



MONSTER MANUAL

MANUAL DE MONSTRUOS



DUNGEONS & DRAGONS

Una colección de letales monstruos
para el juego de rol más importante del mundo

MONSTER MANUAL

MANUAL DE MONSTRUOS



CRÉDITOS

Diseñadores jefe de D&D: Mike Mearls y Jeremy Crawford.

Responsable del *Monster Manual*: Christopher Perkins.

Desarrollo de los perfiles: Chris Sims, Rodney Thompson y Peter Lee.

Desarrollo de las descripciones: Robert J. Schwalb, Matt Sennett, Steve Townshend y James Wyatt.

Editor jefe: Jeremy Crawford.

Edición: Scott Fitzgerald Gray.

Producción: Greg Bilsland.

Dirección de arte: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier y Shauna Narciso.

Diseño gráfico: Bree Heiss, Emi Tanji y Barry Craig.

Ilustración de la portada: Raymond Swanland.

Ilustraciones interiores: Tom Babbe, Daren Bader, John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Čeran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faile, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, jD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins y Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lübbe, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearling, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum y Mark Zug.



Descargo de responsabilidad: Cualquier parecido entre los monstruos que aparecen en este libro y los que existen de verdad es pura coincidencia. En especial los azotamientos, cuya existencia es total, absoluta y completamente imposible. Ni existen, ni manipulan en secreto al equipo de D&D. ¿De verdad falta poner un descargo de responsabilidad para esto? Tu cerebro no debería albergar pensamientos tan irrationales, que únicamente sirven para dejar tu mente abarrotada, confusa y asquerosamente correosa. Los cerebros sabrosos, tiernos y poco usados son los mejores. Así que deja este libro y ponte a ver reality shows en la tele o videos de gatos en Internet. Tengo entendido que son muy graciosos. No te arrepentirás, y no decimos esto solo porque nos encantás tanto tú como tu jugoso y succulento cerebro de jugador de rol.

ISBN: 978-84-16357-64-2

Edición española, 2017

Otras contribuciones: Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, y R.A. Salvatore.

Gestión de proyecto: Neil Shinkle, Kim Graham y John Hay.

Servicios de producción: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knannlein y Anita Williams.

Marca y marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom y Trevor Kidd.

Basado en el juego original obra de

E. Gary Gygax y Dave Arneson, con Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward y Don Kaye.

Y que posteriormente fue desarrollado por

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins y Rob Heinsoo.

Pruebas de juego por

más de 175.000 entusiastas de D&D. ¡Gracias!

Con el consejo de

Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharité, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler y Arthur Wright.

LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.

Traducción: Rodrigo García Carmona, Pablo Fontanilla Arranz, Gabriel García-Soto Barrenechea, Jaime Oliveros García.

Corrección: Sergio Isabel Ludeña, José Manuel Sánchez García.

EDGE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

Director del proyecto: Matthew Vaughan

Equipo del proyecto: Kev Brett, Adam Simunovich

Productor: John-Paul Brisigotti



EN LA PORTADA

Raymond Swanland ilustra al Xanathar emboscando a unos exploradores en las profundidades más oscuras de Undermountain, dejando patente que los intereses de este contemplador, un señor del crimen, están fuertemente arraigados bajo Waterdeep.



ÍNDICE

Introducción	4	Galeb duhr	152
Aarakocra	12	Gárgola	153
Aboleth	13	Garra reptante	154
Acechador invisible	15	Genios	155
Ángeles	16	Gigantes	161
Ankheg	20	Gith	169
Aparición	21	Gnolls	173
Arpía	22	Gnomos de las profundidades (svirfneblin)	175
Azer	23	Goblins	176
Azotamente	24	Gólems	178
Banshee	26	Gorgon	182
Basilisco	27	Grell	183
Behir	28	Grick	184
Bestia trémula	29	Grifo	185
Bocón barbotante	30	Grimlock	186
Broza movediza	31	Guardián escudo	187
Bulette	32	Guiverno	188
Bullywug	33	Gules	189
Caballero de la muerte	34	Gusano púrpura	190
Calavera llameante	35	Hidra	191
Cambion	36	Hipogrifo	192
Carroñero reptante	37	Hobgoblins	193
Centauro	38	Hombre chacal	196
Chuul	39	Hombre lagarto	197
Cíclope	40	Homúnculo	199
Cienos	41	Hongos	200
Cocatriz	45	Horror acorazado	202
Contempladores	46	Horror ganchudo	203
Couatl	51	Kenku	204
Demonios	52	Kobolds	205
Devorador de intelectos	68	Kraken	206
Diablos	69	Kuo-toa	207
Dinosaurios	83	Lacero	211
Doppelganger	85	Lamia	212
Dracoliche	86	Licántropos	213
Dragones	89	Liche	219
Dragón feérico	122	Magmin	221
Dragón sombrío	87	Mantícora	222
Dragón tortuga	123	Manto	223
Draña	124	Mantoscuro	224
Dríade	125	Marchitas	225
Duendes	126	Medusa	227
Duergar	127	Mephits	228
Elementales	128	Merrow	231
Elfos: drows	131	Micónidos	232
Empíreo	135	Mimeto	235
Ent	136	Minotauro	236
Esfinges	137	Modrons	237
Espantapájaros	140	Mole sombría	240
Espectros	141	Momias	241
Esqueletos	142	Monstruo corrosivo	244
Estirges	144	Nagas	245
Ettercap	145	Nótico	247
Ettin	146	Objetos animados	248
Extraño de agua	147	Ogros	250
Fantasma	148	Oni	252
Flumph	149	Orcos	253
Fomoré	150	Osgo	257
Fuego fatuo	151		
		Oso lechuza	258
		Otyugh	259
		Pegaso	260
		Perforador	261
		Peryton	262
		Pesadilla	263
		Pixie	264
		Pseudodragón	265
		Quaggoth	266
		Quimera	267
		Rakshasa	268
		Redivivo	269
		Remorhaz	270
		Roc	271
		Sabueso infernal	272
		Sagas	273
		Sahuagin	277
		Salamandras	279
		Sátiro	281
		Semidragón	282
		Semiliche	283
		Sirénido	285
		Slaads	286
		Sombra	291
		Súcubo/Incubo	292
		Tarasca	294
		Thri-kreen	296
		Troglodita	297
		Troll	298
		Tumulario	299
		Unicornio	300
		Vampiro	302
		Xorn	306
		Yetis	307
		Yuan-ti	309
		Yugoloths	313
		Zombis	317
		Apéndice A: Criaturas diversas .	319
		Apéndice B: Personajes no Jugadores	342
		Índice de perfiles	351



INTRODUCCIÓN

Este bestiario es para narradores y creadores de mundos. Si alguna vez has pensado en dirigir una partida de DUNGEONS & DRAGONS con tus amigos, ya sea una aventura de una sesión o una larga campaña, en este volumen encontrarás página tras página de inspiración. Es el lugar en el que hallarás cualquier criatura que necesites, tanto malévolas como benignas.

Algunas de las criaturas que habitan en los mundos de D&D tienen sus orígenes en la mitología de pueblos reales o en la literatura fantástica. Otras, sin embargo, nacieron en D&D. Los monstruos de este libro han sido seleccionados de entre todas las ediciones anteriores del juego. Aquí encontrarás seres ya clásicos, como el contemplador o la bestia trémula, y creaciones más recientes, como el chuul o la rama marchita. Desde las bestias más comunes hasta los entes más extraños, terribles o ridículos. Al recopilar estos monstruos del pasado, hemos intentado reflejar la naturaleza tan polifacética de este juego, incluso aunque algunas de sus facetas no sean precisamente bonitas. En D&D hay monstruos de todas las formas y tamaños, con historias que no solo nos emocionan, sino que también nos hacen sonreír.

Es posible que, incluso aunque seas un Dungeon Master (DM, el Señor de la Mazmorra en español) veterano, ciertas de las descripciones de los monstruos te sorprendan, ya que hemos buceado en los *Monster Manual* del pasado y descubierto algún que otro aspecto de las criaturas que había caído en el olvido. También hemos añadido nuevos detalles. Como es lógico, puedes hacer lo que quieras con estos monstruos. Nada de lo que te digamos aquí tiene como fin coartar tu creatividad. Si en tu mundo los minotauros construyen barcos y se dedican a la piratería, ¿quién somos nosotros para llevarte la contraria? Al fin y al cabo, no deja de ser tu mundo.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Lo mejor de ser el DM es que puedes inventarte tu propio mundo de fantasía y dotarlo de vida. Y no hay mejor forma de llenar de vida un mundo de D&D que pobrándolo de criaturas. Quizá leas la descripción de uno de los monstruos y te sientas impulsado a crear una aventura que gire en torno a él, o a lo mejor se te ocurre una idea increíble para una mazmorra a la que solo le faltan los monstruos adecuados. Y ahí es donde entra el *Monster Manual*.

El *Monster Manual* es uno de los tres libros que conforman los cimientos de DUNGEONS & DRAGONS. Los otros dos son el *Player's Handbook* y el *Dungeon Master's Guide*. Este libro, al igual que el *Dungeon Master's Guide*, es para los DM. Utilízalo para poblar tus aventuras de molestos goblins, apestosos trogloditas, salvajes orcos, poderosos dragones o una auténtica horda de sabandijas.

Las directrices para crear tus propios monstruos se incluyen en el *Dungeon Master's Guide*, que también contiene tablas de monstruos errantes y otro material útil, que te ayudará usar los monstruos que aparecen aquí de formas interesantes. En su interior también encontrarás una serie de guías para modificar monstruos ya existentes.

Si nunca has dirigido una aventura de D&D antes, te recomendamos que te hagas con la *Caja de Inicio de DUNGEONS & DRAGONS*, que te enseñará cómo construir una aventura atractiva en torno a unos cuantos monstruos.

¿QUÉ ES UN MONSTRUO?

Un monstruo es cualquier criatura con la que se puede interactuar, combatir y llegar a matar. Incluso criaturas tan inofensivas como una rana o tan bondadosas como un unicornio son, bajo esta definición, monstruos. Por tanto, este término también se aplica a humanos, elfos, enanos y otros pueblos civilizados, tanto si son aliados como rivales de los personajes jugadores. Sin embargo, la mayoría de monstruos que moran en el mundo de D&D suponen amenazas que deben ser detenidas: demonios devastadores, diablos confabuladores, muertos vivientes capaces de robar el alma, elementales invocados... e incontables más.

Este libro contiene varios monstruos listos para llevar a la mesa de juego y fáciles de utilizar, de todos los niveles y para casi cualquier clima o terreno imaginables. Independientemente de si tu aventura se desarrolla en un pantano, una mazmorra o incluso otros planos de existencia, en este libro encontrarás monstruos adaptados a ese entorno.

¿DÓNDE HABITAN LOS MONSTRUOS?

Es posible que, si has descubierto D&D por primera vez, no estés familiarizado con los lugares extraños y maravillosos en los que es posible hallar (y enfrentarse con) monstruos.

MAZMORRAS

Cuando la mayor parte de la gente piensa en una mazmorra, se imagina un lugar con celdas oscuras, barrotes de hierro y grilletes. Pero en D&D la palabra "mazmorra" posee un significado más amplio, pues cubre cualquier ubicación cerrada e infestada de monstruos. La mayoría de mazmorras son extensos complejos subterráneos. Aquí tienes unos cuantos ejemplos:

- La torre en ruinas de un mago, en lo alto de una colina solitaria y plagada de túneles llenos de goblins.
- La pirámide de un faraón, llena de criptas encantadas y cámaras secretas llenas de tesoros.
- Una ciudad perdida en medio de la selva, cubierta de vegetación e infestada de demonios y los sectarios que los adoran.
- La tumba helada de un rey de los gigantes de escarcha.
- Un complejo de alcantarillas sucio y laberíntico, controlado por una banda de hombres rata.

EL UNDERDARK

No hay mazmorra más grande que el Underdark (*Infraoscuridad* en español), un mundo debajo del de la superficie. Es un enorme reino subterráneo, en el que moran los monstruos acostumbrados a la oscuridad. Se trata de un territorio lleno de cavernas sumidas en tinieblas y conectadas mediante túneles que no hacen sino descender. Uno podría pasarse la vida entera (jaunque sería una existencia breve!) explorando el Underdark. Si lo hicieras, encontrarías lugares como los siguientes:

- Una prisión o manicomio construido por los azotamientos, lleno de siervos descerebrados y lunáticos delirantes.
- Una necrópolis enana perdida, plagada de incontables tumbas polvorrientas que están esperando ser saqueadas.
- Un puesto fronterizo fortificado, hasta los topes de armamento, que protege el acceso a una espléndida ciudad drow.
- Una grieta subterránea llena de hongos gigantes y gobernada por un contemplador megalomaníaco o un rey fomoré loco.
- Un archipiélago de islas de roca sobre un vasto mar sin sol, hogar de aboleths y kuo-toas enloquecidos.

LA NATURALEZA

No todos los monstruos habitan bajo tierra. Muchos viven en desiertos, montañas, pantanos, cañones, bosques y otros entornos naturales muy diversos. Pero estos lugares pueden ser tan peligrosos como cualquier mazmorra, ¡sobre todo cuando no hay dónde esconderse! Algunas localizaciones naturales son tanto o más impresionantes que una mazmorra:

- Un nido de rocas hecho de los cascotes astillados de numerosos barcos, construido sobre una montaña solitaria o en una colina rocosa.
- Una vasta tundra ártica que sirve de territorio de caza a berserkers y yetis.
- Un bosque primigenio protegido por ents o corrompido por gnolls adoradores de demonios.
- Un pantano envuelto en brumas habitado por hombres lagarto que adoran a un malvado dragón negro.
- Una isla selvática en la que coexisten dinosaurios y guerreros tribales humanos.

PUEBLOS Y CIUDADES

Algunas de las mejores aventuras se desarrollan en las cunas de la civilización. Los entornos urbanos dan a los aventureros la oportunidad de codearse con los ricos y los poderosos, enfrentarse a los desechos de la sociedad y descubrir el monstruoso mal que se oculta tras una fachada de civismo.

Dentro de los pueblos y ciudades medievales puede haber lugares tan peligrosos como cualquier mazmorra:

- Una torre de reloj que sirve de base de operaciones a un gremio de pícaros y asesinos kenkus.
- Una guarida de esclavistas, oculta tras los muros de un orfanato y dirigida por un rakshasa que se hace pasar por el director del centro.
- Una academia de magos, rebosante de corrupción y de practicantes de las artes nigrománticas.
- La mansión de un noble, en la que ricos sectarios adoran a un diablo y se reúnen para realizar sus sacrificios.
- Un templo, cripta o museo vigilado día y noche por autómatas.

BAJO EL AGUA

No todas las aventuras se desarrollan en tierra firme. Este libro contiene varios moradores de los océanos, desde los diabólicos sahuagins hasta los pacíficos elfos acuáticos que los desprecian. Bajo el agua se esconden muchas ubicaciones sorprendentes:

- Un cementerio de naves hundidas, en el que acechan tiburones, gules acuáticos y fantasmas iracundos.
- El castillo de coral de un gigante de las tormentas, bello pero ominoso.
- Una ciudad perdida en el fondo del mar, encerrada en una burbuja de aire y gobernada por una reina medusa.
- La cueva de un kraken o la cavernosa guarida de un dragón de bronce, llena de tesoros ancestrales.
- Un templo hundido consagrado a Sekolah, el dios malvado de los sahuagins.

LOS PLANOS DE EXISTENCIA

El Abismo, los Nueve Infiernos, la Ciudad de Oropel. Estos lugares remotos tientan a los aventureros de nivel alto, desafiando tanto a valientes como a locos a que intenten derrocar a sus malignos gobernantes y descubrir sus misterios ocultos. Los planos de existencia están llenos de criaturas poderosas y extrañas, desde los ordenados modrons hasta los sanguinarios demonios. Y en lo que a localizaciones interesantes respecta, no hay límite alguno a lo que puede llegar a existir cuando se dejan atrás las fronteras del mundo:



- La fortaleza de un diablo de la sima en Averno, la primera capa de los Nueve Infiernos.
- Un castillo encantado en el Shadowfell (*Páramo Sombrío* en español), que sirve de guarida a un dragón sombrío.
- La tumba de una reina elfa en los el Feywild (*Parajes Feéricos* en español).
- El palacio de un djinn en el Plano Elemental del Aire, lleno de maravillosos tesoros robados.
- El semiplano secreto de un liche, en el que el archimago muerto viviente esconde tanto su filacteria como su libro de conjuros.

En el *Dungeon Master's Guide* podrás encontrar más información sobre los planos de existencia.

¿QUÉ MONSTRUOS USAR?

Aunque muchos monstruos habitan en mazmorras, otros viven en desiertos, bosques, laberintos y otros entornos. Pero, independientemente de qué lugar considere el monstruo su hogar, tú puedes situarlo donde te plazca. Al fin y al cabo, las historias en las que se saca a las personas de su entorno son interesantes. Además, sorprender a tus jugadores con unos gricks escondidos bajo las arenas del desierto o una dríade que vive en una seta gigante en el Underdark puede ser muy divertido.

PERFIL

Los valores de juego de cada monstruo, que reciben en su conjunto el nombre de "perfil", contienen la información esencial que, como DM, necesitarás para poder controlarlo.

TAMAÑO

Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. La tabla "categorías de tamaño" muestra el área que cada criatura controla en combate en función de su tamaño. El *Player's Handbook* contiene más información sobre el tamaño de las criaturas y el espacio que ocupan.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO

Tamaño	Espacio	Ejemplos
Diminuto	2½ por 2½ pies	Diablillo, duende
Pequeño	5 por 5 pies	Goblin, rata gigante
Mediano	5 por 5 pies	Hombre lobo, orco
Grande	10 por 10 pies	Hipogrifo, ogro
Enorme	15 por 15 pies	Ent, gigante de fuego
Gargantuesco	20 por 20 pies o más	Gusano púrpura, kraken

TIPO

El tipo de un monstruo describe su naturaleza. Ciertos conjuros, objetos mágicos, rasgos de clase y otros efectos del juego afectan de forma especial a las criaturas de tipos concretos. Por ejemplo, una *flecha asesina de dragones* infinge daño

MODIFICAR CRIATURAS

A pesar de lo versátil que es esta selección de monstruos, podrás no encontrar la criatura adecuada para una de tus aventuras. Si te ocurre esto, no dudes en modificar un monstruo ya existente para adaptarlo a tus necesidades, ya sea tomando un atributo de otra criatura o recurriendo a una variante o plantilla, de las que hay algunos ejemplos en este libro. Pero no olvides que, al modificar un monstruo, aunque sea aplicándole una plantilla, podrás cambiar su valor de desafío.

El *Dungeon Master's Guide* da una serie de consejos para personalizar criaturas y calcular sus valores de desafío.

adicional no solo a los dragones, sino a todas las criaturas del tipo "dragón", como los dragones tortuga o los guivernos.

El juego incluye los siguientes tipos de monstruo, que por sí mismos no tienen regla alguna.

Las **aberraciones** son seres de naturaleza completamente alienígena. Muchos de ellos poseen habilidades mágicas innatas que no provienen de las fuerzas místicas del mundo, sino de la propia mente de la criatura. Las aberraciones por antonomasia son los aboleths, los azotamientos, los contempladores y los slaads.

Los **autómatas** no nacen de forma natural, sino que son construidos. Algunos han sido programados por sus creadores para obedecer unas instrucciones muy sencillas, mientras que otros tienen conciencia y son capaces de pensar por sí mismos. Los gólems son los autómatas arquetípicos. Muchas criaturas nativas del Plano Exterior de Mechanus, como los modrons, son autómatas creados a partir de la materia prima de su planto natal. Son producto de la voluntad de seres superiores.

Las **bestias** son criaturas no humanoides que forman parte del ecosistema. Algunas poseen poderes mágicos, pero la mayoría no son inteligentes y carecen de sociedad o idioma alguno. Ejemplos de bestias son los animales corrientes, los dinosaurios y las versiones gigantescas de ciertos animales.

Los **celestiales** son criaturas nativas de los Planos Superiores. Muchas de ellas sirven a los dioses, como sus mensajeros y agentes en el reino mortal y a lo largo y ancho de los planos. Los celestiales son buenos por naturaleza, así que aquellos individuos excepcionales que tienen otro alineamiento son rarezas espeluznantes. Los ángeles, couatls y pegasos son celestiales.

Los **cienos** son criaturas gelatinosas que suelen carecer de una forma concreta. Casi siempre subterráneas, moran en cuevas y mazmorras, donde se alimentan de desechos, carroña o las criaturas que poseen la mala suerte de cruzarse en su camino. Los cienos más famosos son los púdines negros y los cubos gelatinosos.

Los **dragones** son enormes criaturas aladas de aspecto reptiliano, tremadamente poderosas y de orígenes antiguos. Los auténticos dragones, entre los que se cuentan tanto los metálicos, bondadosos, como los cromáticos, malvados, son seres muy inteligentes y con poderes mágicos innatos. Esta categoría también cubre otras criaturas emparentadas, aunque de forma lejana, con los verdaderos dragones. Menos poderosas e inteligentes, sus facultades mágicas son inferiores a las de sus primos los dragones auténticos. Ejemplos de estos seres son los guivernos y pseudodragones.

Los **elementales** son criaturas naturales de los Planos Elementales. Algunos de los monstruos de este tipo son poco más que una masa animada del elemento que encarnan. Los seres comúnmente llamados elementales son un ejemplo de esto. Otros, sin embargo, son entidades biológicas rebosantes de energía elemental. Las diversas razas de genios, entre las que se encuentran los djinns y los ifrits, han creado las civilizaciones más importantes de los Planos Elementales. Otros ejemplos de criaturas elementales serían los azers, los acechadores invisibles y los extraños de agua.

Los **feéricos** son criaturas mágicas fuertemente ligadas a las fuerzas de la naturaleza. Moran en las arboledas crepusculares y los bosques cubiertos de bruma. En ciertos mundos están fuertemente ligados al Feywild, que incluso reciben el nombre de Plano Feérico. Aunque también es posible hallar a estas criaturas en algunos Planos Externos, especialmente en Arbórea y las Tierras de las Bestias. Las dríades, los duendes y los sátiroson seres feéricos.

Los **gigantes** se alzan sobre los humanos y otras razas similares. Su forma es parecida a la humana, pero algunos poseen varias cabezas (los ettins) o deformidades (los fomoré). Las seis variedades de gigantes verdaderos son los

gigantes de las colinas, de piedra, de escarcha, de fuego, de las nubes y de las tormentas. Además, hay otras criaturas que también son consideradas gigantes, como los ogros y los trolls.

Los **humanoides** constituyen la mayor parte de las culturas de los mundos de D&D, tanto salvajes como civilizadas. Este tipo incluye a los humanos y a una enorme variedad de otras especies. Son bípedos, conocen algún idioma y tienen alguna forma de estructura social. Muy pocos poseen capacidades mágicas innatas, aunque la mayoría pueden aprender a lanzar conjuros. Las razas de humanoides más comunes suelen ser las típicas de los personajes jugadores: humanos, elfos, enanos y medianos. Sin embargo, existen otras razas de humanoides, casi tan numerosas como las anteriores, pero mucho más salvajes, brutales, y, casi siempre, malvadas: los trasgos (goblins, hobgoblins y osgos), los orcos, los gnolls, los hombres lagarto y los kobolds.

Este libro contiene una gran variedad de humanoides, pero las razas que aparecen en el *Player's Handbook* (con la excepción de los drows) se tratan en el apéndice B, que contiene varios perfiles que puedes usar para crear miembros de estas razas.

Los **infernales** son criaturas retorcidas naturales de los Planos Inferiores. Algunos sirven a los dioses, aunque la mayoría trabajan para los archidiablos y los príncipes demonio. Ciertos magos y sacerdotes malvados intentan invocar infernales al mundo material para que cumplan sus órdenes. Si un celestial maligno es una rara avis, un infernal bueno es prácticamente inconcebible. Los demonios, diablos, sabuesos infernales, rakshasas y yugoloths son todos ellos infernales.

Las **monstruosidades** son monstruos en el sentido más literal de la palabra: criaturas aterradoras que no son ni normales ni naturales y prácticamente nunca bondadosas. Algunas son el resultado de experimentos mágicos que han salido mal (como los osos lechuza), mientras que otras son producto de horribles maldiciones (como los minotauros y los yuan-ti). Se resisten a cualquier taxonomía, por lo que este tipo suele servir como un cajón de sastre en el que meter a todas aquellas criaturas que no encajan en ningún otro.

Los **muertos vivientes** son criaturas que antaño estuvieron vivas, pero que ahora se alzan en una horrible parodia de la vida, víctimas de la nigromancia o de alguna maldición impía. Tanto los cadáveres animados, como los vampiros y los zombis, como los espíritus incorpóreos, como los fantasmas y espectros, son muertos vivientes.

Las **plantas** no son, en este contexto, simple flora, sino criaturas del reino vegetal. La mayoría son capaces de desplazarse y algunas son carnívoras. Las plantas por excelencia son las brozas movedizas y los ents. Las criaturas fúngicas, como las esporas de gas y los micónidos, también entran en esta categoría.

ETIQUETAS

Un monstruo puede tener entre paréntesis una o más etiquetas asociadas a su tipo. Por ejemplo, el orco es del tipo *humanoide (orco)*. Estas etiquetas permiten dotar de un nivel de clasificación adicional a ciertos monstruos. No poseen ninguna regla asociada *per se*, pero otros aspectos del juego, como algunos objetos mágicos, pueden hacer referencia a ellas. Por ejemplo, una lanza que sea especialmente efectiva contra demonios podría surtir efecto contra cualquier monstruo con la etiqueta "demonio".

ALINEAMIENTO

El alineamiento de un monstruo da pistas sobre su temperamento y forma de afrontar una situación de interpretación o de combate.

Así, será difícil razonar con una criatura caótica malvada, que podría atacar sin ser provocada. Por contra, quizás un monstruo neutral esté más dispuesto a negociar. El *Player's Handbook* describe los alineamientos.

El alineamiento que aparece en el perfil de cada monstruo es el que se asume por defecto, pero no temas cambiar el alineamiento de una criatura para que se adapte mejor a las necesidades de tu campaña. Si quieras tener un dragón verde bueno o un gigante de las tormentas malvado, no seremos nosotros quienes te lo impidamos.

Ciertas criaturas pueden poseer **cualquier alineamiento**. Eso quiere decir que serás tú quien lo elija. Es posible que, en algunos de estos monstruos, también se indique si la criatura tiene tendencia o aversión a la ley, el caos, el bien o el mal. Por ejemplo, un berserker puede ser de cualquier alineamiento caótico (caótico bueno, caótico neutral o caótico malvado), ya que todos ellos cuadran con su naturaleza.

Muchas criaturas de inteligencia limitada no entienden conceptos como la ley, el caos, el bien o el mal. No toman decisiones morales, sino que simplemente actúan según les dictan sus instintos. Estas criaturas son **sin alineamiento**. Es decir, que no poseen alineamiento alguno.

CLASE DE ARMADURA

Si un monstruo lleva armadura o escudo, su **Clase de Armadura** (CA) ya tiene en cuenta tanto este equipo como su Destreza. En caso contrario, su CA estará basada en su modificador por Destreza y en cualquier armadura natural que posea. Si la criatura posee armadura natural, porta escudo o viste armadura, este hecho aparecerá tras la CA en paréntesis.

PUNTOS DE GOLPE

Lo normal es que un monstruo muera o sea destruido si sus puntos de golpe se reducen a 0. Puedes consultar el resto de reglas sobre los puntos de golpe en el *Player's Handbook*.

El perfil de una criatura muestra tanto los dados a tirar para calcular sus puntos de golpe como el valor medio de esta tirada. Así, un monstruo con 2d8 puntos de golpe tendrá 9 de media ($2 \times 4\frac{1}{2}$).

El tamaño de la criatura determina qué dado se usará para calcular sus puntos de golpe, tal y como se indica en la tabla "Dado de Golpe por tamaño".

DADO DE GOLPE POR TAMAÑO

Tamaño del monstruo	Dado de Golpe	PG medios por dado
Diminuto	d4	2½
Pequeño	d6	3½
Mediano	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Gargantuesco	d20	10½

El modificador por Constitución también afecta a la cantidad de puntos de golpe del monstruo. Este modificador se multiplica por el número de Dados de Golpe que la criatura posee, y el resultado se suma a sus puntos de golpe. Por tanto, un monstruo con Constitución 12 (modificador de +1) y 2d8 Dados de Golpe tendrá $2d8 + 2$ puntos de golpe (11 de media).

VELOCIDAD

La velocidad de un monstruo te indica cuánto puede moverse en su turno. El *Player's Handbook* contiene más información sobre la velocidad.

Todas las criaturas poseen una velocidad caminando, llamada simplemente "velocidad". Aquellos seres que no dispongan de forma de locomoción terrestre alguna, tendrán una velocidad caminando de 0 pies.

Además, algunas criaturas poseen también otras formas de movimiento.

EXCAVAR

Los monstruos que tengan una velocidad excavando podrán usarla para desplazarse a través de arena, tierra, barro o hielo. Estas criaturas solo pueden moverse a través de roca sólida si poseen algún atributo especial que se lo permite.

NADAR

Los monstruos con velocidad nadando no necesitan invertir movimiento adicional para nadar.

TREPAR

Si el monstruo tiene velocidad trepando, podrá utilizar parte de su movimiento para desplazarse por superficies verticales. No necesitará emplear movimiento adicional para trepar.

VOLAR

Las criaturas con velocidad volando pueden usar todo o parte de su movimiento para volar. Algunos monstruos son capaces de levitar, por lo que hacer que caigan al suelo es especialmente difícil, tal y como se explica en las reglas de vuelo que aparecen en el *Player's Handbook*. Estos monstruos dejan de levitar cuando mueren.

PUNTUACIONES DE CARACTÉRISTICA

Todos los monstruos poseen seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) con sus modificadores correspondientes. El *Player's Handbook* contiene más información sobre las puntuaciones de característica y para qué se utilizan.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Solo las criaturas con un talento especial para resistir ciertos efectos tienen el apartado "tiradas de salvación" en su perfil. Por consiguiente, un monstruo que no pueda ser fácilmente hechizado o asustado recibirá un bonificador a sus tiradas de salvación de Sabiduría. La mayoría de las criaturas no poseen bonificadores adicionales a sus tiradas de salvación, y en estos casos este apartado no aparecerá.

El bonificador a una tirada de salvación de un monstruo es siempre la suma de su modificador por característica pertinente y su bonificador por competencia, que depende del valor de desafío de la criatura. Esto se muestra en la tabla "bonificador por competencia por valor de desafío".

HABILIDADES

Solo los monstruos competentes en una o más habilidades tienen el apartado "habilidades" en su perfil. Por ejemplo, una criatura muy observadora y sigilosa podría poseer bonificadores superiores a lo normal en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y Destreza (Sigilo).

BONIFICADOR POR COMPETENCIA POR VALOR DE DESAFÍO

Valor de desafío	Bonificador por competencia	Valor de desafío	Bonificador por competencia
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

El bonificador a una habilidad de un monstruo es siempre la suma de su modificador por característica pertinente y su bonificador por competencia, que depende del valor de desafío de la criatura. Esto se muestra en la tabla "bonificador por competencia por valor de desafío". También podrían aplicarse otros modificadores. De hecho, ciertos monstruos tienen una bonificador mayor de lo esperado (normalmente el doble de su bonificador por competencia) para representar su pericia excepcional.

VULNERABILIDADES, RESISTENCIAS E INMUNIDADES

Existen criaturas que poseen vulnerabilidad, resistencia e inmunidad a ciertos tipos de daño. Algunas incluso son resistentes o inmunes a todo el daño que no provenga de ataques mágicos, que son todos aquellos hechos utilizando un conjuro, objeto mágico o cualquier otro origen mágico. Además, algunos monstruos también son inmunes a ciertos estados.

SENTIDOS

El apartado "sentidos" indica la Sabiduría (Percepción) pasiva de la criatura, así como cualquier otro sentido especial que esta pueda tener. Los sentidos especiales se enumeran a continuación:

VISIÓN CIEGA

Una criatura con visión ciega puede percibir su entorno dentro del radio indicado sin necesidad de recurrir a la vista.

Las criaturas que poseen esta capacidad suelen carecer de ojos, como los grimlocks y los cienos grises, o pueden recurrir a la ecolocalización o a sentidos especialmente agudos, como los murciélagos o los verdaderos dragones.

Si un monstruo es ciego de forma natural, este hecho suele indicarse entre paréntesis. En estos casos, el radio de su visión ciega es la distancia máxima a la que alcanza su percepción.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Un monstruo con visión en la oscuridad puede, como el propio nombre indica, ver en la oscuridad dentro del radio indicado. Si en dicho radio hay luz tenue, será capaz de percibir como si hubiera luz brillante, y si hay oscuridad, como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puede distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris. Muchas criaturas subterráneas poseen este sentido especial.



COMPETENCIAS EN ARMAS, ARMADURA Y HERRAMIENTAS

Asume que las criaturas siempre son competentes con sus armas, armadura y herramientas. Si decides cambiar dichas armas y armadura por otras, serás tú el que escoga si sigue siendo competente con su nuevo equipo.

