**DRAGÓN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 120 | 0 | 10 | 4 | 0 | 15 | 15 | 6 | 6 | 2 | 8 | 10 | 15 | 8 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de leyenda 3  
Movimiento 10m  
Vuelo  
Alcance 2m  
Tamaño gigante (6x6)

Criatura inteligente

**Escamas:** +3 RD. Además, reduce a la mitad todo el daño elemental y es inmune al fuego.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d10+4. Crítico: +10 daño. Si los PS del objetivo están por debajo del 50%, el daño es 1d20+8.

**Batida de alas:** 1d8+6. Afecta a todos en un cuadrado de 5x5 frente a él. Los afectados deben realizar una tirada de AGL o FZA (12). Los que superen sufrirán la mitad del daño, y los que fallen, el daño completo y caerán derribados 3m hacia atrás. Tras este ataque, el Dragón puede mover gratuitamente hasta 5m en dirección contraria al aleteo.

**Garras**: 1d10+6. Crítico: +10 daño. Si gana un duelo FZA-FZA, derriba al objetivo. Además, causará la mitad de daño a todas las criaturas adyacentes al objetivo.

**Cola**: 1d10+6. Crítico: +10 daño. Si gana un duelo FZA-FZA, derriba al objetivo en el sitio o puede lanzarlo en la dirección deseada hasta 3 metros. Puede consumir su Reacción para atacar a un objetivo que salga de su alcance.

**Aliento** *Daño 1d20+10 daño mágico (fuego)  
Alcance 10m de distancia en un cono de 45º  
El Dragón escupe un poderoso aliento de fuego, dañando a los objetivos en el área de efecto. Los que superen una tirada de AGL (12) reducirán el daño a la mitad. Los que sufran alguna restricción fallarán automáticamente. Tras lanzar el aliento, debe esperar una ronda antes de volver a lanzarlo.*

**Grito desgarrador** *Reacción  
Todos los que estén en presencia del Dragón, deben superar una tirada de VOL o quedar Aterrorizados de él. Si un personaje ya estaba aterrorizado, quedará inmóvil en el sitio, mirando atónito a la gigantesca criatura; se considera aturdido a todos los efectos.*

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d8 de daño físico.

**LICHE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 50 | 0 | 6 | 4 | 12 | 5 | 9 | 3 | 7 | 8 | 13 | 15 | 8 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de leyenda 3   
Movimiento 3m  
No-muerto.  
Tamaño mediano

No necesita dormir ni comer.

Tiene visión verdadera y detecta inmediatamente la presencia de cualquier criatura a 20m de él.

No puede morir de ninguna forma. Si se estabiliza tras terminar su estado Moribundo, se levantará automáticamente con todos sus PS y USOS.

Aumenta **+5 el daño con hechizos**

**ARMAS Y HABILIDADES  
Aura antimagia**: Cualquier hechizo tiene desventaja sobre él. Además, aumenta +5 RD contra ataques de daño mágico.

**Absorción mágica**  
*Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
Puede intentar bloquear un hechizo activo o que sea lanzado a 20m de él, siempre que pueda ver al lanzador. Si le gana un duelo MAG-MAG, no solo evitará que el hechizo sea lanzado, o disipado si ya estaba activo, sino que también silenciará al lanzador 1 turno y tendrá ventaja en su próximo hechizo (1 turno).*

**Penetración mágica** *Ignora la RD del objetivo y cualquier tipo de protección o reducción de daño.*

**Hechicero ancestral**  
*Conoce múltiples hechizos de cualquiera de las clases mágicas; dependiendo del trasfondo del Liche. Además, puede:*

* *Realizar rituales mientras realiza otras acciones*
* *Lanzar 2 Reacciones por turno*
* *Mantener hasta 3 hechizos canalizados al mismo tiempo*

