones, se mueven como si estuvieran vivas.
- Una niebla inquietante se aferra al suelo en un radio de 500 pies alrededor de la guarida del vampiro. A veces esta neblina asume formas escalofriantes, como la de unas garras que se cierran o unas serpientes agitándose.

Si el vampiro es destruido, estos efectos se desvanecerán pasados 2d6 días.

## VAMPIRO

Muerto viviente Mediano (*cambiaformas*), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 144 (17d8 + 68)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

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

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +9

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

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: cualquiera que conociera en vida

Desafío: 13 (10.000 PX)

**Cambiaformas.** Si el vampiro no está expuesto a la luz del sol ni sumergido en agua corriente, podrá utilizar su acción para polimorfiarse en un murciélagos Diminuto, en una nube de niebla Mediana o de vuelta a su auténtica forma.

Mientras se encuentra en forma de murciélagos, el vampiro no puede hablar, su velocidad caminando es de 5 pies y posee una velocidad volando de 30 pies. Su perfil, con la excepción del tamaño y la velocidad, no cambia. Cualquier cosa que vistiera se transforma, pero los objetos que lleva no lo hacen. Si muere, volverá a su forma auténtica.

Mientras se encuentra en forma de niebla, el vampiro no puede realizar acciones, hablar o manipular objetos. No posee peso alguno, tiene una velocidad volando de 20 pies, puede levitar y es capaz de entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse en él. Además, es capaz de atravesar sin apretarse cualquier espacio por el que pueda pasar el aire, aunque no puede pasar a través de agua. Tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución y es inmune a todo el daño no mágico, con la excepción del que recibe de la luz solar.

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

**Escape Brumoso.** Si sus puntos de golpe se reducen a 0 fuera de su lugar de descanso, el vampiro se transformará en una nube de niebla (como con el atributo Cambiaformas) en vez de caer inconsciente, siempre y cuando no se encuentre bajo la luz solar o sumergido en agua corriente. Si no puede transformarse, será destruido.

Mientras esté en forma de niebla y sus puntos de golpe sean 0, no podrá volver a su forma de vampiro y deberá alcanzar su lugar de descanso en 2 horas o será destruido. En cuanto llegue a su lugar de descanso volverá a asumir su forma de vampiro. A partir de ese momento, estará paralizado hasta que recupere al menos 1 punto de golpe. Si pasa 1 hora en su lugar de descanso con 0 puntos de golpe, recuperará 1.

**Regeneración.** Si al principio de su turno el vampiro tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar ni sumergido en agua corriente, recupera 20 puntos del golpe. Si recibe daño de fuego, radiante o proveniente de agua bendita, este atributo no tendrá efecto al principio del próximo turno del vampiro.

**Trepar cual Arácnido.** El vampiro puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Debilidades Vampíricas.** El vampiro posee los puntos débiles siguientes:

**Prohibición.** El vampiro no puede entrar en una vivienda sin que uno de los ocupantes le invite a pasar.

**Dañado por el agua corriente.** El vampiro recibirá 20 de daño de ácido si termina su turno en agua corriente.

**Estaca en el corazón.** Si se atraviesa el corazón del vampiro con un arma perforante hecha de madera mientras este está incapacitado en su lugar de descanso, quedará paralizado hasta que se extraiga la estaca.

**Hipersensibilidad a la luz solar.** El vampiro recibirá 20 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, sufre desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

## ACCIONES

**Ataque múltiple (solo forma de vampiro).** El vampiro realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

**Ataque sin armas (solo forma de vampiro).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura.

**Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño contundente. En lugar de infilar daño, el vampiro podrá agarrar al objetivo (CD 18 para escapar).

**Mordisco (solo en forma de vampiro o murciélagos).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura voluntaria o que esté agarrada por el vampiro, incapacitada o apresada. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño perforante y 10 (3d6) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en la cantidad de daño necrótico recibida y el vampiro recupera esa misma cantidad de puntos de golpe. Esta reducción permanece hasta que la criatura finalice un descanso largo. Si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0, morirá. Un humanoide que muera de esta forma y posteriormente sea enterrado en el suelo se alzará como un engendro vampírico bajo el control del vampiro la noche siguiente.

**Hechizar.** El vampiro elige a un humanoide que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si la criatura es capaz de contemplar al vampiro, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra este efecto mágico o estará hechizada por el vampiro. El objetivo hechizado considerará al vampiro un amigo de confianza, al que prestar atención y proteger. Aunque la criatura no está estrictamente hablando, bajo el control del vampiro, se tomará las sugerencias o acciones de este de la mejor forma posible, y se le considerará un objetivo voluntario para el ataque de mordisco del vampiro.

Cada vez que el vampiro o sus compañeros dañen de cualquier forma al objetivo, este podrá repetir la tirada de salvación, librándose del efecto si tiene éxito. De lo contrario, el efecto dura 24 horas o hasta que el vampiro sea destruido, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo o dé el efecto por terminado usando una acción adicional.

**Hijos de la noche (1/Día).** El vampiro convoca mágicamente a 2d4 enjambres de murciélagos o de ratas. Solo podrá hacer esto si no ha salido el sol. Si se encuentra en exteriores, podrá llamar a 3d6 lobos en lugar de a los enjambres. Las criaturas convocadas llegarán en 1d4 asaltos, actuarán como aliados del vampiro y obedecerán sus órdenes verbales. Estas bestias se quedarán durante 1 hora, hasta que el vampiro muera o hasta que este las libere de su servicio utilizando una acción adicional.

## ACCIONES LEGENDARIAS

El vampiro puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El vampiro recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Moverse.** El vampiro se mueve hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

**Ataque sin armas.** El vampiro realiza un ataque sin armas.

**Mordisco (cuesta 2 acciones).** El vampiro lleva a cabo un ataque de mordisco.

## VARIANTES: VAMPIROS GUERREROS Y LANZADORES DE CONJUROS

Algunos vampiros han recibido entrenamiento marcial y poseen experiencia en combate. Un **vampiro guerrero** con armadura de placas (CA 18) y un espadón tiene un valor de desafío de 15 (13.000 PX) y las siguientes acciones:

**Ataque múltiple.** El vampiro realiza dos ataques con su espadón.

**Espadón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Ciertos vampiros son practicantes de las artes arcanas. Un **vampiro lanzador de conjuros** posee un valor de desafío de 15 (13.000 PX) y el atributo siguiente:

**Lanzamiento de Conjuros.** El vampiro es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *dormir, entender idiomas, nube de oscurecimiento*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, imagen múltiple, ráfaga de viento*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos, imponer maldición, indetectable*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, marchitar*

Nivel 5 (1 espacio): *dominar persona*



## ENGENDRO VAMPÍRICO

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 82 (11d8 + 33)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

**Tiradas de salvación:** Des +6, Sab +3

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +6

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

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** cualquiera que conociera en vida

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Regeneración.** Si al principio de su turno el engendro tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar ni sumergido en agua corriente, recupera 10 puntos del golpe. Si recibe daño de fuego, radiante o proveniente de agua bendita, este atributo no tendrá efecto al principio del próximo turno del engendro.

**Trepar cual Arácnido.** El engendro puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Debilidades Vampíricas.** El engendro posee los puntos débiles siguientes:

**Prohibición.** El engendro no puede entrar en una vivienda sin que uno de los ocupantes le invite a pasar.

**Dañado por el agua corriente.** El engendro recibirá 20 de daño de ácido si termina su turno en agua corriente.

**Estaca en el corazón.** Si se atraviesa el corazón del engendro con un arma perforante hecha de madera mientras este está incapacitado en su lugar de descanso, será destruido.

**Hipersensibilidad a la luz solar.** El engendro recibirá 20 de daño radiante si empieza su turno bajo la luz solar. Además, sufre desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo la luz del sol.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El engendro realiza dos ataques. Solo uno de ellos puede ser un mordisco.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura voluntaria o que esté agarrada por el engendro, incapacitada o apresada. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño cortante. En lugar de infiijir daño, el engendro podrá agarrar al objetivo (CD 13 para escapar).

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura voluntaria o que esté agarrada por el engendro, incapacitada o apresada. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante y 7 (2d6) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en la cantidad de daño necrótico recibida y el engendro recupera esa misma cantidad de puntos de golpe. Esta reducción permanece hasta que la criatura finalice un descanso largo. Si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0, morirá.



## XORN

Los xorns son criaturas extrañas nacidas en el Plano Elemental de la Tierra, donde buscan piedras preciosas y metales valiosos mediante su olfato, para después cavar a través de tierra y roca para consumir dichas riquezas. En el Plano Material, deben recorrer todo el Underdark para encontrar estos materiales, por lo que se vuelven agresivos contra mineros y cazadores de tesoros cuando estos minerales de los que se alimentan escasean.

Sus orígenes antinaturales se advierten en su pesado cuerpo y en la poderosa y enorme boca que se asienta en lo alto de su cabeza. Sus tres brazos terminan en garras afiladas y sus tres ojos con pestañas de piedra son capaces de ver en todas las direcciones.

**Viajeros elementales.** Los xorns se deslizan, imbuidos con el poder de la tierra elemental, por la piedra y la tierra tan fácilmente como los peces nadan en el agua. No descolocan los materiales en los que excavan mientras se mueven, sino que se funden y fluyen a través de ellos, sin dejar atrás túneles, agujeros ni indicios de su recorrido.

Estas criaturas prefieren no abandonar su plano natal, donde encuentran con facilidad las piedras y metales que son la base de su alimentación. Cuando viajan al Plano Material, ya sea por accidente o por curiosidad, pretenden hallar tanto alimentos como una ruta que las devuelva a su hogar.

**Mendigos y ladrones.** Los xorns viajan por las profundidades de la tierra buscando comida. Dado que son incapaces de consumir materia orgánica, ignoran a la mayoría de criaturas. Sin embargo, su habilidad para olfatear materiales preciosos suele incitarles a acercarse a aventureros con monedas y gemas. Como no son malvados, ruegan o negocian con ellos, esperando convencerlos de que entreguen su tesoro y ofreciendo a cambio la información que han descubierto en sus viajes. Un xorn ignorado podría responder con amenazas e intimidación. Si está furioso o muy hambriento, recurrirá a la fuerza.

### XORN

*Elemental Mediano, neutral*

**Clase de Armadura:** 19 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 73 (7d8 + 42)

**Velocidad:** 20 pies, excavar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Habilidades:** Percepción +6, Sigilo +3

**Resistencia a daño:** cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de adamantina

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 16

**Idiomas:** terrano

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Deslizarse por la Tierra.** El xorn puede excavar a través de la tierra y la piedra que no sean mágicas ni estén trabajadas. Al hacer esto no desplaza o perturba el material por el que se mueve.

**Camuflarse en la Piedra.** El xorn tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos rocosos.

**Sentir Tesoros.** El xorn puede determinar con exactitud, gracias a su olfato, la ubicación de piedras y metales preciosos, como monedas o gemas, que se encuentren a 60 pies o menos de él.

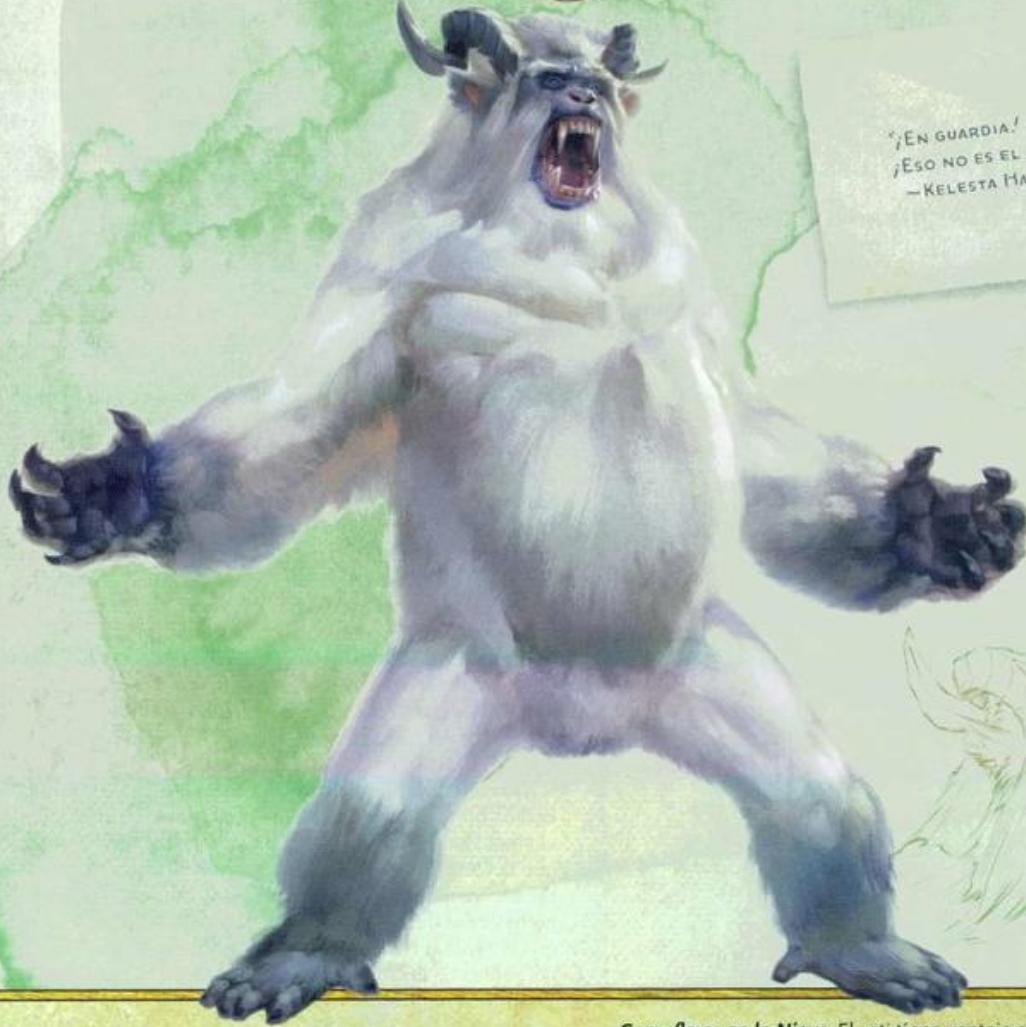
### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El xorn realiza tres ataques con sus garras y otro con su mordisco.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (3d6 + 3) de daño perforante.

# Y



“¡EN GUARDIA!  
¡ESO NO ES EL AULLIDO DEL VIENTO!”  
—KELESTA HAWKE, DEL ENCLAVE ESMERALDA.