Por ejemplo, los gigantes de las colinas suelen llevar armaduras de pieles y empuñar garrotes grandes. Pero podrías equipar a uno concreto con una cota de malla y un hacha a dos manos. Si haces esto, deberás decidir si el gigante es competente con uno de los elementos de equipo, con los dos o con ninguno.

El *Player's Handbook* contiene las reglas para usar armas y armaduras con las que no se es competente.

SENTIR VIBRACIONES

Un monstruo capaz de sentir vibraciones puede detectar con precisión el origen de cualquier vibración dentro del radio especificado, siempre y cuando tanto la criatura como el origen de la vibración estén en contacto con la misma superficie. Sentir vibraciones no sirve para percibir criaturas voladoras o incorpóreas. Muchas de las criaturas capaces de excavar, como los ankhegs y las moles sombrías, disfrutan de este sentido especial.

VISIÓN VERDADERA

Un monstruo con visión verdadera puede ver en la oscuridad, tanto si esta es mágica como mundana; observar criaturas y objetos invisibles; detectar ilusiones como tales, teniendo éxito de forma automática en las tiradas de salvación contra ellas; percibir la verdadera forma de los cambiaformas o las criaturas transformadas mediante magia; e incluso ver en el Plano Etéreo dentro del alcance.

IDIOMAS

Los idiomas que el monstruo puede hablar aparecen en orden alfabetico. Cuando una criatura es capaz de entender un idioma, pero no hablarlo, esto se indica. El símbolo “—” significa que no puede hablar ni entender ningún idioma.

TELEPATÍA

La telepatía es una facultad mágica que permite al monstruo comunicarse mentalmente con otra criatura que esté dentro del alcance indicado. La criatura contactada no tiene por qué compartir un idioma con el monstruo para que este pueda comunicarse con ella, pero sí que es necesario que entienda al menos un idioma. Las criaturas sin telepatía pueden recibir mensajes telepáticos y responder a ellos, pero no son capaces ni de iniciar ni de dar por terminada una conversación telepática.

Los monstruos telépatas no requieren ver a la criatura con la que contactan y pueden finalizar el enlace telepático cuando quieran. El contacto también se romperá si las dos criaturas dejan de estar dentro del alcance de la telepatía o si el monstruo telépata se comunica con otra criatura distinta que se encuentre dentro de su alcance. Un monstruo con telepatía no necesita usar ninguna acción para iniciar o dar por terminada una conversación telepática. Sin embargo, si está incapacitado no podrá iniciar ninguna conversación nueva y, si había alguna en curso, este contacto finalizará.

Las criaturas dentro del área creada por un campo antimagia o en cualquier otro lugar en el que la magia no funcione no podrán enviar ni recibir mensajes telepáticos.

DESAFÍO

El **valor de desafío** de un monstruo indica la magnitud de la amenaza que este representa. Un grupo de cuatro personajes descansados y apropiadamente equipados debería ser capaz de derrotar a un monstruo con un valor de desafío igual al nivel de los aventureros sin sufrir bajas. Así, un grupo de cuatro aventureros de nivel 3 deberían sentir que una criatura con valor de desafío 3 es un oponente digno, pero no mortal.

Los monstruos significativamente menos poderosos que los personajes de nivel 1 tienen valores de desafío inferiores a 1. Las criaturas con un valor de desafío de 0 son despreciables salvo en números muy grandes; aquellas que carecen de una forma efectiva de atacar no valen ningún punto de experiencia, y las que sí poseen algún ataque están valoradas en 10 PX.

Ciertos monstruos representan un reto tan grande que incluso los grupos de nivel 20 tendrán problemas para ocuparse de ellos. Estos seres poseen un valor de desafío de 21 o más y han sido diseñados para poner a prueba las capacidades de los jugadores.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PX) que otorga una criatura están basados en su valor de desafío. Lo normal es que estos PX se concedan por derrotar al monstruo, pero el DM también podría recompensar a los personajes con ellos si encuentran alguna otra forma de neutralizar la amenaza que la criatura representa.

Salvo que se indique lo contrario, un monstruo invocado mediante un conjuro o cualquier otra aptitud mágica estará valorado en los PX que se indican en su perfil.

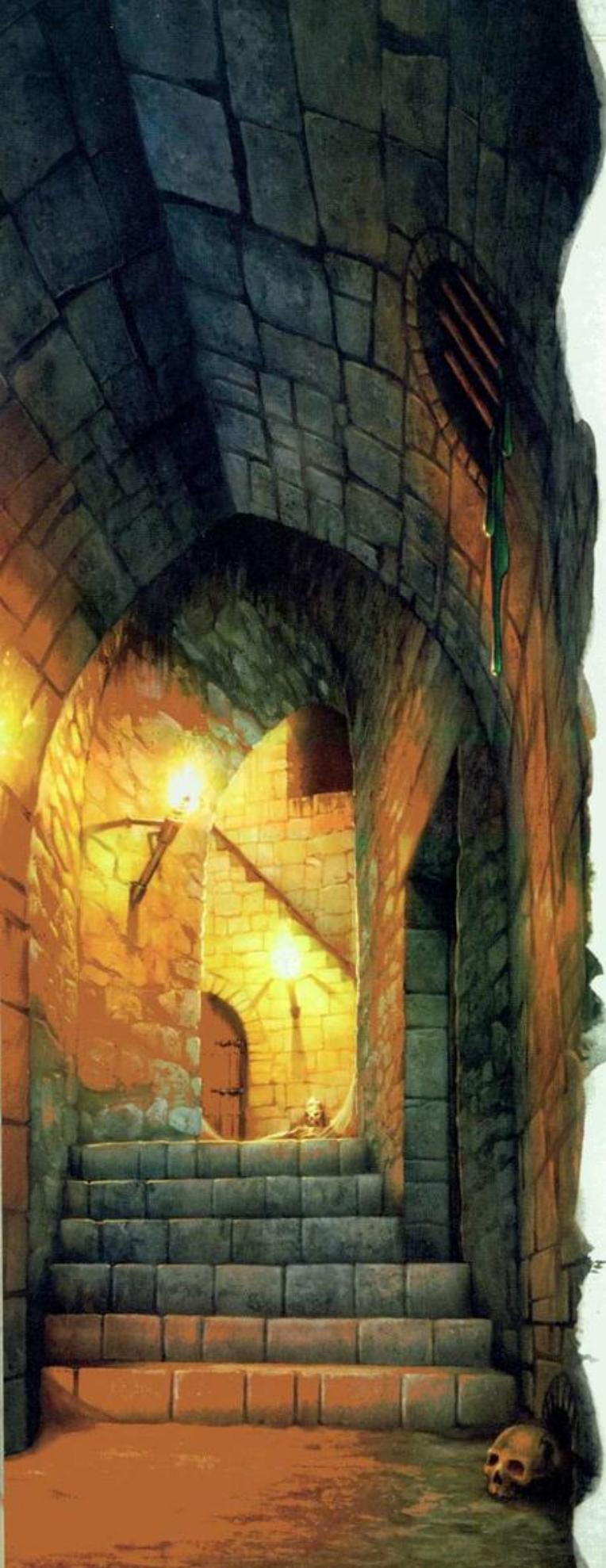
El *Dungeon Master's Guide* explica cómo diseñar encuentros a partir de una cantidad de PX y la mejor forma de ajustar su dificultad.

PUNTOS DE EXPERIENCIA POR VALOR DE DESAFÍO

Desafío	PX	Desafío	PX
0	0 o 10	14	11,500
1/8	25	15	13,000
1/4	50	16	15,000
1/2	100	17	18,000
1	200	18	20,000
2	450	19	22,000
3	700	20	25,000
4	1,100	21	33,000
5	1,800	22	41,000
6	2,300	23	50,000
7	2,900	24	62,000
8	3,900	25	75,000
9	5,000	26	90,000
10	5,900	27	105,000
11	7,200	28	120,000
12	8,400	29	135,000
13	10,000	30	155,000

ATRIBUTOS ESPECIALES

Los atributos especiales (que aparecen tras el valor de desafío, pero antes de las acciones y reacciones) son aspectos del monstruo que probablemente entren en juego durante un combate y por tanto precisan de una explicación adicional.



LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los monstruos con el atributo Lanzamiento de Conjuros tienen un nivel de lanzador y uno o más espacios de conjuro, que utilizarán para lanzar conjuros de nivel 1 o superiores, tal y como se explica en el *Player's Handbook*. El nivel de lanzador de conjuros también se emplea para los trucos que formen parte de este atributo.

La criatura también poseerá una lista de conjuros conocidos o preparados extraídos de una clase concreta. Asimismo, esta lista podría incluir conjuros obtenidos mediante uno de los rasgos de dicha clase, como pueden ser el Dominio Divino del clérigo o el Círculo Druídico del druida. El monstruo se considerará un miembro de la clase a efectos de sintonizarse con o usar objetos mágicos, pues estos podrían exigir que su portador pertenezca a dicha clase o tenga acceso a la lista de conjuros de la misma.

Además, la criatura podrá lanzar cualquierconjuro de su lista a un nivel superior si posee un espacio de conjuro del nivel necesario. Así, un mago drow, que tenga elconjuro de nivel 3 *relámpago*, podría lanzarlo a nivel 5 utilizando uno de sus espacios de conjuro de este nivel.

Puedes cambiar los conjuros que el monstruo conoce o ha preparado, reemplazando cada uno de ellos por otro del mismo nivel que pertenezca a la lista de conjuros de su clase. Aunque debes tener en cuenta que, si haces esto, la criatura podría representar un reto mayor o menor que el que su valor de desafío podría sugerir.

LANZAMIENTO DE CONJUROS INNATO

Los monstruos con la capacidad de lanzar conjuros de forma natural poseen el atributo Lanzamiento de Conjuros Innato. Salvo que se indique lo contrario, los conjuros innatos de nivel 1 o superior siempre se lanzan al nivel más bajo posible y no se pueden lanzar como si fueran de un nivel superior. Si la criatura conoce un truco en que el nivel del lanzador sea importante y este no se indica, emplea el valor de desafío como nivel.

Los conjuros innatos pueden tener restricciones o reglas adicionales. Por poner un ejemplo, un mago drow es capaz de lanzar de forma innata elconjuro *levitar*, aunque solo sobre sí mismo, por lo que esteconjuro únicamente podrá afectar al propio mago drow.

No es posible cambiar los conjuros innatos de un monstruo por otros distintos. Además, el bonificador de ataque se omitirá si estos conjuros no necesitan realizar tirada de ataque alguna.

PSIÓNICA

Los monstruos capaces de lanzar conjuros utilizando únicamente el poder de su mente tienen la etiqueta "psiónica" en sus atributos Lanzamiento de Conjuros o Lanzamiento de Conjuros Innato. Esta etiqueta no posee ninguna regla asociada, pero otros aspectos del juego podrían hacer referencia a ella. Los monstruos que la tienen no suelen necesitar ningún tipo de componentes para lanzar sus conjuros.

ACCIONES

Cuando un monstruo realice su acción podrá elegir entre las opciones que aparecen en el apartado "acciones" de su perfil o usar cualquiera de las acciones disponibles para todas las criaturas, como las de Correr o Esconderse. Estas figuran en el *Player's Handbook*.

ATAQUES CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Durante un combate, las acciones más habituales de una criatura serán los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Pueden tratarse de ataques de conjuro o ataques con armas, siendo estas o bien objetos artificiales o bien armas naturales, como garras o las púas de una cola. El *Player's Handbook* contiene más información sobre los tipos de ataques.

Criatura u objetivo. El objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia suele ser o una criatura o un objetivo. La diferencia entre ambos es que un "objetivo" puede ser tanto una criatura como un objeto.

Impacto. El daño infligido y cualquier otro efecto consecuencia de que el ataque impacte se indican empleando la notación "*Impacto*". Podrás elegir entre causar la media del daño o tirar, por lo que se muestran tanto los dados de daño como la media de la tirada.

Fallo. Si un ataque produce algún efecto cuando falla, esta información se indicará usando la notación "*Fallo*".

ATAQUE MÚLTIPLE

Los monstruos que pueden hacer varios ataques durante su turno tienen la acción "ataque múltiple". Sin embargo, esta acción no puede utilizarse para realizar un ataque de oportunidad, que deberá ser siempre un único ataque cuerpo a cuerpo.

MUNICIÓN

Los monstruos siempre llevan la munición necesaria para hacer sus ataques a distancia. Puedes suponer que cada criatura posee 2d4 unidades de munición para sus ataques con armas arrojadizas y 2d10 unidades de munición para sus ataques con armas de proyectiles, como los arcos y las ballestas.

REACCIONES

Si la criatura puede realizar algo especial con su reacción, aparecerá aquí. Si el monstruo no tiene reacciones especiales, este apartado no aparecerá.

USO LIMITADO

Algunas capacidades especiales, ya sean atributos, acciones o reacciones, poseen un número de usos restringido.

X/Día. La notación "X/Día" indica que una capacidad especial únicamente se puede emplear X veces. El monstruo recuperará los usos gastados tras finalizar un descanso largo. Por ejemplo, "1/Día" significa que la capacidad solo se puede usar una vez y que después de hacerlo el monstruo tendrá que realizar un descanso largo para poder volver a utilizarla.

Recarga X-Y. La notación "Recarga X-Y" significa que el monstruo únicamente puede emplear la capacidad especial una vez y que a partir de entonces existe una posibilidad de que esta se recargue durante cada asalto de combate. Al inicio de cada turno del monstruo, tira un d6. Si la tirada es uno de los números en el intervalo X-Y, este recuperará el uso de la capacidad especial. Estas capacidades también se recargan cuando el monstruo termina un descanso corto o largo.

Así, "Recarga 5-6" significa que la capacidad solo se puede utilizar una vez. Una vez hecho esto, al inicio de cada uno de los turnos del monstruo se tirará un d6 y este podrá volver a usar la capacidad si se saca un 5 o un 6.

Recarga tras un descanso corto o largo. Esta frase significa que el monstruo solo puede usar su capacidad especial una vez, pero que podrá volver a utilizarla después de terminar un descanso corto o largo.

EQUIPO

Lo normal es que el perfil de atributos de un monstruo no haga referencia alguna a equipo que no sean sus armas y armadura. Si la criatura lleva ropas regularmente, como es el caso de los humanoides, se supone que va apropiadamente vestida.

Puedes dar a los monstruos el equipo y bagatelas adicionales que quieras, usando el capítulo de equipo del *Player's Handbook* como inspiración. También debes decidir qué parte del equipo del monstruo es factible recuperar tras haberlo matado, y si dicho equipo sigue siendo utilizable. Por poner un ejemplo, la maltratada armadura de un monstruo no suele servir para nadie más.

REGLAS DE AGARRAR PARA MONSTRUOS

Muchos monstruos poseen ataques especiales que les permiten agarrar a sus presas muy rápidamente. Cuando un monstruo impacte con uno de estos ataques no tendrá que superar ninguna prueba de característica adicional para agarrar con éxito, salvo que el ataque especifique lo contrario.

Las criaturas agarradas por el monstruo pueden utilizar su acción para intentar escapar, lográndolo si tienen éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra la CD para escapar que aparece en el perfil del monstruo. Si no se proporciona ninguna CD para escapar, asume que ésta es 10 + el modificador por Fuerza (Atletismo) del monstruo.

Si un monstruo con capacidad para lanzar conjuros necesita componentes materiales, asume que tiene todos los necesarios para los conjuros que aparecen en su perfil.

CRIATURAS LEGENDARIAS

Las criaturas legendarias son capaces de proezas imposibles para seres ordinarios. Pueden realizar acciones fuera de su turno e incluso ejercer su influencia mágica en millas a la redonda. Si una criatura asume la forma de una criatura legendaria (mediante, por ejemplo, un conjuro), no obtendrá las acciones legendarias, acciones en guarida o efectos regionales de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

Las criaturas legendarias pueden realizar un cierto número de acciones especiales, llamadas acciones legendarias, fuera de su turno. Solo son capaces de utilizar una acción legendaria a la vez, y únicamente al final del turno de otra criatura. Estas criaturas recuperan las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno. Pueden decidir no emplearlas y, de hecho, no podrán hacerlo si están incapacitadas o, por la razón que sea, no pueden realizar acciones. Si son sorprendidas, no podrán utilizar sus acciones legendarias antes del final de su primer turno.

LA GUARIDA DE UNA CRIATURA LEGENDARIA

Algunas criaturas legendarias tendrán una sección dedicada a explicar cómo es su guarida y los efectos especiales que el monstruo puede crear mientras se encuentre en ella, ya sea de forma consciente o simplemente por estar presente. Solo las criaturas legendarias que pasan gran parte del tiempo en sus guardias poseen esta sección.

ACCIONES EN GUARIDA

Las criaturas legendarias que tienen acciones en guarida podrán recurrir a ellas para dominar la magia ambiental de su hogar. El monstruo podrá usar una de sus acciones en guarida en la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates). Aunque no podrá hacer esto si está incapacitado o, por la razón que sea, no puede realizar acciones. Si la criatura es sorprendida, no podrá utilizar sus acciones en guarida antes del final de su primer turno.

EFFECTOS REGIONALES

La mera presencia de una criatura legendaria puede tener efectos extraños y misteriosos en el entorno. Estos efectos se detallan en esta sección. Los efectos regionales acabarán de forma súbita o se disiparán pasado un tiempo cuando la criatura legendaria que los causa muera.



AARAKOCRA

Humanóide Mediano (aarakocra), neutral bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 20 pies, volar 50 pies

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

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: aarakocra, aurano

Desafío: 1/4 (50 PX)

Ataque en picado. Si el aarakocra 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 3 (1d6) de daño adicional al objetivo.

ACCIONES

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

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.

AARAKOCRA

Los aarakocras habitan en el Remolino Aullante, una tormenta sin fin de vientos poderosos y lluvias lacerantes que rodea el tranquilo reino de Aaqa en el Plano Elemental del Aire. Formando patrullas aéreas, estos seres humanoides con aspecto de pájaro protegen las fronteras de su hogar contra invasores del Plano Elemental de la Tierra, como las gárgolas, sus enemigos jurados.

Enemigos del Mal Elemental. Bajo el servicio de los duques del Viento de Aaqa, los aarakocra exploran los planos en busca de templos del Mal Elemental. Cuando descubren criaturas elementales malignas, las atacan de inmediato o vuelven a informar a los duques del Viento.

En el Plano Material, los aarakocra anidan en las montañas más altas, especialmente aquellos picos cercanos a portales al Plano Elemental del Aire. Desde esta posición en las alturas permanecen vigilantes, atentos a signos de una incursión elemental o nuevas amenazas contra su plano natal. Prefieren vivir como el viento, sin ataduras y en movimiento, pero son capaces de vigilar una región durante años si hace falta para protegerla de las incursiones del Mal Elemental.

Los aarakocra no poseen el concepto de frontera política o propiedad privada, y las gemas, oro o materiales preciosos tienen poco valor para ellos. Desde su punto de vista, una criatura debería usar lo que necesite y el resto lanzarlo al viento para disfrute de los demás.

La búsqueda de los siete fragmentos. Los duques del Viento de Aaqa provienen de una raza de seres elementales llamados vaatis, que tiempo ha gobernaron muchos mundos. Pero surgió una criatura conocida como la Reina del Caos, que inició una guerra interplanetaria contra el dominio vaati. Para combatir esta amenaza, siete héroes vaati combinaron sus poderes para crear una poderosa reliquia, la *Vara de la Ley*. Uno de los vaati se enfrentó en combate singular contra el mejor general de la reina, Miska la Araña Lobo, y logró matarlo clavándole la vara como si fuera una lanza. Pero la vara se partió en siete fragmentos, que se dispersaron por el multiverso. Los aarakocra buscan por todas partes indicios de la localización de estos fragmentos, para poder algún día reconstruir la que hoy es conocida como *Vara de las Siete Partes*.

INVOCAR ELEMENTALES DE AIRE

Cinco aarakocra a 30 pies o menos unos de los otros pueden invocar de forma mágica un elemental de aire. Cada uno de los cinco debe usar su acción y movimiento durante tres turnos consecutivos para ejecutar una danza aérea, concentrándose mientras lo hace (como si se concentrara en un conjuro). Cuando los cinco hayan terminado su tercer turno de danza, el elemental aparecerá en un espacio desocupado a 60 pies o menos de ellos. Será amistoso hacia los aarakocra, obedeciendo las órdenes que estos le den de forma verbal. Permanecerá durante 1 hora, hasta que él o todos sus invocadores mueran, o hasta que cualquiera de ellos utilice una acción adicional para desconvocarlo. Ninguno de los invocadores podrá repetir esta danza hasta que haya completado un descanso corto. Cuando el elemental vuelve al Plano Elemental del Aire, cualquier aarakocra a 5 pies puede acompañarlo y regresar con él.



ABOLETH

Aberración Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 135 (18d10 + 36)

Velocidad: 10 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +8, Sab +6

Habilidades: Historia +12, Percepción +10

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 20

Idiomas: habla de las profundidades, telepatía 120 pies.

Desafío: 10 (5.900 PX)

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

Nube Mucosa. Mientras permanezca bajo el agua, el aboleth está rodeado por una mucosa transformadora. Cualquier criatura que toque al aboleth o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si falla, enfermará durante 1d4 horas. Las criaturas enfermas solo podrán respirar bajo el agua.

Telepatía Inquisitiva. Si una criatura se comunica telepáticamente con el aboleth y este puede verla, descubrirá cuales son los deseos más fuertes de la criatura.

ACCIONES

Ataque múltiple. El aboleth realiza tres ataques con su tentáculo.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o contraerá una enfermedad. Esta enfermedad no tendrá efecto durante 1 minuto, y puede ser eliminada por cualquier magia que cure enfermedades.

Pasado 1 minuto, la piel de la criatura infectada se torna translúcida y legamiosa, y la víctima no podrá recuperar puntos de golpe a menos que esté debajo del agua. Además, llegados a este punto la enfermedad solo podrá ser curada mediante *curar* u otro conjuro de curación de enfermedades de nivel 6 o superior. Si la criatura no se encuentra sumergida en una masa de agua, recibirá 6 (1d12) de daño de ácido cada 10 minutos, aunque esto puede evitarse humedeciendo su piel antes de que pasen los 10 minutos.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño contundente.

Esclavizar (3/Día). El aboleth elige a una criatura a 30 pies o menos que pueda ver. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedará hechizado mágicamente por el aboleth hasta que este muera o se encuentre en un plano de existencia diferente al de la criatura. El objetivo hechizado estará bajo el control del aboleth y no podrá llevar a cabo reacciones. Además, los dos podrán comunicarse telepáticamente entre ellos a cualquier distancia.

Siempre que la criatura hechizada reciba daño, podrá repetir la tirada de salvación. Si tiene éxito, el efecto terminará inmediatamente. Además, como mucho una vez cada 24 horas, si el objetivo está a más de 1 milla del aboleth, también podrá volver a realizar la tirada de salvación.

ACCIONES LEGENDARIAS

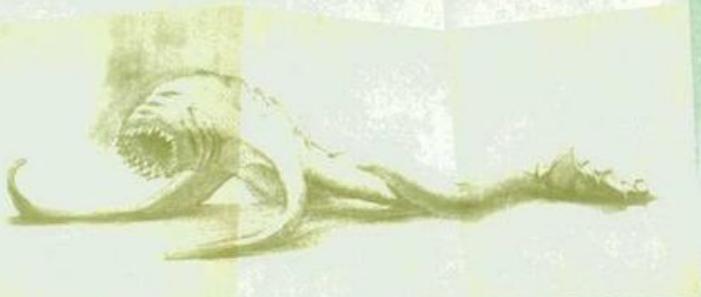
El aboleth puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y únicamente al final del turno de otra criatura. El aboleth recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El aboleth realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El aboleth realiza un ataque con la cola.

Drenaje psíquico (cuesta 2 acciones). Una criatura hechizada por el aboleth recibe 10 (3d6) de daño psíquico y este recupera tantos puntos de golpe como el daño recibido por dicha criatura.

“PODRÍA SER QUE LOS ABOLETHS FUERAN MÁS ANTIGUOS QUE LOS DIOSSES... QUE, ANTES DE QUE LOS SERES DIVINOS SURGIERAN, HORRORES DE ESTE TIPO DIERAN FORMA AL MULTIVERSO? UN PENSAMIENTO ESCALOFRIANTE.”
—VAQIR ZEH'R, FILÓSOFO GITHZERAI Y AUTOR DE EL REINO LEJANO: REAL E IRREAL.



ABOLETH

Antes de la llegada de los dioses, los aboleths merodeaban en océanos primordiales y lagos subterráneos. Extendiendo sus mentes, tomaron el control de las formas de vida incipientes de los reinos mortales, esclavizando a estas criaturas. Su dominio absoluto los convertía en dioses. Pero entonces aparecieron las verdaderas deidades, aplastando el imperio de los aboleths y liberando a sus cautivos.

Los aboleths no lo han olvidado.

Memoria eterna. Los aboleths tienen una memoria perfecta. Transmiten sus conocimientos y experiencias de generación en generación. Por eso el dolor causado por la derrota ante los dioses permanece intacto en sus mentes.

Las mentes de los aboleths son verdaderos tesoros escondidos de conocimiento antiguo, ya que son capaces de recordar momentos prehistóricos con una claridad cristalina. Planean paciente e intrincadamente con el paso de los eones. Por ello, pocas criaturas pueden concebir el alcance de las maquinaciones de un aboleth.

Dioses del lago. Los aboleths viven en entornos acuáticos, como abismos marinos, profundos lagos y el Plano Elemental del Agua. En estos dominios y las tierras circundantes, los aboleths son como dioses y exigen pleitesía y adoración a sus súbditos. Además, cuando consumen a otras criaturas, añaden el conocimiento y experiencia vital de su presa a sus memorias eternas.

Los aboleths emplean sus poderes telepáticos para leer las mentes de las criaturas y conocer sus deseos. Utilizan este conocimiento para conseguir la lealtad de una criatura, prometiendo cumplir sus anhelos a cambio de obediencia. Dentro de su guarida, un aboleth puede usar sus poderes para sobrecargar los sentidos, presentando a una criatura (y a sus seguidores) la ilusión de las recompensas prometidas.

Enemigos de los dioses. Su expulsión del poder está grabada con cruda claridad en sus memorias perfectas, ya que los aboleths no mueren realmente. Si su cuerpo es destruido, su espíritu vuelve al Plano Elemental del Agua, donde, a lo largo de días o tal vez meses, un nuevo cuerpo se forma para alojarlo.

Al final, los aboleths sueñan con derrocar a los dioses y retomar el control del mundo. Llevan incontables eones tramando y preparando sus planes para una ejecución perfecta.

LA GUARIDA DE UN ABOLETH

Los aboleths construyen sus guardidas en lagos subterráneos o en las rocosas profundidades del océano. Estos cubiles suelen estar rodeados por las ruinas de una antigua ciudad aboleth, hace tiempo caída. Los aboleths pasan la mayor parte de su vida bajo el agua, emergiendo a la superficie de forma ocasional para atender a visitantes o adoradores trastornados.

ACCIONES EN GUARIDA

Cuando lucha dentro de su guarida, el aboleth es capaz de recurrir a la magia ambiental de esta para realizar acciones en guarida. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), puede hacer una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes:

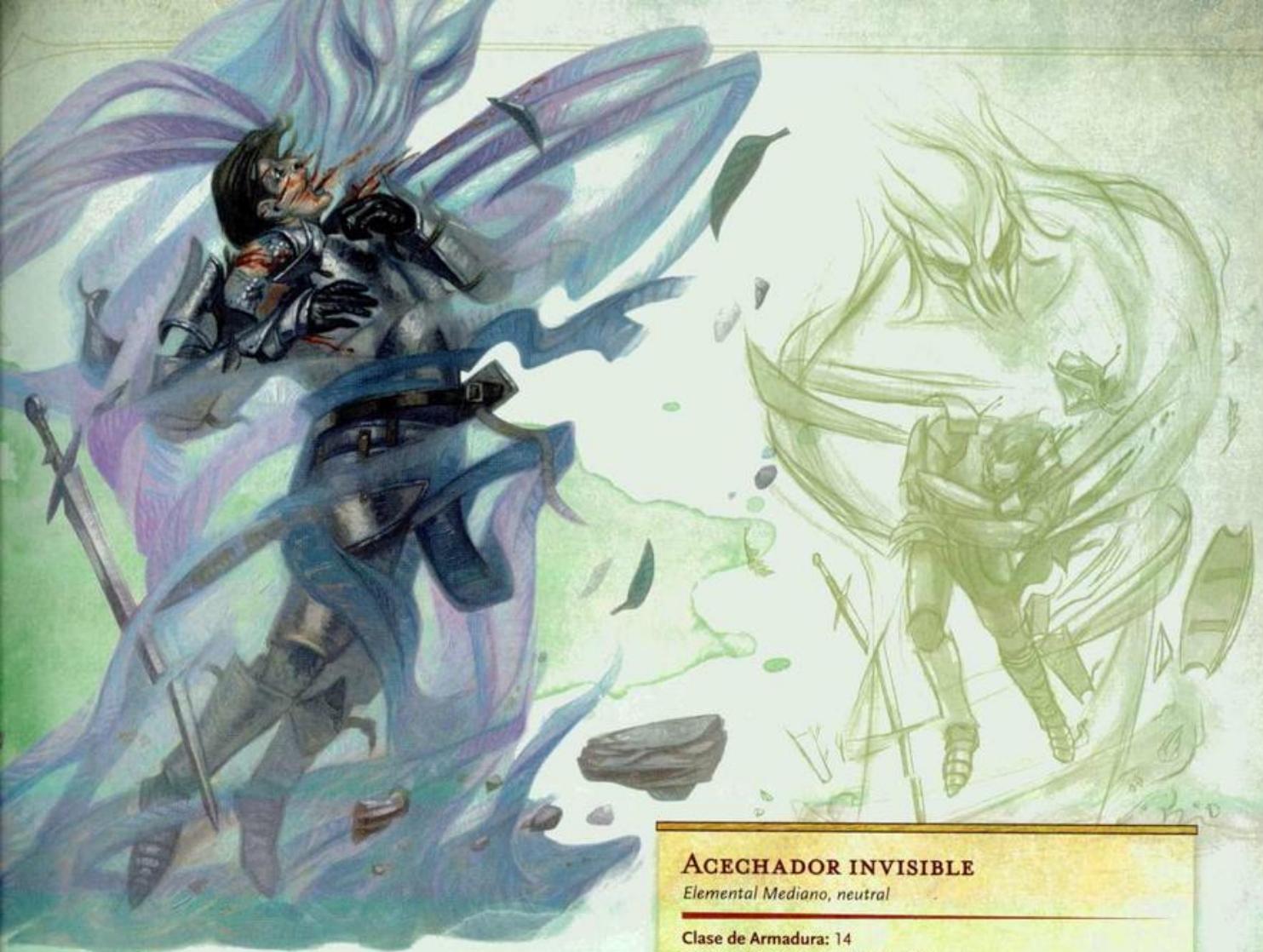
- El aboleth lanza *fuerza fantasmal* (no es necesario componente alguno) sobre cualquier número de criaturas que pueda ver y que se encuentren hasta a 60 pies de distancia. No podrá llevar a cabo otras acciones en guarida mientras mantenga la concentración en este efecto. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto sobre él termina, será inmune a esta acción en guarida del aboleth durante 24 horas, salvo si decide verse afectado voluntariamente.
- Las masas de agua situadas a 90 pies o menos del aboleth explotan hacia arriba en una fuerte marea. Cualquier criatura sobre el suelo y que se encuentre a 20 pies o menos de una de estas masas, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será arrastrada 20 pies hacia el agua y quedará derribada. El aboleth no podrá utilizar esta acción en guarida otra vez hasta que haya usado una distinta.
- El agua en el hogar del aboleth canaliza mágicamente la rabia de la criatura. El aboleth elige a cualquier número de criaturas en el agua de su guarida, que se hallen a 90 pies o menos de él y que pueda ver. Cada objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o recibirá 7 (2d6) de daño psíquico. El aboleth no podrá utilizar esta acción en guarida otra vez hasta que haya usado una distinta.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un aboleth se ve distorsionada por la presencia antinatural de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Las superficies subterráneas que se encuentren a 1 milla o menos de la guarida del aboleth son húmedas y resbaladizas, y se consideran terreno difícil.
- Las fuentes de agua situadas a 1 milla o menos de la guarida están corrompidas por una fuerza sobrenatural. Los enemigos del aboleth que beban de ellas vomitarán el agua en cuestión de minutos.
- El aboleth es capaz de usar una acción para crear una imagen ilusoria de sí mismo a 1 milla o menos de la guarida. La copia puede aparecer en cualquier ubicación que el aboleth haya visto antes o que una criatura hechizada en este momento por el aboleth pueda ver. Una vez creada, la imagen permanecerá mientras el aboleth mantenga la concentración, como si estuviera concentrándose en un conjuro. Aunque la imagen es intangible, se ve, suena y se mueve como el aboleth. Este podrá sentir, hablar y utilizar telepatía desde la posición de la imagen como si estuviera presente en ese lugar. Si la imagen recibe cualquier tipo de daño, desaparecerá.

Si el aboleth muere, los dos primeros efectos se desvanecen a lo largo de 3d10 días.