*Y nada de ello le impedirá continuar lanzando hechizos.*

* Controlar el caos: Si hace ritual 1 turno, quita efecto random
* Flujo elemental: Si cambia de elemento tiene ventaja.
* **Separar espíritu (C) (3): duelo MAG-RES o MAG, aturdido.**
* Polimorfia: (1) MAG-RES o MAG y se convierte en rata 5 turnos. Tirada por turno.
* Aterrar (5): MAG-VOL o Aterrados. Tirada de VOL cada turno para librarse.
* Demencia (3): MAG-INT o ataca con todas sus fuerzas al más cercano el próximo turno.
* **Piel de escarcha (C3) (1): +15 RD. Al terminar recibe +3 daño.**
* Invulnerabilidad: (R) (1)
* Recubrimiento rocoso (R) (3): +5 RD. Crt: +5 extra.
* Alterar el orden (R) (3): MAG-MAG al recibir hechizo, cambia daño en sanación. Si no, crítico.
* Dislexia (R) (2): MAG-INT o obliga a moverse al otro lado.
* Teletransporte (Ritual 1) (1): 100m de tp
* Reanimar cadáver (2): Levanta a criatura mediana
* **Vaciar recipiente (C) (3): duelo MAG-RES, diferencia como daño. Cada turno +2 a la tirada.**
* Explosión caótica (3): 1d20+5 CR: +15. 50% sanación o daño.
* Chispa desbocada (3): 1d8 CR: +10. 50% de saltar random a otro. Crítico o mata, salta 100%.
* Guadaña demoniaca: (2) 1d12+3, Crt: 12. +3 crítico. 100% robo de vida. Si mata, no USO

**HIDRA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 100 | 0 | 8 | 6 | 0 | 12 | 10 | 5 | 4 | 0 | 2 | 1 | 8 | 0 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 2m  
Tamaño gigante (4x4)

La Hidra es inmune a efectos y daños mentales como miedo, confusiones, etc siempre que tenga 5 o más cabezas; ya que es casi imposible interferir con todas las cabezas.

Siempre que la Hidra sufra 6 o más de daño, en un ataque físico o mágico, regenerará 1d6+2 PS y le crecerá una cabeza nueva.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**Flema ácida** *Alcance 15m  
Duración 10 minutos  
Causa 1d6 de daño físico y obliga a hacer una tirada de RES, si se falla, aplica desventaja en Movimiento.*

**Grito chirriante***Las cabezas de la Hidra emiten un chillido estridente muy fuerte. Todos los jugadores que escuchen el chillido cuando la Hidra tiene 5 cabezas o más, deberán hacer una tirada de RES al inicio de su turno, si la fallan, estarán aturdidos ese turno.*

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d6 de daño físico.

**MINOTAURO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 55 | 1 | 9 | 5 | 0 | 11 | 10 | 6 | 2 | 3 | 1 | 8 | 1 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 1  
Movimiento 6m  
Tamaño grande (2x2)

Capaz de manejar armas

Aumenta +3 su daño.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Cuernos**: 1d8. Crítico: +8 daño. Si se aplica *Ariete* el daño pasa a ser 1d12+3, Crítico +10 daño.  
**Puños:** 1d8. Crítico: +8 daño. Se consideran armas duales.

**Hacha a dos manos:** 1d12. +2 daño contra no RD. Si saca 12 se convierte en 18

**Guardián del laberinto** *Conoce siempre el camino de salida.*

**Pisotón***Reacción  
Puede usarse contra una criatura más pequeña que él, que se encuentre derribada junto a él. Es un ataque CaC que causa 1d6 de daño físico, crítico 8. Si el objetivo falla RES, quedará aturdido.*

**Ariete***Si se mueve 4m hacia el objetivo, le impacta y gana FZA-FZA, derriba.*

**Centinela***Reacción  
Si un enemigo a distancia de ataque CaC se aleja del Minotauro, este puede realizar un ataque CaC contra él inmediatamente como lo haría en una situación normal.*

**TROL**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 90 | 0 | 8 | 4 | 0 | 12 | 13 | 2 | 6 | 2 | 2 | 1 | 7 | 3 | 8 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 2  
Movimiento 6m  
Tamaño grande (3X3)

Aumenta +2 el daño.

**ARMAS Y HABILIDADES**  
**Puños:** 1d8. Crítico: +8 daño. Se consideran armas duales.  
**Tronco:** 1d12. Crítico: +10 daño. Largo alcance.