## YETI

*Monstruosidad Grande, caótica malvada*

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 51 (6d10 + 18)

**Velocidad:** 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +3

**Inmunidad a daño:** frío

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** yeti

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Miedo al Fuego.** Si el yeti recibe daño de fuego, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

**Olfato Agudo.** El yeti tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Camuflarse en la Nieve.** El yeti tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos cubiertos de nieve.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El yeti puede utilizar su mirada escalofriante y realizar dos ataques con sus garras.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño cortante y 3 (1d6) de daño de frío.

**Mirada escalofriante.** El yeti elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo es capaz de observar al yeti, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 contra este efecto mágico o recibirá 10 (3d6) de daño de frío y estará, salvo que sea inmune al daño de frío, paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si el objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la mirada escalofriante de todos los yetis (pero no de los yetis abominables) durante 1 hora.



## YETI ABOMINABLE

Monstruosidad Enorme, caótica malvada

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 137 (11d12 + 66)

**Velocidad:** 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

**Habilidades:** Percepción +5, Sigilo +4

**Inmunidad a daño:** frío

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** yeti

**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Miedo al Fuego.** Si el yeti recibe daño de fuego, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

**Olfato Agudo.** El yeti tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Camuflarse en la Nieve.** El yeti tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos cubiertos de nieve.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El yeti puede utilizar su mirada escalofriante y realizar dos ataques con sus garras.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d6 + 7) de daño cortante y 7 (2d6) de daño de frío.

**Mirada escalofriante.** El yeti elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo es capaz de contemplar al yeti, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 contra este efecto mágico o recibirá 21 (6d6) de daño de frío y estará, salvo que sea inmune al daño de frío, paralizado durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si el objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la mirada escalofriante de este yeti durante 1 hora.

**Aliento gélido (Recarga 6).** El yeti exhala aire gélido en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo 45 (10d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

## YETI

El aullido del yeti suena como el viento a través de los montes remotos, donde atemoriza los corazones de los pocos mineros y pastores que habitan la zona. Estas enormes criaturas acechan en las cimas alpinas en una constante búsqueda de comida. Su blanca piel les permite moverse como fantasmas por el paisaje helado y sus helados y simiescos ojos congelan a sus presas en el sitio.

**Cazadores astutos.** Las gentes que viven en las montañas más altas viajan armadas y en grupo, ya que saben que los yetis son capaces de oler la carne fresca desde muy lejos. Cuando encuentran a su presa, los yetis se mueven a toda velocidad sobre hielo y roca para reclamar su comida, aullando por el frenesí de la caza. Incluso en una ventisca, el olor de sus víctimas les guía a través del frío y la nieve.

Los yetis cazan solos o acompañados de sus pequeñas familias. Cuando una criatura huye de uno de ellos, o lo combate, otros yetis pueden oler la sangre y acercarse. Lucharán entre ellos por la recompensa de dichas batallas, e incluso los caídos en combate también serán devorados entre aullidos de euforia.

**Terribles aulladores.** Antes de una avalancha, ventisca o helada mortal, el aullido de los yetis barre las montañas sobre el viento helado. Algunos habitantes de los picos alpinos creen que la voz de seres queridos, muertos en avalanchas o ventiscas, suena entre los gritos de estos monstruos, aulladores mensajeros de malos augurios. Los más pragmáticos afirman que el bramido del yeti es un recordatorio de que, pese a todo, las gentes civilizadas se convierten en presa en las tierras salvajes de la naturaleza.

**Destructores brutales.** Cuando hay suficientes rebaños de montaña en sus dominios, los yetis no se acercan a los reinos humanoides. Si no es así, movidos por el hambre, atacan los campamentos humanoides en oleadas, derribando portones y empalizadas que en otras circunstancias les habrían intimidado, para después devorar a las criaturas que viven dentro.

Ciertos habitantes taimados de las montañas utilizan a veces a los yetis como armas involuntarias. Un señor de la guerra podría, por ejemplo, dejar caer algunas ovejas o cabras descuartizadas cerca de los campamentos de sus enemigos para atraer a los yetis, sembrando el caos y diezmado sus filas antes de la batalla. Jefes de clanes de las montañas que quieren expandir su territorio cazarán en exceso para que escasee el alimento de estos monstruos, y que así ataquen a poblados humanoides que serán conquistados con facilidad después de la masacre.

**Yeti abominable.** Los yetis abominables son más grandes que los normales y tres veces más altos que un humano. Normalmente viven y cazan solos, aunque las parejas pueden convivir durante el periodo de crianza. Estos enormes monstruos son salvajes y muy territoriales, de manera que atacan y devoran a cualquier criatura de sangre caliente con la que se encuentran, para después esparcir sus huesos en la nieve y el hielo.

## YUAN-TIS

Los yuan-tis son taimadas personas serpiente, carentes de compasión. Desde remotos templos de junglas, pantanos y desiertos, planean suplantar y dominar al resto de razas para convertirse en dioses.

**Humanidad olvidada.** Tiempo ha, los yuan-tis eran humanos que vivían en los albores de la civilización, donde adoraban a las serpientes como animal totémico. Alababan la flexibilidad sinuosa de estas bestias, su calculada compostura y su ataque letal. Su avanzada filosofía les enseñó la virtud del pensamiento claro y centrado y la desconexión de las emociones.

Su cultura estaba entre las más ricas del mundo mortal. Sus guerreros eran legendarios, sus imperios siempre se encontraban en expansión. Los templos de los yuan-tis se situaban en el centro de sus metrópolis, erigiéndose cada vez más altos y llevando sus plegarias hasta los dioses. Con el tiempo, estos oyeron las oraciones y respondieron con sus voces sibilantes desde la oscuridad para decir a los yuan-tis lo que debían hacer. Los yuan-tis se volvieron fanáticos religiosos. Algunas sectas se dedicaron a la adoración de los dioses serpientes e imitaron sus preceptos, permitiendo el canibalismo y el sacrificio humano. A través de infames sortilegios, los yuan-tis se aparearon con las serpientes, de modo que sacrificaron su humanidad para adoptar la forma de los dioses serpiente, así como su pensamiento y emociones.

**Reyes serpiente de imperios derruidos.** Los yuan-tis ven su transformación como un momento trascendental para su raza, ya que les permitió desprenderse de su frágil humanidad como harían con la piel muerta. Aquellos que no se transformaron acabaron convirtiéndose en esclavos o en alimento para los benditos por los dioses serpiente. Los imperios yuan-tis acabaron marchitándose o cayeron derrotados frente a aquellos que lucharon contra el canibalismo y la esclavitud. La gente serpiente decidió quedarse en las ruinas de sus grandes capitales, alejados del resto de razas.

**Fríos de corazón.** Las emociones humanoides son ajenas a la mayoría de yuan-tis, que entienden los sentimientos como una debilidad a explotar. Ven el mundo y lo acaecido en su vida con un pragmatismo extremo que los hace casi imposibles de manipular, influenciar o controlar con medios no mágicos, incluso aunque ellos intentan ejercer su dominio sobre otras criaturas usando el terror, el placer y el asombro.

Saben que el mundo que esperan controlar no puede ser doblegado mucho tiempo mediante la fuerza bruta y que numerosas criaturas se negarán a servirlos. Por ello, en primera instancia los yuan-tis influyen en otras criaturas con promesas de riqueza y poder. Una y otra vez, una cultura humanoide comete el terrible error de confiar en los yuan-tis. Se olvidan de que cuando actúan honorablemente u ofrecen su ayuda en momentos de crisis, los yuan-tis lo hacen solo como parte de un elaborado plan.

Sus líderes son astutos y despiadados estrategas que están dispuestos a sacrificar a yuan-tis menores si una victoria potencial justifica su pérdida. No tienen sentido del honor en combate y, si pueden, atacan primero con emboscadas decisivas.

**Falsa adoración.** La vida de estas criaturas se desarrolla alrededor de sus templos, aunque no aman a los dioses que adoran. Ven esta veneración simplemente como un medio para obtener poder. Los yuan-tis creen que un individuo con suficiente poder podrá devorar y reemplazar a uno de sus dioses. Ansían esta ascensión y están dispuestos a cometer las atrocidades más infames para conseguirla.





“LOS YUAN-TIS SE DESPRENDIERON DE SU HUMANIDAD HACE TIEMPO Y, CON ELLA, DE SU CORDURA”.  
—DE LOS MAESTROS DE LA CIUDAD PROHIBIDA, DE CODO VIOAK

## ABOMINACIÓN YUAN-TI

Monstruosidad Grande (*cambiaformas, yuan-ti*), neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 7 (2.900 PX)

**Cambiaformas.** El yuan-ti puede usar su acción para polimorfonse en una serpiente Grande o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. No cambiará de forma al morir.

**Lanzamiento de Conjuros Innato** (solo forma de abominación). La aptitud mágica innata del yuan-ti es Carisma (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día: *sugestión*

1/día: *terror*

**Resistencia Mágica.** El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

### ACCIONES

**Ataque múltiple** (solo forma de abominación). El yuan-ti realiza dos ataques a distancia o tres ataques cuerpo a cuerpo, pero solo puede usar mordisco y constreñir una vez cada uno.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de veneno.

**Constreñir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el yuan-ti no puede constreñir a otro objetivo.

**Cimitarra** (solo forma de abominación). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

**Arco largo** (solo forma de abominación). Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de veneno.

## ABOMINACIÓN YUAN-TI

Estas abominaciones son monstruosas serpientes con torso y brazos humanoides, pero forman la casta más alta en la sociedad yuan-ti, ya que son los que más se parecen a la raza que los dioses serpientes intentaron crear. Son las grandes mentes tras las maquinaciones de esta especie y realizan oscuros rituales esperando gobernar el mundo algún día.

## CORRUPTO YUAN-TI

Los corruptos son una horrible mezcla de humano con rasgos viperinos. Se sabe que existen tres tipos de corruptos, aunque es posible que haya más. Estas criaturas son la casta media de la sociedad yuan-ti y cazan con flechas embadurnadas con su propio veneno. Usan sus poderes mágicos de sugerencia para forzar a sus enemigos a rendirse.

### CORRUPTO YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

**Cambiaformas.** El yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Mediana o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. No cambiará de forma al morir.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (solo forma de yuan-ti).** La aptitud mágica innata del yuan-ti es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día: *sugestión*

**Resistencia Mágica.** El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

**Tipo de Corrupción.** El yuan-ti es de uno de los siguientes tipos:

**Tipo 1:** Cuerpo humano con cabeza de serpiente.

**Tipo 2:** Cuerpo y cabeza humanos con serpientes en lugar de brazos.

**Tipo 3:** Tórso y cabeza humanos con la mitad inferior del cuerpo en forma de serpiente en lugar de piernas.

### ACCIONES DEL TIPO 1

**Ataque múltiple (solo forma de yuan-ti).** El yuan-ti realiza dos ataques a distancia o dos ataques cuerpo a cuerpo, pero solo puede usar mordisco una vez.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

**Cimitarra (solo forma de yuan-ti).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Arco largo (solo forma de yuan-ti).** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.



### ACCIONES DEL TIPO 2

**Ataque múltiple (solo forma de yuan-ti).** El yuan-ti realiza dos ataques de mordisco utilizando sus brazos de serpiente.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

### ACCIONES DEL TIPO 3

**Ataque múltiple (solo forma de yuan-ti).** El yuan-ti realiza dos ataques a distancia o dos ataques cuerpo a cuerpo, pero solo puede usar constreñir una vez.

**Mordisco (solo forma de serpiente).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

**Constreñir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el yuan-ti no puede constreñir a otro objetivo.

**Cimitarra (solo forma de yuan-ti).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Arco largo (solo forma de yuan-ti).** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.



## YUAN-TI PURASANGRE

Los purasangres son la casta más baja de la sociedad yuan-ti. Casi parecen humanos, pero cuando se les examina con detenimiento se aprecian algunos indicios de su verdadera naturaleza. Por ejemplo, aparecen escamas en algunos fragmentos de la piel, tienen ojos viperinos, dientes afilados o lengua bifida. Visten mantos y hábitos con capucha para infiltrarse en las tierras civilizadas en busca de información, prisioneros o sacrificios, y comercian con cualquiera que tenga algo que les pueda servir para cualquiera de sus millares de maquinaciones.

## DIOSES SERPIENTE

Los yuan-tis adoran a un número de entidades poderosas como si fueran dioses, entre ellas:

**Dendar, la Serpiente Nocturna.** Los seguidores de Dendar afirman que llegará el día en el que, de tanto alimentarse de miedos y pesadillas, la Serpiente Nocturna crecerá lo suficiente como para comerse el mundo entero. Los yuan-tis que adoran a Dendar aterrorizan a otras criaturas de cualquier manera posible, de manera que alimentan los miedos de los humanoides para nutrir a su diosa.

**Merrshaulk, Amo del Foso.** Merrshaulk es la durmiente deidad primaria de los yuan-tis. A medida que decreció el número de adoradores de Merrshaulk, se fue adormeciendo. Los sacerdotes de este dios son abominaciones yuan-tis que mantienen las tradiciones de sacrificar a los vivos y causar dolor en nombre de su dios. Creen que, con la cantidad suficiente de actos malignos, Merrshaulk se despertará y devolverá a los yuan-tis al lugar que les corresponde.

**Sseth, la Muerte Sibilante.** Sseth se mostró a los yuan-tis de la antigüedad como un yuan-ti alado, afirmando ser un avatar de Merrshaulk. Hablando con su voz, Sseth juró sacar a los yuan-tis del declive y construir un nuevo imperio. Muchos de los devotos de Merrshaulk pasaron a adorar a Sseth. Sin embargo, otros sospechan que Sseth es un usurpador que se ha aprovechado del sueño de Merrshaulk para proclamarse a sí mismo un dios. Creen que Sseth podría incluso haber devorado a Merrshaulk y ahora atiende a las oraciones de los seguidores de este último mientras sus sacerdotes convierten o consumen a los devotos del Amo del Foso más devotos.

## YUAN-TI PURASANGRE

Humanoide Mediano (yuan-ti), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Engaño +6, Percepción +3, Sigilo +3

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del yuan-ti es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día cada uno: *rociada venenosa*, *sugestión*

**Resistencia Mágica.** El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El yuan-ti realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Cimitarra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

**Arco corto.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

## YUGOLOTHS

Los yugoloths son veleidosos infernales que habitan los planos de Aqueronte, Gehenna, Hades y Carceri. Sirven como mercenarios y son famosos por sus cambios de lealtad. Son la avaricia encarnada. Antes de servir a nadie, los yugoloths hacen la única pregunta que les ronda la cabeza: "¿qué voy a ganar?".