ACECHADOR INVISIBLE

Los acechadores invisibles son elementales de aire que han sido invocados desde su plano natal y transformados por medio de magia poderosa. Su único propósito es cazar criaturas y recuperar objetos para su invocador. Cuando se les derrota o la magia que los ata desaparece, se desvanecen en una ráfaga de viento.

Cazador dirigido. Cuando se las crea, estas criaturas se quedan cerca de su invocador hasta que se les da una tarea. Si se les ordena algo que no tenga que ver con cazar y asesinar a una criatura específica o recuperar un objeto, la magia que los creó desaparece y son liberados. En cualquier otro caso, completan la tarea y regresan a su invocador para recibir más órdenes, obligados a servir hasta que la magia que los ata desaparezca. Si su invocador muere mientras están realizando una tarea, se desvanecerán tras cumplirla.

Los acechadores invisibles son servidores reticentes en el mejor de los casos. Odian las tareas que se les asignan. Además, cualquier misión que les obligue a emplear mucho tiempo podría empujarles a pervertir la intención de la orden salvo que esté expresada con cuidado.

Amenaza invisible. Estos elementales están hechos de aire y son invisibles por naturaleza. Una criatura puede oír y sentir a un acechador invisible cuando pasa cerca, pero el acechador permanece invisible incluso cuando ataca. Un conjuro que permita ver lo invisible muestra tan solo el vago contorno de esta criatura.

Naturaleza elemental. Un acechador invisible no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

ACECHADOR INVISIBLE

Elemental Mediano, neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 104 (16d8 + 32)

Velocidad: 50 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +10

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

Inmunidad a daño: veneno

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

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: aurano; entiende común, pero no puede hablarlo

Desafío: 6 (2.300 PX)

Invisibilidad. El acechador es invisible.

Rastreador sin Tacha. Cuando el invocador del acechador asigna a este una presa, el acechador conocerá en todo momento la dirección y distancia hacia la que se encuentra su objetivo, siempre y cuando ambos estén en el mismo plano de existencia. Además, el acechador también sabe la ubicación de su invocador.

ACCIONES

Ataque múltiple. El acechador realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente.



ÁNGELES

Un ángel es un agente celestial enviado a los planos para impulsar los planes de su dios, para bien o para mal. Su belleza sublime y su presencia pueden hacer que los testigos de su aparición caigan postrados. Sin embargo, los ángeles también son destructores, y su visión augura condenación tantas veces como esperanza.

Fragmentos de lo divino. Los ángeles están formados por la esencia astral de dioses benévolos y, por tanto, son seres divinos de gran poder y visión.

Los ángeles llevan a cabo la voluntad de los dioses con una devoción inagotable. Incluso los dioses caóticos buenos tienen a su mando ángeles legales buenos, ya que saben que la dedicación de los ángeles a la ley les ayuda a cumplir las órdenes divinas. Un ángel seguirá un único propósito, decretado por su deidad. No obstante, será incapaz de ejecutar un mandato que le aparte del camino de la ley y el bien.

Un ángel mata criaturas malvadas sin ningún remordimiento. Siendo la encarnación de la ley y el bien, casi nunca yerra en su juicio. Esta cualidad puede crear en el ángel un sentimiento de superioridad, que suele salir a la luz cuando su tarea entra en conflicto con las metas de otra criatura. Nunca consentirá ni cederá. Cuando un ángel es enviado a ayudar a los mortales, no ha sido enviado a servir, sino a liderar. Por ello, los dioses del bien solamente ordenan a los ángeles ayudar a los mortales en las circunstancias más extremas.

Ángeles caídos. La brújula moral de un ángel le dota de un sentido de la infalibilidad que puede llegar a ser su perdición. Los ángeles suelen ser demasiado sabios como para caer en un simple engaño, pero algunas veces el orgullo puede llevarles a cometer actos malvados. Ya sea de forma intencional o por accidente, una acción de este tipo es una mácula permanente que señala al ángel como un paria.

Los ángeles caídos mantienen sus poderes, pero pierden su conexión con las deidades a partir de las que fueron creados. La mayoría de los ángeles caídos se toman su desfase de forma personal. Para rebelarse contra los poderes a los que sirvieron, buscan conseguir el control de una sección del Abismo o un lugar entre otros caídos en la jerarquía de los Nueve Infiernos. Zariel, el gobernante de la primera capa de los Nueve Infiernos, es un ejemplo de esto. En vez de rebelarse, algunos ángeles caídos se resignan a una vida en soledad en el Plano Material, disfrazados como simples ermitaños. Si se redimen, pueden convertirse en poderosos aliados dedicados a la justicia y al servicio misericordioso.

Naturaleza inmortal. Los ángeles no necesitan comer, beber ni dormir.

DEVA

Los devas son ángeles que actúan como mensajeros o agentes divinos en el Plano Material, el Shadowfell o el Feywild, y pueden adoptar un aspecto adecuado al reino al que son enviados.

Las leyendas hablan de ángeles que asumen una forma mortal durante años, ofreciendo ayuda, esperanza y valor a gentes de buen corazón. Un deva puede adoptar cualquier aspecto, aunque prefiere presentarse ante los mortales como un humanoide o animal inofensivo. Cuando las circunstancias le obligan a dejar esta forma de lado, un deva se muestra tal y como es, una bella criatura humanoide de piel plateada. Su pelo y ojos brillan con un lustre de otro mundo, sus grandes alas con plumas desplegándose desde las clavículas.



DEVA

Celestial Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d8 + 64)

Velocidad: 30 pies, volar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Sab +9, Car +9

Habilidades: Perspicacia +9, Percepción +9

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

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado

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

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 10 (5.900 PX)

Armas Angelicas. Los ataques con arma del deva son mágicos. Cuando el deva impacta con cualquier arma, esta infinge 4d8 de daño radiante adicional (ya incluido en el ataque).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del deva es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, necesitando únicamente componentes verbales:

A voluntad: detectar el bien y el mal

1/día cada uno: alzar a los muertos, comunión

Resistencia Mágica. El deva tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El deva realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño contundente y 18 (4d8) de daño radiante.

Toque sanador (3/Día). El deva toca a otra criatura. Esta recupera mágicamente 20 (4d8+2) puntos de golpe y queda liberada de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Cambiar de forma. El deva se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo propio, o vuelve a su forma original. Si muere, retornará a su forma auténtica. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del deva.

Cuando adopta una nueva forma, el deva mantiene la mayoría de su perfil y su capacidad para hablar, pero su CA, tipos de movimiento, Fuerza, Destreza y sentidos especiales son reemplazados por los de su nueva forma. También obtiene cualquier capacidad que la nueva forma posea y de la que el deva carezca (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones en guardia).



PLANETAR

Celestial Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d10 + 112)

Velocidad: 40 pies, volar 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Con +12, Sab +11, Car +12

Habilidades: Percepción +11

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

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 21

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 16 (15.000 PX)

Armas Angelicales. Los ataques con arma del planetar son mágicos. Cuando el planetar impacta con cualquier arma, esta infinge 5d8 de daño radiante adicional (ya incluido en el ataque).

Percepción Divina. El planetar reconoce cualquier mentira que escuche.

PLANETAR

Los planetars actúan como armas para los dioses a los que sirven, proporcionando una representación tangible del poder de su deidad. Un planetar puede hacer que llueva para aliviar una sequía o liberar una plaga de insectos que devore las cosechas. Sus oídos celestiales detectan cualquier falsedad y sus ojos radiantes desvelan cualquier engaño.

Los planetars son musculosos y sin vello, con piel opalescente verde y alas de plumas blancas. Mucho más altos que la mayoría de humanoides, portan enormes espadas sin ningún esfuerzo. Algunas veces son enviados a ayudar a mortales poderosos en misiones especialmente importantes para el bien, pero sus encargos favoritos son los que implican pelear con infernales.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del planetar es Carisma (salvación de conjuros CD 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal, invisibilidad* (solo lanzador) 3/día cada uno: *alzar a los muertos, barrera de cuchillas, disipar el bien y el mal, golpe flamígero*

1/día cada uno: *comunión, controlar el clima, plaga de insectos*

Resistencia Mágica. El planetar tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El planetar realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (4d6 + 7) de daño cortante y 22 (5d8) de daño radiante.

Toque sanador (4/Día). El planetar toca a otra criatura. Esta recupera mágicamente 30 (6d8+3) puntos de golpe y queda liberada de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.



SOLAR

Un solar es divino tanto en gloria como en poder. En el campo de batalla, su espada se lanza por sí misma al fragor del combate. Los objetivos de su arco caen muertos con una sola flecha. Su poder celestial es tan grande que incluso los príncipes demonios se encogen ante sus potentes órdenes.

Se dice que solo existen veinticuatro solares. Los pocos conocidos son representantes de deidades específicas. Los demás descansan en estado de contemplación, esperando el momento en que sus servicios sean necesarios para mantener a raya una amenaza contra el bien de magnitud cósmica.

SOLAR

Celestial Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 243 (18d10 + 14d4)

Velocidad: 50 pies, volar 150 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Tiradas de salvación: Int +14, Sab +14, Car +17

Habilidades: Percepción +14

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

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 120 pies.

Desafío: 21 (33.000 PX)

Armas Angelicas. Los ataques con arma de un solar son mágicos. Cuando el solar impacta con cualquier arma, esta infinge 6d8 de daño radiante adicional (ya incluido en el ataque).

Percepción Divina. El solar reconoce cualquier mentira que escuche.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del solar es Carisma (salvación de conjuros CD 25). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal, invisibilidad* (solo lanzador)
3/día cada uno: *barrera de cuchillas, disipar el bien y el mal, resurrección*

1/día cada uno: *comunión, controlar el clima*

Resistencia Mágica. El solar tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El solar realiza dos ataques con su espadón.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 22 (4d6 + 8) de daño cortante y 27 (6d8) de daño radiante.

Arco largo mortal. Ataque con arma a distancia: +13 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño perforante y 27 (6d8) de daño radiante. Si el objetivo es una criatura con 100 puntos de golpe o menos, esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o morirá inmediatamente.

Espada voladora. El solar suelta su espadón para que levite mágicamente en un espacio desocupado a 5 pies o menos de él. Si el solar es capaz de ver la espada, puede usar una acción adicional para darle una orden mental, haciendo que vuele hasta 50 pies y realice un ataque contra un objetivo o vuelva a las manos del solar. Si la espada flotante es objetivo de algún tipo de efecto, se considerará que el solar la está empuñando. La espada cae al suelo inerte si el solar muere.

Toque sanador (4/Día). El solar toca a otra criatura. Esta recupera mágicamente 40 (8d8+4) puntos de golpe y queda liberada de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

ACCIONES LEGENDARIAS

El solar 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 solar recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Teletransporte. El solar se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta 120 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

Estallido abrasador (cuesta 2 acciones). El solar emite energía mágica de origen divino. Todas las criaturas de su elección que se encuentren en un radio de 10 pies deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 23, sufriendo 14 (4d6) de daño de fuego y 14 (4d6) de daño radiante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Mirada cegadora (cuesta 3 acciones). El solar elige a una criatura a 30 pies o menos que pueda ver. Si el objetivo puede ver al solar, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará cegado hasta que un conjuro de *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar le cure.



ANKHEG

Un ankheg se asemeja a un enorme insecto de múltiples patas. Sus largas antenas se retuerzen en respuesta a cualquier movimiento que suceda a su alrededor, sus patas terminan en ganchos afilados que usa tanto para excavar como para sujetar a su presa y sus poderosas mandíbulas pueden partir un árbol pequeño por la mitad.

Acechadores subterráneos. El ankheg utiliza sus poderosas mandíbulas para cavar sinuosos túneles en las profundidades de la tierra. Cuando cazan, los ankhegs cavan hacia la superficie y esperan justo debajo de ella hasta que sus antenas detectan movimiento encima de ellos. En ese momento, emergen de la tierra y atrapan a sus presas con sus mandíbulas, triturándolas y moliéndolas mientras segregan enzimas digestivas ácidas. Estas enzimas ayudan a disolver a la víctima, para que así les sea más fácil deglutiirla. No obstante, también pueden escupirlas en forma de ácido para acabar con sus enemigos.

Perdición de cultivos y bosques. Aunque los ankhegs reciben parte de los nutrientes del suelo que excavan, tienen que complementar su dieta con carne fresca. Los pastizales repletos de ganado y los bosques con abundancia de presas son los principales terrenos de caza de los ankhegs. Es por esto que los ankhegs son considerados la perdición de granjeros y guardabosques en todo el mundo.

Túneles terrosos. A medida que va cavando, el ankheg deja tras de sí un túnel estrecho y parcialmente derrumbado. En estos túneles pueden encontrarse restos quitinosos de antiguos exoesqueletos de ankheg ya mudados, cascarones de huevos de sus crías o los macabros restos de sus víctimas, además de las monedas u otros tesoros desperdigados durante el ataque de esta criatura.

ANKHEG

Monstruosidad grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural), 11 si está derribado

Puntos de golpe: 39 (6d10 + 6)

Velocidad: 30 pies, excavar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

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

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño cortante más 3 (1d6) de daño de ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, es agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el ankheg solo podrá morder a la criatura agarrada, pero tendrá ventaja en las tiradas de ataque para hacerlo.

Chorro de ácido (Recarga 6). El ankheg escupe ácido en una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho, siempre y cuando no esté agarrando a ninguna criatura. Todas las criaturas que se encuentren en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 10 (3d6) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

APARICIÓN

Las apariciones son la maldad encarnada, concentrada en una forma corpórea cuyo objetivo es acabar con todo tipo de vida. Esta criatura está saturada de energía negativa y su mero vagar por el mundo marchita y ennegrece las plantas cercanas. Los animales huyen de su presencia. Incluso las pequeñas hogueras pueden apagarse por el hambriento vacío que supone la terrible existencia de la aparición.

Vacio infame. Cuando un humanoide mortal vive una vida inmoral o pacta con un infernal, sentencia su alma a la condenación eterna de los Planos Inferiores. Sin embargo, a veces su alma posee tanta energía negativa que se colapsa sobre sí misma y deja de existir justo antes de poder pasar a peor vida. Cuando esto ocurre, el espíritu se convierte en una aparición, un vacío maligno atrapado en el plano en el que murió. No conserva casi nada de su existencia anterior. En esta nueva forma, tan solo existe para aniquilar otros seres vivos.

APARICIÓN

Muerto viviente Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 0 pies, volar 60 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

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

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

Idiomas: cualquiera que conociera en vida

Desafío: 5 (1.800 PX)

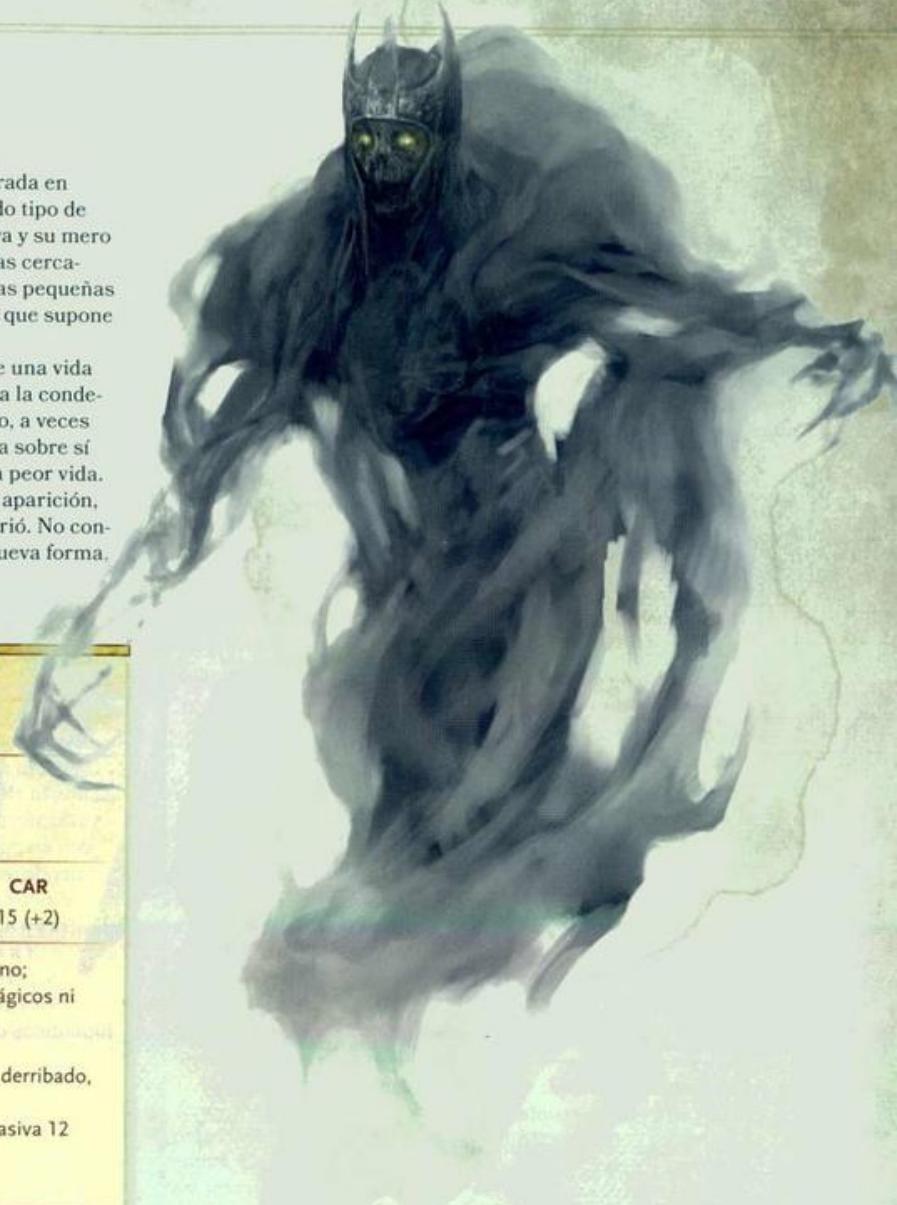
Movimiento Incorpóreo. La aparición puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si acaba su turno dentro de un objeto.

Sensibilidad a la Luz Solar. La aparición 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

Consumir vida. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 21 (4d8 + 3) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en la cantidad de daño recibida. Esta reducción permanecerá hasta que la criatura finalice un descanso largo. Si este ataque reduce sus puntos de golpe máximos a 0, morirá.

Crear espectro. La aparición elige a un humanoide que se encuentre a 10 pies o menos y haya muerto violentamente hace como mucho 1 minuto. El espíritu del objetivo se alza como un espectro en el espacio de su cadáver o en el espacio desocupado más cercano. El espectro estará bajo el control de la aparición. Esta última no puede tener bajo su control a más de siete espectros al mismo tiempo.



Despojadas de su cuerpo. Las apariciones se pueden mover a través de criaturas y objetos sólidos tan fácilmente como los mortales caminan a través de la niebla.

Las apariciones pueden conservar algunos recuerdos de su vida mortal como si fueran ecos sombríos. No obstante, incluso los sucesos más importantes se convierten en leves impresiones, huidizas como sueños a medio recordar. Una aparición podría pararse a mirar algo que la fascinaba en vida o podría detener su ira reconociendo una antigua amistad. Esto ocurre poco, sin embargo, ya que la mayoría de apariciones odian lo que eran, pues les recuerda en lo que se han convertido.

Comandantes muertos vivientes. Las apariciones pueden crear sirvientes muertos vivientes usando los espíritus de criaturas humanoides que hayan fallecido recientemente de manera violenta. Ese fragmento de aflicción se convierte en un espectro, que odia todo lo que vive.

En ocasiones, las apariciones gobernan las legiones de los muertos, planeando la perdición de los seres vivos. Cuando salen a la batalla desde sus tumbas, la vida y la esperanza se marchitan ante ellas. Incluso si se obliga a las legiones de una aparición a retirarse, las tierras que ocuparon estarán tan yerbas y ajadas que sus habitantes suelen morir de hambre.

Muerto viviente. Una aparición no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



ARPÍA

Las arpías son criaturas sádicas que cazan constantemente, disfrutando con el sufrimiento y la muerte. Su dulce canción ha llevado a una infinidad de aventureros a sus muertes, ya que provoca que se acerquen a la arpía para que esta los mate y los devore.

Una arpía combina el cuerpo, las piernas y las alas de un buitre con el torso, brazos y cabeza de una humana. Sus terribles garras y mazas de hueso son una amenaza considerable en combate, y sus ojos reflejan el mal que anida en su alma.

Maldición divina. Hace mucho tiempo, una elfa que paseaba por un bosque oyó el canto de las aves, tan puro y sincero que se conmovió hasta llorar. Siguiendo su música, llegó a un claro donde había un joven y bello elfo escuchando también el canto de las aves. Era Fenmarel Mestarine, un solitario dios elfo. Su presencia divina la enamoró antes de que huyera, desvaneciéndose entre los árboles como si nunca hubiera estado allí.

Aunque la elfa buscó por todo el bosque y llamó al extraño, no encontró ningún rastro suyo. Empujada por la desesperación que le producía su ausencia, rogó a los dioses que la ayudaran. Aerdríe Faenya, la diosa elfa de los cielos, oyó su lamento y, compasiva, decidió prestarla su apoyo. Se apareció como aquel pájaro cuya canción había atraído al exiliado dios y, después, le enseñó esta bella y seductora canción a la elfa.

Cuando no consiguió atraer a Fenmarel Mestarine con su canto, la elfa maldijo a los dioses, invocando un terrible poder y transformándose en la primera arpía. Esta maldición afectó con su magia tanto a su espíritu como a su cuerpo, convirtiendo su deseo amoroso en hambre carnívora, incluso aunque su bella canción continuara atrayendo a las criaturas a su abrazo letal.

La canción de la arpía. Escuchar el canto de una arpía es escuchar música más bella que cualquier otra cosa en el mundo. Un viajero que sucumbe a los efectos hipnóticos de ese canto está obligado a acercarse dando tumbos hacia su fuente. Algunas arpías hechizan a sus víctimas antes de atacarlas, pero una manera más efectiva de usar el canto es atraerlas hacia acantilados, fosos, arenas movedizas o pantanos. Así, las criaturas, ya atrapadas o incapacitadas, se convierten en objetivos fáciles de la ira de las arpías.

Cobardes sádicas. Las arpías acechan en acantilados costeros desolados y en otros lugares peligrosos para criaturas no voladoras. No tienen interés en una lucha justa, y no atacan salvo que posean una ventaja clara. Si una lucha se torna contra ellas, carecen de la astucia necesaria para adaptarse y, en vez de combatir, se retirarán hambrientas antes que enfrentarse en un combate directo.

Cuando atacan, las arpías jugarán con su comida, disfrutando de la "música" que sus víctimas producen cuando gritan. Se toman su tiempo desmembrando a sus indefensos enemigos y pueden estar días torturándolos hasta acabar con ellos.

Coleccionistas grotescas. Las arpías arrancan joyas, objetos de valor y otros trofeos de sus víctimas, a veces incluso luchando entre ellas por reclamar los mejores tesoros. Cuando no hay objetos de valor a la vista, arrancan pelo, huesos o partes del cuerpo que colocan en sus nidos. Sus guaridas suelen estar escondidas en ruinas remotas, donde los aventureros pueden descubrir tesoros valiosos y magias escondidas bajo nauseabundas pilas de excrementos.

ARPÍA

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

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

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. La arpía realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su garrote.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

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

Canción tentadora. La arpía canta una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes situados a 300 pies o menos de ella y que puedan oír la canción deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o estarán hechizados hasta que la melodía termine. La arpía deberá utilizar una acción adicional en sus turnos subsiguientes para seguir cantando, pero podrá parar de hacerlo cuando quiera. La canción también termina si la arpía resulta incapacitada.

Mientras una criatura esté hechizada por la arpía, también estará incapacitada e ignorará las canciones de otras arpías. Si el objetivo hechizado se encuentra a más de 5 pies de la arpía, deberá moverse durante su turno hacia ella siguiendo el camino más corto, para intentar situarse a 5 pies o menos de la arpía. No evitará provocar ataques de oportunidad, pero antes de moverse sobre terreno que le causaría daño, como la lava o un abismo, y cada vez que sufra daño de un origen distinto a la arpía, podrá repetir su tirada de salvación. Además, el objetivo hechizado puede realizar otra tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto terminará para él. Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la canción de esta arpía durante 24 horas.



AZER

Elemental Mediano, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +4

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: igneo

Desafío: 2 (450 PX)

Cuerpo Abrasador. Cualquier criatura que toque al azer o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Armas Abrasadoras. Cuando el azer impacta con un arma cuerpo a cuerpo metálica, esta infinge 3 (1d6) de daño de fuego adicional (ya incluido en el ataque).

Iluminar. El azer emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

ACCIONES

Martillo de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño contundente o 8 (1d10 + 3) de daño contundente si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. En ambos casos, también 3 (1d6) de daño de fuego.

AZER

Oriundos del Plano Elemental del Fuego, los azers son maestros artesanos, expertos mineros y enemigos jurados de los ifrits. Un azer se asemeja a un enano tanto en el aspecto como en la manera de actuar, pero solo es una fachada. Debajo de su piel de aspecto metálico, un azer es un ser de fuego, lo que queda patente en su pelo y barba ígneas.

Forjados, no engendrados. Los azers no se reproducen. Todos son forjados en bronce por otro azer e imbuidos con un fragmento de la llama interior del creador. A cada azer se le esculpen rasgos únicos. Este proceso de fabricación limita el crecimiento de la población y es la razón principal por la que estas criaturas siguen siendo poco comunes.

Habitantes de los volcanes. Los azers moran en un reino ubicado en la frontera entre el Plano Elemental de la Tierra y el Plano Elemental del Fuego, una cadena de montañas y volcanes cuyos picos se yerguen como una serie de fortalezas. Bajo las cimas de estas cumbres, entre calderas volcánicas y ríos de magma, los azers extraen de la tierra metales relucientes y brillantes gemas. Para defenderse de las salamandras invasoras cuyos amos (los ifrits) ordenan ataques a su reino, los azers organizan escuadrones que patrullan los pasos y los túneles de su nación.

Enemigos de los ifrits. Hace mucho tiempo, los ifrits y los azers fueron aliados. Los azers ayudaron en la creación de la Ciudad de Oropel, transformando el hogar de los ifrits en uno de los lugares más maravillosos de la creación. Sin embargo, cuando terminaron su trabajo, fueron traicionados por los ifrits, que fracasaron en su intento de esclavizar a los azers para proteger los secretos de su ciudad. Si bien es cierto que se enfrentan ocasionalmente, hasta ahora ambas razas se han contenido a la hora de declarar una guerra sin cuartel. Los azers creen que lo único que mantiene a los ifrits a raya es su amenaza de desvelar la información sobre los pasajes secretos de la Ciudad de Oropel.

Maestros del metal y de las gemas. Los azers son artesanos magistrales y sus creaciones con las gemas y metales preciosos que encuentran en su hábitat volcánico son bellísimas. Consideran que el valor de estos tesoros está por encima de cualquier otra cosa, y en ocasiones preparan expediciones a través de los planos para buscar metales y gemas poco comunes.

Cuando se invoca a un azer al Plano Material, normalmente es para ayudar a forjar un objeto mágico complejo o alguna obra de arte. Se dice que su habilidad en tales trabajos no tiene parangón.

Fuego viviente. Los azers no necesitan comer, beber ni dormir.

"DAME UN CENTENAR
DE ESCLAVOS AZERS Y
FORJARÉ UN IMPERIO
QUE HARÁ QUE HASTA LOS
DIOSES TIEMBLEN".
—ARAKSES AL-SAQAR,
PACHÁ IFRIT.





AZOTAMENTES

Los azotamentos o ilícidos son una plaga para las criaturas inteligentes de incontables mundos. Se trata de viajeros interdimensionales, esclavistas, tiranos psíquicos y genios insidiosos que cosechan razas enteras para sus propios fines retorcidos. De su cabeza de pulpo surgen cuatro tentáculos que se retuerzen de hambre cuando una criatura inteligente se acerca.

Hace eones, los ilícidos controlaban imperios que abarcaban varios mundos. Sometían para después transformar a razas enteras de esclavos humanoides, incluyendo a los githyankis, a los githzerais, a los grimlocks y a los kuo-toas. Unidos por una conciencia colectiva, los ilícidos traman los planes más malvados y ambiciosos que sus insondables mentes pueden concebir.

Desde la caída de su imperio, algunos grupos de ilícidos del plano material han residido en el Underdark.

Comandantes psíquicos. Los azotamentos poseen poderes psíquicos que les permiten controlar la mente de criaturas como trogloditas, grimlocks, quaggoths y ogros. Prefieren comunicarse telepáticamente y usar esta telepatía para enviar órdenes a sus esclavos.

Cuando se enfrentan a una dura oposición, evitan el combate ordenando a sus esclavos que ataquen. Como extensiones físicas de sus pensamientos, estos esclavos se interponen entre el azotamento y sus enemigos, sacrificando sus vidas para que sus amos escapen.

Mente colmena. Los azotamentos solitarios suelen ser parias o renegados. La mayoría pertenecen a una colonia unida por lazos familiares dedicada a un cerebro anciano, un ente con forma de cerebro gigante que vive en una piscina salobre cerca del corazón de sus comunidades. Desde esta piscina, un cerebro anciano dicta sus deseos telepáticamente a cada azotamento en un rango de 5 millas (8 km), ya que es capaz de mantener múltiples conversaciones mentales a la vez.

Hambre de mente. Los ilícidos subsisten consumiendo cerebros humanoides. Estos cerebros les ofrecen las enzimas, hormonas y energías psíquicas necesarias para su supervivencia. Aquellos ilícidos sanos por llevar una dieta rica en cerebros segregan una delgada capa de moco que envuelve su piel malva.

Estas criaturas se sienten eufóricas mientras devoran un cerebro humanoide, que incluye los recuerdos, personalidad y temores más profundos de la criatura. En ocasiones cosechan estos cerebros en vez de devorarlos para luego usarlos en extraños experimentos o transformarlos en devoradores de intelectos.

QUALITH

En las raras ocasiones en las que los azotamentos necesitan escribir algo, lo hacen en qualith. Este sistema de escritura táctil, similar al braille, se lee con los tentáculos. El qualith se escribe en estrofas de cuatro versos, y es tan extraño que los no ilícidos requieren el uso de magia para entender su significado. Aunque pueden emplearlo para registrar eventos, suelen utilizarlo para marcar portales u otras superficies con advertencias o instrucciones.

AZOTAMENTES

Aberración Mediana, legal malvado

Clase de Armadura: 15 (coraza)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6, Car +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Engaño +6, Percepción +6, Perspicacia +6, Persuasión +6, Sigilo +4

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

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepatía 120 pies

Desafío: 7 (2.900 PX)

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

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica innata del azotamento es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: detectar pensamientos, levitar

1/día cada uno: desplazamiento entre planos (solo lanzador), dominar monstruo

ACCIONES

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 15 (2d10 + 4) de daño psíquico. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, estará agarrado (CD 15 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o estará aturdido hasta que este agarre finalice.

Extraer cerebro. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un humanoide incapacitado que esté agarrado por el azotamento. Impacto: 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el azotamento le matará extrayendo y devorando su cerebro.

Descarga mental (Recarga 5-6). El azotamento emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o recibirán 22 (4d8 + 4) de daño psíquico y estarán aturdidas 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.

VARIANTE: AZOTAMENTES ARCANISTA

Unos pocos azotamentos complementan sus poderes psínicos con la magia arcana, pero son considerados unos desviados por el resto de ilícitos, que los rehuyen. Un azotamento arcanista posee un valor de desafío de 8 (3.900 PX) y el atributo siguiente:

Lanzamiento de Conjuros. El azotamento es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): agarre electrizante, guardia de cuchillas, luces danzantes, mano de mago

Nivel 1 (4 espacios): detectar magia, disfrazarse, dormir, escudo

Nivel 2 (3 espacios): contorno borroso, invisibilidad, rayo debilitador

Nivel 3 (3 espacios): clarividencia, recado, relámpago

Nivel 4 (3 espacios): confusión, terreno alucinógeno

Nivel 5 (2 espacios): muro de fuerza, telequinesia



BANSHEE

Al caer la noche, los viajeros más desafortunados escuchan los distantes lamentos de espíritus abandonados a su suerte. Este desgraciado espíritu es una banshee, almas en pena rencorosas creadas a partir de los espíritus de mujeres elfas.

Las banshees se manifiestan como tenues entes luminosos que recuerdan vagamente al aspecto que poseían en vida. El rostro de una banshee está coronado por una maraña de pelo, y su cuerpo viste harapos ajados que ondean y serpentejan a su alrededor.

Ira divina. Las banshees son elfas muertas vivientes dotadas de gran belleza, que fracasaron a la hora de emplear su don para traer la alegría a este mundo. En su lugar, utilizaron su belleza para corromper y controlar a los demás. Las elfas aquejadas por la maldición de la banshee no experimentan ninguna felicidad, sintiendo solamente angustia en presencia de los vivos. A medida que la maldición sigue su curso sus mentes y cuerpos se corrompen, hasta que la muerte completa su transformación en monstruosas muertas vivientes.

Vínculo de melancolía. Una banshee estará siempre vinculada al lugar donde falleció, incapaz de aventurarse a más de 5 millas (8 km) de allí. Se ve obligada a revivir cada momento de su vida a la perfección, pero a pesar de eso siempre se niega a admitir que es la responsable de su destino.