**Regeneración** *Tras recibir daño físico o mágico, se regenerará automáticamente 1d8 PS. Además, al final de cada ronda, regenerará 1d10 PS extras. Si el daño recibido es de fuego o ácido, evitará que el Trol se regenere tanto dicha herida como al final de esa ronda.  
Al llegar sus PS a 0, el trol no muere. Debe esperar al final de la ronda a regenerar sus 1d10 PS para determinar si sigue muerto o se regenera.*

**Manos grandes***Puede agarrar e inmovilizar en la misma acción y con una sola mano.*

**Aliento pestilente***Los que empiecen su turno a 2m de él, deberán superar una tirada de RES o aplicar desventaja en todo lo que hagan ese turno.*

**Babas de trol***Alcance 3m en línea recta.  
Daño 1d12 daño verdadero**Vomita babas y bilis. Deben hacer AGL. Si superan, mitad de daño. Y si fallan, daño completo, aplican desventaja en sus acciones del siguiente turno y sufren 1d6 de daño extra de cualquier fuente de daño físico o mágico hasta el final de la próxima ronda.  
No puede usarla 2 turnos seguidos.*

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d4 de daño físico.

**ESFINGE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 30 | 0 | 7 | 8 | 8 | 8 | 6 | 5 | 6 | 1 | 8 | 9 | 9 | 9 | 6 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 2  
Vuela  
Movimiento 10m  
Tamaño grande (3x3)

La Esfinge puede realizar 1 turno de ritual para expandir el alcance de un hechizo, de 1 objetivo a 20m a su alrededor.

**ARMAS  
Zarpas**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**Rayo necrótico:** 1d20 mágico. Crítico: 10 daño. Es un disparo. No puede usarlo 2 rondas seguidas.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Escudo de cristal***La Esfinge está protegida por 5 escudos de 10 PS cada uno, que recibirán daño hasta romperse y dar paso al siguiente. Los escudos, además, tienen 2 RD. El daño sobrante al destruir un escudo se ignora, no se pasa al siguiente.  
El daño verdadero ignora los escudos.  
Además, cada escudo le otorga un +2 a cualquier tirada o duelo para evitar o resistir efectos.  
Cada vez que asesta un golpe mortal, regenera un escudo (máximo 5)*

**Sello prohibido** *Hechizo instantáneo  
Daño 1d12 daño mágico  
Crítico +10 daño  
Explosión mágica contra un objetivo. Si el objetivo tiene MAG 1 o más, pierde 1 USO de 3 habilidades a elección de la Esfinge.*

**Ralentizar***Hechizo instantáneo  
El objetivo reduce -5 de Movimiento, EVA, IMP, PUN, AGL y VEL. Cada ronda, aumentará 1 de cada hasta volver a la normalidad. Mientras dure el efecto, será impactado con ventaja por cualquier ataque CaC o proyectil.*

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d4 de daño físico.

**ARAÑA PEQUEÑA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 6 | 3 | 4 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 | 5 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 6 |

**CARACTERÍSTICAS**Movimiento 5m  
Trepan  
Tamaño pequeño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Colmillos:** 1d3 daño. Crítico: +4 daño. Si falla RES, suma daño crítico.

**ARAÑA MEDIANA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 16 | 2 | 6 | 5 | 0 | 5 | 3 | 8 | 8 | 8 | 5 | 2 | 2 | 1 | 4 |

**CARACTERÍSTICAS**Movimiento 7m  
Trepan  
Tamaño mediano

**ARMAS Y HABILIDADES  
Colmillos:** 1d6 daño. Crítico: +8 daño. Si falla RES, suma daño crítico.**Disparo venenoso: (PUN)** 1d8 de daño físico. Crítico: falla tirada automáticamente. Alcance 5m. Si falla RES, hace que no coagule la sangre y el veneno de sus colmillos es más fácil que penetre, por lo que se falla siempre la tirada de los colmillos. Dura hasta el siguiente descanso largo.

**Red***El objetivo hace AGL, si falla, queda Inmovilizado. Cada turno puede intentar liberarse con FZA. La Araña tiene +3 crítico contra objetivos en su red.*

**ARAÑA GRANDE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 65 | 2 | 9 | 7 | 0 | 11 | 7 | 10 | 12 | 10 | 7 | 7 | 5 | 1 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 2  
Movimiento 10m  
Trepa  
Tamaño grande (3x3)

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d12. Crítico: +15 daño. Si falla RES, suma daño crítico.**Disparo venenoso: (PUN)** 1d12 de daño físico. Crítico: +8 daño y falla tirada automáticamente. Alcance 10m. Si falla RES (12), hace que no coagule la sangre y el veneno de sus colmillos es más fácil que penetre, por lo que se falla siempre la tirada de los colmillos. Dura hasta el siguiente descanso largo.