**Hijos de Gehenna.** Los primeros yugoloths nacieron de una hermandad de sagas de la noche en Gehenna. Se cree que Asmodeo, el señor de los Nueve Infiernos, encargó el trabajo, esperando crear un ejército de infernales que no estuviera vinculado a los Nueve Infiernos. Mientras construían esta nueva hueste, las sagas escribieron cuatro tomos mágicos en los que apuntaron los nombres de cada yugoloth que crearon salvo uno, el General de Gehenna. Estos tomos se llamaron *Los Registros*. Las sagas sabían que conocer el verdadero nombre de un infernal garantiza cierto poder sobre él, por lo que usaron estos libros para asegurarse la lealtad de los yugoloths. También emplearon estos tomos para capturar los verdaderos nombres de otros infernales que las ofendieron. Se rumorea que *Los Registros* poseen también los verdaderos nombres de algunos señores demonios y archidiablos.

Los celos y las peleas provocaron que la hermandad se disolviera y, en la subsiguiente lucha de poder, *Los Registros* desaparecieron o fueron robados. Terminada su etapa de servicios, los yugoloths aprovechan su reciente independencia y ofrecen sus servicios al mejor postor.

**Mercenarios infernales.** Los yugoloths a los que se invoca exigen mucho a cambio de su tiempo y su lealtad. Cualquier promesa que hagan se romperá ante la aparición de una oportunidad mejor. Al contrario que con los demonios, se puede razonar con ellos, pero al contrario que los diablos, pocas veces son fieles a su palabra.

Se les puede encontrar en todas partes, pero el alto coste de la lealtad de un ejército de yugoloths suele exceder lo que cualquier señor de la guerra del Plano Material es capaz de pagar.

Como son criaturas preocupadas solo por sus propios intereses, se pelean entre ellos constantemente. Un ejército de yugoloths es más organizado que una horda de demonios, pero carece de la jerarquía y disciplina de una legión de diablos. Sin un líder que los mantenga a raya, los yugoloths luchan simplemente para deleitarse en sus violentos deseos, y solo mientras les beneficie hacerlo.

**De vuelta a Gehenna.** Cuando un yugoloth muere, se disuelve en un charco de icor y se reconstruye con toda su fuerza en la Eternidad Desalentadora de Gehenna. Solo pueden ser totalmente destruidos en su plano natal. Ellos lo saben y actúan en consecuencia. Cuando se les invoca a otros planos, los yugoloths luchan sin preocuparse por su bienestar. En Gehenna, sin embargo, serán más proclives a retirarse o incluso suplicar si su fin parece inminente.

Cuando se les destruye por completo, sus nombres desaparecen de cada uno de los libros que componen *Los Registros*. Si se les recrea, mediante un ritual impío que requiere el consumo de almas, su nombre reaparece.

**Los Registros.** Cuando las cuatro copias de *Los Registros* desaparecieron, Asmodeo y las sagas de la noche perdieron el control de sus creaciones. Todavía existen todos los libros, viajando entre los planos, donde los valientes y los estúpidos se topan con ellos. Un yugoloth al que se invoque usando su verdadero nombre, tal y como está escrito en *Los Registros*, está obligado a servir a su invocador obedientemente. Sin embargo, odian ser controlados de esta manera, y no dudarán en hacérselo saber a quien los convoque. Como niños repelentes, seguirán las instrucciones a rajatabla mientras buscan alguna manera de malinterpretarlas.

**El General de Gehenna.** En algún lugar de los sulfurosos yermos de Gehenna habita un ultroloth tan poderoso que nadie se atreve a desafiarlo: el General de Gehenna. Algunos yugoloth buscan a este gran general esperando poder servirle. Creen que militar bajo el General de Gehenna les dará poder y prestigio entre las criaturas de los planos inferiores.

Sea como sea, ningún infernal encuentra al General salvo que este lo quiera. Su verdadero nombre se desconoce e incluso *Los Registros* carecen de una entrada para esta entidad poderosa y profundamente malvada.

## ARCANALOTH

Los arcanaloths son taimados entes con cabeza de chacal y cuerpo humanoide que utilizan su magia para tomar cualquier forma humanoide. Lo hacen para ganarse la confianza de las criaturas con las que negocian, cambiando los gruñidos de un chacal por encantadoras sonrisas.

Al margen de la forma elegida, siempre están bien acicalados, vestidos con elegantes túnicas. Son lanzadores de conjuros inteligentes que ansían conocimientos y poder. Además, comandan unidades de yugoloths menores y conservan los contratos, registros y cuentas de sus gentes.

Hablan y leen cualquier idioma, lo que los convierte en astutos diplomáticos y negociantes. Un arcanaloth al que se le pague adecuadamente puede negociar tratados y alianzas con sutileza y habilidad, de la misma manera que son capaces de tornar las mejores negociaciones de paz en declaraciones de guerra. Lo que exige este infernal a cambio de su tiempo y sus talentos es información u objetos mágicos que pueda vender por más información.

## MEZZOLOTH

La gran mayoría de yugoloths son mezzoloths, insectos humanoides cubiertos de placas densas de quitina. Sirven como soldados en los ejércitos de yugoloths, con sus separados ojos rojos brillando mientras se ciernen sobre sus enemigos.

Violencia y recompensa son las motivaciones principales de los mezzoloths, por lo que los entes poderosos que prometan una u otra podrán tenerlos a su servicio con facilidad. Aunque tienen garras mortales en sus cuatro brazos, normalmente usan un tridente con dos de ellos. Si se ven rodeados, exhalan un gas tóxico capaz de ahogar y matar a grupos enteros.

### VARIANTE: INVOCACIONES DE YUGOLOTHS

Algunos yugoloths pueden utilizar una acción para invocar a otros yugoloths.

**Invocar Yugoloth (1/Día).** El yugoloth elige qué seres va a invocar e intenta recurrir a la magia para hacerlo.

- Un arcanaloth tiene un 40 % de probabilidades de invocar 1 arcanaloth.
- Un mezzoloth tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1 mezzoloth.
- Un nycaloth tiene un 50 % de probabilidades de invocar 1d4 mezzoloths o 1 nycaloth.
- Un ultroloth tiene un 50 % de probabilidades de invocar 1d6 mezzoloths, 1d4 nycaloth, o 1 ultroloth.

Los yugoloths invocados aparecen en un espacio desocupado que se encuentre a 60 pies o menos de su invocador. Harán lo que les plazca (salvo si su invocador es un ultroloth, en cuyo caso se comportarán como sus aliados) y no podrán invocar a su vez a otros yugoloths. Permanecerán durante 1 minuto, hasta que su invocador muera o hasta que este los desconvoque utilizando una acción adicional.

## NYCALOTH

Los nycaloths, que parecen gárgolas musculosas, son las tropas de choque de élite aéreas del ejército yugoloth. Sus poderosas alas de murciélagos les permiten volar sobre el campo de batalla y las garras como cuchillas de sus manos y pies cortan la carne y el hueso con facilidad. Son enemigos de pesadilla, que golpean rápido, duro y sin avisar para después teletransportarse lejos. Usan su magia innata para volverse invisibles y crear dobles ilusorios de sí mismos con los que confundir a sus enemigos.

Los nycaloths son los yugoloths más leales. Cuando encuentran un amo malvado que los trata bien, no suelen abandonarlo salvo que la recompensa por hacerlo sea extremadamente copiosa.

## ULTROLOTH

Los ultroloths comandan los ejércitos yugoloths de la Guerra de la Sangre. Parecen humanoides esbeltos de piel gris con la cabeza alargada. Su cara no tiene más rasgos que dos ojos ovoides. Estos últimos pueden convertirse en pozos de luz que cautivan a otras criaturas y las dejan indefensas y tambaleantes.

Los ultroloths están constantemente peleándose entre ellos y maquinando para conseguir más poder. Cuando no luchan en la Guerra de la Sangre, los ultroloths lideran ejércitos de yugoloths por todos los planos, actuando como señores del crimen o comandantes de compañías mercenarias malvadas. Son conocidos por su crueldad, y dirigen a sus súbditos para que combatan mientras ellos se mantienen al margen. Los yugoloths de inferior categoría saben cuál es su sitio cuando se encuentran frente a un ultroloth, por lo que responderán a sus órdenes sin pedir nada a cambio.



YUGOLOTHS



"AH, PODER. TODOS LO DESEAMOS,  
PERO SOLO UNOS POCOS NOS LO  
MÉRECEMOS"

—SHEMESHKA LA MERODEADORA,  
ARCANALOTH EN SIGIL.



## ARCANALOTH

*Infernal Mediano (yugoloth), neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 17 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 104 (16d8 + 32)

**Velocidad:** 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

**Tiradas de salvación:** Des +5, Int +9, Sab +7, Car +7

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +13, Engaño +9,

Percepción +7, Perspicacia +9

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

**Inmunidad a daño:** ácido, veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado, hechizado

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17

**Idiomas:** todos, telepatía 120 pies

**Desafío:** 12 (8.400 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del arcanaloth es Carisma (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *alterar el propio aspecto, calentar metal, invisibilidad* (solo lanzador), *proyectil mágico*

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del arcanaloth se consideran mágicos.

**Lanzamiento de Conjuros.** El arcanaloth es un lanzador de conjuros de nivel 16. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, ilusión menor, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, disco flotante de Tenser, escudo, identificar*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, fuerza fantasmal, imagen múltiple, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego, contrahechizo, terror*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro, puerta dimensional*

Nivel 5 (2 espacios): *contactar con otro plano, inmovilizar monstruo*

Nivel 6 (1 espacio): *relámpago en cadena*

Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte*

Nivel 8 (1 espacio): *mente en blanco*

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño cortante. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

**Teletransporte.** El arcanaloth se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta un espacio desocupado que se encuentre a un máximo de 60 pies y pueda ver.



## MEZZOLOTH

*Infernal Mediano (yugoloth), neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 75 (10d8 + 30)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

**Habilidades:** Percepción +3

**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 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** abisal, infernal, telepatía 60 pies

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del mezzoloth es Carisma (salvación de conjuros CD 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

2/día cada uno: *disipar magia, oscuridad*

1/día: *nube aniquiladora*

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del mezzoloth se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El mezzoloth realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su tridente.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

**Tridente.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7

a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante, u 8 (1d8 + 4) de daño perforante si lo sujetas con dos garras para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

**Teletransporte.** El mezzoloth se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta un espacio desocupado que se encuentre a un máximo de 60 pies y pueda ver.

## NYCALOTH

*Infernal Grande (yugoloth), neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 123 (13d10 + 52)

**Velocidad:** 40 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

**Habilidades:** Intimidación +6, Percepción +4, Sigilo +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 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** abisal, infernal, telepatía 60 pies

**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del nycaloth es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales: A voluntad: *detectar magia, disipar magia, imagen múltiple, invisibilidad* (solo lanzador), *oscuridad*

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del nycaloth se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El nycaloth realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, o lleva a cabo un ataque cuerpo a cuerpo y se teletransporta antes o después de atacar.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o, debido a una herida infernal, recibirá 5 (2d4) de daño cortante al principio de cada uno de sus turnos. Cada vez que el nycaloth impacte con este ataque al objetivo herido, el daño causado por la herida aumentará en 5 (2d4). Cualquier criatura puede utilizar una acción para intentar contener la herida, teniendo éxito si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 13. La herida también se cerrará si el objetivo recibe curación mágica.

**Hacha a dos manos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d12 + 5) de daño cortante.

**Teletransporte.** El nycaloth se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta un espacio desocupado que se encuentre a un máximo de 60 pies y pueda ver.

## ULTROLOTH

*Infernal Mediano (yugoloth), neutral malvado*

**Clase de Armadura:** 19 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 153 (18d8 + 72)

**Velocidad:** 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

**Habilidades:** Intimidación +9, Percepción +7, Sigilo +8

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

**Inmunidad a daño:** ácido, veneno

**Inmunidad a estados:** asustado, envenenado, hechizado

**Sentidos:** visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17

**Idiomas:** abisal, infernal, telepatía 120 pies

**Desafío:** 13 (10.000 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica innata del ultrolitho es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *alterar el propio aspecto, clarividencia, detectar magia, detectar pensamientos, disipar magia, invisibilidad* (solo lanzador), *oscuridad, sugerencia*

3/día cada uno: *muro de fuego, puerta dimensional, terror*

1/día cada uno: *sugerencia en masa, tormenta de fuego*

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

**Armas Mágicas.** Los ataques con arma del ultrolitho se consideran mágicos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El ultrolitho puede usar su mirada hipnótica y realizar tres ataques cuerpo a cuerpo.

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

**Mirada hipnótica.** Los ojos del ultrolitho brillan con una luz opalescente mientras elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo es capaz de contemplar al ultrolitho, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra este efecto mágico o estará hechizado hasta el final del siguiente turno del ultrolitho. Además, la criatura hechizada estará también aturdida. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la mirada del ultrolitho durante las próximas 24 horas.

**Teletransporte.** El ultrolitho se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta un espacio desocupado que se encuentre a un máximo de 60 pies y pueda ver.

## ZOMBIS

De la oscuridad surge un lamento gorgoteante. Una figura sale a la luz, arrastrando un pie mientras alza sus hinchados brazos y sus manos rotas. El zombi avanza, impulsado por su instinto, para matar a cualquiera demasiado lento como para escapar de su abrazo.

**Siervos oscuros.** La magia nigromántica impulsa los cadáveres de las criaturas, lo que provoca que se alcen como zombis que harán lo que su creador desee, sin temor o dudas. Se mueven a trompicones, envueltos en las ropas que llevaban cuando murieron y portando consigo el hedor de la muerte.

La mayoría están hechos de restos humanoides, aunque se puede imbuir con esta vida falsa el cadáver de cualquier ser vivo. Es la magia nigromántica, normalmente proveniente de conjuros, lo que anima a los zombis, pero algunos se alzan por sí mismos donde la magia oscura satura el lugar. Una vez convertida en zombi, una criatura no puede ser devuelta a la vida salvo con magia poderosa, como la delconjuro de resurrección.

Los zombis no recuerdan nada de su vida pasada y su mente es incapaz de cualquier tipo de pensamiento o imaginación. Si no se les da órdenes, se quedarán en un lugar pudriendose salvo que aparezca algo que puedan matar. La magia que los anima les imbuye de maldad, así que ante la falta de una misión, atacarán a cualquier criatura con la que se encuentren.