Acaparadoras de belleza. La vanidad que inspiró su origen maldito persiste en su muerte en vida. Estas criaturas codician objetos preciosos: joyería fina, cuadros, estatuas y otras obras de arte. Al mismo tiempo, las banshees odian cualquier superficie reflectante, ya que no pueden soportar ver el horror que es su propia existencia. Una simple mirada a su reflejo puede hacer que una banshee se enfurezca.

Muerto viviente. Una banshee no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



BANSHEE

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 58 (13d8)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +2, Car +5

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

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

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

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

Idiomas: común, elfo

Desafío: 4 (1.100 PX)

Detectar Vida. La banshee puede sentir mágicamente la presencia de todas las criaturas, excepto muertos vivientes y autómatas, que se hallen en un radio de 5 millas. Sabe en qué dirección se encuentran, pero no su ubicación exacta.

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

ACCIONES

Toque corruptor. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (3d6 + 2) de daño necrótico.

Visión horripilante. Todas las criaturas (excepto muertos vivientes) que se encuentren a 60 pies o menos de la banshee y puedan verla deberán tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estarán asustadas durante 1 minuto. Las criaturas asustadas pueden repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tienen éxito. Tendrán desventaja en esta tirada si la banshee está dentro de su línea de visión. Si un objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la visión horripilante de la banshee durante las próximas 24 horas.

Lamento (1/Día). La banshee profiere un lamento fúnebre. Solo puede realizar esto si no está bajo la luz del sol. Este lamento no posee efecto alguno sobre autómatas y muertos vivientes. Todas las demás criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de la banshee y puedan oírla deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si fallan, sus puntos de golpe se reducirán a 0. Si tienen éxito, sufrirán 10 (3d6) de daño psíquico.

"NADIE TALLA ESTATUAS DE GUERREROS ASUSTADOS.
SI VES UNA, MANTÉN LOS OJOS CERRADOS Y LOS
OÍDOS ABIERTOS".
—4A REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN
MAIZMORRAS DE X EL MÍSTICO.



BASILISCO

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

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

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Mirada Petrificadora. Si una criatura empieza su turno a 30 pies o menos del basilisco, los dos pueden verse entre sí y el basilisco no está incapacitado, este último podrá obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si falla, la criatura empezará a convertirse mágicamente en piedra, estará apresada y deberá repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si tiene éxito, el efecto termina. Si falla, la criatura estará petrificada hasta que sea liberada mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* o algún efecto mágico similar.

Si la criatura no está sorprendida cuando el basilisco intenta petrificarla, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si hace esto, no podrá ver al basilisco hasta el principio de su próximo turno, momento en el que podrá apartar la vista otra vez. No obstante, si observa al basilisco antes de que llegue ese momento, tendrá que realizar la tirada de salvación inmediatamente.

Si el basilisco ve su propio reflejo a 30 pies o menos y bajo luz brillante, lo confundirá con un oponente y usará su mirada contra sí mismo.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

BASILISCO

A veces algunos aventureros encuentran objetos que parecen tallas de piedra muy realistas de fauna silvestre. Las partes que les faltan aparentan haber sido arrancadas a mordiscos. Los exploradores más experimentados consideran tales reliquias como advertencias, ya que es probable que el basilisco que las creó esté cerca.

Depredadores camaleónicos. Los basiliscos son capaces de prosperar en climas tropicales, templados o áridos. Se resguardan normalmente en cuevas u otros sitios cubiertos. Muy frecuentemente se les halla bajo tierra.

A un basilisco nacido y criado en cautividad se le puede domesticar y entrenar. Estos basiliscos saben cómo evitar mirar a los ojos de aquellos que quien lo adiestró quiere proteger, lo que los convierte en poderosas bestias guardianas. Debido a ello, los huevos de basilisco son muypreciados.

Mirada pétrea. Los basiliscos son muy voluminosos para ser cazadores, pero no necesitan perseguir a sus presas. Mirar a un basilisco a los ojos es suficiente para causar una rápida transformación de su víctima en piedra porosa. Gracias a sus poderosas mandíbulas, los basiliscos pueden devorar esta piedra, que vuelve a transformarse en materia orgánica en la garganta del basilisco.

Se dice que algunos alquimistas saben cómo procesar la garganta del basilisco y los fluidos que ella contiene. Si se maneja adecuadamente, esta garganta es capaz de producir un aceite capaz de devolver a la vida a las víctimas petrificadas. Por desgracia para la víctima, no es posible recuperar las partes del cuerpo que pudiera haber perdido la estatua. Es imposible revivir con el aceite a una criatura a la que se haya arrancado alguna parte vital mientras estaba petrificada, como por ejemplo la cabeza.



BEHIR

Monstruosidad Enorme, neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d12 + 64)

Velocidad: 50 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +7

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 90 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: dracónico

Desafío: 11 (7.200 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El behir realiza dos ataques: uno de mordisco y otro de constreñir.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño perforante.

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, una criatura Grande o más pequeña. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño contundente y 17 (2d10 + 6) de daño cortante. Si el behir no está agarrando a ninguna otra criatura, el objetivo estará agarrado (CD 16 para escapar) y también apresado hasta que el agarre finalice.

Aliento de relámpago (Recarga 5-6). El behir exhala un relámpago en una línea de 20 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16, sufriendo 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Engullir. El behir hace un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que esté agarrando. Si el ataque impacta, el behir engullirá al objetivo y el agarre terminará. La criatura engullida estará apresada y cegada, tendrá cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del behir, y recibirá 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del behir. El behir solo puede tener engullido a un objetivo al mismo tiempo.

Si la criatura engullida infinge 30 o más de daño al behir durante un mismo turno, el behir deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 al final de dicho turno o se verá obligado a regurgitar a la criatura, que quedará derribada en un espacio a 10 pies o menos del behir. Si el behir muere, la criatura engullida dejará de estar apresada por este y podrá escapar del cadáver gastando 15 pies de su movimiento. Estará derribada al salir.

"YA ME HE COMIDO TRES MURCIÉLAGOS GIGANTES, SEIS TROGLODITAS Y UN AZOTAMENTES HOY, PERO NO PASA NADA. SIGO TENIENDO HUECO EN MI ESTÓMAGO PARA TI Y TUS AMIGOS".

—LLUDD EL BEHIR, HABLANDO CON AVENTUREROS EN LAS CAVERNAS PERDIDAS DE TSOUCANTH.

BEHIR

Los serpentinatos behirs se arrastran por el suelo y trepan por los muros para alcanzar a sus presas. Su aliento de relámpago puede incinerar a la mayoría de criaturas, mientras que a los enemigos más poderosos los constricta con sus anillos y los devora vivos.

La monstruosa forma de los behirs se asemeja a un cruce entre un ciempiés y un cocodrilo. El color de su piel escamosa abarca un espectro que va desde el azul marino hasta el azul oscuro, atenuándose hasta azul pálido en su parte inferior.

Depredadores cavernarios. Los behirs suele emplazar su cubil en lugares inaccesibles para otras criaturas, priorizando aquellos que requieran una tortuosa escalada para llegar hasta ellos. Los lugares favoritos para una emboscada behir son fosas profundas, cuevas a una altura elevada en las paredes de un acantilado o cavernas a las que solo se pueda acceder atravesando túneles estrechos y retorcidos. Su docena de patas le permite moverse por su guarida con facilidad. Cuando no está trepando, se mueve incluso más rápidamente plegando las patas a los lados del cuerpo y deslizándose como una serpiente.

Los behirs se tragan a su presa entera y después entran en un periodo de letargo mientras la digieren. Durante este letargo, escogen un escondite que los intrusos pasen por alto.

Enemigos de los dragones. En tiempos remotos hubo una guerra aparentemente interminable entre gigantes y dragones. Los gigantes de la tormenta crearon al primer behir como un arma para luchar contra los dragones y los behirs aún conservan ese odio innato contra la estirpe de los dragones.

Un behir nunca ubicará su cubil en una zona en la que se sepa que habita un dragón. Si un dragón intenta establecer su guarida a unas decenas de millas del cubil del behir, este se verá obligado a matar al dragón o a expulsarle. El behir solo se marchará si el dragón resulta ser demasiado poderoso como para combatirlo y buscará una nueva guarida a gran distancia.



BESTIA TRÉMULA

Este depredador monstruoso toma su nombre de su capacidad de desplazar la luz para que parezca que está a varios pies de donde se encuentra en realidad. Las bestias trémulas poseen el aspecto de un elegante felino de pelaje negro azulado.

Sin embargo, su naturaleza sobrenatural se ve claramente en sus seis patas y dos tentáculos que surgen de sus hombros, cuyos extremos acolchados están cubiertos de protuberancias puntiagudas. Sus ojos brillan con una espantosa malevolencia que persiste incluso tras morir.

Orígenes feéricos. Las bestias trémulas erraron por las tierras del Crepúsculo del Feywild durante eras, hasta que fueron capturadas y entrenadas por la Corte Noseelie. Los guerreros de esta corte criaron a las bestias para reforzar su naturaleza depredadora y feroz, usándolas para cazar unicornios, pegasos y otras presas maravillosas. No obstante, estas bestias no tardaron mucho en escapar de sus amos usando su malévolas inteligencia.

Una vez libres para moverse y reproducirse en el Feywild, las bestias trémulas llamaron la atención de la Corte Seelie. Con la ayuda de los perros intermitentes, los cazadores feéricos confinaron a estas criaturas en los límites del Feywild, desde donde muchas de ellas cruzaron al Plano Material. Desde entonces las bestias trémulas y los perros intermitentes se atacan en cuanto se ven.

Pasión por matar. Las bestias trémulas no solo matan para comer, sino también por deporte. Buscan presas incluso cuando no están hambrientas, jugando a menudo con sus víctimas para entretenerte hasta que estén de nuevo hambrientas. Despues de matar a sus presas con sus tentáculos, arrastran los cuerpos a un lugar tranquilo donde alimentarse sin que las distraigan.

Las bestias trémulas cazan solas o en pequeñas manadas que demuestran su capacidad para tender emboscadas. Durante las mismas, una bestia ataca y se retira, atrayendo a la presa a algún lugar boscoso, donde espera el resto de su manada. Cuando estas bestias cazan cerca de rutas comerciales, recuerdan la frecuencia de paso y el horario de las caravanas y preparan emboscadas para abatirlas.

Guardianes y mascotas muy codiciados. A las criaturas inteligentes malignas les gusta tener bestias trémulas como mascotas, pero estas solo forjarán este tipo de alianzas si creen que salen beneficiadas. Una bestia trémula podría proteger una cámara o servir de guardaespaldas de un individuo importante.

BESTIA TRÉMULA

Monstruosidad Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

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

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Evitar. Si la bestia trémula es víctima de un efecto que la permita 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.

Desplazamiento. La bestia trémula proyecta una ilusión mágica que hace que parezca encontrarse cerca de su ubicación real, pero no exactamente en el mismo sitio. Esto provoca que las tiradas de ataque contra ella tengan desventaja. Si es impactada por un ataque, este atributo se verá interrumpido y dejará de funcionar hasta el final del siguiente turno de la bestia. Tampoco seguirá activo si la bestia trémula está incapacitada o su velocidad se reduce a 0.

ACCIONES

Ataque múltiple. La bestia trémula realiza dos ataques con sus tentáculos.

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente y 3 (1d6) de daño perforante.



BOCÓN BARBOTANTE

Aberración Mediana, neutral

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 10 pies, nadar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a estados: derribado

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

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Suelo Aberrante. El suelo en un radio de 10 pies alrededor del bocón es una masa informe de terreno difícil. Cualquier criatura que empiece su turno en esta área deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 o su velocidad se verá reducida a 0 hasta el principio de su siguiente turno.

Barbotar. El bocón no cesará de balbucear incoherencias mientras pueda ver a alguna criatura y no esté incapacitado. Cualquier criatura que empiece su turno situada a 20 pies o menos del bocón y pueda oírle deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10. Si la falla, no podrá llevar a cabo

BOCÓN BARBOTANTE

De todos los terrores que se pueden crear con la pestilente hechicería, los bocones barbotantes son una de las criaturas más malvadas y depravadas. Están compuestas por los ojos, boca y materia licuada de sus víctimas. Empujadas a la locura por la destrucción de sus cuerpos y la absorción del bocón, estas víctimas balbucean locuras incoherentes, forzadas a consumir todo a su alrededor.

Forma de ameba. El cuerpo de un bocón es una masa amorfa de bocas y ojos que se desplaza rezumando mientras se agarra con varias bocas al suelo y tira de su mole. Aunque se mueve despacio, nada con facilidad en el agua, el barro y las arenas movedizas.

Bocas de locura. Cuando detectan una presa, sus bocas comienzan a murmurar y a charlar entre ellas con voces distintas, profundas, chirriantes, aullantes, ululantes, gritando de dolor o de éxtasis. Este cacofónico parloteo abruma los sentidos de cualquier criatura que los oiga y provoca que la mayoría huyan aterrorizadas. Otras caen presas de la locura o quedan paralizadas, con la vista fija en la horrible criatura que se desliza rezumando para consumirlas.

Devorador. Los bocones ansían devorar a cualquier criatura que tengan a su alcance. Fluyen sobre quienes están paralizados por su parloteo enloquecedor, y sus voces callan temporalmente mientras mordisquean y engullen la carne viva. Este monstruo derrite la roca que toca, haciendo más difícil huir a las criaturas que han superado su barboteo.

Estas criaturas no dejan restos de sus presas. Sin embargo, los ojos y bocas de sus presas salen a la superficie de su cuerpo justo después de ser devoradas, dispuestas a unirse al balbuceo atormentado que da la bienvenida a su próxima comida.

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 hará nada. Si el resultado es 5 o 6, el objetivo no realizará acción o acción adicional alguna y utilizará todo su movimiento para desplazarse en una dirección determinada aleatoriamente. Si obtiene un 7 u 8, la criatura llevará a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de su alcance determinada al azar, o no hará nada si no puede ejecutar este ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El bocón barbotante realiza un ataque de mordiscos y, si puede, utiliza su baba cegadora.

Mordiscos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 17 (5d6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 o será derribada. Si el objetivo muere por culpa de este daño, será absorbido en el interior del bocón.

Baba cegadora (Recarga 5-6). El bocón escupe una masa de sustancias químicas hacia un punto que se encuentre a 15 pies o menos de distancia y pueda ver. El proyectil explotará al impactar, produciendo un estallido de luz. Todas las criaturas situadas a 5 pies o menos del punto de impacto deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o estarán cegadas hasta el final del siguiente turno del bocón.



BROZA MOVEDIZA

Las brozas movedizas, en ocasiones denominadas arrastradoras, se mueven lentamente a través de sombríos pantanos, marjales deprimentes y junglas consumiendo toda la materia orgánica que se cruce con ellas. Esta pútrida pila de vegetación animada se alza amenazante hasta una altura similar a la de un humano y medio, estrechándose en una "cabeza" sin rostro en lo más alto.

Omnívoros devastadores. Las brozas se alimentan de materia orgánica, consumiendo plantas sin cesar mientras avanzan o devorando a los animales que son incapaces de escapar de ellas. Lo único que evita que arrasen con ecosistemas enteros es la escasez de estas criaturas y su lento movimiento. Incluso así, su presencia elimina del medio ambiente la fauna y la flora, y una quietud extraña cae sobre los pantanos y bosques en los que acechan estos horrores siempre hambrientos.

Cazadores invisibles. Dado que están compuestas de hojas marchitas, enredaderas, raíces y otros desechos naturales de pantanos y bosques, las brozas se camuflan con su entorno. Además, como se mueven lentamente, rara vez intentan perseguir para atrapar a sus presas. En cambio, se quedan en un lugar, y se alimentan absorbiendo los nutrientes de su entorno esperando hasta que se acerque a ellas una presa. Cuando una criatura les pasa cerca o se posa sobre ellas, vuelven a la vida, capturando y absorbiendo a la desprendida presa.

Nacidas del relámpago. Las brozas movedizas son el resultado de un suceso durante el cual un relámpago o la magia feérica vigorizan a una planta pantanosa que aparte de esto es completamente normal. Cuando a la planta se le otorga esta nueva vida, se nutre de la vitalidad de la flora y animales a su alrededor, apilando sus cadáveres como abono alrededor de sus raíces. Esas raíces terminan por abandonar su dependencia del suelo, empujando a la broza a buscar nuevas fuentes de alimento.

La enredadera que camina. El instinto que mueve a las brozas es su raíz-tallo principal, enterrado en algún lugar de las profundidades de su poderoso cuerpo. El resto consiste en la pila pútrida que acumula y de la que se nutre, que a su vez protege la raíz-tallo y se anima para aplastar y ahogar a otras criaturas.

Su densidad les permite soportar los efectos del frío y del fuego. El rayo revigoriza su raíz-tallo, lo que potencia a las brozas y aumenta su impulso devorador.

A pesar de su forma monstruosa, estas criaturas siguen siendo plantas, por lo que requieren aire y alimento. Aunque no duermen de la misma manera que los animales, pueden entrar en un letargo durante días hasta volver a alzarse en busca de comida.

Una amenaza que renace. Si una broza teme ser derrotada por un enemigo poderoso, la raíz-tallo puede fingir su muerte, deshaciéndose de todo el montón de vegetación que la rodea. De este modo, si no se acaba con ella, la raíz-tallo caerá sobre los restos de la broza y regenerará lentamente la totalidad de su cuerpo, para volver a devorar todo lo que pueda. Así, una plaga de brozas movedizas que se creía extinguida hace tiempo podría volver a aparecer una y otra vez.

BROZA MOVEDIZA

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 20 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Sigilo +2

Resistencia a daño: fuego, frío

Inmunidad a daño: relámpago

Inmunidad a estados: cansancio, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

Absorción de Relámpago. Siempre que la broza movediza fuera a sufrir daño de relámpago, no sufrirá daño de este tipo y, además, recuperará tantos puntos de golpe como el daño de relámpago que fuera a recibir.

ACCIONES

Ataque múltiple. La broza movediza realiza dos ataques de golpe. Si ambos ataques impactan a un objetivo Mediano o más pequeño, este estará agarrado (CD 14 para escapar) y la broza movediza utilizará absorber sobre él.

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

Absorber. La broza movediza absorbe a una criatura Mediana o más pequeña a la que tenga agarrada. El objetivo absorbido está apresado, cegado y no puede respirar, y deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 al principio de cada uno de los turnos de la broza o recibirá 13 (2d8 + 4) de daño contundente. Cuando la broza se mueve, las criaturas absorbidas se desplazan con ella, y solo puede tener absorbida a una criatura al mismo tiempo.



BULETTE

Un bulette es un depredador enorme que aterroriza el lugar en el que habita. También se le conoce como "tiburón de tierra", y vive solo para alimentarse. Estas irascibles y rapaces criaturas no le temen a nada y atacarán sin tener en cuenta si su rival los sobrepasa en número o es más fuerte.

Cazadores subterráneos. Cuando cazan, los bulettes utilizan sus poderosas garras para cavar túneles a través de la tierra. No hay nada que se interponga en su camino: arrancan árboles, provocan derrumbes en las laderas y dejan tras de sí una estela de socavones. Cuando las vibraciones en el suelo alertan al bulette de movimiento en la superficie, se propulsará hacia su origen, abriendo las mandíbulas al máximo para atacar.

Monstruos errantes. Un bulette viaja a través de tierras de clima templado, alimentándose al hacerlo de los animales y humanoides con los que se cruza. Estas criaturas sienten aversión hacia la carne de enano y de elfo, aunque a menudo los matan antes de darse cuenta de lo que son. Por el contrario, les encanta la carne de mediano, y son felices persiguiendo medianos rechonchos en campo abierto.

Los bulettes no tienen guarida como tal. Sin embargo, merodean por un territorio de caza de hasta 30 millas (50 km) de radio. El único criterio que siguen para ello es el de la disponibilidad de alimentos. Cuando se han comido todo lo que una zona podía ofrecerles, la abandonan en busca de nuevos territorios. Estas criaturas se dirigen a menudo a asentamientos de humanoides, aterrorizando a sus habitantes hasta que estos abandonan el lugar o matan al bulette.

Todas las criaturas rehúyen a los bulettes, ya que estos consideran que cualquier cosa que se mueve es alimento, incluyendo otros bulettes. Estas criaturas solo se reúnen para reproducirse, un encuentro que deviene en un sangriento intercambio de zarpazos y dentelladas que suele acabar con el macho muerto y devorado.

Creación arcana. Algunos eruditos creen que los bulettes son el resultado de los experimentos de un mago loco que trató de cruzar tortugas mordedoras con armadillos, añadiendo para ello icor de demonio. Estas criaturas siempre reaparecen tras varios años sin ser avistadas, cuando ya se consideraban extintas. Dado que casi nunca se ve a un bulette joven, ciertos sabios creen que deben poseer cubiles ocultos bajo tierra, donde las crías de estas criaturas se desarrollan hasta la edad adulta, momento en el que salen al mundo.

BULETTE

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 94 (9d10 + 45)

Velocidad: 40 pies, excavar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +6

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

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

Saltar sin Carrera. El bulette puede hacer un salto de longitud de 30 pies o un salto de altura de 15 pies, tanto si ha cogido cogerilla como si no.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 30 (4d12 + 4) de daño perforante.

Salto mortífero. Si el bulette salta al menos 15 pies como parte de su movimiento, puede usar su acción justo después para aterrizar de pie en un espacio que contenga al menos una criatura. Todas las criaturas que se encuentren en el espacio deberán superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 16 (ellas eligen) o serán derribadas y recibirán 14 (3d6 + 4) de daño contundente y 14 (3d6 + 4) de daño cortante. Si tienen éxito solo recibirán la mitad de ese daño, no estarán derribadas y serán empujadas 5 pies hacia el exterior del espacio del bulette, a un espacio desocupado dentro de este alcance. Si no hay ningún espacio desocupado dentro de este alcance, en lugar de ser desplazada la criatura caerá derribada en el espacio del bulette.

BULLYWUG

La vida de un bullywug es desagradable, brutal y húmeda. Estos humanoides anfibios con cabeza de rana deben permanecer constantemente húmedos, por lo que habitan en bosques lluviosos, pantanos y cuevas encharcadas. Los bullywugs son criaturas malvadas y siempre están hambrientos. Cuando pueden, abruman a sus enemigos con su superioridad numérica, pero huyen de rivales fuertes para buscar presas más fáciles.

Los bullywugs tienen la piel verde, gris o amarilla moteada, aunque esta cambia a tonos más grisáceos, verdes o marrones, lo que les permite mimetizarse mejor con su entorno. Visten armaduras toscas y blanden armas simples, pero también asestarán un poderoso mordisco a cualquier enemigo que se acerque demasiado.

Aristocracia infame. Los bullywugs se consideran los gobernantes más adecuados y válidos del pantano. Poseen su propia etiqueta que siguen cuando tratan entre ellos y con los forasteros, sujetos a las costumbres y caprichos de su líder, que se autopropone señor del fango. Estas criaturas se presentan con títulos rimbombantes y haciendo grandes ademanes, como postrarse ante sus superiores, y se enfrentan continuamente entre ellos para intentar granjearse su favor.

Los bullywugs tienen dos maneras de progresar socialmente. La primera es asesinar a sus rivales, pero para ello deben ser muy cautos y mantener sus delitos en secreto. La segunda es encontrar un tesoro o un objeto mágico y ofrecérselo como tributo a su señor. Si un bullywug asesina a sus rivales de forma demasiado obvia es muy probable que se le ejecute, por lo que suele ser mejor idea asaltar alguna caravana o asentamiento, con la intención de obtener cualquier baratija preciada que impresione a su señor y así caerle en gracia. Aunque tales premios suelen acabar reducidos a sucios jirones, por descuido o negligencia. En cuanto un regalo pierde su brillo, los señores bullywug exigen que se les ofrezca como tributo otro tesoro que lo reemplace.

Diplomacia rebelde. No hay nada que los bullywugs amen más que enseñorearse y dar órdenes a quienes atraviesan sus territorios. Por eso sus guerreros intentan capturar a los intrusos en lugar de simplemente matarlos.

A los cautivos se les arrastra ante el rey o la reina, un bullywug inusualmente grande, y se les obliga a rogar por su vida. Los sobornos, las riquezas y la adulación podrían ser suficientes para conseguir que el líder bullywug deje ir a sus cautivos, pero antes de que se marchen tratará de impresionar a sus "invitados", mostrándoles el esplendor de su tesoro y de su reino. Debido a su profundo complejo de inferioridad, los señores bullywug se exhiben como reyes y reinas, pero anhelan con desesperación el temor y el respeto de los extranjeros.

Aliados anfibios. Los bullywugs hablan una lengua que les permite comunicarse creando como ranas a través de grandes distancias. Gracias a este sistema tosco de comunicación, las noticias sobre la llegada de intrusos u otros sucesos importantes para el pantano se propagan en cuestión de minutos.

Las ranas y los sapos entienden los conceptos más simples de esta lengua. Por ello, los bullywugs son capaces de usar este idioma para establecer relaciones duraderas con las ranas gigantes, a las que entrena para que cacen o protejan el pantano. A veces incluso se escoge a los especímenes más grandes para que sirvan como monturas. Además, las ranas gigantes son capaces de tragarse criaturas enteras, lo que ayuda a las patrullas de caza bullywug a transportar a sus presas hasta sus asentamientos.



BULLYWUG

Humanóide Mediano (bullywug), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

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

Habilidades: Sigilo +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: bullywug

Desafío: 1/4 (50 PX)

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

Hablar con Sapos y Ranas. El bullywug es capaz de transmitir conceptos sencillos a ranas y sapos cuando habla en bullywug.

Camuflarse en Pantanos. El bullywug tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos pantanosos.

Saltar sin Carrera. El bullywug puede 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

Ataque múltiple. El bullywug realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su lanza.

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

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.

CABALLERO DE LA MUERTE

Cuando un paladín caído en desgracia muere sin haber intentado expiar sus pecados, las fuerzas oscuras pueden transformar al que fue un caballero mundano en una criatura muerta viviente repleta de odio. Los caballeros de la muerte son guerreros esqueléticos enfundados en una armadura de placas. Bajo el casco de este ser se puede ver el cráneo del caballero, iluminado por dos puntos de ardiente luz donde antaño estuvieron sus ojos.

Poder sobrenatural. Los caballeros de la muerte siguen siendo capaces de lanzar conjuros divinos, aunque no pueden utilizar su poder para curar. También son capaces de atraer y comandar muertos vivientes menores, aunque aquellos que sirven a infernales poderosos podrían tener seguidores de los Planos Inferiores en su lugar. Los caballeros de la muerte utilizan a menudo caballos de guerra esqueléticos o pesadillas como monturas.

Inmortal hasta su redención. Un caballero de la muerte volverá a alzarse incluso después de ser destruido. Solo tras pagar por una vida de maldad o encontrar la redención podrá escapar al purgatorio que supone la muerte en vida y descansar en paz.

Muerto Viviente. Un caballero de la muerte no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

CABALLERO DE LA MUERTE

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

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

Puntos de golpe: 180 (19d8 + 95)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +9, Car +10

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, común

Desafío: 17 (18.000 PX)

Resistencia Mágica. El caballero de la muerte posee ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Comandar Muertos Vivientes. Salvo si el caballero de la muerte está incapacitado, tanto él como los muertos vivientes de su elección que se encuentren a 60 pies o menos tienen ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsan muertos vivientes.

Lanzamiento de Conjuros. El caballero de la muerte es un lanzador de conjuros de nivel 19. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de paladín siguientes:



LORD SOTH

Las desgracias de Lord Soth comenzaron con un acto de heroísmo: salvar a la elfa Isolde de un ogro. Soth e Isolde se enamoraron, pero él ya estaba casado. Ordenó a uno de sus sirvientes que se deshiciera de su esposa y fue acusado de asesinato, pero logró escapar con Isolde. Cuando su castillo estaba siendo asediado, Soth rezó para que se le indicara el camino, y se le dijo que para expiar sus pecados debía cumplir con una misión, pero comenzó a dudar de la fidelidad de Isolde y abandonó la misión. Debido a este fracaso, un gran cataclismo asoló la tierra. Cuando Isolde dio a luz a un hijo, Soth se negó a creer que era suyo y asesinó tanto a la madre como al niño. Todos fueron incinerados en un incendio que arrasó su castillo, pero Soth no encontró descanso en el más allá, sino que se alzó como un caballero de la muerte.

Nivel 1 (4 espacios): *castigo abrasador, duelo forzado, orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *arma mágica, inmovilizar persona*

Nivel 3 (3 espacios): *arma elemental, disipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *castigo abrumador, destierro*

Nivel 5 (2 espacios): *ola destructora (necrótico)*

ACCIONES

Ataque múltiple. El caballero de la muerte realiza tres ataques con su espada larga.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño cortante, o 10 (1d10 + 5) de daño cortante si se usa a dos manos. En ambos casos, también 18 (4d8) de daño necrótico.

Orbe de fuego infernal (1/Día). El caballero de la muerte lanza una bola de fuego mágica que explota en un punto que pueda ver y se encuentren a 120 pies o menos de distancia. Todas las criaturas situadas en una esfera de 20 pies centrada en el punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18. La esfera se extiende más allá de las esquinas. Las criaturas sufrirán 35 (10d6) de daño de fuego y 35 (10d6) de daño necrótico si fallan la tirada, o la mitad de ese daño si la superan.

REACCIONES

Parada. El caballero de la muerte añade 6 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.

CALAVERA LLAMEANTE

Unas brillantes llamas verdes y una carcajada reverberante y demente siguen a una calavera sin cuerpo que patrulla sus dominios. Cuando descubren intrusos, las calaveras llameantes les atacan lanzando ardientes rayos por los ojos y ejecutando terribles conjuros provenientes de los rincones más oscuros de su memoria.

Algunos siniestros lanzadores de conjuros crean calaveras llameantes a partir de los restos de magos muertos. Cuando se completa el ritual surgen llamas verdes del cráneo, completando así la espantosa transformación.

Legado vital. Las calaveras llameantes solo recuerdan vagamente su vida pasada. Aunque podrían hablar usando su antigua voz y rememorar hechos clave de su pasado, no son sino un eco de su antiguo ser. Sin embargo, su transformación en muerto viviente les proporciona un acceso total a la magia que eran capaces de ejecutar en vida, lo que les permite lanzar conjuros ignorando los componentes materiales y somáticos que ya no puede usar.

Enlazados para la eternidad. Las calaveras llameantes, inteligentes y vigilantes, sirven a su creador protegiendo un tesoro oculto, una cámara secreta o a un individuo particular. Llevan a cabo las directrices suministradas cuando fueron creadas y las interpretan al pie de la letra. Quien domine una calavera llameante debe preparar sus instrucciones con cuidado para asegurarse de que esta las realizará adecuadamente.

Envueltas en llamas. El fuego que rodea a estas calaveras arde continuamente, emitiendo una luz brillante que la criatura controla. Emplea las llamas como un arma, concentrándolas para arrojarlas desde sus cuencas oculares como ardientes rayos.

Rejuvenecimiento sobrenatural. Cuando se hacen añicos, sus fragmentos se recomponen salvo que se les rocíe con agua bendita o se les someta a unconjuro de *disipar magia* o de *levantar maldición*. Si no pudiera continuar realizando su cometido, una calavera reconstruida no obedece a nadie y se vuelve autónoma.

Muerto viviente. Una calavera llameante no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



CALAVERA LLAMEANTE

Muerto viviente Diminuto, neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 40 (9d4 + 18)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Percepción +2

Resistencia a daño: necrótico, perforante, relámpago

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

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

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

Idiomas: común

Desafío: 4 (1.100 PX)

Iluminar. La calavera llameante emite luz tenue en un radio de 15 pies, o luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue 15 pies más allá. Puede cambiar entre los dos modos utilizando una acción.

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

Rejuvenecimiento. Si la calavera llameante es destruida, recuperará todos sus puntos de golpe en 1 hora salvo que se rocíen sus restos con agua sagrada o se lance sobre ellos un conjuro de *disipar magia* o de *levantar maldición*.

Lanzamiento de Conjuros. La calavera llameante es una lanzadora de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales ni somáticos para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*

Nivel 1 (3 espacios): *escudo*, *proyectil mágico*

Nivel 2 (2 espacios): *contorno borroso*, *esfera de llamas*

Nivel 3 (1 espacio): *bola de fuego*

ACCIONES

Ataque múltiple. La calavera llameante utiliza rayo de fuego dos veces.

Rayo de fuego. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d6) de daño de fuego.



“SALIERON ARRASRÁNDOSE DE LOS VIENTRES DE SUS MADRES PARA CORROMPER TODO EL MULTIVERSO. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?”.
—BABA YAGA.

CAMBION

Los cambions son la descendencia que surge del cruce entre un infernal (generalmente una súcubo o un íncubo) y un humanoide (normalmente un humano).

Los cambions heredan los rasgos físicos de ambos progenitores, pero sus cuernos, sus alas correosas y su cola tendinosa son las marcas distintivas de su origen ultraterreno.

Nacidos para hacer el mal. Los cambions crecen hasta convertirse en adultos despiadados, cuya maldad y perversione horroriza al padre mortal más devoto. Ya desde su niñez, reconocen su legítimo lugar como amos y señores de los mortales. Podrían fomentar revueltas en pueblos y ciudades, reuniendo bandas de humanoides y diablos menores a su servicio.