**Red***Reacción**Lanza su tela de araña sobre una zona de 3m de radio, obligando a todos los afectados a realizar AGL (12), si fallan, quedan Inmovilizados. Cada turno puede intentar liberarse con FZA (12). La Araña tiene +5 crítico contra objetivos en su red.*

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d4 de daño físico.

**PESADILLA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 3 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Movimiento 3m  
Levitan, visión verdadera y etéreos  
Tamaño mediano

**ARMAS Y HABILIDADES  
Pesadilla** *Atravesar a una criatura, la obliga a realizar una tirada de INT y una de VOL. Si falla INT, la pesadilla desaparecerá, pasando a habitar la mente del objetivo. Y si falla VOL, la criatura quedará Aterrorizada y sufrirá 1d6 de daño verdadero.   
Las pesadillas que invadan al objetivo, le causan 1 de daño verdadero cada noche y no le permiten descansar, con todo lo que ello conlleva.  
Para librarse de ellas, debe meditar durante horas y concentrarse en sus recuerdos, eso le hará abstraerse hasta ver proyecciones de sus memorias, corruptas por las Pesadillas. El jugador debe sacrificar parte de su mente para expulsarlas, reduciendo permanentemente su INT 1 por cada Pesadilla.*

**ELEMÉNCURO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 23 | 2 | 6 | 2 | 0 | 8 | 3 | 4 | 2 | 8 | 2 | 1 | 3 | 1 | 6 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Movimiento 5m  
Salto en línea recta de 8m (a cambio del movimiento). Puede agarrar al llegar.  
Tamaño mediano

Tiene ventaja para Agarrar, Inmovilizar y mantener a sus presas.

Son inmunes al daño de su elemento, y el resto de elementos lo resisten.

Sus tentáculos liberan a sus presas instantáneamente si se dañan con algo cortante.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Liberar elemento** *Reacción  
Libera su elemento dañando a los que estén cerca:*

* *Si están a 1m: 1d4 de daño mágico*
* *Si están Agarrados: 1d10 daño mágico*
* *Si están Inmovilizados: 1d20 daño mágico*

**SERPIENTE ALADA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 55 | 2 | 8 | 6 | 0 | 9 | 8 | 9 | 8 | 0 | 5 | 2 | 7 | 1 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 1  
Movimiento 6m  
Vuelo 10m (1 acción para levantar el vuelo)  
Alcance 2m  
Tamaño grande

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8 daño físico. Crítico: +8 daño. El objetivo debe hacer tiradas de RES hasta superarla. Por cada fallo, sufre 1d3 de daño verdadero y aplica desventaja a la siguiente tirada. Obtener una pifia, reducirá a 0 los PS del objetivo.

**Flema venenosa:** 1d6 daño físico. Crítico: +8 daño. Tirada de RES y si falla, reduce el Movimiento de su siguiente turno tanto como marque la diferencia.

**Constricción:** Puede Agarrar e Inmovilizar en la misma acción. Además, tiene ventaja y puede repetir la tirada para mantener inmovilizado al objetivo. Además, debido a la fisionomía de la serpiente, puede mantener el inmovilizado sin perder su turno, aunque no podrá moverse.

**Coletazo:** 1d6 físico. Crítico: +8 daño. Reacción cuando alguien sale de su alcance.

**WYVERNO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 80 | 0 | 9 | 4 | 0 | 11 | 12 | 5 | 3 | 0 | 4 | 3 | 10 | 0 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 2  
Movimiento 6m  
Vuela 10m  
Alcance 2m  
Tamaño grande (3x3)

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8+3. Crítico: +10 daño. Si los PS del objetivo están por debajo del 50%, el daño es 1d12+6.

**Garras**: 1d8+3. Crítico: +10 daño. Si gana un duelo FZA-FZA, derriba al objetivo. Además, causará la mitad de daño a todas las criaturas adyacentes al objetivo.