**Formas horrendas.** Los zombis aparecen con el cuerpo que tenían en vida, de manera que muestran las heridas que los mataron. Sin embargo, las magias que crean a estas infames criaturas suelen necesitar tiempo para funcionar. Los guerreros caídos podrían alzarse de un campo de batalla, destripados e hinchados tras varios días bajo el sol. El cadáver embarrado de un campesino, surgir de la tierra cubierto de orugas y gusanos. Un zombi podría ser llevado por las olas hasta la costa o levantarse entre las marismas, hinchado y apestando tras semanas en el agua.

**Soldados descerebrados.** Los zombis usan la ruta más directa para acercarse a sus enemigos, sin ser capaces de entender obstáculos, tácticas o terrenos peligrosos. Pueden caer en aguas revueltas intentando alcanzar a alguien al otro lado, después tratar de mantenerse a flote y finalmente acabar destrozados contra unas rocas. Para alcanzar a un enemigo que esté bajo ellos, podrían arrojarse desde una ventana abierta. Atravesarán espantosos incendios, pozos de ácido y campos de abrojos sin pararse a pensar.

Estas criaturas pueden seguir órdenes sencillas y distinguir amigos de enemigos, pero su capacidad para razonar se limita a avanzar hacia donde se les señala y golpear a los enemigos que haya en su camino. Los zombis con armas las usan, pero no recuperarán un arma o herramienta del suelo salvo que se les ordene hacerlo.

**Muerto viviente.** Un zombi no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



CONTEMPLADOR  
ZOMBI

ZOMBIS

“CUANDO BEEK MURIÓ, LANZAMOS UN CONJURO DE ANIMAR A LOS MUERTOS SOBRE SU CADÁVER. FUE DIVERTIDO UN RATO, PERO DESPUÉS EMPETÓ A OLER FATAL, ASÍ QUE LO CUBRIMOS DE ACEITE Y LE PEGAMOS FUEGO. A BEEK LE HABRÍA ENCANTADO.”  
—FONKIN HOODYPEAK, SOBRE LA AMISTAD.



## ZOMBI

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Fortaleza de Muerto Viviente.** Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

### ACCIONES

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

## OGRO ZOMBI

Muerto viviente Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 85 (9d10 + 36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende común y gigante, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

**Fortaleza de Muerto Viviente.** Si el daño reduce al ogro zombi a 0 puntos de golpe, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el ogro zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

### ACCIONES

**Lucero del alba.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

## CONTEMPLADOR ZOMBI

Muerto viviente Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 0 pies, volar 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: derribado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende infracomún y habla de las profundidades, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1.800 PX)

**Fortaleza de Muerto Viviente.** Si el daño reduce al contemplador zombi a 0 puntos de golpe, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el contemplador zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (4d6) de daño perforante.

**Rayo ocular.** El contemplador zombi utiliza uno de sus rayos oculares determinado aleatoriamente, eligiendo a un objetivo que se encuentre a 60 pies o menos y pueda ver.

1. **Rayo paralizador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará paralizada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

2. **Rayo aterrador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estará asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

3. **Rayo debilitador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 36 (8d8) de daño de necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

4. **Rayo desintegrador.** Si el objetivo es una criatura, esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 45 (10d8) de daño de fuerza. Si este daño reduce los puntos de golpe de la criatura a 0, su cuerpo se convertirá en una pila de fino polvo gris.

Si el objetivo es un objeto no mágico o una creación de fuerza mágica y su tamaño es Grande o menor, será desintegrado sin necesidad de tirada de salvación alguna. Sin embargo, si es un objeto o una creación de fuerza mágica y su tamaño es Enorme o mayor, el rayo desintegrará un fragmento equivalente a un cubo de 10 pies de lado.

# APÉNDICE A: CRIATURAS DIVERSAS

Este apéndice contiene los perfiles de varios animales, alimañas y otras bestias. Están ordenados por el nombre de la criatura, alfabéticamente.

## ÁGUILA

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12  
Puntos de golpe: 3 (1d6)  
Velocidad: 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +4  
Sentidos: Percepción pasiva 14  
Idiomas: —  
Desafío: 0 (10 PX)

**Vista Aguda.** El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

## ÁGUILA GIGANTE

Bestia Grande, neutral buena

Clase de Armadura: 13  
Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)  
Velocidad: 10 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4  
Sentidos: Percepción pasiva 14  
Idiomas: águila gigante, entiende aurano y común, pero no puede hablarlos  
Desafío: 1 (200 PX)

**Vista Aguda.** El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El águila realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Las **águilas gigantes** son criaturas nobles, que hablan su propio idioma y entienden el común. Las parejas de águilas gigantes suelen tener hasta cuatro huevos o polluelos en su nido. Trata a los polluelos como águilas normales.

## ALCE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10  
Puntos de golpe: 13 (2d10 + 2)  
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 10  
Idiomas: —  
Desafío: 1/4 (50 PX)

**Carga.** Si el alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

## ACCIONES

**Embestir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura derribada. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

## ALCE GIGANTE

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)  
Puntos de golpe: 42 (5d12 + 10)  
Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4  
Sentidos: Percepción pasiva 14  
Idiomas: alce gigante, entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablarlos  
Desafío: 2 (450 PX)

**Carga.** Si el alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.

## OTROS ANIMALES

Un libro de este tamaño es incapaz de contener los perfiles de todos los animales que podrían aparecer en el mundo de tu campaña. No obstante, puedes utilizar el perfil de un animal para representar a otro sin mayores problemas. Por ejemplo, podrías recurrir al perfil de la pantera para un jaguar, al de una cabra gigante para un búfalo o al de un halcón para otra rapaz similar.



ÁGUILA GIGANTE

## ACCIONES

**Embestir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura derribada. *Impacto:* 22 (4d8 + 4) de daño contundente.

Los majestuosos **alces gigantes** son tan raros que su mera presencia se interpreta como el presagio de un suceso importante, como el nacimiento de un rey. Además, ciertas leyendas hablan sobre dioses que asumen la forma de un alce gigante para visitar el Plano Material. Por eso, muchas culturas creen que cazar a estos seres solo sirve para atraer la ira divina.

## ARAÑA

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Habilidades: Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Trepar cual Arácnido.** La araña puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Sentir a través de Telarañas.** Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha telaraña.

**Caminar por Telarañas.** La araña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1 de daño perforante, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 9 o sufrirá 2 (1d4) de daño de veneno.



ARAÑA DE FASE

## ARAÑA DE FASE

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d10 + 5)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

**Excusión Etérica.** La araña es capaz de usar una acción adicional para moverse mágicamente desde el Plano Material al Plano Etérico, o viceversa.

**Trepar cual Arácnido.** La araña puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Caminar por Telarañas.** La araña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 18 (4d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. Si el veneno reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, este estará estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado (por este veneno) también estará paralizado.

Las **arañas de fase** poseen la capacidad de desvanecerse en el Plano Etérico y reaparecer después. Parecen surgir de la nada y desaparecer rápidamente después de atacar. Como se mueve en el Plano Etérico antes de volver al Plano Material, parece como si se teletransportara.

## ARAÑA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

**Trepar cual Arácnido.** La araña puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Sentir a través de Telarañas.** Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha telaraña.

**Caminar por Telarañas.** La araña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 9 (2d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. Si el veneno reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, este estará estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado (por este veneno) también estará paralizado.

**Telaraña (Recarga 5-6).** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura. Impacto: El objetivo está apresado por la telaraña. Dicha criatura puede gastar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 12, rompiendo la telaraña si tiene éxito. También se puede atacar a la telaraña para intentar destruirla (CA 10; 5 pg; vulnerable a daño de fuego; inmune a daños contundente, psíquico y de veneno).

Las **arañas gigantes** tejen elaboradas redes o disparan una masa pegajosa de tela desde su abdomen para atrapar a sus presas. Suelen habitar en subterráneos y ubican sus madrigueras en el techo o en grietas oscuras, lugares que acaban cubiertos de telarañas y engalanados con horribles capullos que contienen los restos de sus víctimas anteriores.

## ÁRBOL DESPERTADO

Planta Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d12 + 14)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: contundente, perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: un idioma conocido por su creador

Desafío: 2 (450 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el árbol despertado es indistinguible de un árbol normal y corriente.

## ACCIONES

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (3d6 + 4) de daño contundente.

Un **árbol despertado** es un árbol normal que ha sido dotado de conciencia y la capacidad de desplazarse mediante el conjuro *despertar* o alguna magia de similar naturaleza.

## ARBUSTO DESPERTADO

Planta Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 10 (3d6)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: perforante

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: un idioma conocido por su creador

Desafío: 0 (10 PX)

**Apariencia Falsa.** Mientras permanezca estático, el arbusto despertado es indistinguible de un arbusto normal y corriente.

## ACCIONES

**Desgarrar.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 (1d4 - 1) de daño cortante.

Un **arbusto despertado** es un arbusto normal que ha sido dotado de conciencia y la capacidad de desplazarse mediante el conjuro *despertar* o alguna magia de similar naturaleza.

## AVISPA GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

## ACCIONES

**Aguijón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. Si el veneno reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, este estará estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado (por este veneno) también estará paralizado.

## BABUINO

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Atacar en Manada.** El babuino tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del babuino que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 (1d4 - 1) de daño perforante.



## BÚHO

*Bestia Diminuta, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 1 (1d4 - 1)

**Velocidad:** 5 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +3

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Pasar Volando.** El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

**Oído y Vista Agudos.** El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del oído.

### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño cortante.

## BÚHO GIGANTE

*Bestia Grande, neutral*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 19 (3d10 + 3)

**Velocidad:** 5 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

**Habilidades:** Percepción +5, Sigilo +4

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** búho gigante, entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablarlos

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Pasar Volando.** El búho no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

**Oído y Vista Agudos.** El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del oído.

### ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d6 + 1) de daño cortante.

Los **búhos gigantes** suelen llevarse bien con los feéricos y el resto de criaturas silvestres. Además, sirven de protectores de los bosques.

## BUITRE

*Bestia Mediana, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 5 (1d8 + 1)

**Velocidad:** 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Vista y Olfato Agudos.** El buitre posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

**Atacar en Manada.** El buitre tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del buitre que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño perforante.

## BUITRE GIGANTE

*Bestia Grande, neutral malvada*

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 22 (3d10 + 6)

**Velocidad:** 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** entiende común pero no puede hablar

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Vista y Olfato Agudos.** El buitre posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

**Atacar en Manada.** El buitre tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del buitre que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El buitre realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Los **buitres gigantes** son seres sumamente inteligentes con propensión a hacer el mal. A diferencia de sus primos de menor tamaño, atacarán a cualquier criatura herida que encuentren, buscando adelantar su destino final. Aun así, se sabe de buitres gigantes que han perseguido a una víctima hambrienta y sedienta durante días por el mero placer de verla sufrir.

## CABALLITO DE MAR

*Bestia Diminuta, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 1 (1d4 - 1)

**Velocidad:** 0 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (0 PX)

**Respirar en el Agua.** El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

## CABALLITO DE MAR GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 16 (3d10)

**Velocidad:** 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Carga.** Si el caballito de mar se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribada.

**Respirar en el Agua.** El caballito de mar solo puede respirar bajo el agua.

### ACCIONES

**Embestir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Al igual que sus parientes más pequeños, los **caballitos de mar gigantes** son seres tímidos, de vivos colores y con la cola enroscada. Los elfos acuáticos los utilizan como monturas.

## CABALLO DE GUERRA

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 19 (3d10 + 3)

**Velocidad:** 60 pies

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

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Carga Pisoteadora.** Si el caballo se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de cascós durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el caballo puede usar su acción adicional para hacer otro ataque de cascós contra él.

### ACCIONES

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 4) de daño contundente.

### VARIANTE: ARMADURA DE CABALLO DE GUERRA

Un caballo de guerra con armadura tiene una Clase de Armadura que depende del tipo de barda que lleve (el *Player's Handbook* contiene más información sobre las bardas). Esta CA ya incluye la Destreza del caballo en aquellos casos en que sea aplicable. La barda no modifica el valor de desafío del caballo.

CA	Barda
12	Cuero
13	Cuero tachonado
14	Cota guarneida
15	Cota de escamas

## CABALLO DE MONTA

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 13 (2d10 + 2)

**Velocidad:** 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

### ACCIONES

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

## CABALLO DE TIRO

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 19 (3d10 + 3)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

### ACCIONES

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d4 + 4) de daño contundente.

## CABRA

Bestia Mediana, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 4 (1d8)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Carga.** Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 2 (1d4) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 o será derribada.

**Paso Firme.** La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza hechas contra efectos que la derribarían.

### ACCIONES

**Embestir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

## CABRA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 19 (3d10 + 3)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Carga.** Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de embestir durante el mismo turno, el objetivo recibe 5 (2d4) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

**Paso Firme.** La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza hechas contra efectos que la derribarían.

### ACCIONES

**Embestir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4 + 3) de daño contundente.

## CAMELLO

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 9

**Puntos de golpe:** 15 (2d10 + 4)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

**Sentidos:** Percepción pasiva 9

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño contundente.

## CANGREJO

Bestia Diminuta, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 2 (1d4)

**Velocidad:** 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

**Habilidades:** Sigilo +2

**Sentidos:** visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Anfibio.** El cangrejo puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

### ACCIONES

**Pinza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño contundente.

## CANGREJO GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 13 (3d8)

**Velocidad:** 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

**Habilidades:** Sigilo +4

**Sentidos:** visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 9

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Anfibio.** El cangrejo puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

### ACCIONES

**Pinza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 11 para escapar). El cangrejo tiene dos pinzas, así que solo podrá agarrar a un objetivo con cada una.

## CHACAL

Bestia Pequeña, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 3 (1d6)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El chacal posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Atacar en Manada.** El chacal tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del chacal que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 (1d4 - 1) de daño perforante.

## CIEMPIÉS GIGANTE

Bestia Pequeña, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 4 (1d6 + 1)

**Velocidad:** 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

**Sentidos:** visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 8

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o sufrirá 10 (3d6) de daño de veneno. Si el veneno reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, este estará estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado (por este veneno) también estará paralizado.

## CIERVO

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 4 (1d8)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño perforante.

## COCODRILo

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 20 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Aguantar la Respiración.** El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo está agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el cocodrilo no podrá morder a otro objetivo.

## COCODRILo GIGANTE

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (9d12 + 27)

Velocidad: 30 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

**Aguantar la Respiración.** El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El cocodrilo realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 21 (3d10 + 5) de daño perforante, y el objetivo está agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado, y el cocodrilo no podrá morder a otro objetivo.