Peones de los poderosos. Los cambions obligados a servir a su progenitor diabólico lo hacen tanto por su fascinación por él como por el miedo que les produce. Además, al hacerlo, aspiran a obtener un puesto importante en la jerarquía infernal. Los cambions criados en los Nueve Infernos sirven como soldados, mensajeros o asistentes personales de diablos más poderosos. En el Abismo, un cambion posee tanta autoridad como pueda ejercer gracias a su fuerza y voluntad.

Engendro de Graz'zt. El señor demoníaco Graz'zt acostumbra a procrear con humanoides que hayan pactado con infernales, y es padre de muchos cambions que le ayudan a sembrar el caos por todo el multiverso. Esos cambions se caracterizan por tener la piel negra como el carbón, pezuñas hendidas, manos con seis dedos y una belleza sobrenatural.

CAMBION

Infernal Mediano, cualquier alineamiento malvado

Clase de Armadura: 19 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +6, Int +5, Car +6

Habilidades: Engaño +6, Intimidación +6, Percepción +4, Sigilo +7

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

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

Idiomas: abisal, común, infernal

Desafío: 5 (1.800 PX)

Bendición Infernal. La CA del cambion incluye su bonificador por Carisma.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del cambion es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

3/día cada uno: *alterar el propio aspecto, detectar magia, orden imperiosa*

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El cambion realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o usa su rayo de fuego dos veces.

Lanza. *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 se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. En ambos casos, también 3 (1d6) de daño de fuego.

Rayo de fuego. *Ataque de conjuro a distancia:* +7 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de fuego.

Encanto infernal. Un humanoide elegido por el cambion, que este pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de distancia, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o será hechizado mágicamente durante 1 día. El objetivo hechizado deberá obedecer las órdenes verbales del cambion. No obstante, si es dañado de alguna forma, ya sea por el cambion o cualquier otra criatura, o recibe una orden suicida del infernal, el objetivo podrá repetir la tirada de salvación, finalizando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Además, si el objetivo consigue superar la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al encanto infernal del cambion durante las próximas 24 horas.



CARROÑERO REPTANTE

Los carroñeros reptantes escarban la pútrida carne de los cadáveres para engullir los huesos que pudieran quedar. Atacan con furia a cualquier criatura que invada su territorio o perturbe su festín.

Devoradores de carroña. El olfato de estas criaturas las guía hacia nuevos cadáveres, pero tratan de no competir con otros carroñeros. Estos seres infames, por lo tanto, habitan lugares en los que abundan los muertos y donde otros carroñeros reptantes no puedan acceder con facilidad. Sus espacios favoritos son cuevas, alcantarillas, mazmorras o pantanos boscosos, aunque también les atraen los campos de batalla y los cementerios.

Un carroñero reptante siempre está cazando, sondeando con sus tentáculos en busca del aroma de la sangre o de otros signos de podredumbre, y se mueve con rapidez por los techos de túneles y ruinas en busca de comida. De esta manera puede evitar el contacto con cienos, otyughs y otros habitantes peligrosos de la oscuridad, y sorprender a posibles presas que no piensan en mirar hacia arriba.

Depredadores pacientes. Cuando se está en la oscuridad más profunda, ya sea porque es de noche o porque se está en algún pasadizo subterráneo, la luz indica una posible comida. Estas criaturas pueden acechar a distancia durante horas a la fuente de dicha luz, esperando detectar el rastro de la sangre. A pesar de su gran tamaño, tienden emboscadas con facilidad, esperando detrás de alguna esquina a que su víctima se acerque.

A la hora de enfrentarse a alguna presa potencial enemigo o intruso, los carroñeros dejan que su veneno haga el trabajo. Una vez el veneno paraliza a la criatura, el monstruo la envuelve con sus tentáculos y la arrastra hasta una repisa alta o algún pasaje aislado, donde pueda matarla con tranquilidad. Tras ello, la criatura vuelve a patrullar mientras espera que su presa esté lista para ser devorada.

CARROÑERO REPTANTE

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 51 (6d10 + 18)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3

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

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Olfato Agudo. El carroñero reptante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El carroñero reptante realiza dos ataques: uno con sus tentáculos y otro con su mordisco.

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará envenenado durante 1 minuto. Hasta que el efecto de este veneno termine, la criatura también estará paralizada. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del veneno si tiene éxito.

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



“HE OÍDO QUE LOS CENTAUROS SON MONTURAS EXCELENTESES!”

—BATLEY SUMMERFOOT, UN AVENTUREO MEDIANO QUE NUNCA LEYÓ FURIA DE PEZUÑAS, UNA OBRA DE IRVIL GRAYBORN DE PONIENTE.

CENTAURO

Monstruosidad Grande, neutral buena

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el centauro se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de pica durante el mismo turno, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño perforante adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El centauro realiza dos ataques: uno con su pica y otro con sus cascos, o dos con su arco largo.

Pica. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

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

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

CENTAURO

Los centauros, oráculos de la naturaleza y vagabundos solitarios, suelen evitar el conflicto, pero luchan ferozmente si se les presiona. Vagan por vastas llanuras, manteniéndose lejos de fronteras, leyes y la compañía de otras criaturas.

Nómadas salvajes. Las tribus de centauros viajan por tierras de climas templados y cálidos, donde solo necesitan pieles ligeras o cuero engrasado para hacer frente a las inclemencias del tiempo. Viven en sociedades cazadoras-recolectoras y pocas veces construyen refugios o utilizan tiendas de campaña.

Estas tribus realizan migraciones a través de continentes enteros que no se repiten en décadas. Es posible que el mismo grupo no vuelva a recorrer el mismo camino hasta pasadas varias generaciones. Estas costumbres a largo plazo pueden provocar un conflicto, al encontrarse con otras criaturas que se han asentado en un lugar emplazado en una de sus rutas tradicionales.

Colonos reacios. Un centauro que no puede mantener el ritmo del resto de su tribu es abandonado a su suerte. En muchas ocasiones, estos individuos desaparecen para siempre sin que nadie sepa dónde acabaron. En ocasiones, aquellos que pueden soportar la pérdida de su tribu deciden buscar la compañía de otras razas. Los habitantes de puestos fronterizos valoran el conocimiento de la naturaleza que pueden aportar los centauros que deciden vivir con ellos. De hecho, muchas de estas comunidades sobreviven gracias a la perspicacia y agudeza mental de una de estas criaturas.

A pesar de su naturaleza solitaria, los centauros comercian con los elfos y las caravanas de otros humanoides benévolos, con las que se cruzan durante sus viajes. Algunos comerciantes podrían llegar incluso salvar la vida de un centauro tan herido o anciano que fuera incapaz de continuar su largo viaje: lo escoltarán hasta un asentamiento donde pueda vivir en paz el resto de sus días.



CHUUL

Los chuuls son unos crustáceos que los aboleths modificaron y dotaron de inteligencia. Sobrevivieron a la caída del imperio de sus amos y todavía siguen las órdenes que estos les inculcaron, como llevan haciendo desde los albores del tiempo.

Vestigios primigenios. En las eras primigenias, los aboleths gobernaron un vasto imperio que abarcaba los océanos de todo el mundo. En aquellos tiempos, estos seres utilizaron grandes poderes para doblegar la mente de las criaturas que comenzaban a aparecer en el reino mortal. Pero como estaban vinculados al agua y no podían imponer su voluntad más allá de ella sin recurrir para ello a sirvientes, crearon a los chuuls.

Los chuuls capturaban magia y seres conscientes para llevarlos ante sus amos, a los que obedecían diligentemente. Los chuuls fueron diseñados para soportar el paso de las eras mientras crecían en tamaño y fuerza a medida que pasaba el tiempo. Cuando el imperio aboleth cayó debido al surgimiento de los dioses, los chuuls quedaron desperdigados por el mundo. Pero estas criaturas continúan cumpliendo con las tareas que otrora hacían para los aboleths: capturar humanoides, recoger tesoros, acumular magia y consolidar su posición.

Guardianes incansables. Los chuul todavía protegen las ruinas del antiguo imperio aboleth. Siguen respetando silenciosamente las órdenes que se les dieron año tras año. En ocasiones, ciertos rumores y mapas antiguos atraen a buscadores de tesoros a estas ruinas, pero la recompensa por su audacia es la muerte.

CHUUL

Aberración Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

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

Idiomas: entiende habla de las profundidades, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1.100 PX)

Anfibio. El chuul es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Sentir Magia. El chuul puede percibir la magia en un radio de 120 pies a voluntad. Este atributo funciona, en todos los demás aspectos, igual que el conjuro *detectar magia*, pero sin ser el mismo mágico.

ACCIONES

Ataque múltiple. El chuul realiza dos ataques de tenaza.

Además, si está agarrando a una criatura, también puede usar sus tentáculos una vez.

Tenaza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente. Además, si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña y el chuul no está agarrando a otras dos criaturas, este estará agarrado (CD 14 para escapar).

Tentáculos. Cualquier criatura agarrada por el chuul deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará envenenada durante 1 minuto. Hasta que el efecto de este veneno termine, el objetivo también estará paralizado. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Si los exploradores llevaban consigo alguna riqueza, esta pasa a formar parte del tesoro que los chuuls custodian. Además, estos seres pueden sentir la magia a distancia. Esta facultad junto con un impulso natural que los lleva a asesinar a los exploradores, quitarles su equipo y enterrarlos en lugares secretos que los aboleths prepararon a tal efecto hace evos.

Servos pacientes. Aunque el antiguo imperio aboleth cayó hace mucho tiempo, los vínculos psíquicos entre los amos y sus sirvientes permanecen intactos. Los chuuls que logran contactar de alguna manera con un aboleth asumen inmediatamente sus antiguos roles. Estos chuuls redirigen sus impulsos para cumplir los siniestros designios de sus amos.



CÍCLOPE

Los cíclopes son gigantes con un solo ojo que viven sumidos en la pobreza en zonas despobladas. Estas criaturas son retraídas por naturaleza y evitan el contacto con otras razas, expulsando a aquellos que se adentran en sus tierras.

No religiosos. Las leyendas afirman que los cíclopes son los descendientes de un dios de los gigantes, pero estas criaturas prestan poca atención a los dioses. No ven beneficio alguno a la oración y desdenan los rituales, que consideran algo complejo y extraño. Sin embargo, un cíclope que obtenga algún beneficio de un lugar sagrado, o sea amenazado por algún poder o ser sobrenatural, rendirá pleitesía si así puede conservar ese beneficio o evitar ser víctima de la amenaza.

Poco sofisticados. Aunque son razonablemente inteligentes, los cíclopes disfrutan de una vida sencilla y solitaria, criando ganado como comida. Prefieren vivir solos o en familias pequeñas, ocupando cuevas, ruinas o toscas cabañas de piedra seca que ellos mismos construyen. Un cíclope aloja a sus animales en su propio hogar por la noche, cerrando la entrada con piedras para que su domicilio cumpla también la función de establos.

Los cíclopes habitan en lugares situados a, como máximo, un día de viaje de otros cíclopes, lo que les permite comerciar entre ellos o encontrar con quien aparearse. Elaboran sus armas y herramientas con madera y piedra, pero conocen el metal y lo usan cuando disponen de él. Aunque entienden la lengua de los gigantes, no escriben y hablan poco, ya que suelen comunicarse mediante gruñidos y gestos entre ellos.

Los cíclopes no comercian con dinero, pero valoran el oro, las conchas y otros objetos brillantes y coloridos, como las joyas. Como consecuencia, es posible ver a un cíclope con un collar adornado con plumas y monedas de plata, pero que también incluya copas de estaño, cubiertos u otros metales estropeados.

Imprudentes. Los cíclopes no son grandes pensadores o estrategas. Dada su dificultad para aprender y su apego a lo tradicional, a estas criaturas les cuesta mucho innovar. Aunque son una terrible amenaza en combate debido a su tamaño y fuerza, un enemigo inteligente será capaz de engañarlos.

Se puede intimidar y sorprender a un cíclope con magia, siempre y cuando esta sea muy llamativa. Dada su poca exposición a lo sobrenatural, un brujo o un clérigo no tendría problemas en confundir a un gigante para que crean que está ante un poderoso avatar divino. Sin embargo, su orgullo les hará reaccionar violentamente si se enteran de que el individuo al que consideran un "dios" es un simple mortal.

CÍCLOPE

Gigante Enorme, caótico neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 138 (12d12 + 60)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Sentidos: Percepción pasiva 8

Idiomas: gigante

Desafío: 6 (2.300 PX)

Mala Percepción de la Profundidad. El cíclope tiene desventaja en cualquier tirada de ataque cuyo objetivo esté a más de 30 pies de distancia.

ACCIONES

Ataque múltiple. El cíclope realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 28 (4d10 + 6) de daño contundente.



CIENOS

Los cienos medran en la oscuridad y evitan las zonas con mucha luz o temperaturas extremas. Fluyen por húmedos subterráneos, arrastrándose por el suelo, goteando de techos y muros, diseminándose por los bordes de los lagos subterráneos o atravesando rocas a través de sus grietas. Se alimentan de cualquier objeto o criatura que pueda disolverse. El primer aviso que recibe un aventurero de la existencia de los cienos es a menudo el insopportable dolor de su toque ácido.

Los cienos se sienten atraídos por el movimiento y el calor. Se nutren de materia orgánica, y cuando escasean las presas se alimentan de mugre, hongos y excrementos. Los aventureros veteranos saben que un pasillo inmaculadamente limpio es un síntoma de que la guarida de un cieno está cerca.

Muerte lenta. Los cienos matan a sus presas lentamente. Algunas especies, como los pudines negros o los cubos gelatinosos, envuelven a las criaturas para evitar que escapen. Lo único bueno de esta tortuosa muerte es que los camaradas de la víctima tienen tiempo para rescatarla antes de que sea tarde.

Dado que no todos los cienos digieren todo tipo de sustancias, algunos tienen monedas, equipo metálico, huesos y otros restos suspendidos en sus temblorosos cuerpos. Un cieno muerto puede ser una sustancial fuente de riquezas para los que lo abatieron.

Sirvientes involuntarios. Aunque los cienos carecen de la inteligencia para aliarse con otras criaturas, aquellas que entienden sus hábitos alimenticios pueden atraerlos a lugares convenientes para ellos. Los monstruos más listos utilizan a los cienos para defender pasillos o comerse sus desechos. De la misma manera, se puede atraer a un cieno a una trampa de foso donde sus captores le alimentan lo suficiente para que no vaya tras ellos. Las criaturas más hábiles podrían también añadir antorchas y braseros en lugares estratégicos para evitar que un cieno abandone un túnel o una habitación determinada.

Hijos de Juiblex. Según el *Demonomicón de Iggywilv* y otras fuentes, los cienos son fragmentos o hijos del señor demoníaco Juiblex. Al margen de si esto es cierto o no, el Señor sin Rostro es uno de los pocos entes capaces de controlar a los cienos e imbuirlas de un mínimo de inteligencia. No obstante, la mayoría de las veces no se preocupan por emplear tácticas o por su propia supervivencia. Son predecibles y directos, atacando y devorando sin astucia alguna. Bajo el control de Juiblex, muestran destellos de conciencia e intención malévolas.

Cienos. Un cieno no necesita dormir.

VARIANTE: CIENO GRIS PSÍQUICO

Los cienos grises que viven mucho tiempo pueden evolucionar y volverse más inteligentes, de modo que desarrollan cierta habilidad psiónica. La mayoría de estos casos se dan en cienos grises que habitan cerca de criaturas psíquicas, como los azotantes, por lo que es probable que los cienos puedan sentir e imitar las capacidades psíquicas.

Los cienos grises psíquicos tienen una puntuación de Inteligencia de 6 (-2) y poseen la siguiente acción.

Aplastamiento psíquico (Recarga 5-6). El cieno elige a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos y pueda sentir. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Inteligencia CD 10, sufriendo 10 (3d6) de daño de psíquico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.





CIENO GRIS

Cieno Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 10 pies, trepar 10 pies

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

Habilidades: Sigilo +2

Resistencia a daño: ácido, frío, fuego

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Amorfo. El cieno puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

Corroer Metal. Cualquier arma no mágica hecha de metal que entre en contacto con el cieno 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 cieno será destruida tras causar su daño.

El cieno puede consumir un grosor de 2 pulgadas de metal no mágico por asalto.

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el cieno es indistinguible de un estanque oleoso o de una roca húmeda.

ACCIONES

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente y 7 (2d6) de daño de ácido, y si el objetivo lleva una armadura no mágica de metal, esta será parcialmente corroída y recibirá un penalizador de -1 acumulativo y permanente a la CA que proporciona. La armadura será destruida si el penalizador reduce su CA hasta 10.



GELATINA OCRE

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 45 (6d10 + 12)

Velocidad: 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistencia a daño: ácido

Inmunidad a daño: relámpago, cortante

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Amorfa. La gelatina puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

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

ACCIONES

Pseudópodo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño contundente y 3 (1d6) de daño de ácido.

REACCIONES

Dividirse. Cuando una gelatina Mediana o más grande que tenga al menos 10 puntos de golpe reciba daño de relámpago o cortante, se dividirá en dos nuevas gelatinas. Cada una de ellas tendrá la mitad de puntos de golpe, redondeando hacia abajo, y será una categoría de tamaño más pequeña que la original.

"LOS SUELOS DE LA MAZMORRA ESTABAN LIMPÍSIMOS. DEBERÍA HABER SIDO NUESTRA PRIMERA PISTA".

—DEL DIARIO DE JASTER HOLLOWQUILL,
EXPLORADOR DE UNDERMOUNTAIN,
EN SU PRIMERA EXPEDICIÓN.



CUBO GELATINOSO

Cieno Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 6

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Cubo de Cieno. El cubo ocupa su espacio por completo. Otras criaturas podrán entrar en esta área, pero las que lo hagan serán sometidas a la acción "absorber" del cubo con desventaja en la tirada de salvación.

Las criaturas situadas en el interior del cubo son visibles, pero tendrán cobertura completa.

Cualquier criatura que se encuentre a 5 pies o menos del cubo puede utilizar su acción para extraer a una criatura u objeto de su interior. Para lograrlo tendrá que superar una prueba de Fuerza CD 12, y recibirá, tenga éxito o no, 10 (3d6) de daño de ácido.

El cubo es capaz de contener en su interior al mismo tiempo a una criatura Grande o hasta cuatro criaturas Medianas o más pequeñas.

Transparente. Incluso cuando está a plena vista, es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectar un cubo que no se haya movido o atacado. Si una criatura intenta entrar en el espacio del cubo sin ser consciente de su presencia, estará sorprendida por este.

ACCIONES

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) de daño de ácido.

Absorber. El cubo se mueve hasta su velocidad. Al hacer esto puede entrar en los espacios de criaturas Grandes o más pequeñas. Cada vez que entre en el espacio de otra criatura, esta deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12.

Si tiene éxito, la criatura podrá elegir ser empujada 5 pies hacia atrás o hacia un lado del cubo. Si decide no ser empujada, sufrirá las consecuencias de una tirada de salvación fallida.

Si falla la tirada de salvación, el cubo entrará en el espacio de la criatura, y esta sufrirá 10 (3d6) de daño de ácido y el cubo la absorberá. Las criaturas absorbidas no pueden respirar, están apresadas y reciben 21 (6d6) de daño de ácido al principio de cada uno de los turnos del cubo.

Cuando el cubo se mueve, las criaturas absorbidas se desplazan con él. Una criatura absorbida puede intentar escapar utilizando una acción para realizar una prueba de Fuerza CD 12. Si tiene éxito, logrará salir y se moverá a un espacio de su elección a 5 pies o menos del cubo.



CIENO GRIS

Los cienos grises son roca convertida en líquido por el caos. Cuando se mueve, se arrastra como una serpiente líquida, alzándose para atacar.

CUBO GELATINOSO

Los cubos gelatinosos rondan las mazmorras siguiendo patrones silenciosos y predecibles, dejando a su paso un camino perfectamente limpio. Consumen los tejidos vivos, dejando los huesos y el resto de materiales sin disolver.

Los cubos gelatinosos son completamente transparentes, lo que los hace difícil de ver hasta que atacan. Un cubo bien alimentado puede ser más fácil de percibir, dado que los huesos, monedas y otros objetos de sus víctimas se verán flotando dentro de la criatura.

GELATINA OCRE

La gelatina ocre es una masa amarillenta que puede pasar bajo las puertas y por grietas estrechas buscando a criaturas a las que devorar. Su astucia animal le permite evitar a grupos grandes de enemigos.

Sigue a sus víctimas desde una distancia segura. Sus enzimas digestivas disuelven la carne con rapidez, pero no afectan a otras sustancias como hueso, madera o metal.

PUDIN NEGRO

Un pudín negro es como una gran montaña de fango pegajoso y negro. En pasillos oscuros no parece ser más que una zona de sombra.

Es capaz de disolver carne, madera, metal y hueso pasando por encima de ellos. Deja la piedra limpia a su paso.

PUDIN NEGRO

Cieno grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 7

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Inmunidad a daño: ácido, frío, relámpago, cortante

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, hechizado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio).

Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 4 (1.100 PX)

Amorfo. El pudín puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

Forma corrosiva. Cualquier criatura que toque al pudín o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 4 (1d8) de daño de ácido. Además, el arma no mágica hecha de metal o madera que entre en contacto con el pudín 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. Cualquier munición no mágica hecha de metal o madera que impacte al pudín será destruida tras causar su daño.

El pudín es capaz de consumir un grosor de 2 pulgadas de madera o metal no mágicos por asalto.

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

ACCIONES

Pseudópodo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente y 18 (4d8) de daño de ácido. Además, cualquier armadura no mágica que lleve el objetivo es desuelta parcialmente y recibe un penalizador de -1 acumulativo y permanente a la CA que proporciona. La armadura será destruida si el penalizador reduce su CA hasta 10.

REACCIONES

Dividirse. Cuando un pudín Mediano o más grande que tenga al menos 10 puntos de golpe reciba daño de relámpago o cortante, se dividirá en dos nuevos pudins. Cada uno de ellos tendrá la mitad de puntos de golpe, redondeando hacia abajo, y será una categoría de tamaño más pequeño que el original.



COCATRIZ

Monstruosidad Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 27 (6d6 + 6)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

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

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para evitar ser petrificado mágicamente. Si falla, empezará a convertirse en piedra, estará apresado y deberá repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si tiene éxito en la tirada, el efecto termina inmediatamente. Si no, la criatura estará petrificada durante 24 horas.

COCATRIZ

Las cocatrices parecen un híbrido espantoso entre lagarto, ave y murciélago, y se la conoce por su capacidad de transformar la carne en piedra. La dieta de estos omnívoros incluye bayas, nueces, flores y pequeños animales, como insectos, ratones y ranas, a los que se tragan enteros. No supondrían una amenaza si no fuera por su feroz respuesta a cualquier indicio de peligro. Las cocatrices vuelan hacia cualquier amenaza de frente, cacareando y batiendo alocadamente sus alas mientras estira la cabeza para picotearla. El más mínimo rasguño del pico de una cocatriz puede suponer la perdición de su víctima a medida que esta se transforma lentamente en piedra debido a la herida.



CONTEMPLADORES

Una sola mirada a un contemplador basta para percibir su naturaleza ultraterrena e infame. Agresivas, llenas de odio y codiciosas, estas aberraciones se consideran superiores al resto de criaturas, con las que juegan o destruyen a su antojo.

El cuerpo esférico de un contemplador está levitando constantemente. Un enorme ojo se asienta sobre sus enormes fauces, rodeado de una corona de tallos oculares, unos apéndices que reciben este nombre al estar cada uno de ellos terminado en uno ojo más pequeño. Estos tallos se retuerzan para mantener a los enemigos a la vista. Mientras duerme, el contemplador cierra su gran ojo, pero mantiene los demás abiertos, siempre alerta.

Aislacionista xenófobo. Todos los contempladores creen que poseen un gran número de enemigos. Están convencidos de que hay muchas criaturas ofendidas por su genialidad y su poder mágico. Aunque consideran a estos oponentes seres inferiores, toscos y desagradables, están siempre al acecho, sospechando que alguien está conspirando contra ellos, incluso cuando no hay nadie cerca.

El desprecio que los contempladores sienten hacia el resto de criaturas también se extiende a los miembros de su misma especie. Cada contemplador piensa que él mismo representa la perfección de su raza, y que por tanto cualquier desviación de este ideal es un defecto. Dado que el físico de los contempladores varía enormemente, el conflicto entre ellos es inevitable. Algunos están protegidos por placas quitinosas superpuestas, mientras que otros tienen una piel uniforme. Los tallos oculares de algunos se flexionan como tentáculos, mientras que los de otros tienen articulaciones como las de un crustáceo. Las diferencias más insignificantes en la pigmentación de la piel podrían enfrentar a dos contempladores de por vida.

Ojo tirano. Ciertos contempladores son capaces de canalizar sus tendencias xenófobas y convertirse en líderes despóticos. En lugar de vivir aislados, estos contempladores, que reciben el apropiado nombre de ojos tiranos, esclavizan a otras criaturas, creando y controlando extensos imperios. En ocasiones un ojo tirano establece sus dominios dentro de (o bajo) una gran ciudad, valiéndose de una amplia red de agentes para cumplir su voluntad.

Guardias ignotas. Dado que se niegan a compartir su territorio con otras criaturas, la mayoría de contempladores se refugian en colinas heladas, ruinas abandonadas y cavernas profundas para trazar sus planes. Los contempladores tallan su cubil mediante el uso del rayo desintegrador que emite uno de sus ojos, favoreciendo la construcción de pasillos verticales que conectan cámaras ubicadas una encima de la otra. Este tipo de entorno le permite al contemplador moverse con libertad mientras que impide que los intrusos merodeen fácilmente. Cuando dichos intrusos logran entrar, la altura de los techos abiertos le permite levitar y hostigar a los enemigos en el suelo.

Las salas de estas guardias, tan extrañas como estas criaturas, reflejan la arrogancia de sus creadores. Las decoran con trofeos de victorias pasadas, incluyendo aventureros petrificados que todavía muestran el horror de sus últimos momentos, pedazos de otros contempladores y objetos mágicos arrebatados a enemigos poderosos. Un contemplador se valora a sí mismo por lo que posee, y nunca se separará de su botín voluntariamente.

LA GUARIDA DE UN CONTEMPLADOR

El centro de la guarida de un contemplador suele tratarse de una cueva grande y espaciosa de techos altos, que le permiten atacar sin miedo a ser alcanzado por ataques cuerpo a cuerpo. Si un contemplador está en su guarida, tendrá un valor de desafío de 14 (11.500 PX).

ACCIONES EN GUARIDA

Cuando lucha dentro de su guarida, el contemplador es capaz de recurrir a la magia ambiental de esta para realizar acciones en guarida. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), puede hacer una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes:

- Un área cuadrada de suelo de 50 pies que se encuentre a 120 pies o menos del contemplador se vuelve resbaladiza. Dicha zona se convierte en terreno difícil hasta la posición 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto.
- De las paredes situadas a 120 pies o menos del contemplador brotan apéndices prensiles. Estos continúan existiendo hasta la posición 20 del orden de iniciativa del asalto posterior al siguiente. Todas las criaturas que el contemplador elija y empiecen su turno a 10 pies o menos de una de estas paredes deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o estarán agarradas. Para escapar han de tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 15.
- Un ojo se abre en una superficie sólida localizada a 60 pies o menos del contemplador. Uno de los rayos oculares del contemplador, determinado aleatoriamente, se dispara desde ese ojo. El objetivo de este rayo es cualquiera que el contemplador pueda ver. Una vez hecho esto, el ojo se cierra y desaparece.

El contemplador no puede volver a utilizar un efecto hasta haber empleado todos los disponibles. Tampoco puede usar el mismo efecto durante dos asaltos consecutivos.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un contemplador se ve distorsionada por la presencia antinatural de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Las criaturas que se encuentren a 1 milla o menos de la guarida del contemplador sienten, de cuando en cuando, que alguien las observa.
- Cuando el contemplador duerme, se producen pequeñas deformaciones en la realidad en un radio de 1 milla de su guarida. Estas deformaciones se desvanecen pasadas 24 horas. Algunos ejemplos: las marcas en las paredes de una cueva podrían cambiar sutilmente, un pequeño adorno inquietante podría aparecer de la nada y una estatua podría cubrirse de un limo inofensivo. Estos efectos solo afectan a superficies naturales y objetos no mágicos que nadie lleve encima.

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

ESPECTADOR

Un espectador es un contemplador menor al que se invoca desde otro plano de existencia mediante un ritual mágico, cuyos componentes incluyen cuatro tallos oculares de contemplador que desaparecerán, consumidos por la magia del ritual. Es por esto que los espectadores tienen cuatro tallos, dos a cada lado del gran ojo que ocupa el centro de un cuerpo de 4 pies (1,2 m) de diámetro.

Guardianes mágicos. Los espectadores vigilan un lugar o tesoro a elección de sus invocadores durante 101 años, impiéndole a cualquier criatura, salvo a quien lo invocó, acercarse al lugar o utilizar el tesoro, a no ser que su invocador ordenara lo contrario. Si lo que guardaban desaparece o es destruido antes de que pasen sus años de servicio, el espectador desaparecerá. De ninguna otra manera abandonará su tarea.

Destellos de locura. Aunque puede hablar, un espectador se comunica principalmente mediante telepatía. Es respetuoso mientras cumple su cometido, y hablará sin problemas sobre sus órdenes y sobre su invocador. Sin embargo, incluso la más nimia de las conversaciones deja entrever pequeñas excentricidades en su personalidad, producto de muchos años aislado. Podría inventarse enemigos, hablar de él mismo en tercera persona o imitar la voz de su invocador.

Al igual que los contempladores, cada espectador se considera el paradigma de su raza, y odia profundamente al resto de espectadores. Si por algún casual dos de estas criaturas se encontraran, lo más probable es que luchen hasta la muerte.

Libres de su carga. Cuando un espectador cumple su tarea, es libre de hacer lo que quiera. Muchos deciden instalarse en el lugar que antes protegían, especialmente si quienes los invocaron han muerto. Dado que su vida carece de sentido, la locura que mostraban durante su servicio se agudiza.

TIRANO SEPULCRAL

Algunas veces, mientras duerme, la mente de un contemplador viaja a lugares más allá de su locura habitual, imaginando una realidad en la que la muerte no es el final. Cuando esto ocurre, el contemplador puede transformarse. Su carne se desprende del cuerpo, dejando tras de sí un tirano sepulcral. Este monstruo posee toda la astucia y gran parte de la magia que tuvo antaño, pero su fuerza proviene de la muerte en vida.

Un tirano sepulcral es una gran calavera descarnada, con un punto de luz roja brillando en la cavidad ocular vacía. Ya que sus tallos oculares se han podrido, a su alrededor flotan diez ojos espirituales que miran en todas direcciones.

Déspota cadáverico. Los tiranos sepulcales someten y comandan a otras criaturas de la misma manera que cuando eran contempladores. Además, la capacidad de un contemplador para anular la energía mágica con su ojo central se ve sustituida por un poder más siniestro en los tiranos sepulcrales, que pueden transformar antiguos esclavos y enemigos en serviciales muertos vivientes.

Un tirano sepulcral crea y destruye zombis en virtud de sus necesidades, y les ordena que protejan la entrada a su guarida o que vigilen sus cámaras del tesoro.

Algunos zombis actúan como carne de cañón o como cebo, distrayendo a enemigos poderosos mientras el tirano sepulcral se prepara para asestar el golpe final.

Ejército de los muertos. Un tirano sepulcral que abraza la muerte en vida se transforma en una máquina de destrucción. Motivado por su sed de poder y seguridad, el tirano asalta poblaciones de humanoides, utilizando sus múltiples rayos para destruir a cualquier criatura con la que se tope y así formar su propio ejército de muertos vivientes. Si nadie se le enfrenta, un tirano sepulcral puede arrasar una ciudad en cuestión de semanas para luego fijar su mirada de muerto vivo en conquistas más ambiciosas. Cada asentamiento que cae resurge como parte de su avasalladora horda de zombis.

Muerto viviente. Un tirano sepulcral no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

LA GUARIDA DE UN TIRANO SEPULCRAL

La guarida de un tirano sepulcral suele tratarse del mismo lugar en el que vivía cuando era un contemplador, pero con adornos que hacen referencia a la muerte y la descomposición. Si un tirano sepulcral está en su guarida, tendrá un valor de desafío de 15 (13.000 PX).

ACCIONES EN GUARIDA

Cuando lucha dentro de su guarida, el tirano sepulcral es capaz de recurrir a la magia ambiental de esta para realizar acciones en guarida. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), puede hacer una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes:

- Un área cubierta por un cubo de 50 pies que se encuentre a 120 pies o menos del tirano se llena de ojos y tentáculos espirituales. El área se considera ligeramente oscura



"TODOS LOS CONTEMPLADORES CREEN QUE SON EL EPÍTOPE DE SU RAZA, Y LO ÚNICO QUE TEMEN ES ESTAR EQUIVOCADOS".

—VALKARA IRONFELL, ERUDITA ENANA.