**Cola**: 1d8+3. Crítico: +10 daño. Si gana un duelo FZA-FZA, derriba al objetivo en el sitio o puede lanzarlo en la dirección deseada hasta 3 metros. Puede consumir su Reacción para atacar a un objetivo que salga de su alcance.

**Aliento** *Daño 1d12+6 daño mágico (fuego)  
Alcance 6m de distancia en un cono de 45º  
Escupe un poderoso aliento de fuego, dañando a los objetivos en el área de efecto. Los que superen una tirada de AGL reducirán el daño a la mitad. Los que sufran alguna restricción fallarán automáticamente. Tras lanzar el aliento, debe esperar una ronda antes de volver a lanzarlo.*

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d4 de daño físico.

**GEÓCRANO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 20 | 3 | 5 | 5 | 0 | 7 | 6 | 8 | 2 | 0 | 5 | 2 | 3 | 2 | 8 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Movimiento 3m  
Tamaño mediano

Puede saltar 5m en línea recta por turno gastando 1m de su movimiento.

Desventaja para impactarle CaC e interactuar con él (Agarrar, empujar, etc)

**ARMAS Y HABILIDADES  
Lengua**: 1d6. Crítico: +8 daño. Atrapa tras cada impacto.  
**Cabezazo:** 1d8. Crítico: +8 daño. Saltar y cabecear al agarrado tiene ventaja y el daño aumenta a 1d12.  
**Moco:** 1d6 físico. Cr: +8 daño. 10m de alcance. Si falla RES, 1d6 verdadero extra.

**MAYLISS**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 50 | 2 | 8 | 8 | 0 | 4 | 6 | 9 | 7 | 9 | 10 | 8 | 8 | 10 | 8 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño mediano

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**GÁRGOLA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 40 | 0 | 7 | 6 | 7 | 9 | 15 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 10 | 0 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 3m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**GÓLEM**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 100 | 0 | 8 | 7 | 0 | 13 | 17 | 4 | 6 | 2 | 3 | 3 | 10 | 1 | 2 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 3m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**HOMBRE LOBO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 45 | 1 | 9 | 6 | 0 | 9 | 9 | 10 | 9 | 5 | 9 | 9 | 8 | 4 | 3 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 3m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**QUIMERA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 68 | 0 | 8 | 0 | 0 | 9 | 8 | 10 | 7 | 0 | 8 | 6 | 7 | 2 | 7 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 3m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**KROTUS**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 85 | 0 | 7 | 0 | 0 | 12 | 12 | 5 | 7 | 0 | 2 | 1 | 8 | 0 | 2 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 3m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NIO’HEN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 90 | 0 | 10 | 7 | 10 | 11 | 9 | 8 | 7 | 8 | 13 | 10 | 11 | 5 | 7 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 6m  
Alcance 3m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES**

**CHUPASANGRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 5 | 2 | 4 | 0 | 0 | 1 | 3 | 8 | 4 | 0 | 7 | 1 | 3 | 1 | 7 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Vuelo 5m  
Tamaño diminuto

Detectan criaturas invisibles con su sonar

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d4. Crítico: +6 daño. Drenan todo el daño causado.

**HADA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 4 | 2 | 3 | 0 | 6 | 1 | 1 | 7 | 6 | 8 | 7 | 6 | 1 | 8 | 8 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Vuelo 5m  
Etérea  
Tamaño diminuto

Son seres luminosos que alumbran con luz blanca a 5m.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Impacto mágico**1d4 mágico. Crítico: +6 daño.

**Toque sanador** 1d20 sanación. Crítico: +20 sanación. Alcance: Toque

**SÁTIRO**

**CARACTERÍSTICAS**Stats de humano  
Movimiento 5m  
Tamaño mediano

**ARMAS Y HABILIDADES  
Cuernos**: 1d3. Crítico: +6 daño. Si Carga desde 4m o más, aumenta a 1d10 el daño y +8 de daño crítico.