**Cola.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo no agarrado por el cocodrilo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 o será derribada.

## COMADREJA

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

## COMADREJA GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

## CUERVO

Bestia Diminuta, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 1 (1d4 - 1)

**Velocidad:** 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Imitación.** El cuervo puede imitar sonidos simples que haya oído previamente, como una persona susurrando, un bebé llorando o un animal gorjeando. Cualquier criatura que oiga estos sonidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

## ACCIONES

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

## ELEFANTE

Bestia Enorme, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 76 (8d12 + 24)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 4 (1.100 PX)

**Carga Pisoteadora.** Si el elefante se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el elefante puede usar una acción adicional para hacer un ataque de pisotón contra él.



ENJAMBRE DE MURCIÉLAGOS

## ACCIONES

**Colmillos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 19 (3d8 + 6) de daño perforante.

**Pisotón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura derribada. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

## ENJAMBRE DE CUERVOS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 24 (7d8 - 7)

**Velocidad:** 10 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +5

**Resistencia a daño:** contundente, cortante, perforante

**Inmunidad a estados:** agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** Percepción pasiva 15

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Enjambre.** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa un cuervo Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

## ACCIONES

**Picos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 7 (2d6) de daño perforante, o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos.

## ENJAMBRE DE INSECTOS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 22 (5d8)

**Velocidad:** 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

**Resistencia a daño:** contundente, cortante, perforante

**Inmunidad a estados:** agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 8

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Enjambre.** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa un insecto Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

## ACCIONES

**Mordiscos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 10 (4d4) de daño perforante, o 5 (2d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos.

## ENJAMBRE DE MORDEDORES

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 28 (8d8 - 8)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

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

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

**Frenesi Sangriento.** El enjambre tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Enjambre.** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa un mordedor Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

**Respirar en el Agua.** El enjambre solo puede respirar bajo el agua.

### ACCIONES

**Mordiscos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 0 pies, una criatura 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 máximos.

## ENJAMBRE DE MURCIELAGOS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 0 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

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

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Ecolocalización.** El enjambre perderá su visión ciega si está ensordecido.

**Oído Agudo.** El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

**Enjambre.** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa una rata Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

### ACCIONES

**Mordiscos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 5 (2d4) de daño perforante, o 2 (1d4) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos.

## VARIANTE: ENJAMBRES DE INSECTOS

Los enjambres de insectos pueden ser de varios tipos distintos, en función de qué criaturas los formen, y cada uno de ellos posee ciertas características especiales.

**Enjambre de escarabajos.** Los enjambres de escarabajos poseen una velocidad excavando de 5 pies.

**Enjambre de ciempiés.** Las criaturas cuyos puntos de golpe han sido reducidos a 0 por un enjambre de ciempiés estarán estables pero envenenadas durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras estén envenenadas (por este veneno) también estarán paralizadas.

**Enjambre de arañas.** Los enjambres de arañas poseen los atributos siguientes:

**Trepar cual Arácnido.** El enjambre puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Sentir a través de Telarañas.** Mientras esté en contacto con una telaraña, el enjambre sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha telaraña.

**Caminar por Telarañas.** El enjambre ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

**Enjambre de avispas.** Los enjambres de avispas poseen una velocidad caminando de 5 pies y una velocidad volando de 30 pies, pero no tienen velocidad trepando.

## ENJAMBRE DE RATAS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 24 (7d8 - 7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

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

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Olfato Agudo.** El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Enjambre.** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa una rata Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

### ACCIONES

**Mordiscos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 7 (2d6) de daño perforante, o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos.



## ENJAMBRE DE SERPIENTES VENENOSAS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

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

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Enjambre.** El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa una serpiente Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

### ACCIONES

**Mordiscos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 7 (2d6) de daño perforante, o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 14 (4d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

### LA NATURALEZA DE LOS ENJAMBRES

Los enjambres aquí detallados no son grupos normales o inofensivos de pequeñas criaturas, sino que se congregan como resultado de alguna influencia siniestra o malsana. Los vampiros pueden invocar enjambres de murciélagos o de ratas desde los rincones más oscuros de la noche, y la mera presencia de un señor de las momias es capaz de hacer que los escarabajos que habitan en su tumba surjan de las arenas. Las sagas poseen la facultad de dirigir a enjambres de cuervos contra sus enemigos, y las abominaciones yuan-ti podrían venir acompañadas de una masa de serpientes venenosas. Ni siquiera los druidas pueden hechizar a estos enjambres, pues su agresividad es prácticamente sobrenatural.

## ESCARABAJO DE FUEGO GIGANTE

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 4 (1d6 + 1)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Iluminar.** El escarabajo emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño cortante.

Los **escarabajos de fuego gigantes** son criaturas nocturnas, que reciben su nombre por la luz que emite una pareja de glándulas brillantes de las que hacen gala. Los mineros y los aventureros aprecian mucho a estas criaturas, pues sus glándulas siguen emitiendo luz durante 1d6 días tras la muerte del escarabajo. Los escarabajos de fuego gigantes suelen morar en bosques oscuros y lugares subterráneos.

## ESCORPIÓN

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

### ACCIONES

**Agujón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 1 de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 9, suriendo 4 (1d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

## ESCORPIÓN GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El escorpión realiza tres ataques: dos con sus pinzas y otro con su agujón.

**Pinza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 12 para escapar). El escorpión tiene dos pinzas, así que solo podrá agarrar a un objetivo con cada una.



ESCARABAJO  
DE FUEGO GIGANTE

**Aguijón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 22 (4d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

## GATO

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 40 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Olfato Agudo.** El gato tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño cortante.

## HALCÓN

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Vista Aguda.** El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

## ACCIONES

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño cortante.

## HALCÓN SANGRIENTO

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

**Vista Aguda.** El halcón posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.



**Atacar en Manada.** El halcón tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del halcón que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **halcones sangrientos** reciben este nombre tanto por sus plumas carmesíes como por su agresividad, pues atacan temerariamente a prácticamente cualquier otro animal, apuñalándolo con su afilado pico. Estas aves forman enormes bandadas, que aprovechan la ventaja que les da el número para abatir a sus presas.

## HIENAS

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Atacar en Manada.** La hiena tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado de la hiena que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño perforante.



## Hiena Gigante

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 45 (6d10 + 12)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Rabia.** Si la hiena reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

## Huargo

Monstruosidad Grande, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 26 (4d10 + 4)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +4

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** goblin, huargo

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El huargo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

Los **huargos** son depredadores malévolos, que se deleitan cazando y devorando a criaturas más débiles que ellos. Astutos y malintencionados, estos seres vagan en lugares apartados. Los goblins y hobgoblins los crían para usarlos como monturas, pero aquellos huargos que no se sienten bien tratados o alimentados se vuelven contra sus jinetes. Estas criaturas hablan tanto el goblin como un idioma propio, y algunos pocos incluso llegan a aprender común.

## Jabalí

Bestia Mediana, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

**Sentidos:** Percepción pasiva 9

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Carga.** Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 3 (1d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribada.

**Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo).** Si el jabalí recibe 7 de daño o menos, y esta pérdida haría que sus puntos de golpe se redujeran a 0, en lugar de eso pasará a tener 1 punto de golpe.

### ACCIONES

**Colmillos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

HUARGO



## JABALÍ GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 42 (5d10 + 15)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Carga.** Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

**Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo).** Si el jabalí recibe 10 de daño o menos, y esta pérdida haría que sus puntos de golpe bajaran a 0, en lugar de eso pasará a tener 1 punto de golpe.

## ACCIONES

**Colmillos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

## LAGARTO

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

## LAGARTO GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

## ACCIONES

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

A veces se utiliza a los **lagartos gigantes** como monturas o bestias de carga. De hecho, los drows, duergars y otros moradores del Underdark recurren a ellos con frecuencia, mientras que los hombres lagarto incluso llegan a criarlos como mascotas.

## VARIANTE: ATRIBUTOS DE LOS LAGARTOS GIGANTES

Algunos lagartos gigantes poseen uno (o varios) de los atributos siguientes:

**Aguantar la Respiración.** El lagarto es capaz de aguantar la respiración durante 15 minutos. Los lagartos que tengan este atributo también tendrán una velocidad nadando de 30 pies.

**Trepar cual Arácnido.** El lagarto puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

## LEÓN

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 26 (4d10 + 4)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

**Olfato Agudo.** El león posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Atacar en Manada.** El león tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del león que no esté incapacitado.

**Abalanzarse.** Si el león se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el león puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

**Saltar con Carrera.** Si se ha movido al menos 10 pies justo antes, el león puede realizar un salto de longitud de hasta 25 pies.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

## LOBO

Bestia Mediana, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El lobo posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Atacar en Manada.** El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del lobo que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (2d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribada.



## LOBO INVERNAL

Monstruosidad Grande, neutral malvada

**Clase de Armadura:** 13 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 75 (10d10 + 20)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +5, Sigilo +3

**Inmunidad a daño:** frío

**Sentidos:** Percepción pasiva 15

**Idiomas:** común, gigante, lobo invernal

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Atacar en Manada.** El lobo posee ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del lobo que no esté incapacitado.

**Camuflarse en la Nieve.** El lobo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos cubiertos de nieve.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.

**Aliento gélido (Recarga 5-6).** El lobo exhala una bocanada de viento gélido en un cono de 15 pies. Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 18 (4d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Los **lobos invernales**, moradores de las zonas árticas, son tan grandes como los lobos terribles, pero poseen un pelaje blanco como la nieve y ojos de un tono azul pálido. Los gigantes de escarcha utilizan a estas malvadas criaturas como guardias y compañeros de caza, recurriendo al letal aliento de los lobos para someter a sus enemigos. Estos seres se comunican entre sí mediante gruñidos y ladridos, aunque pueden hablar común y gigante lo bastante bien como para entablar una conversación sencilla.

## LOBO TERRIBLE

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 14 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 37 (5d10 + 10)

**Velocidad:** 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El lobo posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

**Atacar en Manada.** El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del lobo que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribada.

## MAMUT

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 6 (2.300 PX)

**Carga Pisoteadora.** Si el mamut se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de colmillos durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el mamut puede usar una acción adicional para hacer un ataque de pisotón contra él.

## ACCIONES

**Colmillos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 25 (4d8 + 7) de daño perforante.

**Pisotón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, una criatura derribada. Impacto: 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

Los **mamuts** son criaturas similares a elefantes, pero con un pelaje espeso y los colmillos tremadamente largos. También son más fornidos y feroces que los elefantes, y habitan en una gran variedad de climas, desde el subártico al subtropical.

## MASTÍN

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 5 (1d8 + 1)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El mastín tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribada.

Los **mastines** son sabuesos imponentes, muy apreciados por todo tipo de humanoides debido a su lealtad y agudos sentidos. Pueden ser entrenados para servir como perros guardianes, de caza o de guerra. Los medianos y otros humanoides Pequeños los usan como monturas.

## MORDEDORES

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Frenesí Sangriento.** El mordedor tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Respirar en el Agua.** El mordedor solo puede respirar bajo el agua.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

Los **mordedores** son peces carnívoros con una dentadura muy afilada. Pueden vivir en cualquier entorno acuático, incluso lagos subterráneos. Suelen cazar en grupo; utiliza el perfil del enjambre de mordedores para estos casos.

## MULA

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Bestia de Carga.** La mula es considerada un animal Grande en lo que su capacidad de carga respecta.

**Paso Firme.** La mula tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza hechas contra efectos que la derribarían.

## ACCIONES

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.



MORDEDORES

## MURCIÉLAGO

Bestia Diminuta, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 1 (1d4 - 1)

**Velocidad:** 5 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**Sentidos:** visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** —

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Ecolocalización.** El murciélagos perderá su visión ciega si está ensordecido.

**Oído Agudo.** El murciélagos tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 1 de daño perforante.

## MURCIÉLAGO GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 13

**Puntos de golpe:** 22 (4d10)

**Velocidad:** 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Sentidos:** visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Ecolocalización.** El murciélagos perderá su visión ciega si está ensordecido.

**Oído Agudo.** El murciélagos tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

## ORCA

Bestia Enorme, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 90 (12d12 + 12)

**Velocidad:** 0 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Ecolocalización.** La orca perderá su visión ciega si está ensordecida.

**Aguantar la Respiración.** La orca puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

**Oído Agudo.** La orca tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 21 (5d6 + 4) de daño perforante.

## OSO NEGRO

Bestia Mediana, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 19 (3d8 + 6)

**Velocidad:** 40 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Olfato Agudo.** El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

## OSO POLAR

Bestia Grande, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 12 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 42 (5d10 + 15)

**Velocidad:** 40 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Olfato Agudo.** El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

### VARIANTE: OSO DE LAS CAVERNAS

Algunos osos se han adaptado a la vida subterránea, alimentándose de líquenes y peces ciegos. Conocidos como osos de las cavernas, estos mastodones malhumorados de pelaje áspero y oscuro poseen visión en la oscuridad a 60 pies de distancia. El resto de su perfil es idéntico al de un oso polar.

## Oso Pardo

*Bestia Grande, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 11 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 34 (4d10 + 12)

**Velocidad:** 40 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Olfato Agudo.** El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

## PANTERA

*Bestia Mediana, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 13 (3d8)

**Velocidad:** 50 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

**Habilidades:** Percepción +4, Sigilo +6

**Sentidos:** Percepción pasiva 14

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Olfato Agudo.** La pantera tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Abalanzarse.** Si la pantera se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o será derribado. Si el objetivo está derribado, la pantera puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

### ACCIONES

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

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

## PERRO DEL INFRAMUNDO

*Monstruosidad Mediana, neutral malvada*

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 39 (6d8 + 12)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

**Habilidades:** Percepción +5, Sigilo +4

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

**Idiomas:** —

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Dos Cabezas.** El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar ser asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o dejado inconsciente.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El perro realiza dos ataques de mordisco.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 para evitar contraer una enfermedad, o estará envenenada hasta que la enfermedad se cure. Una vez enferma, la criatura deberá repetir la tirada de salvación cada 24 horas, reduciendo sus puntos de golpe máximos en 5 (1d10) si falla. Esta reducción permanece hasta que la enfermedad se cure. La criatura morirá si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

Los **perros del inframundo** son horribles sabuesos bicefálicos que moran en las llanuras, los desiertos y el Underdark. El odio arde con fuerza dentro de sus corazones y su ansia por la carne de humanoide les lleva a atacar a viajeros y exploradores. La saliva de los perros del inframundo transmite una enfermedad nauseabunda, que provoca que la piel de los que la sufren se pudra lentamente, hasta solo quedar el hueso.