CONTEMPLADOR

Aberración Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 180 (19d10 + 76)

Velocidad: 0 pies, volar 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

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

Habilidades: Percepción +12

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 13 (10.000 PX)

Cono Antimagia. El ojo central del contemplador crea una zona de antimagia, igual el conjuro *campo antimagia*, en un cono de 150 pies. El contemplador decide, al inicio de cada uno de sus turnos, en qué dirección apunta el cono y si está o no activo. Esta zona también impide el funcionamiento de los rayos oculares del propio contemplador.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (4d6) de daño perforante.

Rayos oculares. El contemplador dispara tres de los siguientes rayos oculares mágicos determinados aleatoriamente (vuelve a tirar los resultados duplicados) contra entre uno y tres objetivos que pueda ver y se encuentren a 120 pies o menos de distancia.

1. **Rayo cautivador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 16. Si falla, estará hechizada por el contemplador durante 1 hora o hasta que el contemplador la dañe.

2. **Rayo paralizador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedará paralizada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

3. **Rayo aterrador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o estará asustada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

4. **Rayo ralentizador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, su velocidad se verá reducida a la mitad durante 1 minuto y, además, no podrá llevar a cabo reacciones y tendrá que elegir si quiere realizar una acción o una acción adicional en su turno, solo una de las dos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

5. **Rayo debilitador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16, sufriendo 36 (8d8) de daño de necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

6. **Rayo telequinético.** Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 o el contemplador podrá moverla hasta 30 pies en cualquier dirección. Además, estará apresada por la fuerza telequinética del rayo hasta el principio del siguiente turno del contemplador o hasta que este sea incapacitado.

Si el objetivo es un objeto de 300 libras o menos de peso que no esté llevando ni vistiendo nadie, el contemplador podrá moverlo hasta 30 pies en cualquier dirección. El contemplador es capaz de manipular con cuidado objetos usando este rayo, para así utilizar herramientas simples o abrir puertas y contenedores.

7. **Rayo somnífero.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o se dormirá y estará inconsciente durante 1 minuto. Se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarla. Este rayo no tiene efecto alguno sobre autómatas o muertos vivientes.

8. **Rayo petrificador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, empezará a convertirse en piedra, estará apresada y deberá repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si tiene éxito en la tirada, el efecto termina inmediatamente. Si falla, la criatura estará petrificada hasta que sea liberada mediante un conjuro de restablecimiento mayor o algún efecto mágico similar.

9. **Rayo desintegrador.** Si el objetivo es una criatura, esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 16 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.

10. **Rayo mortal.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 o sufrirá 55 (10d10) de daño necrótico. Si el rayo reduce sus puntos de golpe a 0, morirá.

ACCIONES LEGENDARIAS

El contemplador 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 contemplador recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Rayo ocular. El contemplador usa un rayo ocular determinado aleatoriamente.

y terreno difícil para todas las criaturas, salvo el tirano sepulcral, hasta la posición 20 del orden de iniciativa del siguiente asalto.

- Numerosos apéndices espirituales surgen de las paredes hasta la posición 20 del orden de iniciativa del asalto posterior al siguiente. Todas las criaturas, incluidas aquellas en el Plano Etéreo, que sean hostiles al tirano y empiecen su turno a 10 pies o menos de una pared deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o estarán agarradas. Para escapar han de tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 17.
- Un ojo espectral se abre en el aire, en un punto situado a 50 pies o menos del tirano. Uno de los rayos oculares del tirano, determinado aleatoriamente, se dispara desde ese ojo, que se considera el origen etéreo del rayo. El tirano elige el objetivo. Una vez hecho esto, el ojo se cierra y desaparece.

El tirano sepulcral no puede volver a utilizar un efecto hasta haber empleado los tres. Tampoco puede usar el mismo efecto durante dos asaltos consecutivos.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un tirano sepulcral se ve distorsionada por la presencia antinatural de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Las criaturas que se encuentren a 1 milla o menos de la guarida del tirano sienten, de cuando en cuando, que alguien las observa.
- Cuando una criatura hostil al tirano que sea consciente de su existencia finalice un descanso largo a 1 milla o menos de la guarida, tira un d20. Si sacas 10 o menos, la criatura es víctima de uno de los rayos oculares del tirano, determinado aleatoriamente.

Si el tirano sepulcral muere, estos efectos se desvanecen a lo largo de 1d10 días.



ESPECTADOR

Aberración Mediana, legal neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)

Velocidad: 0 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +6

Inmunidad a estados: derribado

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

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepatía 120 pies

Desafío: 3 (700 PX)

ACCIONES

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

Rayos oculares. El espectador dispara hasta dos de los siguientes rayos oculares mágicos contra una o dos criaturas que pueda ver y se encuentren a 90 pies o menos de distancia. Solo puede usar cada rayo una vez por turno.

1. **Rayo de confusión.** El objetivo deberá superar en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o no podrá llevar a cabo reacciones hasta el final de su siguiente turno. Además,

durante su próximo turno el objetivo no podrá moverse y tendrá que usar su acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra una criatura determinada aleatoriamente dentro de su alcance. Si el objetivo no pudo atacar no hará nada durante su próximo turno.

2. **Rayo paralizador.** La criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará paralizada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

3. **Rayo aterrador.** La criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estará asustada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación (con desventaja si puede ver al espectador) al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

4. **Rayo hiriente.** El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufriendo 16 (3d10) de daño de necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Crear comida y agua. El espectador crea mágicamente suficiente agua y comida para mantenerse a sí mismo durante 24 horas.

REACCIONES

Reflejar conjuro. Si el espectador supera una tirada de salvación contra un conjuro, o un conjuro falla a la hora de impactarle, esta aberración podrá elegir otra criatura que se encuentre a 30 pies o menos de él y que pueda ver (incluso al propio lanzador del conjuro). El conjuro afectará a dicha criatura en lugar de al espectador. Si el conjuro obliga a hacer una tirada de salvación, la criatura elegida deberá realizar la suya propia. Si, en cambio, el conjuro era un ataque, habrá que repetir la tirada de ataque contra el nuevo objetivo.



“UN GRUPO DE LUCECITAS DESCENDIÓ DE UNA FISURA OSCURA EN EL TECHO. ILUMINABAN DE MANERA INQUIETANTE LA MONSTRUOSA CALAVERA QUE FLOTABA ENTRE ELLAS.”
—DEL DIARIO DE JASTUS HOLLOWQUILL,
EXPLORADOR DE UNDERMOUNTAIN.

TIRANO SEPULCRAL

Muerto viviente Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 187 (25d10 + 50)

Velocidad: 0 pies, volar 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +5, Con +7, Int +9, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12

Inmunidad a daño: veneno

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

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 14 (11.500 PX)

Cono de Energía Negativa. El ojo central del tirano emite un cono mágico e invisible de energía negativa de 150 pies. El tirano decide, al inicio de cada uno de sus turnos, en qué dirección apunta el cono y si está o no activo.

Las criaturas en el área cubierta por el mismo no pueden recuperar puntos de golpe, y cualquier humanoide que muera en ella se convierte en un zombi bajo el control del tirano sepulcral. Este humanoide mantiene su posición en el orden de iniciativa y se alza al final de su próximo turno, siempre y cuando su cuerpo no haya sido destruido por completo.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (4d6) de daño perforante.

Rayos oculares. El tirano sepulcral dispara tres de los siguientes rayos oculares mágicos determinados aleatoriamente (vuelve a tirar los resultados duplicados) contra entre uno y tres objetivos que pueda ver y que se encuentren a 120 pies o menos de distancia.

1. **Rayo cautivador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Si falla, estará hechizada por el tirano durante 1 hora o hasta que el tirano la dañe.

2. **Rayo paralizador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedará paralizada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

3. **Rayo aterrador.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o estará asustada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

4. **Rayo ralentizador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, su velocidad se

verá reducida a la mitad durante 1 minuto y, además, no podrá llevar a cabo reacciones y tendrá que elegir si quiere realizar una acción o una acción adicional en su turno, solo una de las dos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

5. **Rayo debilitador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 36 (8d8) de daño de necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

6. **Rayo telequinético.** Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o el tirano podrá moverla hasta 30 pies en cualquier dirección. Además, estará apresada por la fuerza telequinética del rayo hasta el principio del siguiente turno del tirano o hasta que este sea incapacitado.

Si el objetivo es un objeto de 300 libras o menos de peso que no esté llevando ni vistiendo nadie, el tirano podrá moverlo hasta 30 pies en cualquier dirección. El tirano es capaz de manipular con cuidado objetos usando este rayo, para así utilizar herramientas simples o abrir puertas y contenedores.

7. **Rayo somnífero.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o se dormirá y estará inconsciente durante 1 minuto. Se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarla. Este rayo no tiene efecto alguno sobre autómatas o muertos vivientes.

8. **Rayo petrificador.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, empezará a convertirse en piedra, estará apresada y deberá repetir la tirada de salvación al final de su próximo turno. Si tiene éxito en la tirada, el efecto termina para él inmediatamente. Si falla, la criatura estará petrificada hasta que sea liberada mediante un conjuro de restablecimiento mayor o algún efecto mágico similar.

9. **Rayo desintegrador.** Si el objetivo es una criatura, esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 17 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.

10. **Rayo mortal.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o sufrirá 55 (10d10) de daño necrótico. Si el rayo reduce sus puntos de golpe a 0, morirá.

ACCIONES LEGENDARIAS

El tirano sepulcral puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, usando el rayo ocular descrito a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El tirano recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Rayo ocular. El tirano usa un rayo ocular determinado aleatoriamente.

COUATL

Celestial Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 97 (13d8 + 39)

Velocidad: 30 pies, volar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +7, Car +6

Resistencia a daño: radiante

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

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 4 (1.100 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del couatl es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, necesitando únicamente componentes verbales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal, detectar magia, detectar pensamientos*

3/día cada uno: *bendición, crear comida y agua, curar heridas, escudo, protección contra veneno, restablecimiento menor, santuario*

1/día cada uno: *ensueño, escudriñar, restablecimiento mayor*

Armas Mágicas. Los ataques con arma del couatl se consideran mágicos.

Mente Protegida. El couatl es inmune al escudriñamiento y a cualquier efecto que intente percibir sus emociones, leer sus pensamientos o determinar su ubicación.

ACCIONES

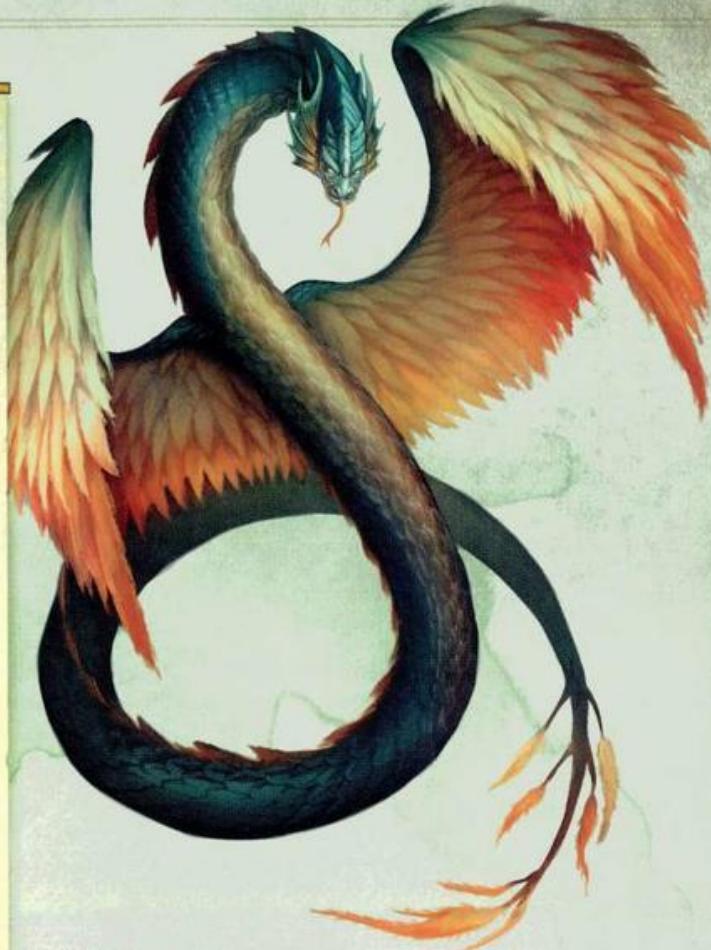
Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto: 8 (1d6 + 5) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará envenenado durante 24 horas.* Hasta que el efecto de este veneno termine, la criatura también estará inconsciente. Otra criatura puede utilizar su acción para despertarla.

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, una criatura Mediana o más pequeña.

Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado y el couatl no puede constreñir a otro objetivo.

Cambiar de forma. El couatl se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío igual o menor al suyo propio, o vuelve a su forma original. Si muere, retornará a su forma verdadera. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del couatl.

Cuando adopta una nueva forma, el couatl mantiene la mayoría de su perfil y su capacidad para hablar, pero su CA, tipos de movimiento, Fuerza, Destreza y otras acciones son reemplazados por los de su nueva forma. También obtiene cualquier capacidad que la nueva forma posea y de la que el couatl carezca (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones en guarida). Si la nueva forma tiene un ataque de mordisco, el couatl puede seguir utilizando su ataque de mordisco cuando la asuma.



COUATL

Los couatls son seres serpintinos bondadosos de gran intelecto y sabiduría. Su origen celestial es visible en sus alas de colores brillantes y su amable disposición.

Guardianes divinos. El propósito de los couatls es proteger y servir. Fueron concebidos por un dios benévolos al que no se adora desde tiempos inmemoriales, pues ha sido olvidado por todos salvo los propios couatls. La gran mayoría de las órdenes divinas que estos seres habían recibido fueron desempeñadas hace tiempo, o fallaron en su ejecución. Pero cierto número de couatls aún protege poderes ancestrales, espera a que se cumpla una profecía o salvaguarda a los herederos de las criaturas que una vez guiaron y protegieron. Independientemente de su tarea, prefieren permanecer ocultos, revelándose solo como último recurso.

Emisarios de la verdad. Los couatls no pueden mentir, aunque sí pueden ocultar información, contestar preguntas vagamente o permitir que otras criaturas caigan en conclusiones erróneas si al hacerlo están protegiendo algo, cumpliendo alguna promesa u ocultando el secreto de su existencia.

Antiguos y escasos. Los couatls pueden vivir durante siglos sin sustento o incluso sin aire, pero pueden morir por una enfermedad o cuando les llega su hora. Un couatl es capaz de intuir que va a morir con un siglo de antelación, aunque no sabe las circunstancias que rodearán su muerte.

Si un couatl ya ha cumplido su cometido, aceptará su destino. Sin embargo, si su muerte pone en peligro el desempeño de sus tareas, buscará a otro couatl con el que engendrar descendencia.

El ritual de apareamiento de los couatls es una bella y elaborada danza de magia y luz, tras el que se producirá un huevo similar a una gema del que surgirá un nuevo couatl. El couatl que partió en busca de una pareja criará al recién nacido y le instruirá en sus tareas, para que así logre cumplir aquello que su progenitor va a dejar inacabado.



DEMONIOS

Los demonios nacen en las Infinitas Capas del Abismo y son la personificación del caos y del mal: máquinas de destrucción apenas contenidas dentro de formas monstruosas. Solo existen para causar la destrucción y no poseen misericordia, compasión ni empatía.

Engendros del caos. El Abismo crea espontáneamente demonios, que son extensiones de sí mismo, usando suciedad y carroña. Algunos son únicos en su monstruosidad, mientras que otros parecen surgidos de la misma cepa, prácticamente idénticos los unos a los otros. Hay otros demonios (como los manes) formados a partir de almas mortales, malditas y abandonadas por los dioses o atrapadas en el Abismo por cualquier otro motivo.

Encumbramiento caprichoso. Los demonios solo respetan el poder. Así, los demonios mayores comandan hordas de demonios menores simplemente porque son capaces de aplastarlos si se niegan a obedecer sus órdenes. El estatus de los demonios crece junto con la sangre que derraman. Cuantos más enemigos caigan a sus pies, mayor será su reputación.

Un demonio puede ser engendrado como un mane, para después pasar a ser un dretch, que a su vez podría acabar transformado en un vrok tras una eternidad luchando y sobreviviendo en el Abismo. Sin embargo, estos encumbramientos son raros, ya que la mayoría de los demonios son destruidos antes de ser capaces de amasar una cantidad importante de poder. Los más poderosos de los que sobreviven pasan a engrosar las filas de los señores demoníacos, que amenazan con desgarrar el Abismo con sus interminables guerras.

Estos señores demoníacos pueden convertir a demonios menores en demonios más poderosos consumiendo una importante cantidad de poder mágico en el proceso. No obstante, estos ascensos no se producen nunca como reconocimiento a sus méritos, sino que suceden por las necesidades del demonio mayor. Un señor demoníaco podría transformar a un mane en un quasit porque requiere un espía invisible, o convertir una horda de dretches en hezrous si está combatiendo a otro señor demoníaco. En muy pocas ocasiones se asciende a un demonio a los rangos más altos, ya que esto resultaría en la creación de rivales de su mismo poder.

Invasiones abisales. En sus viajes por el Abismo, los demonios buscan portales hacia otros planos. Anhelan la oportunidad de escapar de su reino nativo y extender su influencia oscura por todo el multiverso, deshaciendo las obras de los dioses, derribando civilizaciones y reduciendo el cosmos a la desesperación y la ruina.

Algunas de las leyendas más oscuras del reino mortal se refieren a la destrucción causada por demonios que caminaron por el mundo. Incluso las naciones envueltas en cruentas guerras apartarán por un momento sus diferencias para ayudar a contener a los demonios que pretenden invadir el mundo, o para sellar brechas abisales antes de que estos infernales sean capaces de atravesarlas.

Sígnos de corrupción. Los demonios arrastran la mancha de la corrupción abisal con ellos y su sola presencia transforma el mundo en un lugar peor. Las plantas se marchitan y mueren en las zonas donde aparecen brechas abisales o

demonios. Los animales evitan los lugares en los que un demonio ha cometido un asesinato. El espacio en el que se produce una infestación demoníaca podría corromperse con un olor asqueroso que nunca remite, con zonas de calor o frío extremos, o con una sombra eterna que marca los lugares donde los infernales merodearon.

Mal eterno. Fuera del Abismo, la muerte es una molestia menor que los demonios no temen. Las armas mundanas no pueden detener a estos infernales y muchos demonios son resistentes a la energía de los conjuros más potentes. Cuando un afortunado héroe logra derrotar en combate a un demonio, este último se disuelve en un icor asqueroso. En ese momento se reconstruye dentro del Abismo con su mente y esencia intactos, pero albergando un profundo odio contra su ejecutor. La única manera de destruir verdaderamente un demonio es buscarlo en el Abismo y matarlo en ese plano.

Esencia protegida. Un demonio poderoso es capaz de tomar medidas para salvaguardar su esencia vital, utilizando métodos secretos y metales abisales para crear un amuleto al cual cede parte de su esencia. Si la forma abisal de un demonio es destruida, dicho amuleto le permite reconstruirse cuando y donde quiera.

Obtener un amuleto demoníaco es peligroso, y simplemente el buscarlo puede poner en guardia al demonio que lo creó. Una criatura que posea un amuleto de este tipo puede exigir favores al ser infernal cuya esencia vital está contenida en el objeto, así como provocarle un gran dolor si este se resiste. Si el amuleto es destruido, el demonio que lo creó quedará atrapado en el Abismo durante un año y un día.

Sectas demoníacas. A pesar de los grandes riesgos que supone tratar con infernales, el reino mortal está plagado de criaturas que ansían poder demoníaco. Los señores demoníacos manipulan a estos servidores mortales para que realicen grandes actos de maldad y depravación, satisfaciendo así sus ambiciones a cambio de magia y otros beneficios. No obstante, un demonio considera a los mortales que están a su servicio como herramientas que usar y tirar cuando ya no le son útiles. En lo que a estas pobres víctimas respecta, sus almas mortales terminan en el Abismo.

Invocaciones demoníacas. Hay pocos actos más peligrosos que invocar a un demonio, e incluso aquellos magos que tratan habitualmente con diablos temen a los infernales del Abismo. Aunque los demonios ansían sembrar el caos en el Plano Material, no muestran gratitud alguna cuando se les invoca y, furiosos, arremeten contra sus cárceles, exigiendo su liberación.

Aquellas criaturas que se arriesgan a invocar a un demonio lo hacen para sonsacarles información, forzarles a trabajar para ellas o mandarles en alguna misión que solo un ser de pura maldad podría completar. La preparación es clave, y los invocadores más experimentados conocen los conjuros y objetos mágicos capaces de doblegar a un demonio a su voluntad. Un único error es suficiente para que el monstruo se libere; no mostrará piedad alguna y la primera víctima de su furia será el invocador.

Vincular a un demonio. *El Libro de la Oscuridad Vil*, los *Pergaminos Negros de Ahm* y el *Demonicón de Iggywlv* son las máximas autoridades en lo que a demonios se refiere. Estos tomos antiguos describen técnicas capaces de atrapar la esencia de un demonio en el Plano Material, coloándolo dentro de un arma, ídolo o joya para así evitar que regrese al Abismo.

El objeto al que se vincula el demonio debe estar imbuido con encantamientos impíos y sangre de inocente. Irradiará un mal capaz de corromper y enfriar el aire a su alrededor. Aquella criatura que porte el objeto experimentará sueños inquietantes e impulsos malignos, pero a cambio será capaz de controlar al demonio cuya esencia esté atrapada en el objeto. Si el objeto se destruye, la criatura se liberará y buscará saciar su sed de venganza persiguiendo a quien lo vinculó.

Posesión demoníaca. No importa cómo de seguro sea un vínculo: un demonio poderoso suele encontrar la manera de escapar del objeto al que fue atado. Cuando una esencia demoníaca se libera de aquello que la contiene, puede poseer a un anfitrión mortal. En ocasiones, los demonios recurren al subterfugio para que una posesión no resulte obvia. Pero otras veces desatan la fuerza de sus impulsos demoníacos a través de su nuevo cuerpo.

Mientras el demonio continúe poseyendo a su anfitrión, el alma de este último estará en peligro de ser arrastrada al Abismo junto con el demonio si se le exorciza del cuerpo o el poseído muere. Si un demonio posee a una criatura y el objeto al que estaba vinculado es destruido, la posesión se mantendrá hasta que algún conjuro u oración poderosa expulse al demonio de su anfitrión.

SEÑORES DEMONÍACOS

La energía caótica del Abismo premia a los demonios particularmente crueles e ingeniosos con una bendición oscura, transformándolos en seres únicos cuyo poder puede rivalizar con el de los dioses. Estos señores demoníacos gobernan mediante la fuerza bruta o la astucia con la esperanza de poder autoproporcionarse en el futuro amos de todo el Abismo.

Recompensas para los forasteros. Aunque la mayoría de los señores demonio ascienden de entre las vastas e incontables hordas de demonios repartidas por los Planos Inferiores, el Abismo también recompensa a aquellos forasteros que conquistan cualquiera de sus infinitas capas. Por ejemplo, la diosa elfa Lolth se convirtió en señora demoníaca después de que Corellon Larethian la arrojara al Abismo por traicionar a toda la estirpe de los elfos. Además, los eruditos afirman que el Príncipe Oscuro Graz'zt llegó al Abismo desde algún otro plano y le robó su título en el abismo a un señor demoníaco ya olvidado.

Poder y control. La mayor muestra de poder de un señor demoníaco es su capacidad para transformar un reino abisal. Si controla alguna de las infinitas capas del Abismo, esta se convertirá en un reflejo de la terrible personalidad de su gobernante. Los señores demoníacos rara vez abandonan su reino, pues temen que otra criatura le dé forma y se haga con su control.

Como ocurre con otros demonios, la esencia de un señor demoníaco que muera en otro plano volverá al Abismo, donde tomará de nuevo forma corpórea. Además, un señor demoníaco que muera en el Abismo será destruido permanentemente. La mayoría de los señores demonio mantienen parte de su esencia a buen recaudo para evitar tal destino.

BAFOMET

El señor demoníaco Bafomet, también conocido como el Rey Astado y el Príncipe de las Bestias, gobierna a los minotauros y otras criaturas salvajes. Si consiguiera su objetivo, la civilización se desmoronaría y todas las razas abrazarían sus instintos animales más elementales.

El Príncipe de las Bestias se presenta como un minotauro enorme, de pelaje negro, con cuernos de hierro, ojos rojos y una boca empapada en sangre. Su corona de hierro está adornada con las cabezas podridas de sus enemigos y su armadura oscura está tachonada con pinchos y bordes dentados en



forma de calavera. Lleva una enorme guja llamada Hiendecazones, pero a menudo la arroja en batalla para enfrentarse a sus enemigos con cuernos y pezuñas.

DEMOGORGON

La Bestia Sibilante y el autoproclamado Príncipe de los Demonios, Demogorgon anhela destruir por completo el orden del multiverso. El Príncipe de los Demonios es una mezcla de rasgos e impulsos que desafía la cordura, inspirando miedo y odio entre el resto de demonios y señores demoniacos.

Demogorgon sobrepasa tres veces la altura de un ser humano, su cuerpo es sinuoso como el de una serpiente y tan poderoso como el de un gran simio. En lugar de brazos posee tentáculos. La mitad inferior de su cuerpo, similar a la de un reptil, acaba en unos pies palmeados y con garras, y en una cola bifida cuyas puntas están cubiertas de cuchillas mortales. El Príncipe de los Demonios tiene dos funestas cabezas de babuino, pero ambas están locas. Lo único que pone en jaque las ambiciones del señor demoníaco es el conflicto constante entre sus dos mitades.

GRAZ'ZT

El señor demoníaco Graz'zt se manifiesta como una figura de una intensa belleza oscura y casi 9 pies (2,7 m) de altura. Aquejados que se refieren al Príncipe Oscuro como el más humano de los señores demonio subestiman enormemente la capacidad para el mal que posee su corazón lleno de intrigas.

Graz'zt es un espécimen físico sorprendente, cuya naturaleza demoníaca se muestra en su piel de ébano, orejas puntiagudas, colmillos amarillentos, corona de cuernos y seis dedos en cada mano. Le deleita vestir ropajes elegantes, la pompa y saciar sus deseos decadentes con súbditos y consortes por igual. Sus favoritos suelen ser íncubos y súcubos.

JUIBLEX

Juiblex, el señor demoníaco de limos y cienos, es un potaje de líquidos nocivos que se esconde en las profundidades abisales. El miserable Señor sin Rostro no se preocupa por ser venerado o tener siervos mortales, ya que su único deseo es convertir a todas las criaturas en copias de su horrible ser.

En su estado de reposo, Juiblex se extiende como una masa nociva y burbujeante, e inunda el aire de un profundo hedor. En las raras ocasiones en las que alguna criatura se enfrenta a este señor demoníaco, Juiblex se convierte en un tembloroso cono de limo estriado con vetas negras y verdes. Un par de ojos rojos y funestos nada en su cuerpo gelatinoso, mientras sus pseudópodos que gotean perpetuamente arremeten con avidez contra cualquier criatura que puedan alcanzar.

LOLTH

La Reina Demoníaca de las Arañas es la malvada matrona de los drows. Todo pensamiento que recorre su mente tiene tintes malignos, hasta tal punto que la profundidad de su salvajismo sorprende incluso a sus más devotas sacerdotisas. Dirige a sus fieles mientras teje conspiraciones a través de los mundos del Plano Material, esperando el momento en el que sus seguidores drows le ofrezcan el control de esos mundos.

Lolth se muestra como una matriarca drow ágil e imperiosa cuando se manifiesta a sus seguidores del reino mortal, cosa que hace con inusitada frecuencia. Cuando entra en combate (o si desea recordar a sus seguidores que deben temerla) la parte inferior de su cuerpo se transforma en la de una enorme araña demoníaca, cuyas afiladas patas y mandíbulas parten a sus enemigos en dos.

ORCUS

Conocido como el Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes y el Señor de la Sangre, Orcus es adorado por los muertos vivientes y las criaturas vivas que canalizan la energía de la

muerte en vida. Orcus, un ser nihilista y sombrío, anhela hacer del multiverso un lugar fúnebre y oscuro, en el que nada cambie salvo si él así lo desea.

El Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes es una criatura nauseabunda y corpulenta, con un torso humanoide, poderosas patas de cabra y la cabeza de un carnero enjuto. Su cuerpo, cubierto de úlceras, hiede a enfermedad, pero su podrida cabeza y brillantes ojos rojos son los de una criatura ya muerta. De su espalda brotan negras alas de murciélagos que producen un aire apesado al moverse.

Orcus posee un malévolos artefacto conocido como la *Varita de Orcus*, una vara de obsidiana con forma de maza en cuyo extremo superior reposa un cráneo humanoide. Este infernal se rodea de muertos vivientes y los vivos que no están bajo su control le repugnan.

YEENOGHU

Conocido como el Señor de los Gnolls y la Bestia de la Carnicería, el señor demoníaco Yeenoghu anhela masacrar y destruir sin propósito. Los gnolls son sus instrumentos mortales, a los cuales comina a cometer atrocidades cada vez más grandes en su nombre. El Señor de los Gnolls se regodea en el dolor y la desesperación, y desea convertir el mundo en un erial en el que los últimos supervivientes, sus hijos los gnolls, se disputen el derecho a alimentarse de los muertos.

Yeenoghu se muestra como un gnoll enorme lleno de cicatrices, con una prominente cresta de espinas negras y ojos que arden con un brillo esmeralda. Su armadura es un conglomerado de escudos y petos arrancados de los cadáveres de sus enemigos y decorado con sus pieles desolladas. Yeenoghu puede invocar un flagelo triple al que llama el Carnicero, que maneja con mortal destreza. Esta arma también es capaz de atacar de forma independiente, controlada por la voluntad de Yeenoghu mientras este se abalanza al combate para destruir a sus enemigos con garras y dientes.

OTROS SEÑORES DEMONÍACOS

Se desconoce el número total de señores demoníacos que llenan el Abismo con su furia. Teniendo en cuenta las infinitas profundidades de este plano, constantemente aparecen demonios poderosos que se alzan con el título de señores demoníacos para perderlo inmediatamente después. Algunos de los señores demoníacos cuyo poder les ha permitido mantenerse con vida el tiempo suficiente como para que los demonólogos registren sus andanzas se encuentran Fraz-Urb'lluu, Príncipe del Engaño; Kostchtchie, Príncipe de la Ira; Pazuzu, Príncipe de los Reinos Aéreos Inferiores; y Zuggtmoy, Dama de los Hongos.

TIPOS DE DEMONIO

Los demonólogos categorizan a los caóticos demonios según su poder en lo que denominan tipos. La mayoría de demonios encajan en uno de los seis tipos principales, con los más débiles clasificados como de tipo 1 y los más fuertes como de tipo 6. Los demonios que no forman parte de los seis tipos principales se clasifican como demonios menores o señores demoníacos.

DEMONIOS POR TIPO

Tipo Ejemplos

1	Barlgura, demonio de las sombras, vrock
2	Chasme, hezrou
3	Glabrezu, yochlol
4	Nalfeshnee
5	Marilith
6	Balor, goristro

BALOR

Los balors son figuras nacidas de un mal terrible y antiguo. Suelen ostentar cargos de generales en muchos ejércitos demoníacos, anhelando hacerse con el poder mientras destruyen a cualquier criatura que se les oponga.

Blandiendo un látigo de fuego y una espada larga que canaliza el poder de la tormenta, las proezas en batalla del balor se ven alimentadas por su odio y rabia. Es capaz de canalizar esta ira incluso cuando está a punto de morir, estallando en una deflagración de fuego capaz de destruir incluso a los enemigos más resistentes.

BARLGURA

Los barlguras representan la barbarie y la brutalidad del Abismo. Estos demonios se reúnen en manadas para acabar con sus enemigos, guardar horribles trofeos como recuerdo de sus victorias y decorar su territorio con estos objetos.

Los barlguras parecen corpulentos orangutanes de rostro espantoso, con un semblante caído y colmillos que sobresalen de sus mandíbulas. Alcanzan casi 8 pies (2,4 m) de altura, son anchos de hombros y pesan 650 libras (290 kg). Por tierra se mueven como un gorila, pero son capaces de trepar con destreza y velocidad.

CHASME

Estos demonios repugnantes se asemejan a un terrible cruce entre humanoide y mosca. Los chasmes se mueven de manera inquieta con sus cuatro delgadas patas, que les permiten agarrarse a paredes y techos. Un zumbido monótono advierte de la llegada de estas criaturas. Este sonido produce un terrible letargo en los enemigos del demonio, que quedan expuestos a sus ataques.

Los chasmes, criaturas inferiores, sirven como interrogadores o capataces a señores más poderosos. Estos demonios viven para torturar y castigar, y tienen un don para detectar demonios que han abandonado a sus señores. La captura y posterior entrega de estos traidores permite a los chasmes atormentar a estas víctimas sin miedo a represalias.

DRETCH

Los dretches se cuentan entre los más débiles de los demonios. Son criaturas que se odian a sí mismas y están condenadas a pasar la eternidad en un estado de perpetuo descontento. Su escasa inteligencia les hace incapaces de cualquier cosa que no sean las tareas más simples. Sin embargo, lo que les falta en potencial, lo suplen con maldad. Los dretches se agrupan en turbas que expresan su descontento con un inquietante estruendo de gritos, gruñidos y alaridos.