**MÓLBOL**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 80 | 0 | 9 | 0 | 0 | 10 | 13 | 2 | 3 | 0 | 2 | 1 | 10 | 0 | 2 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 2  
Movimiento 6m  
Alcance 2m  
Tamaño grande (3x3)

**ARMAS Y HABILIDADES  
Ácido**: Causa 1d6 de daño verdadero extra cada vez que cause daño de la forma que sea. Además, derrite la ropa y pertenencias del objetivo. Tardará más o menos en función de lo resistente que sea cada objeto. También se aplica cuando alguien le ataca CaC.

**Mordisco**: 1d10+3. Crítico: +10 daño. Si los PS del objetivo están por debajo del 50%, el daño es 1d20+6.

**Tentáculos**: Una vez durante su turno, y como acción gratis, podrá lanzar uno de sus tentáculos hacia un objetivo a 5m de él para intentar Agarrarlo. Todo objetivo Agarrado por el tentáculo sufrirá Ácido al inicio de su turno. Puede usarlo como Reacción cuando alguien intenta alejarse más de 5m de él.

**Aliento fétido**: Puede usarse en un como de 45º y 10m o a 5m a su alrededor. Todos los afectados hacen tirada de RES (12) por cada uno de los siguientes efectos:

* **Corrupción**: 1d10 de daño verdadero. 50% daño si supera.
* **Debilitación**: Desventaja en todo de forma permanente hasta el siguiente descanso.
* **Nublar sentidos:** Hace que el objetivo esté silenciado, cegado y sordo hasta el final de la siguiente ronda.

Cuando muera, tirará este aliento a su alrededor.

**KAGUNE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 40 | 2 | 8 | 0 | 0 | 8 | 8 | 11 | 9 | 5 | 6 | 7 | 4 | 2 | 4 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 1  
Movimiento 10  
Tamaño grande

Trepa sin problemas

Exoesqueleto: +3 RD (rígido)

Pueden razonar hasta cierto punto, llegando a trazar planes de emboscada a sus víctimas e incluso a entender algunas emociones del resto de criaturas.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño. Se considera arma dual. Puede usarse como Reacción contra un objetivo Inmovilizado.

**Aguijón**: 1d8. Crítico: +8 daño. Tirada de RES o veneno paralizante. Se considera Inmovilizado hasta que supere la tirada de RES al inicio del turno.

**ELEMENTAL FUEGO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 18 | 0 | 5 | 8 | 8 | 2 | 6 | 5 | 5 | 2 | 5 | 8 | 9 | 5 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Etéreos y vuelo 5m  
Tamaño mediano

Inmune a fuego y vulnerable a hielo.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Disparo elemental:(PUN)** 1d10. Crítico: +10 daño. Fuego +1d3 daño

**ELEMENTAL HIELO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 18 | 0 | 5 | 8 | 8 | 2 | 6 | 5 | 5 | 2 | 5 | 8 | 9 | 5 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Etéreos y vuelo 5m  
Tamaño mediano

Inmune a hielo y vulnerable a fuego.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Disparo elemental:(PUN)** 1d10. Crítico: +10 daño. Hielo duelo MAG-MAG o RES y desventaja.

**ELEMENTAL AGUA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 18 | 0 | 5 | 8 | 8 | 2 | 6 | 5 | 5 | 2 | 5 | 8 | 9 | 5 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Etéreos y vuelo 5m  
Tamaño mediano

Inmune a hielo y vulnerable a rayo.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Disparo elemental:(PUN)** 1d10. Crítico: +10 daño. Agua duelo MAG-MAG o RES y desventaja.

**ELEMENTAL VIENTO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 15 | 4 | 5 | 8 | 8 | 2 | 5 | 8 | 8 | 2 | 5 | 8 | 9 | 5 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Etéreos y vuelo 12m  
Tamaño mediano

Inmune a viento.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Disparo elemental:(PUN)** 1d10. Crítico: +10 daño. Viento duelo MAG-MAG o FZA y mueve 1m en la dirección que quiera.

**ELEMENTAL RAYO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 15 | 4 | 5 | 8 | 8 | 2 | 5 | 8 | 8 | 2 | 5 | 8 | 9 | 5 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Etéreos y vuelo 12m  
Tamaño mediano

Inmune a rayo.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Disparo elemental:(PUN)** 1d10. Crítico: +10 daño. Rayo 1d3 daño mágico a quien quiera a 3m.