PERRO DEL INFRAMUNDO



APÉNDICE A: CRIATURAS DIVERSAS

## PERRO INTERMITENTE

Feérico Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: perro intermitente, entiende silvano, pero no puede hablarlo

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Oído y Olfato Agudos.** El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

### ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

**Teletransporte (Recarga 4-6).** El perro se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta 40 pies a un espacio desocupado que pueda ver. Puede hacer un ataque de mordisco justo antes o después de teletransportarse.

Los **perros intermitentes** reciben este nombre debido a su capacidad para aparecer y desaparecer de forma intermitente. Suelen recurrir a este talento para aumentar la efectividad de sus ataques y evitar el peligro. Estos seres albergan un profundo odio hacia las bestias trémulas, a las que atacan en cuanto las ven.

## PICO DE HACHA

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

### ACCIONES

**Pico.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Los **picos de hacha** son aves no voladoras de gran tamaño, que poseen unas patas fuertes y un pesado pico en forma de cuña. Tienen muy mal genio y suelen atacar a cualquier criatura con la que no estén familiarizados que se les acerque.

## PONI

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

### ACCIONES

**Cascos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño contundente.

## PULPO

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 3 (1d6)

Velocidad: 5 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 12

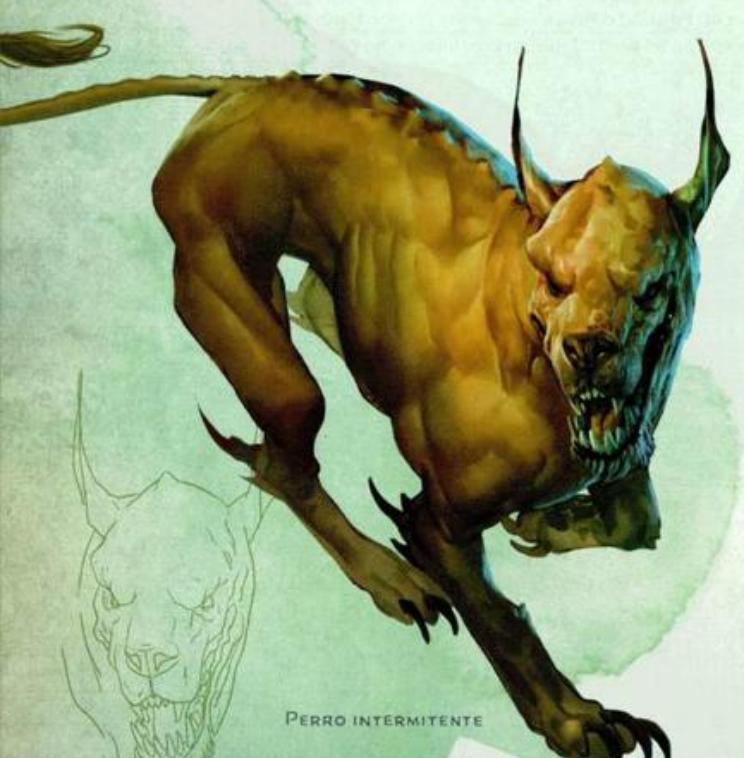
Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Aguantar la Respiración.** El pulpo puede aguantar la respiración fuera del agua durante 30 minutos.

**Camuflarse bajo el Agua.** El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas bajo el agua.

**Respirar en el Agua.** El pulpo solo puede respirar bajo el agua.



PERRO INTERMITENTE

## ACCIONES

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 10 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el pulpo no podrá usar sus tentáculos con otro objetivo.

**Nube de tinta (se recarga tras un descanso corto o largo).** Si el pulpo está bajo el agua, una nube de tinta de 5 pies de radio se extiende a su alrededor. Esta área permanecerá muy oscura durante 1 minuto, aunque una corriente fuerte puede dispersar la tinta. El pulpo es capaz de, justo después de descargar la tinta, realizar una acción de Correr como acción adicional.

## PULPO GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 52 (8d10 + 8)

Velocidad: 10 pies, nadar 60 pies

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

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

**Aguantar la Respiración.** El pulpo puede aguantar la respiración fuera del agua durante 1 hora.

**Camuflarse bajo el Agua.** El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas bajo el agua.

**Respirar en el Agua.** El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

## ACCIONES

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, es agarrada (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado y el pulpo no podrá usar sus tentáculos con otro objetivo.

**Nube de tinta (se recarga tras un descanso corto o largo).** Si el pulpo está bajo el agua, una nube de tinta de 20 pies de radio se extiende a su alrededor. Esta área permanecerá muy oscura durante 1 minuto, aunque una corriente fuerte puede dispersar la tinta. El pulpo es capaz de, justo después de descargar la tinta, realizar una acción de Correr como acción adicional.

## RANA

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +1, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (0 PX)

**Anfibio.** La rana es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Saltar sin Carrera.** La rana puede hacer un salto de longitud de 10 pies o un salto de altura de 5 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

Las **ranas** no tienen ninguna forma efectiva de atacar. Se alimentan de insectos pequeños y suelen encontrarse cerca del agua, en árboles o bajo tierra. El perfil de la rana también puede representar a un **sapo**.

## RANA GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Anfibio.** La rana puede respirar tanto aire como agua.

**Saltar sin Carrera.** La rana es capaz de hacer un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante, y el objetivo está agarrado (CD 11 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado y la rana no podrá morder a otro objetivo.

**Engullir.** La rana realiza un ataque de mordisco contra una criatura de tamaño Pequeño o menor a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, la rana engullirá al objetivo y el agarre terminará. La criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior de la rana y recibe 5 (2d4) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos de la rana. La rana solo puede tener engullido a un objetivo al mismo tiempo.

Si la rana muere, la criatura engullida dejará de estar apresada por ella y podrá escapar del cadáver gastando 5 pies de su movimiento. No obstante, estará derribada al salir.

## RATA

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 1 (1d4 - 1)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Olfato Agudo.** La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo:

+0 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 1 de daño perforante.



## AVISO

SE HAN AVISTADO RATAS GIGANTES EN LA CIUDAD.  
TODO EL QUE HAYA SIDO MORDIDO POR UNA DE ELLAS  
DEBERÍA ACUDIR A UN TEMPLO EN BUSCA DE SOCORRO Y  
ORACIONES.

POR LA PRESENTE, SE OFRECE UNA MONEDA DE PLATA  
POR CADA RATA GIGANTE EXTERMINADA DENTRO DE LOS  
MUROS DE LA CIUDAD. PARA RECIBIR LA RECOMPENSA  
ES PRECISO ENTREGAR LAS PRUEBAS AL CAPITÁN DE LA  
GUARDIA, EN LOS MUELLES, ENTRE EL MEDIODÍA Y EL  
ANOCHecer.

## RATA GIGANTE

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

**Olfato Agudo.** La rata posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Atacar en Manada.** La rata tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado de la rata que no esté incapacitado.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

## VARIANTE: RATAS GIGANTES ENFERMAS

Algunas ratas gigantes son portadoras de enfermedades terribles, que transmiten mediante sus mordeduras. Las ratas gigantes enfermas tienen un valor de desafío de 1/8 (25 PX) y la siguiente acción en lugar de su ataque de mordisco normal.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o contrarárá una enfermedad. Hasta que esta enfermedad sea curada, el objetivo solo podrá recuperar puntos de golpe mediante la magia y sus puntos de golpe máximos se reducen en 3 (1d6) cada 24 horas. La criatura morirá si la enfermedad reduce sus puntos de golpe máximos a 0.

## RINOCERONTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Carga.** Si el rinoceronte se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será derribada.

## ACCIONES

**Cornada.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

## SAPO GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

**Anfibio.** El sapo puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

**Saltar sin Carrera.** El sapo es capaz de hacer un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante y 5 (1d10) de daño de veneno, y el objetivo está agarrado (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado y el sapo no podrá morder a otro objetivo.

**Engullir.** El sapo realiza un ataque de mordisco contra una criatura de tamaño Pequeño o menor a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, el sapo engullirá al objetivo y el agarre terminará. La criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del sapo y recibe 10 (3d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del sapo. El sapo solo puede tener engullido a un objetivo al mismo tiempo.

Si el sapo muere, la criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá escapar del cadáver gastando 5 pies de su movimiento. No obstante, estará derribada al salir.

## SERPIENTE CONSTRICTORA

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (2d10 + 2)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

**Constreñir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, la criatura también estará apresada y la serpiente no podrá constreñir a otro objetivo.

## SERPIENTE CONSTRICTORA GIGANTE

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 60 (8d12 + 8)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

**Constreñir.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre finalice, la criatura también estará apresada y la serpiente no podrá constreñir a otro objetivo.

## SERPIENTE VENENOSA

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 5 (2d4) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

## SERPIENTE VENENOSA GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 4) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

## SERPIENTE VOLADORA

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 5 (2d4)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

**Pasar Volando.** La serpiente no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante más 7 (3d4) de daño de veneno.

Las **serpientes voladoras** son ofidios alados de brillantes colores que se encuentran en las selvas más remotas. En ocasiones, las tribus locales y algunas sectas las utilizan para enviar mensajes, atándoles pergaminos.

## SIMIO

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El simio realiza dos ataques de puñetazo.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

**Piedra.** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 25/50 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

## SIMIO GIGANTE

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 157 (15d12 + 60)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 7 (2.900 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El simio realiza dos ataques de puñetazo.

**Puñetazo.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

**Piedra.** Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 50/100 pies, un objetivo. Impacto: 30 (7d6 + 6) de daño contundente.

## TARÁNTULA GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Trepar cual Arácnido.** La araña puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

**Sentir a través de Telarañas.** Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha telaraña.

**Caminar por Telarañas.** La araña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 7 (2d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. Si el veneno reduce al objetivo a 0 puntos de golpe, este estará estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe. Además, mientras esté envenenado también estará paralizado.

Las **tarántulas gigantes**, de menor tamaño que las arañas gigantes, persiguen a sus presas a campo abierto o se esconden para emboscarlas, enterrándose en madrigueras, grietas o entre escombros.

## TEJÓN

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 3 (1d4 + 1)

Velocidad: 20 pies, excavar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 0 (10 PX)

**Olfato Agudo.** El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

## TEJÓN GIGANTE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 30 pies, excavar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Olfato Agudo.** El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El tejón realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

**Garras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

## TIBURÓN CAZADOR

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Frenesí Sangriento.** El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Respirar en el Agua.** El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

## ACCIONES

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

Los **tiburones cazadores**, más pequeños que los gigantes, aunque más grandes y fieros que los de arrecife, moran en las aguas más profundas. Suelen cazar solos, pero se dan casos en los que varios tiburones se alimentan en la misma zona. Un tiburón cazador adulto puede medir entre 15 y 20 pies (4,5 y 6 m).

## TIBURÓN DE ARRECIFE

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

**Atacar en Manada.** El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del tiburón que no esté incapacitado.

**Respirar en el Agua.** El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

## ACCIONES

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

Los **tiburones de arrecife** son más pequeños que los tiburones gigantes y cazadores. Habitán en aguas poco profundas y suelen cazar en grupos pequeños. Un espécimen adulto mide entre 6 y 10 pies (1,8 y 3 m) de largo.

## TIBURÓN GIGANTE

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 0 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

**Frenesí Sangriento.** El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

**Respirar en el Agua.** El tiburón solo puede respirar bajo el agua.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño perforante.

Los **tiburones gigantes** miden 30 pies (9 m) de largo y suelen vivir en los océanos más profundos. Estos seres carecen por completo de miedo y atacarán a todo lo que se cruce en su camino, incluso ballenas o barcos.

## TIGRE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 37 (5d10 + 10)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

**Olfato Agudo.** El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Abalanzarse.** Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el tigre puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

## TIGRE DIENTES DE SABLE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

**Olfato Agudo.** El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

**Abalanzarse.** Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el tigre puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

## ACCIONES

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

**Garra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

# APÉNDICE B: PERSONAJES NO JUGADORES

Este apéndice contiene los perfiles de varios personajes no jugadores (PNJ) humanoides con los que los aventureros podrían encontrarse durante la campaña; desde humildes plebeyos hasta poderosos archimagos. Estos perfiles sirven para PNJ tanto humanos como de otras razas.

## PERSONALIZAR UN PNJ

Hay muchas formas de, sin complicarse en exceso, personalizar los PNJ de estos apéndices para adaptarlos a tu campaña.

**Atributos raciales.** Puedes añadir atributos raciales a un PNJ. Así, un druida mediano tendría una velocidad de 25 pies y el atributo Afortunado. Sumar atributos de este tipo a un PNJ no modifica su valor de desafío. El *Player's Handbook* contiene muchos atributos raciales.

**Cambiar conjuros.** Una forma de personalizar a un PNJ lanzador de conjuros es reemplazar algunos de sus conjuros por otros. Puedes cambiar cualquierconjuro de la lista del PNJ por otro de igual nivel de la misma lista. Sustituir conjuros de esta forma no modifica el valor de desafío del PNJ.

**Cambiar armas y armadura.** Puedes cambiar la armadura del PNJ por una mejor o peor, así como sustituir su arma por otra. Los cambios en la Clase de Armadura y el daño pueden modificar el valor de desafío del PNJ, tal y como se explica en el *Dungeon Master's Guide*.

**Objetos mágicos.** Cuanto más poderoso sea el PNJ, más probable será que posea algún objeto mágico. O incluso varios. Sería lógico pensar que un archimago tenga un bastón o varita mágicos, así como pergaminos y pociones. Dar a un PNJ un objeto mágico poderoso capaz de infilir daño podría alterar su valor de desafío. Tanto los objetos mágicos como las fórmulas para ajustar el valor de desafío de una criatura se encuentran en el *Dungeon Master's Guide*.

## ACÓLITO

Humanoid Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Medicina +4, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/4 (50 PX)

**Lanzamiento de Conjuros.** El acólito es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada, luz, taumaturgia*

Nivel 1 (3 espacios): *bendición, curar heridas, santuario*

## ACCIONES

**Garrote.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño contundente.

Los **acólitos** son los miembros de menor rango del clero, que suelen responder ante un sacerdote. Llevan a cabo una gran variedad de funciones en los templos y reciben unos pocos conjuros de sus deidades.