GLABREZU

A los glabrezus les encanta destruir a los mortales tentándolos. De hecho, estos seres infernales se encuentran entre los pocos demonios que ofrecen sus servicios a las criaturas lo suficientemente incautas como para invocarlos.

Aunque los glabrezus son devastadores en combate, prefieren tentar a sus víctimas hasta arruinarlas, empleando como cebo la promesa de poder o riquezas. Usando la astucia, el engaño y promesas malvadas, los glabrezus atesoran fortunas que utilizan para engatusar a invocadores cortos de miras y mortales pusilánimes. No obstante, si fracasan en sus intentos de atraer o engañar, poseen la fuerza necesaria para luchar y salir victoriosos.

GORISTRO

Los goristros parecen un minotauro diabólico de más de 20 pies (6 m) de altura. Cuando los controla un señor demoníaco, estos infernales son máquinas de asedio formidables y mascotas valiosas. Los goristros poseen una astucia sobrenatural y se orientan con facilidad en los pasillos de un laberinto o en corredores cambiantes, en los que cazan a sus aterrados enemigos.

Los más corpulentos a veces cargan con un palanquín, para poder llevar sobre sus anchos hombros a demonios más pequeños, de forma similar a como un elefante transporta a sus jinetes.

HEZRou

Los hezrous sirven de soldados rasos en las hordas demoníacas del Abismo. Aunque físicamente son poderosos, mentalmente son muy débiles, y es fácil que algunos demonios mayores consigan engañarlos para que se sacrifiquen. Mientras cargan contra el meollo de las fuerzas del enemigo, su fétido hedor hace enfermar incluso a los oponentes más duros.

MANE

Las almas de las criaturas malvadas que descienden a los Planos Inferiores se transforman en manes, el tipo de demonio menos poderoso. Estos desdichados infernales atacan a cualquier criatura que no sea un demonio que tengan a la vista, y aquellos que buscan provocar el caos y la muerte los invocan desde el Plano Material.

Orcus, el Príncipe de los Muertos Vivientes, tiene el poder de transformar a los manes en muertos vivientes monstruosos, normalmente gules o sombras. Otros señores demoníacos los devoran, destruyéndolos por completo. Si se mata a un mane de cualquier otra forma, este se dispara en una nube de vapor pestilente que se recompondrá tras un día.

MARILITH

Contemplar una marilith es una experiencia terrible. Poseen la parte inferior del cuerpo de una gran serpiente y el torso de una hembra humanoide con seis brazos.

Empuñan una terrible arma en cada una de sus seis manos, y son rivales devastadoras que pocos puede igualar en batalla. Estos demonios poseen una mente aguda, con un sentido de la estrategia muy desarrollado. Son capaces de comandar y unir a otros infernales en pos de una causa común. Las mariliths suelen verse capitaneando hordas demoníacas, abrazando cualquier oportunidad de lanzarse de cabeza a la batalla.

LOS NOMBRES VERDADEROS DE LOS DEMONIOS

Aunque todos los demonios poseen nombres comunes, cada señor demoníaco y demonio de los tipos 1 a 6 tiene un nombre propio que guarda en secreto. Un demonio hechizado puede ser obligado a revelar su verdadero nombre, y se dice que ciertos tomos y pergaminos antiguos contienen listas con los nombres de los demonios más poderosos.

Un mortal que aprenda el nombre propio de un demonio será capaz de invocarlo usando poderosos conjuros y mantener cierto tipo de control sobre él. Sin embargo, la mayoría de los demonios que llegan al Plano Material de esta manera hacen todo lo posible para causar estragos o sembrar la discordia en el mundo.

NALFESHNEE

Los nalfeshnees son uno de los demonios más grotescos: una corpulenta mezcla de mono y jabalí el doble de alta que un humano, con alas emplumadas que parecen demasiado pequeñas para su cuerpo hinchado. Sus rasgos brutales ocultan una inteligencia y astucia notables.

Los nalfeshnees son devastadores en combate, ya que utilizan sus alas para volar por encima de las primeras filas y llegar a los adversarios vulnerables, a los que despachan casi sin esfuerzo. Desde el fragor de la batalla, comandan telepáticamente a demonios menores mientras inspiran una sensación de temor entre las fuerzas enemigas, obligándolas a dispersarse y huir.

Los nalfeshnees se alimentan de odio y de desesperación, pero ansían carne de humanoide por encima de todo. Mantienen sus despensas llenas de mortales secuestrados en el Plano Material, que posteriormente devoran vivos en elaborados festines. Los nalfeshnees se consideran sofisticados y refinados, y utilizan cubiertos oxidados para alimentarse.

QUASIT

Los quasits infestan los Planos Inferiores. Físicamente son débiles y se mantienen a la sombra tramando travesuras y malidades. Los demonios más poderosos los utilizan como espías y mensajeros cuando no los están devorando o desmembrando para pasar el rato.

Los quasits pueden asumir formas animales, pero en su verdadero aspecto parecen humanoides verdes de 2 pies (60 cm) de altura, con cuernos y una cola con púas. Estas criaturas tienen garras en manos y pies que producen un veneno urticante. Prefieren hacerse invisibles antes de atacar.

DEMONIO DE LAS SOMBRAS

Cuando el cuerpo de un demonio es destruido y de alguna forma se evita que este se reconstituya en el Abismo, a veces su esencia asume una forma física difusa; la de un demonio de las sombras. Estos demonios existen fuera de la jerarquía normal del Abismo, ya que su creación suele depender más de la magia mortal que de encubramientos o transformaciones.

Los demonios de las sombras apenas son visibles en la oscuridad y pueden arrastrarse sin hacer un solo ruido. Estas criaturas utilizan sus garras insustanciales para alimentarse de los miedos de sus víctimas, probar sus recuerdos y beberse sus dudas. La luz brillante atormenta a estos demonios y les obliga a mostrar su verdadera forma, la de un humanoide con alas cuya parte inferior se desvanece y cuyas garras rasgan la mente de sus víctimas.

Naturaleza sombría. Un demonio de las sombras no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

VROCK

Los vrocks son demonios torpes y caprichosos que viven para mutilar y causar dolor. Un vrock se parece a un híbrido gigantesco de humanoide y buitre. Su retorcido cuerpo y sus amplias alas apestan a excrementos.

Los vrocks devoran carne de humanoide siempre que pueden, aturdieno a su potencial presa con un grito desgarrador, para después atacar con su pico y sus garras. Los vrocks pueden agitar las alas para liberar nubes de esporas tóxicas.

Los vrocks aman las cosas bellas, y lucharán contra otros de su misma clase por el derecho a poseer baratijas o piedras ornamentales. A pesar de ello, son difíciles de sobornar, ya que no ven razón alguna por la que deban negociar en vez de arrancar las riquezas del cadáver de quien intenta negociar con ellos.

YOCHLOL

Las yochlols son las doncellas de Lolth, ejecutoras de la voluntad de la Reina Araña que se dedican a actuar como sus agentes, espías o capataces. Asisten a su diosa en los Fosos de la Telaraña Demoníaca, pero Lolth las envía a veces al Plano Material para proteger sus templos y ayudar a sus sacerdotisas más devotas. Las yochlols no se crean fuera de la Telaraña Demoníaca, el reino de su señora, y no sirven a nadie salvo a su reina.

Fuera del Abismo, una yochlol puede asumir la apariencia de una mujer drow o una araña monstruosa para ocultar su forma demoníaca. En su verdadero aspecto, la yochlol se presenta como un pilar de cieno amarillo con un solo ojo malévolos. Cuando se encuentra en su auténtica forma o la de una drow, el toque de una yochlol tiene el mismo efecto venenoso que la mordedura de su apariencia de araña.

VARIANTE: INVOCACIONES DEMONÍACAS

Algunos demonios pueden utilizar una acción para invocar a otros demonios.

Invocar demonio (1/Día). El demonio elige qué seres va a invocar e intenta recurrir a la magia para hacerlo.

- Un **balor** tiene un 50 % de probabilidades de invocar 1d8 vrocks, 1d6 hezrou, 1d4 glabrezus, 1d3 nalfeshnees, 1d2 mariliths o 1 goristro.
- Un **barlgura** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1 barlgura.
- Un **chasme** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1 chasme.
- Un **glabrezu** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1d3 vrocks, 1d2 hezrou o 1 glabrezu.
- Un **hezrou** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 2d6 dretchs o 1 hezrou.
- Una **marilith** tiene un 50 % de probabilidades de invocar 1d6 vrocks, 1d4 hezrou, 1d3 glabrezus, 1d2 nalfeshnees o 1 marilith.
- Un **nalfeshnee** tiene un 50 % de probabilidades de invocar 1d4 vrocks, 1d3 hezrou, 1d2 glabrezus o 1 nalfeshnee.
- Un **vrock** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 2d4 dretchs o 1 vrock.
- Una **yochlol** tiene un 50 % de probabilidades de invocar 1 yochlol.

Los demonios invocados aparecen en un espacio desocupado a 60 pies o menos de su invocador. Se comportan como sus aliados y no podrán invocar a su vez a otros demonios. Permanecerán durante 1 minuto, hasta que su invocador muera o hasta que este los desconvoque utilizando una acción.



“INVOCAR A UN DEMONIO ES UNA TAREA ARDUA Y COMPLICADA. NO ES ALGO QUE DEBAN HACER LOS FRÁGILES DE CORAZÓN O LOS DÉBILES DE ESPÍRITU.”

—DEL DEMONÍCÓN DE IGGWILV.

BALOR

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 262 (21d12 + 126)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +12, Sab +9, Car +12

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

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 19 (22.000 PX)

Últimos Estertores. Cuando el balor muere, explota. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de él deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 70 (20d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. La explosión hará arder los objetos inflamables situados en el área que no lleve o vista nadie y destruirá las armas del balor.

Aura de Fuego. Al principio de cada uno de los turnos del balor, todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él reciben 10 (3d6) de daño de fuego y los objetos inflamables situados en el área cubierta por el aura que no lleve o vista nadie arderán. Cualquier criatura que toque al balor o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 10 (3d6) de daño de fuego.

Resistencia Mágica. El balor tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del balor se consideran mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El balor realiza dos ataques: uno con su espada larga y otro con su látigo.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 21 (3d8 + 8) de daño cortante y 13 (3d8) de daño de relámpago. Si el balor hace un crítico, tirará los dados de daño tres veces en lugar de dos.

Látigo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño cortante y 10 (3d6) de daño de fuego, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o será arrastrado hasta 25 pies hacia el balor.

Teletransporte. El balor se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta 120 pies a un espacio desocupado que pueda ver.



BARLGURA

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +6

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 5 (1.800 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del barlgura es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *enmarañar, fuerza fantasmal*

2/día cada uno: *disfrazarse, invisibilidad* (solo lanzador)

Temerario. Al inicio de su turno, el barlgura 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.

Saltar con Carrera. El barlgura puede hacer un salto de longitud de 40 pies o un salto de altura de 20 pies, pero solo si ha cogido carrerilla.

ACCIONES

Ataque múltiple. El barlgura realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus puñetazos.

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

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño contundente.



CHASME

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 84 (13d10 + 13)

Velocidad: 20 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +5

Habilidades: Percepción +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 6 (2.300 PX)

Zumbido. El chasme produce un zumbido horrible al que los demonios son inmunes. Cualquier otra criatura que empiece su turno a 30 pies o menos del chasme deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o caerá inconsciente durante 10 minutos.

Las criaturas que no puedan oír el zumbido tendrán éxito automáticamente. El efecto sobre una criatura terminará si esta recibe daño o si otra criatura utiliza su acción para rociarla con agua bendita. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al zumbido durante las próximas 24 horas.

Resistencia Mágica. El chasme tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

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

ACCIONES

Proboscide. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (4d6 + 2) de daño perforante y 24 (7d6) de daño necrótico, y los puntos de golpe máximos del objetivo se reducirán en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Si este efecto reduce los puntos de golpe máximos de una criatura a 0, esta morirá. Esta reducción de los puntos de golpe máximos permanece hasta que el objetivo finaliza un descanso largo o es afectado por un conjuro de *restablecimiento mayor* o similar.



DRETCHE

Infernal Pequeño (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 18 (4d6 + 4)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

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

Idiomas: abisal, telepatía 60 pies (solo funciona con criaturas que entiendan abisal)

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El dretch realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño perforante.

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

Nube fétida (1/Día). Un gas desagradable de color verde se expande en un radio de 10 pies alrededor del dretch. Se extiende más allá de las esquinas y el área se considera ligeramente oscura. Se mantiene durante 1 minuto o hasta que un viento fuerte la disperse. Cualquier criatura que empiece su turno en la zona deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Además, mientras esté envenenada de esta forma, no podrá llevar a cabo reacciones y tendrá que elegir si quiere realizar una acción o una acción adicional en su turno, solo una de las dos.



GLABREZU

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 157 (15d10 + 75)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +9, Sab +7, Car +7

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 9 (5.000 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del glabrezu es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia, disipar magia, oscuridad*
1/día cada uno: *confusión, palabra de poder: aturdir, volar*

Resistencia Mágica. El glabrezu tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El glabrezu realiza cuatro ataques: dos con sus tenazas y dos con sus puñetazos. O, si lo prefiere, puede hacer dos ataques con sus tenazas y lanzar un conjuro.

Tenaza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, es agarrada (CD 15 para escapar). El glabrezu tiene dos tenazas, así que solo podrá agarrar a un objetivo con cada una.

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño contundente.



GORISTRO

Infernal Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 310 (23d12 + 161)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (-2)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +13, Des +6, Con +13, Sab +7

Habilidades: Percepción +7

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal

Desafío: 17 (18.000 PX)

Carga. Si el goristro se mueve al menos 15 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de cornada durante el mismo turno, el objetivo recibe 38 (7d10) de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 21 o será empujada hasta 20 pies en dirección contraria y caerá derribada.

Recordar Laberinto. El goristro recuerda con total precisión cualquier camino que haya recorrido antes.

Resistencia Mágica. El goristro tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El goristro realiza tres ataques: dos con sus puñetazos y otro con sus pezuñas.

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

Pezuñas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 23 (3d10 + 7) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 21 o será derribada.

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 45 (7d10 + 7) de daño perforante.



HEZROU

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d10 + 65)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (-3)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +8, Sab +4

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 8 (3.900 PX)

Resistencia Mágica. El hezrou tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Hedor. Cualquier criatura que empiece su turno a 10 pies o menos del hezrou deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 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 hezrou durante las próximas 24 horas.

ACCIONES

Ataque múltiple. El hezrou 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: 15 (2d10 + 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.

"NO TENGÁIS PIEDAD ALGUNA DE ESTA SABANDIJA. ALGÚN DÍA, ESA MALDITA COSA PODRÍA CRECER HASTA CONVERTIRSE EN UN SEÑOR DEMONÍACO."
—EMIRIKOL EL CAÓTICO.



MANE

Infernal Pequeño (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 9 (2d6 + 2)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4 (-3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

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

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 1/8 (25 PX)

ACCIONES

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



“EL TEMPLO ESTABA CUBIERTO DE CADÁVERES DESCUARTIZADOS. LLEGAMOS A LA CONCLUSIÓN DE QUE LOS SECTARIOS HABÍAN CONVOCADO A UN PODEROSO DEMONIO Y NO VIVIERON PARA LAMENTARLO. YA QUE NO QUERÍAMOS QUE NOS DESMEMBRARAN A NOSOTROS TAMBIÉN, DECIDIMOS VOLVER ANTES DE LO PREVISTO A HOMMLET CON EL RABO ENTRE LAS PATAS. ADMITIRÉ QUE RUFUS Y BURNE SE RIERON BASTANTE A NUESTRA COSTA”.

—NELUMÉ, UNA Joven MAGA SEMIELFA, NARRANDO SU PRIMERA Y ÚNICA VISITA AL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL.



MARILITH

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 189 (18d10 + 90)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +10, Sab +8, Car +10

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 16 (15.000 PX)

Resistencia Mágica. La marilith tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la marilith se consideran mágicos.

Reactiva. La marilith puede llevar a cabo una reacción en cada uno de los turnos, en lugar de solo una vez por asalto.

ACCIONES

Ataque múltiple. La marilith realiza siete ataques: seis con sus espadas largas y otro con su cola.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 15 (2d10 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, es agarrada (CD 19 para escapar). Hasta que este agarre termine, la criatura estará apresada y la marilith impactará automáticamente si ataca al objetivo con su cola. Sin embargo, no podrá atacar con la cola a ningún otro objetivo.

Teletransporte. La marilith se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta 120 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

REACCIONES

Parada. La marilith añade 5 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que la fuera a impactar. Para poder hacer esto debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.



NALFESHNEE

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 184 (16d10 + 96)

Velocidad: 20 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +11, Int +9, Sab +6, Car +7

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 13 (10.000 PX)

Resistencia Mágica. El nalfeshnee tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Si puede, el nalfeshnee utiliza nimbo horrible. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 32 (5d10 + 5) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño cortante.

Nimbo horrible (Recarga 5-6). El nalfeshnee emite mágicamente una luz multicolor y centelleante. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del nalfeshnee y puedan ver la luz deberán tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estarán asustadas durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si la supera. Si la criatura tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al nimbo horrible del nalfeshnee durante las próximas 24 horas.

Teletransporte. El nalfeshnee se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, hasta 120 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

VARIANTE: FAMILIAR QUASIT

Los hechiceros mortales interesados en familiares extraplanares descubren que los quasits son fáciles de invocar y están dispuestos a servirles. Estas criaturas se muestran muy serviciales hacia sus amos. Pero, a cambio, también inducen al pobre mortal a cometer actos cada vez más caóticos y malvados. Estos infernales poseen el siguiente atributo.

Familiar. El quasit puede servir a otra criatura como familiar, estableciendo un enlace telepático con un amo que esté dispuesto a ello. Mientras este vínculo exista, el amo puede observar lo que el quasit 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 amo, este también poseerá el atributo Resistencia Mágica del quasit. No obstante, el quasit podrá dar por finalizado su servicio como familiar en cualquier momento y por cualquier razón que le parezca oportuna.



QUASIT

Infernal Diminuto (*demonio, cambiaformas*), caótico malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 7 (3d4)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +5

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

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

Idiomas: abisal, común

Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas. El quasit puede utilizar su acción para polimorfiarse en una forma bestial similar a un murciélagos (velocidad 10 pies, volar 40 pies), un ciempiés (40 pies, trepar 40 pies) o un sapo (40 pies, nadar 40 pies), o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción de los cambios de velocidad indicados, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transforma. Si muere, volverá a su forma verdadera.

Resistencia Mágica. El quasit tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Garras (mordisco en forma de bestia). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno y estará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Asustar (1/Día). Una criatura elegida por el quasit que se encuentre a 20 pies o menos de este deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o estará asustada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación (con desventaja si puede ver al quasit) al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Invisibilidad. El quasit es capaz de, mágicamente, volverse invisible hasta que ataque, use asustar o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier elemento de equipo que el quasit sostenga o lleve puesto también se vuelve invisible.



DEMONIO DE LAS SOMBRAS

Infernal Mediano (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Car +4

Habilidades: Sigilo +7

Vulnerabilidad a daño: radiante

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

Inmunidad a daño: frío, relámpago, veneno

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

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 4 (1.100 PX)

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

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

Esconderte en las Sombras. Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, el demonio puede Esconderte usando una acción adicional.

ACCIONES

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño psíquico o, si el demonio tiene ventaja en la tirada de ataque, 17 (4d6 + 3) de daño psíquico.

VROCK

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 104 (11d10 + 44)

Velocidad: 40 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4, Car +2

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, telepatía 120 pies

Desafío: 6 (2.300 PX)

Resistencia Mágica. El vrock tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El vrock realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d10 + 3) de daño cortante.

Esporas (Recarga 6). Una nube de esporas tóxicas de 15 pies de radio se expande desde el vrock. Las esporas se extienden más allá de las esquinas. Todas las criaturas situadas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estarán envenenadas. Mientras esté envenenado de esta forma, el objetivo sufre 5 (1d10) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Verter un vial de agua bendita sobre el objetivo también termina el efecto.

Chillido aturdidor (1/Día). El vrock emite un chillido horrible. Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos que puedan oírlo y no sean demonios deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estarán aturdidas hasta el final del próximo turno del vrock.



YOCHLOL

Infernal Mediano (demonio, cambiaformas), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d8 + 64)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +5, Sab +6, Car +6

Habilidades: Engaño +10, Perspicacia +6

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, elfo, infracomún

Desafío: 10 (5.900 PX)

Cambiaformas. La yochlol puede utilizar su acción para polimorfarse en una forma similar a una drow o una araña gigante, o volver a asumir su forma original. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transforma. Si muere, volverá a su forma verdadera.

Resistencia Mágica. La yochlol tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Trepar cual Arácnido. La yochlol es capaz de trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de la yochlol es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos, telaraña*

1/día: *dominar persona*

Caminar por Telarañas. La yochlol ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

ACCIONES

Ataque múltiple. La yochlol realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe (mordisco en forma de araña). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies (10 pies en forma de demonio), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente (perforante en forma de araña) y 21 (6d6) de daño de veneno.

Forma de niebla. La yochlol se transforma en una nube tóxica o vuelve a su auténtica forma. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista también se transformará. Si muere, volverá a su forma verdadera.

Mientras esté asumiendo su forma de niebla, la yochlol estará incapacitada y no podrá hablar. Poseerá una velocidad volando de 30 pies, podrá levitar y será capaz de atravesar cualquier abertura que no esté sellada herméticamente. Tendrá ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución y será inmune al daño no mágico.

Mientras permanezca en forma de niebla, la yochlol podrá entrar en el espacio de una criatura y detenerse en él. Cada vez que una criatura empiece su turno con la yochlol en su espacio, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Mientras esté envenenado de esta forma, el objetivo también estará incapacitado.

“NO LLORES. NO TENEMOS INTENCIÓN
ALGUNA DE DEVORAR TU CEREBRO.
DE HECHO, YA A EMPRENDER UN
MARAVILLOSO VIAJE.
—QORIK EL-SLURRK, AZOTAMENTES.



DEVORADOR DE INTELECTOS

Los devoradores de intelectos parecen un cerebro andante cubierto por una corteza y puesto sobre cuatro patas bestiales dotadas de garras. Esta repugnante aberración se alimenta de la inteligencia de las criaturas inteligentes, usurpando sus cuerpos para entregárselos a sus amos azotantes.

Creaciones ilícidas. Los azotantes crían a estas criaturas para que sirvan como cazadores errantes en el Underdark. Los devoradores de intelectos se crean cogiendo el cerebro de un esclavo y sometiéndolo a un horrible ritual. Mientras crecen sus patas, su cerebro se convierte en un cazador inteligente tan malvado y retorcido como sus creadores.

Titiritero letal. Los devoradores de intelectos consumen la mente y los recuerdos de una criatura, y después convierten el cuerpo anfitrión en una marioneta bajo su control. Por regla general, usan a su títere anfitrión con el fin de atraer a más criaturas a los dominios de los azotantes para que sean esclavizadas o devoradas.

DEVORADOR DE INTELECTOS

Aberración Diminuta, legal malvada

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 21 (6d4 + 6)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

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

Inmunidad a estados: cegado

Sentidos: visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende habla de las profundidades, pero no puede hablar; telepatía 60 pies

Desafío: 2 (450 PX)

Detectar Consciencia. El devorador de intelectos puede sentir la presencia y ubicación de cualquier criatura que se encuentre a 300 pies o menos de él y posea una Inteligencia de 3 o más, independientemente de las barreras entre ambos, salvo si la criatura está protegida por un conjuro de mente en blanco.

ACCIONES

Ataque múltiple. El devorador de intelectos realiza un ataque con sus garras y usa devorar intelecto.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Devorar intelecto. El devorador de intelectos elige a una criatura con cerebro situada a 10 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 12 o sufrirá 11 (2d10) de daño psíquico. Si falla, también deberás tirar 3d6 y sumar los resultados. Si el total es igual o superior a la puntuación de Inteligencia del objetivo, dicha puntuación se reducirá a 0 y la criatura estará aturdida hasta que recupere al menos un punto de Inteligencia.

Robar cuerpo. El devorador de intelectos inicia una tirada enfrentada de Inteligencia contra un humanoide incapacitado que se encuentre a 5 pies o menos de él y no esté protegido por un conjuro de protección contra el bien y el mal. Si gana la tirada enfrentada, el devorador de intelectos consumirá mágicamente el cerebro de su objetivo, se teletransportará al interior de su cráneo y tomará el control del cuerpo. Mientras esté dentro de su víctima, el devorador de intelectos tendrá cobertura total contra los ataques y otros efectos que se originen en el exterior del objetivo. El devorador de intelectos conserva sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como su comprensión del habla de las profundidades, su telepatía y sus atributos. Para el resto de aspectos utilizará el perfil del objetivo. Además, tendrá acceso a todos los conocimientos que la víctima poseía, incluyendo conjuros e idiomas.

Si el cuerpo en el que está alojado muere, el devorador de intelectos deberá abandonarlo. Un conjuro de protección contra el bien y el mal lanzado sobre el cuerpo obligará al devorador de intelectos a salir de él. También será expulsado si el objetivo recupera su cerebro, que ha sido devorado, mediante un deseo. El devorador de intelectos puede utilizar 5 pies de su movimiento para abandonar el cuerpo voluntariamente, teletransportándose al espacio desocupado más cercano situado a 5 pies del objetivo. Si ocurre esto, el cuerpo morirá, salvo que de alguna forma se logre restaurar su cerebro antes de que pase 1 asalto.

DIABLOS

Los diablos son la personificación de la tiranía y mantienen una sociedad totalitaria consagrada a la dominación absoluta de toda vida mortal. La sombra de los Nueve Infiernos de Baator se extiende por las inmensidades del multiverso y Asmodeo, el señor oscuro de Neso, ansia someter el cosmos para satisfacer su sed de poder. Para ello debe ampliar constantemente las filas de sus ejércitos infernales, enviando a sus siervos al reino mortal con el fin de corromper las almas de las que surgirán nuevos diablos.

Señores de la tiranía. Los diablos viven para conquistar, esclavizar y oprimir. Gozan perversamente ejerciendo su autoridad sobre aquellos más débiles, y quien se atreva a desafiar su autoridad se enfrentará a un castigo rápido y cruel. Los diablos consideran cualquier interacción como una oportunidad de mostrar su poderío, y todos y cada uno de ellos saben perfectamente cómo usar y abusar de su poder.

Los diablos conocen los puntos flacos que plagan la mente de los mortales y los utilizan para tentarlos y arrastrarlos a la oscuridad, convirtiéndolos en esclavos de su propia corrupción. Los diablos que se encuentran en el Plano Material usan su influencia para manipular a los líderes humanoides, susurrándoles siniestras ideas, fomentando su paranoia y llevándolos a cometer, en definitiva, actos tiránicos.

Obediencia y ambición. Dado su alineamiento legal, los diablos obedecen a sus superiores, a pesar de que los envíden y odien, porque saben que esta obediencia será recompensada. La jerarquía de los Nueve Infiernos depende de esta lealtad infalible, sin la cual este plano infernal sería tan anárquico como el Abismo.

Al mismo tiempo, el deseo de conspirar y maquinar forma parte de la naturaleza de los diablos y provoca en ellos un deseo de gobernar superior a la satisfacción que les produce ser gobernados. Esta ambición es más fuerte en los archidiablos a los que Asmodeo ha ordenado gobernar las nueve capas de los Nueve Infiernos. Estos infernales son los únicos que han tenido la oportunidad de probar el auténtico poder, que ansían como si del néctar más dulce se tratara.

Comerciantes oscuros y traficantes de almas. Los diablos están confinados en los Planos Inferiores, pero pueden viajar más allá de ellos mediante el uso de portales o poderosas magias de invocación. Aman negociar con los mortales, que a su vez esperan obtener de ellos algún beneficio. Estos mortales han de ser cautos, pues los diablos son negociadores astutos y no dudan a la hora de ejecutar los términos de un acuerdo, aunque sea a la fuerza. Además, los pactos con incluso el más débil de los diablos están sujeto a la voluntad de Asmodeo. Cualquier criatura mortal que rompa uno de estos contratos perderá inmediatamente su alma, que será arrojada a los Nueve Infiernos.

Poseer el alma de una criatura es tener control absoluto sobre ella, razón por la que muchos diablos solo aceptan el pago en almas a cambio de los poderes y beneficios infernales que pueden ofrecer. Lo habitual es que el mortal entregue su alma al morir, ya que los diablos son inmortales y, por tanto, pueden permitirse el lujo de esperar muchos años antes de obtener su recompensa. Si un contrato permite a un diablo reclamar el alma de un mortal antes de que este muera, podrá volver inmediatamente a los Nueve Infiernos con el alma en su posesión. Tan solo la intervención divina puede liberar un alma del yugo de los diablos.

LA JERARQUÍA INFERNAL

Los Nueve Infiernos están rígidamente jerarquizados. Esta característica define todas las facetas de su sociedad. Asmodeo es el líder supremo de todos los diablos, y es la única criatura en los Nueve Infiernos con el poder equivalente a un dios menor. Es por esto que es adorado en el mundo mortal e inspira a sectas malvadas que claman su nombre. En los

Nueve Infiernos comanda a numerosos diablos de la sima, sus generales, que a su vez lideran legiones de subordinados.

Asmodeo es el tirano supremo, un perfecto embusteros y el maestro de la sutileza. Protege su trono manteniendo a sus amigos cerca, pero todavía más cerca a sus enemigos. Delega la mayoría de gestiones en diablos de la sima y archidiablos menores, que componen la burocracia infernal de los Nueve Infiernos. Y hace esto incluso aunque es consciente de que estos poderosos diablos conspiran para usurpar el Trono de Baator desde el que reina. Asmodeo designa a los archidiablos y tiene la potestad de retirar del cargo a cualquier miembro de la jerarquía infernal.

Cuando un diablo muere en un lugar distinto a los Nueve Infiernos, desaparece en una nube sulfurosa o se disuelve en un charco de icor, volviendo inmediatamente a su capa de origen, donde se recomponen en plenitud de facultades. Los diablos que mueren en los Nueve Infiernos son destruidos para siempre, un destino que hasta Asmodeo teme.

Archidiablos. Los archidiablos son todos los gobernadores, actuales y depuestos, de los Nueve Infiernos (consulta la tabla "capas y señores de los Nueve Infiernos"), así como los duques y duquesas que forman sus cortes, sirven como consejeros y aspiran a suplantarlos en el futuro. Todos los archidiablos son seres únicos con una apariencia que refleja su naturaleza malvada particular.

Diablos mayores. Los diablos mayores incluyen a los diablos de la sima, erinias, diablos astados y diablos gélidos. Dirigen a los diablos menores y sirven a los archidiablos.

Diablos menores. Varios linajes de infernales son considerados diablos menores. Algunos ejemplos son los diablillos, diablos de las cadenas, diablos espinosos, diablos barbados, diablos punzantes y diablos óseos.

Lémures. Los lémures son el tipo de diablo más débil que existe, ya que no son más que las almas atormentadas de mortales malvados y corruptos. Los lémures que mueren en los Nueve Infiernos solo son destruidos permanentemente si se les mata con un arma bendita o si se rocían sus restos informes con agua bendita antes de que puedan volver a la vida.

Ascenso y caída. Cuando el alma de un mortal malvado es arrojada a los Nueve Infiernos, recibe la forma física de un deplorable lémur. Los archidiablos y grandes diablos tienen el poder para ascender a estos lémures a diablos menores. Los archidiablos pueden ascender a los diablos menores a diablos mayores, pero tan solo Asmodeo es capaz de encumbrar a estos diablos mayores a la categoría de archidiablos. Este ascenso diabólico consiste en una transformación breve y dolorosa, en la que las memorias del diablo quedan intactas entre una forma y la siguiente.

Los ascensos en los niveles más bajos suelen responder a la necesidad de sus superiores, como, por ejemplo, un diablo de la sima transformando a los lémures en diablillos para tener espías invisibles bajo su control. Las promociones a niveles más altos tienden a deberse al mérito, como cuando un archidiablo transforma a un diablo óseo que destaca especialmente en batalla a diablo astado. En muy raras ocasiones se asciende a un diablo más de un puesto de una sola vez.

LA JERARQUÍA INFERNAL

1. Lémur	Diablos mayores
Diablos menores	8. Diablo astado
2. Diablillo	9. Erinia
3. Diablo espinoso	10. Diablo gélido
4. Diablo barbado	11. Diablo de la sima
5. Diablo punzante	Archidiablos
6. Diablo de las cadenas	12. Duque o duquesa
7. Diablo óseo	13. Archiduque o archiduquesa



La caída es el castigo más habitual para la desobediencia entre los diablos. Los archidiablos y grandes diablos son capaces de hacer caer a un diablo menor a lémur, que pierde cualquier recuerdo relacionado con su existencia previa. Un archidiablo puede provocar la caída de un diablo mayor a diablo menor, pero este mantiene su memoria intacta, y podría querer vengarse si considera que su castigo ha sido excesivo.

Ningún diablo puede ascender o hacer caer a nadie que no le haya jurado lealtad, evitándose así que dos archidiablos rivales provoquen la caída de los sirvientes más poderosos de su enemigo. Dado que todos los diablos deben jurar lealtad a Asmodeo, él sí puede hacer caer a cualquier diablo y transformarlo en la forma infernal que deseé.