**ELEMENTAL ROCA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 28 | 0 | 6 | 6 | 6 | 9 | 12 | 1 | 1 | 2 | 3 | 8 | 9 | 5 | 5 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Movimiento 3m  
Tamaño mediano

Inmune a fuego, hielo, rayo y viento.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Golpe:** Equivale a 2 mazas duales.

**Disparo elemental:(PUN)** 1d10. Crítico: +10 daño. Rayo 1d3 daño mágico a quien quiera a 3m.

**CONTEMPLADOR**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 60 | 0 | 8 | 8 | 0 | 6 | 8 | 5 | 2 | 0 | 13 | 11 | 10 | 8 | 7 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Vuela 4m  
Tamaño mediano

Visión verdadera dentro de su Ojo del infinito.

Reducción a la mitad del daño mágico.

Suelen cavar sus bases usando sus rayos para tener ventaja.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d10. Crítico: +10 daño. Si los PS del objetivo están por debajo del 50%, el daño es 1d20.

**Rayos**: Puede lanzar un rayo desde sus tentáculos a su elección durante su acción.

Además, al inicio de cada turno, lanza rayos gratis. Lanzará 2d6, siendo el número obtenido el rayo lanzado (5 y 6 no lanza ninguno).

Se pueden lanzar incluso estando aturdido o inmovilizado, usando PUN, 30m alcance:

1. **Desintegrador**: Causa 1d20+10 de daño mágico. Crítico: +20 daño.
2. **Petrificante**: Tirada de AGL o petrificado permanentemente (efecto mágico)
3. **Anulador**: Reduce a 0 todos los USOS del objetivo.
4. **Manipulador**: Duelo CAR-VOL o lo controla durante su siguiente turno. Al final, puede intentar librarse superando VOL.

**Ojo del infinito**: Donde mire, en un cono de 45º y 30m, anula cualquier uso de magia y tendrá visión verdadera. Puede cambiar de posición usando su Reacción.

**AZOTAMENTES**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 26 | 0 | 6 | 5 | 10 | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 10 | 10 | 7 |

**CARACTERÍSTICAS**  
Movimiento 5m  
Tamaño mediano

Son increíblemente inteligentes y orgullosos.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Maestro mentalista:** Tiene acceso a todas habilidades de Mentalista y de sus arquetipos y no tiene límite de USOS.

**MONO GIGANTE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 75 | 1 | 9 | 6 | 0 | 13 | 11 | 12 | 9 | 5 | 6 | 8 | 8 | 5 | 8 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 2  
Movimiento 10m  
Alcance 2m  
Tamaño grande (3x3)

Trepa sin problemas.

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8+2. Crítico: +10 daño. Si los PS del objetivo están por debajo del 50%, el daño es 1d12+4. Morder a alguien Inmovilizado con sus manos aumenta +3 crítico.

**Manos**: 1d6+2. Crítico: +8 daño. Duales y derriban con FZA-FZA o AGL. Además, causan la mitad del daño a las criaturas adyacentes al objetivo.

* Puede agarrar e inmovilizar al mismo tiempo con una sola mano.
* Andar con alguien en la mano le da desventaja en movimiento (y no puede usar la mano) pero causa 1d6 de daño físico al agarrado.
* Puede lanzar a 10m al objetivo. Si le gana un duelo FZA-AGL le causará 1d12 de daño y derribado.

**Avasallar**: Moverse sobre criaturas medianas o menores, les obligará a superar AGL o sufrir 1d4 de daño físico.

**Berrinche**: Comienza a golpear a su alrededor como un loco, realizando 6 ataques con desventaja a objetivos a su alcance (máximo 3 a cada uno). Tras ello, quedará derribado.

**PORTALUM**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| 100 | 0 | 7 | 4 | 0 | 12 | 15 | 1 | 1 | 2 | 9 | 7 | 13 | 8 | 7 |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 7m  
Alcance 3m  
Tamaño 5x5

Es inmune al daño físico

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.

**NOMBRE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **VEL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CARACTERÍSTICAS**Nivel de Leyenda 3  
Movimiento 5m  
Tamaño

**ARMAS Y HABILIDADES  
Mordisco**: 1d8. Crítico: +8 daño.