## ARCHIMAGO

Humanoid Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 99 (18d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +13, Historia +13

Resistencia a daño: daño de conjuros; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos (por piel pétreo)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: seis cualesquiera

Desafío: 12 (8.400 PX)

**Resistencia mágica.** El archimago posee ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

**Lanzamiento de Conjuros.** El archimago es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar *disfrazarse e invisibilidad* a voluntad y tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *agarrar electrizante, descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago\**, *detectar magia, identificar, proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, imagen múltiple, paso brumoso*

Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo, relámpago, volar*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro, escudo de fuego, piel pétreo\**

Nivel 5 (3 espacios): *cono de frío, escudriñar, muro de fuerza*

Nivel 6 (1 espacio): *globo de invulnerabilidad*

Nivel 7 (1 espacio): *teletransporte*

Nivel 8 (1 espacio): *mente en blanco\**

Nivel 9 (1 espacio): *parar el tiempo*

\* El archimago lanza estos conjuros sobre sí mismo antes de que empiece el combate.

## ACCIONES

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20 pies/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **archimagos** son lanzadores de conjuros poderosos (y normalmente ancianos) que han dedicado su vida al estudio de las artes arcanas. Los de buenas intenciones aconsejan a reyes y reinas, mientras que los malvados gobernan como tiranos y buscan convertirse en liches. Aquellos que no son ni buenos ni malos se recluyen en torres remotas, donde pueden practicar su magia sin que les interrumpan.

Cada archimago suele tomar al menos a un mago como aprendiz. Además, es habitual que sus moradas estén llenas de guardianes y protecciones mágicas para desalentar a posibles intrusos.

## ASESINO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +4

Habilidades: Acrobacias +6, Engaño +3, Percepción +3, Sigilo +9

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: jerga de ladrones y otros dos cualesquiera

Desafío: 8 (3.900 PX)

**Asesinar.** Durante su primer turno, el asesino tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo su turno. Además, cualquier impacto que el asesino realice contra una criatura sorprendida será automáticamente un crítico.

**Evasión.** Si el asesino es víctima de un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación y solo la mitad si falla.

**Ataque Furtivo.** Una vez por turno, el asesino infinge 14 (4d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado del asesino está a 5 pies o menos del objetivo y el asesino no sufre desventaja en la tirada de ataque.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El asesino realiza dos ataques con su espada corta.

**Espada corta.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 24 (7d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

**Ballesta ligera.** Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 24 (7d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera.

Expertos en el uso de venenos, los **asesinos** son sicarios despiadados que trabajan para nobles, maestros gremiales, soberanos o cualquiera que pueda permitirse sus servicios.

## BANDIDO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies

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

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/8 (25 PX)

## ACCIONES

**Cimitarra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

**Ballesta ligera.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño perforante.



Los **bandidos** se unen en bandas que, en ocasiones, están dirigidas por matones, veteranos o lanzadores de conjuros. No todos los bandidos son malvados, pues la tiranía, sequías, enfermedades o hambrunas pueden obligar a gente honesta a llevar una vida de bandidaje.

Los **piratas** son los bandidos del mar. Pueden ser tanto filibusteros a los que solo les importan las riquezas y el asesinato como corsarios con una sanción de la corona para atacar y saquear a los navíos de las naciones enemigas.

## BATIDOR

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 16 (3d8 + 3)

**Velocidad:** 30 pies

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

**Habilidades:** Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 15

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Oído y Vista Agudos.** El batidor tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del oído.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El batidor realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

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

**Arco largo.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Los **batidores** son cazadores y rastreadores avezados que ofrecen sus servicios a quien esté dispuesto a pagarlos. La mayoría cazan animales salvajes, pero unos pocos trabajan como cazarrecompensas, guías o desempeñando labores de reconocimiento para ejércitos.

## BERSERKER

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento caótico*

**Clase de Armadura:** 13 (armadura de pieles)

**Puntos de golpe:** 67 (9d8 + 27)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Temerario.** Al inicio de su turno, el berserker puede decidir obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo que haga durante dicho turno, pero, a cambio, las tiradas de ataque que le tengan como objetivo hasta el final de su siguiente turno también poseerán ventaja.

## ACCIONES

**Hacha a dos manos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d12 + 3) de daño cortante.

Los impredecibles **berserkers** surgen de sus hogares bárbaros, formando partidas de guerra que buscan el conflicto allá donde puedan encontrarlo.



BATIDOR

## CABALLERO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

**Valiente.** El caballero tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El caballero realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Espadón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

**Ballesta pesada.** Ataque con arma a distancia: +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d10) de daño perforante.

**Liderazgo (se recarga tras un descanso corto o largo).** Durante 1 minuto, el caballero puede pronunciar una orden o advertencia especial cada vez que una criatura no hostil que pueda ver, y que se encuentre a 30 pies o menos de distancia de él, haga una tirada de ataque o de salvación. Si puede oír y entender al caballero, la criatura añadirá un d4 a su tirada, pero solo podrá beneficiarse de un dado de liderazgo al mismo tiempo. Este efecto termina si el caballero resulta incapacitado.

## REACCIONES

**Parada.** El caballero añade 2 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.

Los **caballeros** son guerreros que se ponen al servicio de gobernantes, órdenes religiosas y causas nobles. El alineamiento del caballero determina hasta qué punto honra su compromiso. Tanto si parten para cumplir una misión o se encuentran patrullando el reino, los caballeros suelen viajar con un séquito del que forman parte escuderos y asalariados, a los que puedes representar usando el perfil del plebeyo.

## CAPITÁN BANDIDO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +2

Habilidades: Atletismo +4, Engaño +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: dos cualesquieras

Desafío: 2 (450 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El capitán realiza tres ataques cuerpo a cuerpo; dos con su cimitarra y uno con su daga. En vez de esto, el capitán puede realizar dos ataques a distancia con sus dagas.

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

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20 pies/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

## REACCIONES

**Parada.** El capitán añade 2 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.

Para mantener a un grupo de bandidos a raya se necesita tanto una personalidad firme como un pico de oro, y los **capitanes bandidos** poseen ambas en abundancia.

Los **capitanes piratas** (una variante del capitán bandido) tienen, además de todo esto, un barco que proteger y gobernar. Para ganarse la lealtad de su tripulación deben recompensarla y castigarla a partes iguales.

Aunque lo que un capitán bandido (o pirata) anhela realmente no son las riquezas, sino la fama. Los prisioneros que apelen al ego o la vanidad de un capitán tendrán más posibilidades de ser tratados con dignidad que quienes afirman no haber oído hablar de sus andanzas.



CAPITÁN BANDIDO

## DRUIDA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 11 (16 con piel robliza)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +4, Naturaleza +3, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: druídico y otros dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

**Lanzamiento de Conjuros.** El druida es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques deconjuro). Tiene preparados los conjuros de druida siguientes:

Trucos (a voluntad): *crear llama, saber druídico, shillelagh*

Nivel 1 (4 espacios): *emmarañar, hablar con los animales, ola atronadora, zancada prodigiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *mensajero animal, piel robliza*

## ACCIONES

**Bastón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar (+4 a impactar con *shillelagh*), alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño contundente, 4 (1d8) de daño contundente si se usa a dos manos o 6 (1d8 + 2) de daño contundente con *shillelagh*.

Los **druidas** moran en bosques y otros lugares apartados, desde los que protegen el mundo natural de los monstruos y las intrusiones de la civilización. Algunos son **chamanes tribales**, cuya labor es curar a los enfermos, rezar a los espíritus animales y hacer de consejeros espirituales.

## ESPÍA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Juego de Manos +4, Investigación +5, Percepción +6, Perspicacia +4, Persuasión +5, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 1 (200 PX)

**Acción Astuta.** El espía puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para realizar una acción de Correr, Destraerse o Esconderse.

**Ataque Furtivo.** Una vez por turno, el espía infinge 7 (2d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado del espía está a 5 pies o menos del objetivo y el espía no sufre desventaja en la tirada de ataque.

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El espía realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

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

**Ballesta de mano.** Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Los gobernantes, nobles, comerciantes, maestros gremiales y otros individuos adinerados contratan **espías** para obtener la mayor ventaja posible en el despiadado mundo de la política. Los espías han sido entrenados para recabar información sin ser advertidos, y los más leales darían la vida antes de revelar algún secreto que pudiera poner en peligro a sus empleadores.

DRUIDA



## GLADIADOR

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 16 (cuero tachonado, escudo)

**Puntos de golpe:** 112 (15d8 + 45)

**Velocidad:** 30 pies

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

**Tiradas de salvación:** Fue +7, Des +5, Con +6

**Habilidades:** Atletismo +10, Intimidación +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 5 (1.800 PX)

**Valiente.** El gladiador tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado.

**Bruto.** Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de su daño cuando el gladiador impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El gladiador realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

**Lanza.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante, o 13 (2d8 + 4) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

**Golpe con escudo.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será derribada.

### REACCIONES

**Parada.** El gladiador añade 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.

Los **gladiadores** combaten para entretenar a multitudes enfervorizadas. Algunos son brutales luchadores que ponen la vida en juego en cada pugna, mientras que otros son duelistas profesionales que perciben cuantiosos honorarios, pero rara vez combaten a muerte.

## GUARDIA

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 16 (camisa de malla, escudo)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 30 pies

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

**Habilidades:** Percepción +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

### ACCIONES

**Lanza.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante, o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Existen muchos tipos de **guardias**: centinelas de una fortaleza o población amurallada, miembros de la guardia de la ciudad o guardaespaldas contratados por nobles y mercaderes.

## GUERRERO TRIBAL

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 12 (armadura de pieles)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8 + 2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** uno cualquiera

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Atacar en Manada.** El guerrero tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del guerrero que no esté incapacitado.

### ACCIONES

**Lanza.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

*Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante, o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Los **guerreros tribales** viven fuera del alcance de la civilización, obteniendo su sustento de la caza y la pesca. Cada tribu actúa de acuerdo con los deseos de su jefe, que suele ser un miembro bendecido por los dioses o el guerrero más fuerte o veterano.

## MAGO

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 12 (15 con armadura de mago)

**Puntos de golpe:** 40 (9d8)

**Velocidad:** 30 pies

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 cualesquiera

**Desafío:** 6 (2.300 PX)

**Lanzamiento de Conjuros.** El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

**Trucos (a voluntad):** *descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, detectar magia, escudo, proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego, contrahechizo, volar*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, tormenta de hielo*

Nivel 5 (1 espacio): *cono de frío*

### ACCIONES

**Daga.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **magos** dedican sus vidas a estudiar y practicar la magia. Los magos de alineamiento bueno ofrecen su consejo a nobles y otros individuos poderosos, mientras que los magos malvados moran en lugares aislados, en los que pueden ejecutar sus innombrables experimentos sin ser molestados.

#### VARIANTE: FAMILIARES

Es probable que cualquier lanzador de conjuros que conozca *encontrar familiar* (como el mago y el archimago) ya posea uno de estos acompañantes. Este familiar puede ser una de las criaturas descritas en el conjuro (consulta el *Player's Handbook*) u otro monstruo Diminuto, como una garra reptante, un diablillo, un pseudodragón o un quasit.

### MATÓN

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno*

**Clase de Armadura:** 11 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 32 (5d8 + 10)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Habilidades:** Intimidación +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/2 (100 PX)



**Atacar en Manada.** El matón tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del matón que no esté incapacitado.

#### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El matón realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Maza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

**Ballesta pesada.** Ataque con arma a distancia: +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño perforante.

Los **matones** son sicarios despiadados con talento para la intimidación y la violencia. Solo les mueve el dinero y carecen casi por completo de escrupulos.

### NOBLE

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 15 (coraza)

**Puntos de golpe:** 9 (2d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Habilidades:** Engaño +5, Perspicacia +4, Persuasión +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** dos cualesquieras

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

#### ACCIONES

**Estoque.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

#### REACCIONES

**Parada.** El noble añade 2 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.

Los **nobles** poseen la autoridad e influencia propias de un miembro de las clases más altas. Algunos tienen la fortuna y los contactos necesarios para medirse con generales o incluso monarcas. Suelen viajar acompañados tanto de guardias como de sirvientes plebeyos.

El perfil del noble también sirve para representar a **cortesanos** que no sean de noble alcurnia.

### PLEBEYO

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 4 (1d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 0 (10 PX)

## ACCIONES

**Garrote.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño contundente.

Campesinos, sirvientes, esclavos, siervos, peregrinos, mercaderes, artesanos y ermitaños son todos ellos ejemplos de **plebeyos**.

## SACERDOTE

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Habilidades: Medicina +7, Persuasión +3, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

**Prerrogativa Divina.** El sacerdote puede utilizar una acción adicional y gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques con arma cuerpo a cuerpo causen mágicamente 10 (3d6) de daño radiante adicionales cuando impactan. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el sacerdote gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o más, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 del espacio.

**Lanzamiento de Conjuros.** El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada, luz, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, saeta guía, santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, restablecimiento menor*

Nivel 3 (2 espacios): *disipar magia, espíritus guardianes*

## ACCIONES

**Maza.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño contundente.

Los **sacerdotes** transmiten las enseñanzas de sus dioses al pueblo llano. Son los líderes espirituales de templos y santuarios, y suelen ocupar posiciones influyentes en sus comunidades. Los sacerdotes malvados pueden operar abiertamente, bajo las órdenes de un tirano, o dirigir sectas religiosas ocultas entre las sombras que proyecta la sociedad, supervisando ritos depravados.

Cada sacerdote suele tener al menos un acólito, cuyo fin es ayudarle en las ceremonias religiosas y el resto de tareas sagradas.

## SECTORIO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 9 (2d8)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Engaño +2, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 1/8 (25 PX)

**Devoción Oscura.** El sectario tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado o asustado.

## ACCIONES

**Cimitarra.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Los **sectarios** juran lealtad a poderes oscuros: príncipes elementales, señores demoniacos o archidiablos. La mayoría de ellos ocultan sus actividades para evitar ser condenados al ostracismo, apresados o ejecutados por sus creencias. A diferencia de los acólitos malvados, los sectarios suelen mostrar señales evidentes de locura en sus actos y creencias.



## SECTORIO FANÁTICO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Engaño +4, Persuasión +4, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 2 (450 PX)

**Devoción Oscura.** El fanático tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado o asustado.

**Lanzamiento de Conjuros.** El fanático es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 11, +3 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada, luz, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo de fe, infilar heridas, orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, inmovilizar persona*



SECTORIO FANÁTICO

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El fanático realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Daga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Los **fanáticos** suelen ocupar las posiciones de liderazgo de las sectas, recurriendo a su carisma y excusándose en el dogma del culto para influenciar y aprovecharse de las personas de voluntad más débil. La prioridad principal de la mayoría de ellos es conseguir poder para sí mismos.

## VETERANO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura de bandas)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

## ACCIONES

**Ataque múltiple.** El veterano realiza dos ataques con su espada larga. Si empuña una espada corta, también puede hacer un tercer ataque con esta última.

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

**Espada corta.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

**Ballesta pesada.** Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

Los **veteranos** son combatientes profesionales que toman las armas simplemente por dinero o para proteger algo que aprecian o en lo que creen. Algunos son soldados retirados tras una vida de servicio o guerreros que nunca han servido a nadie que no fueran ellos mismos.

# ÍNDICE DE PERFILES

Utiliza este índice para encontrar el perfil de un monstruo concreto.

## A

- Aarakocra, 12
- Aboleth, 13
- Abominación yuan-ti, 310
- Acechador invisible, 15
- Acererak, 284
- Acólito, 342
- Águila, 319
- Águila gigante, 319
- Aguja marchita, 226
- Alce, 319
- Alce gigante, 319
- Alfombra asfixiante, 248
- Alosaurio, 83
- Androesfinge, 138
- Ankheg, 20
- Anquilosaurio, 83
- Aparición, 21
- Araña, 320
- Araña de fase, 320
- Araña gigante, 320
- Árbol despertado, 321
- Arbusto despertado, 321
- Arcanoth, 315
- Archimago, 342
- Arcipreste kuo-toa, 210
- Armadura animada, 249
- Arpía, 22
- Asesino, 343
- Avispa gigante, 321
- Azer, 23
- Azotamente, 25
- Azotamente arcanista, 25

## B

- Babuino, 321
- Balor, 57
- Bandido, 343
- Banshee, 26
- Barlgura, 58
- Barón sahuagin, 278
- Basilisco, 27
- Batidor, 344
- Behir, 28
- Berserker, 344
- Bestia trémula, 29
- Bocón barbotante, 30
- Brote micónico, 232
- Broza movediza, 31
- Búho, 322
- Búho gigante, 322
- Buitre, 322
- Buitre gigante, 322
- Bulette, 32
- Bullywug, 33

## C

- Caballero, 345
- Caballero de la muerte, 34
- Caballero githyanki, 171
- Caballito de mar, 322
- Caballito de mar gigante, 323
- Caballo de guerra, 323
- Caballo de guerra esqueleto, 143
- Caballo de monta, 323
- Caballo de tiro, 323
- Cabra, 323
- Cabra gigante, 324
- Calavera llameante, 35
- Cambion, 36
- Camello, 324
- Cangrejo, 324
- Cangrejo gigante, 324
- Capitán bandido, 345
- Capitán hobgoblin, 194
- Capitán pirata. *Consulta capitán bandido*.
- Carroñero reptante, 37
- Caudillo orco, 255
- Centauro, 38
- Chacal, 324
- Chamán hombre lagarto, 198
- Chamán tribal. *Consulta druida*.
- Chasme, 59

## C

- Chillón, 201
- Chuul, 39
- Ciclope, 40
- Ciempies gigante, 324
- Cieno gris, 42
- Cieno gris psíquico, 41
- Ciervo, 325
- Cocatriz, 45
- Cocodrilo, 325
- Cocodrilo gigante, 325
- Comadreja, 325
- Comadreja gigante, 325
- Contemplador, 48
- Contemplador zombi, 318
- Corrupto yuan-ti, 311
- Cortesano. *Consulta noble*.
- Couatl, 51
- Cría de dragón azul, 91
- Cría de dragón blanco, 95
- Cría de dragón de bronce, 109
- Cría de dragón de cobre, 112
- Cría de dragón de oro, 115
- Cría de dragón de opalo, 118
- Cría de dragón de plata, 121
- Cría de dragón negro, 98
- Cría de dragón rojo, 101
- Cría de dragón verde, 105
- Cuadron, 239
- Cubo gelatinoso, 43
- Cuervo, 326

## D

- Dao, 157
- Demonio de las sombras, 66
- Deva, 17
- Devorador de intelectos, 68
- Diablillo, 73
- Diablo astado, 73
- Diablo barbado, 74
- Diablo de las cadenas, 76
- Diablo de la sima, 75
- Diablo espinoso, 77
- Diablo gélido, 78
- Diablo óseo, 79
- Diablo punzante, 80
- Djinn, 158
- Doppelganger, 85
- Dracoliche (plantilla), 86
- Dracoliche azul adulto, 87
- Dragón azul adulto, 91
- Dragón azul anciano, 90
- Dragón azul joven, 91
- Dragón blanco adulto, 94
- Dragón blanco anciano, 93
- Dragón blanco joven, 94
- Dragón de bronce adulto, 108
- Dragón de bronce anciano, 107
- Dragón de bronce joven, 108
- Dragón de cobre adulto, 111
- Dragón de cobre anciano, 110
- Dragón de cobre joven, 111
- Dragón de oro adulto, 114
- Dragón de oro anciano, 113
- Dragón de oro joven, 115
- Dragón de opalo adulto, 117
- Dragón de opalo anciano, 116
- Dragón de opalo joven, 117
- Dragón de plata adulto, 120
- Dragón de plata anciano, 119
- Dragón de plata joven, 121
- Dragón feérico, 122
- Dragón negro adulto, 98
- Dragón negro anciano, 97
- Dragón negro joven, 98
- Dragón rojo adulto, 101
- Dragón rojo anciano, 100
- Dragón rojo joven, 101
- Dragón sombrío (plantilla), 87
- Dragón sombrío rojo joven, 88
- Dragón tortuga, 123
- Dragón verde adulto, 104

## E

- Elefante, 326
- Elemental de agua, 129
- Elemental de aire, 129
- Elemental de fuego, 130
- Elemental de tierra, 130
- Empíreo, 135
- Engendro vampírico, 305
- Enjambre de arañas, 328
- Enjambre de avispas, 328
- Enjambre de ciempiés, 328
- Enjambre de cievros, 326
- Enjambre de escarabajos, 328
- Enjambre de insectos, 326
- Enjambre de mordedores, 327
- Enjambre de murciélagos, 327
- Enjambre de ratas, 327
- Enjambre de serpientes venenosas, 327
- Enredadera marchita, 226
- Ent, 136
- Erinia, 81

- Escarabajo de fuego gigante, 328
- Escorpión, 328
- Escorpión gigante, 328
- Espada voladora, 249
- Espantapájaros, 140
- Espectador, 49
- Espíctro, 141
- Espia, 346
- Espora de gas, 201
- Esqueleto, 142
- Estirge, 144
- Ettercap, 145
- Ettin, 146
- Extraño de agua, 147

## F

- Fantasma, 148
- Flumph, 149
- Fomoré, 150
- Fuego fatuo, 151

## G

- Galeb duhr, 152
- Gárgola, 153
- Garra reptante, 154
- Gato, 329
- Gelatina ocre, 42
- Ghast, 189
- Gigante de escarcha, 166
- Gigante de fuego, 167
- Gigante de las colinas, 166
- Gigante de las nubes, 167
- Gigante de las tormentas, 168
- Gigante de piedra, 168
- Ginoesfinge, 139
- Glabrezu, 60
- Gladiador, 347
- Gnoll, 174
- Gnoll colmillo de Yeenoghu, 174
- Gnomo de las profundidades (svirfneblin), 175
- Goblin, 177
- Gólem de arcilla, 179
- Gólem de carne, 180



Gólem de hierro, 181  
Gólem de piedra, 181  
Gorgon, 182  
Goristro, 61  
Grell, 183  
Grick, 184  
Grick alfa, 184  
Grifo, 185  
Grimlock, 186  
Guardia, 347  
Guardián escudo, 187  
Guerrero de élite drow, 132  
Guerrero githyanki, 171  
Guerrero tribal, 347  
Guiverno, 188  
Gul, 189  
Gusano púrpura, 190

## H

Halcón, 329  
Halcón sangriento, 329  
Hezrou, 62  
Hidra, 191  
Hiena, 329  
Hiena gigante, 329  
Hipogrifo, 192  
Hobgoblin, 194  
Hombre chacal, 196  
Hombre jabali, 216  
Hombre lagarto, 197  
Hombre lobo, 218  
Hombre oso, 215  
Hombre rata, 216  
Hombre tigre, 217  
Homúnculo, 199  
Hongo violeta, 201  
Horror acorazado, 202  
Horror ganchudo, 203  
Huargo, 330

## I

Ifrit, 159  
Íncubo, 292

## J

Jabali, 330  
Jabali gigante, 330  
Jefe goblin, 177  
Jefe osgo, 257

## K

Kenku, 204  
Kobold, 205  
Kobold alado, 205  
Kraken, 207  
Kuo-toa, 209

## L

Lacero, 211  
Lagarto, 330  
Lagarto gigante, 331  
Lamia, 212  
Látigo kuo-toa, 210  
Lémur, 82  
León, 331  
Liche, 219  
Líder de manada gnoll, 174  
Lobo, 331  
Lobo invernal, 332  
Lobo terrible, 332

## M

Magnán, 221  
Mago, 347  
Mago drow, 133  
Mamut, 333  
Manes, 62  
Manticora, 222  
Manto, 223  
Mantoscuro, 224  
Marid, 160  
Marilith, 63  
Mastín, 333  
Matón, 348  
Medusa, 227  
Mephit de barro, 228  
Mephit de hielo, 228  
Mephit de humo, 229  
Mephit de magma, 229

Mephit de polvo, 230  
Mephit de vapor, 230  
Merrow, 231  
Mezzoloth, 315  
Micónido adulto, 234  
Mirmeto, 235  
Minotauro, 236  
Minotauro esqueleto, 143  
Modron renegado, 237  
Mole sombría, 240  
Momia, 242  
Monje githzerai, 172  
Monodron, 237  
Monstruo corrosivo, 244  
Mordedores, 333  
Mula, 333  
Murciélagos, 334  
Murciélagos gigante, 334

## N

Naga espiritual, 246  
Naga guardiana, 246  
Naga osca, 245  
Nalfeshnee, 64  
Noble, 348  
Notico, 247  
Nycoloth, 316

## O

Ogro, 250  
Ogro zombi, 318  
Oni, 252  
Orca, 334  
Orco, 255  
Orco ojo de Gruumsh, 256  
Orog, 256  
Osgo, 257  
Oso de las cavernas, 334  
Oso lechuza, 258  
Oso negro, 334  
Oso pardo, 335  
Oso polar, 334  
Otyugh, 259

## P

Pantera, 335  
Pegaso, 260  
Pentadron, 239  
Perforador, 261  
Perro del inframundo, 335  
Perro intermitente, 336  
Peryton, 262  
Pesadilla, 263  
Pico de hacha, 336  
Pirata. *Consulta* bandido.  
Pixie, 264  
Planetar, 18  
Piebeyo, 348  
Plesiosaurio, 84  
Poltergeist, 141  
Poni, 336  
Pseudodragón, 265  
Pteranodon, 84  
Pudín negro, 44  
Pulpo, 336  
Pulpo gigante, 337

## Q

Quaggoth, 266  
Quasit, 65  
Quimera, 267

## R

Rakshasa, 268  
Rama marchita, 226  
Rana, 337  
Rana gigante, 337  
Rata, 327  
Rata gigante, 338  
Rata gigante enferma, 338  
Redivivo, 269  
Remorhaz, 270  
Remorhaz joven, 270  
Renacuajo slaad, 288  
Rey/Reina lagarto, 198  
Rinoceronte, 338  
Roc, 271

## S

Sabueso infernal, 272  
Sacerdote, 349  
Sacerdotisa de Lolth drow, 133  
Sacerdotisa sahuagin, 278  
Saga cetrina, 274  
Saga de la noche, 275  
Saga de los mares, 276  
Sahuagin, 277  
Salamandra, 280  
Sapo. *Consulta* rana.  
Sapo gigante, 338  
Sátiro, 281  
Sectario, 349  
Sectario fanático, 350  
Semidragón (plantilla), 282  
Semidragón rojo veterano, 282  
Semiliche, 283  
Semiogro, 251  
Señor de la guerra  
hobgoblin, 195  
Señor de las momias, 243  
Serpiente constrictora, 338  
Serpiente constrictora  
gigante, 339  
Serpiente de fuego, 279  
Serpiente venenosa, 339  
Serpiente venenosa gigante, 339  
Serpiente voladora, 339  
Siervo espora (plantilla), 232  
Siervo espora quaggoth, 232  
Simio, 339  
Simio gigante, 340  
Sirénido, 285  
Slaad azul, 288  
Slaad de la muerte, 290  
Slaad gris, 289  
Slaad rojo, 288  
Slaad verde, 289  
Soberano micónico, 234  
Solar, 19  
Sombra, 291  
Súcuo, 292  
Svrfneblin. *Consulta*  
gnomo de las profundidades.

## T

Tarántula gigante, 340  
Tarsaca, 294  
Tejón, 340  
Tejón gigante, 340  
Thonot quaggoth, 266  
Thri-kreen, 296  
Tiburón cazador, 340  
Tiburón de arrecife, 341  
Tiburón gigante, 341  
Tigre, 341  
Tigre dientes de sable, 341  
Tiranosaurio rex, 84  
Tirano sepulcral, 50  
Triceratops, 84  
Tridron, 238  
Troglodita, 297  
Troll, 298  
Tumulario, 299

## U

Ultroloth, 316  
Unicorno, 301  
Urd. *Consulta* kobold alado.

## V

Vampiro, 304  
Veterano, 350  
Vrock, 66

## X

Xorn, 306

## Y

Yeti, 307  
Yeti abominable, 308  
Yochlol, 67  
Yuan-ti purasangre, 312

## Z

Zerth githzerai, 172  
Zombi, 318

# EL BESTIARIO DE FANTASÍA, DE LA A A LA Z

El *Monster Manual* contiene una auténtica horda de monstruos clásicos de **DUNGEONS & DRAGONS**, entre los que se encuentran dragones, gigantes, azotantes y contempladores; un festín monstruoso para los Dungeon Masters que estén listos para desafiar a sus jugadores y poblar sus aventuras.

Las criaturas aquí presentadas son una selección de lo mejor que la célebre historia de D&D puede ofrecer. Cada monstruo está acompañado de los perfiles necesarios para usarlo con facilidad y emocionantes historias que estimularán tu imaginación.

Cuando estés preparado para ir un paso más allá, expande los horizontes de tus aventuras con el *Player's Handbook* y el *Dungeon Master's Guide* de la quinta edición.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



9 788416 357642

MANUAL DE MONSTRUOS

SKU : EEWCD02

ISBN: 978-84-16357-64-2

D.L. : SE 1043-2017