LOS NUEVE INFIERNOS

Los Nueve Infiernos son un plano único compuesto de nueve capas separadas (ver la tabla "capas y señores de los Nueve Infiernos"). Las primeras ocho están gobernadas por archidiablos que solo responden ante el más grande de los suyos: Asmodeo, archiduque de Neso, la novena capa.

Para alcanzar la capa más profunda de los Nueve Infiernos, hay que atravesar las otras ocho anteriores en orden. La manera más rápida de hacer esto es a través del río Estigio, que se hunde cada vez más profundamente hacia cada una de las siguientes capas. Tan solo los aventureros más valientes son capaces de aguantar el tormento y el horror de tal viaje.

DIABLILLO

Los diablillos pueden encontrarse en cualquiera de los Planos Infernales, ya sea realizando encargos para sus maestros infernales, espiando a sus rivales o engañando y despistando a criaturas mortales. Los diablillos sirven con orgullo a cualquier amo malvado, pero no se puede confiar en ellos para que lleven a cabo tareas veloz o eficientemente.

Los diablillos pueden asumir cualquier forma animal, pero su verdadero aspecto es el de un humanoide de piel roja con una cola con púas, pequeños cuernos y alas correosas. Se hace invisible antes de atacar a sus rivales con su aguijón venenoso.

VARIANTE: DIABLILLO FAMILIAR

Ciertos diablillos sirven a lanzadores de conjuros mortales, haciendo las veces de consejeros, espías y familiares. Los diablillos instan a sus amos a cometer actos atroces, pues sus almas son un premio que aspirar a conseguir. Sin embargo, son tremendamente leales y, además, pueden ser muy peligrosos si sus maestros están siendo amenazados. Estos diablillos poseen el atributo siguiente.

Familiar. El diablillo puede servir a otra criatura como familiar, estableciendo un enlace telepático con un amo que esté dispuesto a ello. Mientras este vínculo exista, el amo puede observar lo que el diablillo 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 amo, este último también poseerá el atributo Resistencia Mágica del diablillo. No obstante, si el amo viola los términos del contrato, el diablillo podrá dar por acabado su servicio como familiar, poniendo también fin al vínculo telepático.

DIABLO ASTADO (MALEBRANCHE)

Los diablos astados son perezosos hasta límites insospechados y se muestran reacios a exponerse a situaciones peligrosas. Además, odian y temen a cualquier criatura más fuerte que ellos. Pero cuando se los provoca pueden demostrar una furia terrible.

Los malebrances son tan altos como un ogro y están protegidos por escamas tan resistentes como el hierro. Siguen las órdenes al pie de la letra y conforman la infantería voladora de las legiones infernales. Sus enormes alas y cuernos les otorgan una presencia intimidante, capaz de aterrorizar a los que les ven descender del cielo armados con sus letales horcas y afiladas colas.

DIABLO BARBADO (BARBAZU)

Los diablos barbados sirven a los archidiablos como fuerzas de choque, luchando hombro con hombro, y deleitándose en la gloria de la batalla. Responden con dureza ante cualquier desaire, real o imaginado, atiborrándose de violencia mientras sus gujas serradas despedazan a sus enemigos.

Su forma es la de un humanoide de orejas puntiagudas, piel escamosa, larga cola y garras que muestran claramente su naturaleza infernal. Estos diablos toman su nombre de las trenzas serpenteantes que adornan sus mentones. Las utilizan para azotar y envenenar a sus enemigos, debilitándolos con una virulenta ponzoña.

DIABLO DE LA SIMA

Los diablos de la sima son los señores indiscutibles del resto de diablos inferiores. Obedecen a los archiduques y archiduquesas de los Nueve Infiernos y cumplen sus deseos. Estos poderosos diablos son los generales de los Nueve Infiernos, los líderes de las legiones infernales.

Los diablos de la sima están henchidos de orgullo y privilegio, pues constituyen la grotesca aristocracia del reino infernal. Estos manipuladores tiranos conspiran para eliminar todo aquello que se interpone entre ellos y sus aspiraciones, y disfrutan tomando parte en el enrevesado y peligroso juego político de los Nueve Infiernos.

Un diablo de la sima es un enorme monstruo con una fuerte cola e inmensas alas que hacen las veces de capa. Su cuerpo está cubierto de escamas reforzadas, y de su mandíbula llena de colmillos gotea una saliva venenosa capaz de tumbar al más fuerte de los mortales. No temen a nada y tienden a batirse en duelo con rivales poderosos, para así demostrar su supremacía y arrogancia, que les impide reconocer que existe la posibilidad de salir derrotados.

CAPAS Y SEÑORES DE LOS NUEVE INFERNOS

Capa	Nombre de la capa	Archiduque o archiduquesa	Anteriores gobernantes	Habitantes principales
1	Averno	Zarielw	Bel, Tiamat	Erinias, diablillos, diablos espinosos
2	Dis	Dispater	—	Diablos barbados, erinias, diablillos, diablos espinosos
3	Minauros	Mammón	—	Diablos barbados, diablos de las cadenas, diablillos, diablos espinosos
4	Phlegethos	Belial y Fierna	—	Diablos punzantes, diablos óseos, diablillos, diablos espinosos.
5	Estigia	Levistus	Ceryon	Diablos óseos, erinias, diablos gélidos, diablillos
6	Malbolge	Clasya	Malagard, Moloch	Diablos punzantes, diablos óseos, diablos astados, diablillos
7	Maladomini	Belcebú	—	Diablos punzantes, diablos óseos, diablos astados, diablillos.
8	Cania	Mefistófeles	—	Diablos astados, diablos gélidos, diablillos, diablos de la sima
9	Neso	Asmodeo	—	Todos los diablos

LOS VERDADEROS NOMBRES

DE LOS DIABLOS Y LOS TALISMÁNES

Aunque todos los diablos tienen nombres comunes, solo aquellos con un rango superior al de lémur poseen un nombre auténtico, que mantienen en secreto. Un diablo hechizado puede ser obligado a revelar su verdadero nombre, y se dice que ciertos tomos y pergaminos antiguos contienen listas con los nombres de los diablos más poderosos.

Un mortal que conozca el nombre de un diablo puede recurrir a magia poderosa para invocarlo desde los Nueve Infiernos y atarlo a su voluntad. Esta atadura también puede realizarse con la ayuda de un talismán diabólico. Cada una de estas antiguas reliquias tiene inscrito el nombre verdadero del diablo que controla y fue bañada en la sangre de un sacrificio digno cuando se creó. Normalmente, la de alguien a quien su creador amaba.

Sin importar la forma en la que fuera invocado, un diablo que llegue al mundo material se mostrará molesto al verse obligado a servir a otro. Sin embargo, aprovechará cualquier oportunidad para corromper a su invocador y provocar que su alma termine en los Nueve Infiernos. Solamente los diablillos estarán encantados de que se les invoque y aceptarán servir a su invocador como familiares. Aun así, harán todo lo que esté en su mano para corromper a su amo.

DIABLO DE LAS CADENAS (KYTON)

Estos siniestros infernales emplean las cadenas como su vestimenta. Los kytons atraen a las criaturas menores con su terrible mirada mientras animan tanto sus propias cadenas como cualquier otra que se encuentra cerca, haciendo que de ellas surjan garfios, hojas y púas, que utilizan para destripar a sus enemigos.

Los diablos de las cadenas hacen las veces de los alcaldes y torturadores sádicos de los reinos infernales. Se deleitan en el dolor y viven para infligírselo a otros. Son convocados para atormentar las almas mortales atrapadas en los Nueve Infiernos y derraman su cólera en los horribles lémures en los que estas se manifiestan.

DIABLO ESPINOSO (SPINAGON)

Estos diablos son más pequeños que la mayoría, y sirven como mensajeros y espías para grandes diablos y archidiablos. Son los ojos y oídos de los Nueve Infiernos, por lo que incluso aquellos infernales que los desprecian por su debilidad los tratan con un mínimo de respeto.

VARIANTE: INVOCACIONES DIABÓLICAS

Algunos diablos pueden utilizar una acción para invocar a otros diablos.

- Invocar diablo (1/Día).** El diablo elige qué seres va a invocar e intenta recurrir a la magia para hacerlo.
- Un **diablo punzante** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1 diablo punzante.
 - Un **diablo barbado** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1 diablo barbado.
 - Un **diablo espinoso** tiene un 40 % de probabilidades de invocar 2d6 diablos espinosos o 1 diablo óseo.
 - Una **erinia** tiene un 50 % de probabilidades de invocar 3d6 diablos espinosos, 1d6 diablos barbados o 1 erinia.
 - Un **diablo astado** tiene un 30 % de probabilidades de invocar 1 diablo astado.
 - Un **diablo gélido** tiene un 60 % de probabilidades de invocar 1 diablo gélido.
 - Un **diablo de la sima** invocar, sin probabilidad alguna de fallo, 2d4 diablos barbados, 1d4 diablos punzantes o 1 erinia.

Los diablos invocados aparecen en un espacio desocupado a 60 pies o menos de su invocador. Se comportan como sus aliados y no podrán invocar a su vez a otros diablos. Permanecerán durante 1 minuto, hasta que su invocador muera o hasta que este los desconvoque utilizando una acción.

El cuerpo de los diablos espinosos está cubierto de pinchos, y utilizan los de su cola como arma a distancia. Estas espinas estallan en llamas cuando impactan.

Cuando no están haciendo de mensajeros o reconociendo el terreno, los diablos espinosos sirven a las legiones infernales como artillería aérea, compensando su relativa debilidad formando hordas que abruman a sus enemigos. Aunque anhelan ascender y obtener poder, los diablos espinosos son cobardes por naturaleza y se dispersarán con rapidez si la batalla se torna en su contra.

DIABLO GÉLIDO (GELUGON)

Estos diablos llenos de ira y resentimiento se encuentran sobre todo en las frías capas de Estigia y Cania. Hacen las veces de comandantes de los ejércitos de los Nueve Infiernos y atormentan a los diablos menores para desahogarse. Son ambiciosos y ansían el poder de sus superiores, los diablos de la sima. Por ello, trabajan sin descanso para conseguir ascender, asesinando a cualquier enemigo de los Nueve Infiernos y reclamando la mayor cantidad de almas posible para entregárselas a sus amos archidiablos.

Los diablos gélidos se parecen a un insecto bípedo. Tienen garras en brazos y piernas, mandíbulas poderosas y una larga cola cubierta de púas tan afiladas como cuchillas. Algunos llevan afiladas lanzas cuyo tacto helado puede someter a un enemigo con facilidad.

DIABLO ÓSEO (OSYLUTH)

Los diablos óseos están motivados por el odio, la lujuria y la envidia, y actúan como crueles capataces en los Nueve Infiernos. Ordenan trabajar a los diablos más débiles y disfrutan viendo cómo los infernales que osaron desafiarlos caen. Al mismo tiempo, ansían ser ascendidos y sienten una envidia terrible de sus superiores, de los que intentan obtener su favor, aunque hacerlo les fastidie enormemente.

Los diablos óseos parecen humanoides consumidos, con su piel reseca pegada a los huesos. Poseen un cráneo monstruoso y cola de escorpión, y el hediondo olor de la putrefacción les rodea. Aunque también son devastadores con sus garras, los diablos óseos también utilizan armas de asta hechas de hueso cuando combaten, que usan para derribar a sus enemigos antes de rematarlos con sus venenosas colas.

DIABLO PUNZANTE (HAMATULA)

Los diablos punzantes son criaturas de deseo y avaricia desbocados. Sirven como guardianes de otros habitantes más poderosos de los Nueve Infiernos y de sus arcas. Los hamatulas tienen un aspecto similar al de un humanoide alto cubierto de afiladas púas, espinas y garfios, y poseen ojos brillantes que están siempre al acecho de criaturas u objetos que puedan reclamar para sí. Estos infernales combatirán siempre que ganar les reporte algún beneficio.

Los diablos punzantes son conocidos por su capacidad de mantenerse alerta, que hace difícil pillarlos por sorpresa, y realizan sus tareas sin aburrirse o distraerse. Utilizan sus afiladas garras como armas, y arrojarán bolas de fuego a aquellos enemigos que traten de huir de ellos.

ERINIA

Las erinias son guerreras feroces y disciplinadas, además de las más hermosas de entre todos los diablos menores y mayores. Se abalanzan desde lo alto, llevando la muerte a aquellas criaturas que han agravado a sus amos o han desafiado los decretos de Asmodeo. Las erinias poseen el aspecto de un humanoide (las hay tanto varones como hembras) escultural con grandes alas cubiertas de plumas. La mayoría emplean armaduras estilizadas y cascós astados, y llevan espadas y arcos soberbios. Algunas también utilizan cuerdas enredadoras para capturar a enemigos poderosos.

Cuentan las leyendas que las primeras erinias eran ángeles que fueron expulsados de los Planos Superiores como castigo a dejarse llevar por la tentación o hacer el mal. Las erinias en misiones de conquista o corrupción buscan aprovecharse de su aspecto para intentar que las confundan con celestiales.

LÉMUR

Los lémures nacen cuando las almas de los mortales se ven corrompidas por el mal y son confinadas a los Nueve Infiernos por toda la eternidad. Son el tipo más débil de diablo, informes criaturas repugnantes condenadas a sufrir tormentos hasta que logren ascender a un rango superior, normalmente el de diablillo.

Los lémures parecen una masa de carne derretida, con un pecho y cabeza vagamente humanoides. En su rostro se distingue una expresión de angustia constante y, aunque no son capaces de hablar, su triste boca pronuncia murmullos incomprensibles.



DIABLILLO

Infernal Diminuto (diablo, cambiaformas), legal malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Perspicacia +3, Persuasión +4, Sigilo +5
Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, infernal

Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas. El diablillo puede utilizar su acción para polimorfiarse en una forma bestial similar a una rata (velocidad 20 pies), un cuervo (20 pies, trepar 60 pies) o una araña (20 pies, nadar 20 pies), o volver a asumir su auténtica forma. Su perfil, con la excepción de los cambios de velocidad indicados, es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que sostenga o lleve puesto no se transforma. Si muere, volverá a su forma verdadera.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablillo.

Resistencia Mágica. El diablillo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Agujón (mordisco en forma de bestia). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá 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.

Invisibilidad. El diablillo puede, mágicamente, volverse invisible hasta que ataque o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier elemento de equipo que el diablillo lleve o vista también se vuelve invisible.

DIABLO ASTADO

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 20 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +10, Des +7, Sab +7, Car +7

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 11 (7.200 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo; dos con su horca y otro con su cola. Puede usar arrojar llama en lugar de cualquier ataque cuerpo a cuerpo.

Horca. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño perforante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d8 + 6) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura que no sea ni un autómata ni un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o, debido a una herida infernal, perderá 10 (3d6) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. Cada vez que el diablo impacte con este ataque al objetivo herido, el daño causado por la herida aumentará en 10 (3d6). Cualquier criatura puede utilizar una acción para intentar restañar la herida, teniendo éxito si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12. La herida también se cerrará si el objetivo recibe curación mágica.

Arrojar llama. Ataque de conjuro a distancia: +7 a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. Impacto: 14 (4d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, arderá.



DIABLO BARBADO

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +5, Con +4, Sab +2

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

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

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 3 (700 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Resuelto. El diablo no podrá ser asustado mientras sea capaz de ver a una criatura aliada a 30 pies o menos de él.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques: uno con su barba y otro con su guja.

Barba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado de esta forma, el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Guja. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea ni un autómata ni un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o, debido a una herida infernal, perderá 5 (1d10) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos. Cada vez que el diablo impacte con este ataque al objetivo herido, el daño causado por la herida aumentará en 5 (1d10). Cualquier criatura puede utilizar una acción para intentar restañar la herida, teniendo éxito si supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12. La herida también se cerrará si el objetivo recibe curación mágica.



“TU REINO DEVASTADO POR LA GUERRA ESTÁ PLAGADO DE CORRUPCIÓN, SU GENTE MURIENDO POR CULPA DEL HAMBRE Y DE LA GUERRA. CLAMAN POR ALGUIEN NUEVO QUE LOS DIRIGA, ALGUIEN CON EL CARISMA Y EL CORAJE SUFICIENTES PARA PONER FIN AL CAOS Y EL SUFRIMIENTO. /TÚ PODRÍAS SER ESE ALGUIEN.”
—HEROBAL, EL DIABLO DE LA SIMA.

DIABLO DE LA SIMA

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 300 (24d10 + 168)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +13, Sab +10

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 20 (25.000 PX)

Aura de Miedo. Si el diablo de la sima no está incapacitado, todas las criaturas que le sean hostiles y empiecen su turno situadas a 20 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 21. Si fallan, estarán asustadas hasta el principio de su siguiente turno. Si una criatura tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al Aura de Miedo del diablo de la sima durante las próximas 24 horas.

Resistencia Mágica. El diablo posee ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del diablo de la sima se consideran mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del diablo de la sima es Carisma (salvación de conjuros CD 21). Pueden lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia, bola de fuego*

3/día cada uno: *inmovilizar monstruo, muro de fuego*

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo de la sima realiza cuatro ataques: uno con su mordisco, otro con su garra, otro con su maza y otro con su cola.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6 + 8) de daño perforante. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 o estará envenenado. Mientras esté envenenado de esta forma, el objetivo no puede recuperar puntos de golpe y sufre 21 (6d6) de daño de veneno al principio de cada uno de sus turnos. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 + 8) de daño cortante.

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) de daño contundente y 21 (6d6) de daño de fuego.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (3d10 + 8) de daño contundente.



DIABLO DE LAS CADENAS

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d8 + 40)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4, Car +5

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 8 (3.900 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques con sus cadenas.

Cadena. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño cortante. Si el diablo no está agarrando a otra criatura, el objetivo es agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que este agarre termine, el objetivo estará apresado y sufrirá 7 (2d6) de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos.

Animar cadenas (se recarga tras un descanso corto o largo).

Hasta cuatro cadenas que se encuentren a 60 pies o menos del diablo, que este último pueda ver y que no lleve o vista nadie, cobran vida bajo el control del diablo. De ellas surgen mágicamente numerosas púas afiladas. Cada cadena animada es un objeto con CA 20, 20 puntos de golpe, resistencia a daño perforante e inmunidad a daños psíquico y de trueno. Si el diablo utiliza ataque múltiple durante su turno, podrá utilizar cada cadena animada para realizar un ataque de cadena adicional. Cada cadena animada es capaz de agarrar a una criatura por sus propios medios, pero no puede atacar mientras esté agarrando. Las cadenas vuelven a su estado inanimado si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el diablo queda incapacitado o muere.

REACCIONES

Máscara perturbadora. Cuando una criatura a la que el diablo pueda ver empieza su turno a 30 pies o menos del diablo, este podrá tomar de forma ilusoria la apariencia de un ser querido difunto o un enemigo acérrimo de la criatura. Además, si la criatura puede ver al diablo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estará asustado hasta el final de su turno.



DIABLO ESPINOSO

Infernal Pequeño (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 2 (450 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Pasar Volando. El diablo no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

Púas Limitadas. El diablo tiene doce púas en la cola. Las púas utilizadas vuelven a crecer cuando el diablo finaliza un descanso largo.

Resistencia Mágica. El diablo posee ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su horca, o dos con las púas de su cola.

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

Horca. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d6) de daño perforante.

Púas de cola. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 20/80 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante y 3 (1d6) de daño de fuego.

"VOLAD, MIS PRECIOSOS, VOLAD! /VOLAD!"
—FIERNA, ARCHIDUQUESA DE
PHLEGETHOS, COMANDANDO A SUS
LEGIONES DE DIABLOS ESPINOSOS.



VARIANTE: DIABLO GÉLIDO CON LANZA

Algunos diablos gélidos poseen las siguientes acciones.

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques: uno con su lanza y otro con su cola.

Lanza de hielo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de frío. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o, durante 1 minuto, su velocidad se reducirá en 10 pies, no podrá llevar a cabo reacciones y tendrá que elegir entre realizar una acción o una acción adicional durante su turno, en lugar de ambas. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

DIABLO GÉLIDO

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 180 (19d10 + 76)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

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

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

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 14 (11.500 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro con sus garras y otro con su cola.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de frío.

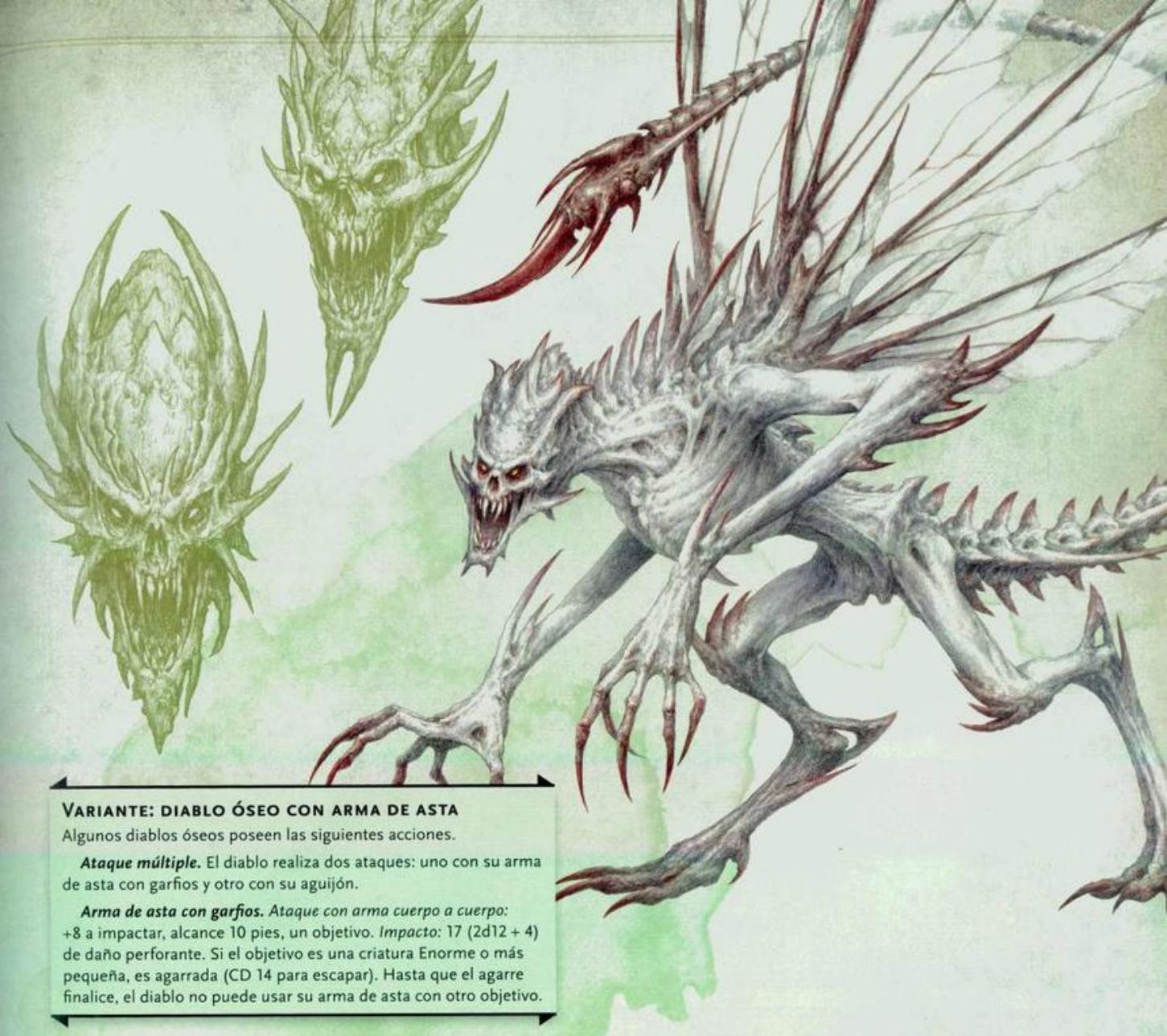
Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d4 + 5) de daño cortante y 10 (3d6) de daño de frío.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño contundente y 10 (3d6) de daño de frío.

Muro de hielo (Recarga 6). El diablo crea mágicamente un muro de hielo opaco sobre una superficie sólida a 60 pies o menos que pueda ver. Tiene 1 pie de grosor y puede tratarse de un muro recto de hasta 30 pies de largo y 10 pies de alto o de un muro en forma de anillo de 20 pies de diámetro.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren en su espacio son empujadas fuera del mismo por el camino más corto. Cada criatura, salvo que esté incapacitada, elige en qué lado del muro quiere acabar. Además, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17, recibiendo 35 (10d6) de daño de frío si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

El muro permanece durante 1 minuto o hasta que el diablo quede incapacitado o muera. También es posible dañarlo y se puede abrir una brecha en el mismo; cada sección de 10 pies tiene CA 5, 30 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad a los daños de ácido, frío, necrótico, psíquico y de veneno. Si una sección es destruida, dejará una capa de aire gélido en el lugar que ocupaba antes. Cada vez que una criatura termine de moverse a través de este aire helado durante su turno, tanto si lo hace voluntariamente como si no, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 17 (5d6) de daño de frío si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. El aire gélido se disipa cuando el resto del muro se desvanece.



VARIANTE: DIABLO ÓSEO CON ARMA DE ASTA

Algunos diablos óseos poseen las siguientes acciones.

Ataque múltiple. El diablo realiza dos ataques: uno con su arma de asta con garfios y otro con su aguijón.

Arma de asta con garfios. Ataque con arma cuerpo a cuerpo:
+8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d12 + 4) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, es agarrada (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el diablo no puede usar su arma de asta con otro objetivo.

DIABLO ÓSEO

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 40 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +6, Car +7

Habilidades: Engaño +7, Perspicacia +6

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 9 (5.000 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques: dos con sus garras y otro con su aguijón.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

Agujón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño perforante y 17 (5d6) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estará envenenado 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.



DIABLO PUNZANTE

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d8 + 52)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7, Sab +5, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +8, Perspicacia +5

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 5 (1.800 PX)

Piel Espinosa. Al principio de cada uno de sus turnos, el diablo punzante infinge 5 (1d10) de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del diablo.

Resistencia Mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: uno con su cola y dos con sus garras. O, si lo prefiere, puede usar arrojar llama dos veces.

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

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante.

Arrojar llama. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, arderá.



"A HIERRO VIVEN Y A HIERRO MATAN.
SU BELLEZA PALIDECE ANTE SU
CÓLERA".

—DE EL LIBRO DE LA
OSCURIDAD VII.

VARIANTE: CUERDA ENREDADORA

Algunas erinias empuñan una *cuerda enredadora*, que se describe en el *Dungeon Master's Guide*. Cuando una de ellas utiliza su ataque múltiple, puede emplear su cuerda en lugar de dos de los ataques.

ERINIA

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 153 (18d8 + 72)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +8, Sab +6, Car +8

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 12 (8.400 PX)

Armas Infernales. Los ataques con arma de la erinia son mágicos e infligen 13 (3d8) de daño de veneno adicionales cuando impactan (ya incluidos en los ataques).

Resistencia Mágica. La erinia tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. La erinia realiza tres ataques.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 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. En ambos casos, también 13 (3d8) de daño de veneno.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante y 13 (3d8) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estará envenenado. El veneno permanece hasta que es eliminado mediante unconjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar.

REACCIONES

Parada. La erinia añade 4 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que la fuerza a impactar. Para poder hacer esto debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.



LÉMUR

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 7

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Resistencia a daño: frío

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

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

Idiomas: entiende infernal, pero no puede hablar

Desafío: 0 (10 PX)

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del lemur.

Rejuvenecimiento Infernal. Si el lemur muere en los Nueve Infiernos, volverá a la vida con todos sus puntos de golpe en 1d10 días. Esto no ocurrirá si quien lo mata es una criatura de alineamiento bueno afectada por un conjuro de bendición o si se rocían los restos del lemur con agua bendita.

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño contundente.

DINOSAURIOS

Los dinosaurios, o behemoths, están entre los reptiles más antiguos del mundo. Los dinosaurios depredadores son cazadores salvajes y territoriales. Los herbívoros son menos agresivos, pero podrían atacar para defender a sus crías o si se les asusta o acosa.

Estas criaturas tienen distintas formas y tamaños. Los más grandes normalmente poseen colores más apagados, mientras que los más pequeños tienen marcas coloridas similares a las de las aves.

Estas criaturas vagan por regiones aisladas y accidentadas que los humanoides no acostumbran a visitar, incluyendo valles montañosos remotos, mesetas inaccesibles, islas tropicales y ciénagas profundas.

ALOSAURIO

Los alosaurios son depredadores de enorme tamaño, fuerza y velocidad. Pueden alcanzar a casi cualquier presa en campo abierto, abalanzándose sobre ellas para derribarlas con sus terribles garras.

ANQUILOSAURIO

Los herbívoros anquilosauros tienen el cubierto cuerpo con grandes placas y se defiende de los depredadores con una cola en forma de maza cuyo impacto es devastador. Algunas variedades de anquilosauro tienen colas con púas que infligen daño perforante en lugar de contundente.

PLESIOSAURIO

Los plesiosaurios son dinosaurios marinos cuyo cuerpo compacto se impulsa a través del mar con sus potentes aletas. Se trata de dinosaurios depredadores y agresivos, que atacarán a cualquier criatura con la que se encuentren. Su cuello flexible mide un tercio de su longitud total, lo que les permite retorcerlo en cualquier dirección para utilizar su poderoso mordisco.

PTERANODON

Estos reptiles voladores tienen una envergadura de entre quince y veinte pies. Normalmente se sumergen en el agua para cazar a presas pequeñas, aunque son oportunistas y atacarán a cualquier criatura que parezca comestible. Un pteranodon no tiene dientes, por lo que usa su afilado pico para atravesar a las presas que son demasiado grandes para tragárselas de un solo golpe.

TIRANOSAURIO REX

Este depredador enorme aterroriza a todas las criaturas que viven en sus dominios. A pesar de su tamaño y peso, los tiranosaurios son corredores ágiles. Persiguen todo aquello que piensan que son capaces de comer, y existen pocas las criaturas a las que no devorarán por completo.

Mientras acechan a su próxima presa, los tiranosaurios subsisten a base de carne y cualquier otra criatura más pequeña que trate de robarles su comida.

TRICERATOPS

Los triceratops son uno de los herbívoros más agresivos, y tienen un cráneo que se expande y forma un escudo de huesos protector. Estos dinosaurios cornean y derriban a depredadores potenciales con sus grandes cuernos y su velocidad formidable hasta que los matan.



ALOSAURIO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 51 (6d10 + 18)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Abalanzarse. Si el alosaurio se mueve al menos 30 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 alosaurio 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: 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

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

ANQUILOSAURIO

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d12 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

ACCIONES

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 18 (4d6 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribada.



PLESIOSAURIO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d10 + 24)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Aguantar la Respiración. El plesiosaurio puede aguantar la respiración durante 1 hora.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (3d6 + 4) de daño perforante.

TIRANOSAURIO REX

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (13d12 + 52)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 8 (3.900 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El tiranosaurio realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola. No puede elegir el mismo objetivo para los dos ataques.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 33 (4d12 + 7) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, es agarrada (CD 17 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apresado y el tiranosaurio no puede morder a otro objetivo.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 20 (3d8 + 7) de daño contundente.

PTERANODON

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +1

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Pasar Volando. El pteranodon no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

TRICERATOPS

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d12 + 30)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

Carga Pisoteadora. Si el triceratops 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 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el triceratops puede usar una acción adicional para hacer un ataque de pisotón contra él.

ACCIONES

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 24 (4d8 + 6) de daño perforante.

Pisotón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura derribada. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño contundente.



DOPPELGANGER

Los doppelgangers son cambiaformas insidiosos que toman el aspecto de otros humanoides, persiguiendo o atrayendo a sus víctimas hacia su perdición mediante el engaño y la distracción. Pocas criaturas son capaces de causar tanto miedo, sospecha y engaño como un doppelganger. Se conocen casos en todos los lugares y en todas las culturas, ya que son capaces de disfrazarse de cualquier individuo de cualquier raza.

Robando secretos. La capacidad de adquirir cualquier forma de un doppelganger les permite mezclarse en cualquier comunidad o grupo, pero su transformación no les hace conocer la lengua, las costumbres, los recuerdos o la personalidad. En muchas ocasiones, estas criaturas siguen o capturan a aquellos que quieren suplantar, estudiéndolos y sondeando su mente para conocer sus secretos. Pueden leer los pensamientos superficiales de un objetivo, lo que les permite averiguar el nombre, los deseos, los miedos, así como algunos recuerdos aislados. Los doppelgangers que planean suplantar a una criatura durante un largo período de tiempo podrían dejar a su doble vivo y en algún lugar cercano durante semanas.

DOPPELGANGER

Monstruosidad Mediana (*cambiaformas*), neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +6, Perspicacia +3

Inmunidad a estados: hechizado

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

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El doppelganger puede usar su acción para polimorfonse en un humanoide Mediano o Pequeño que haya visto antes, 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.

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

Ataque por sorpresa. Si el doppelganger sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante el primer asalto del combate, ese ataque causa 10 (3d6) de daño adicionales.

ACCIONES

Ataque múltiple. El doppelganger realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelganger puede leer mediante la magia los pensamientos superficiales de una criatura que se encuentre a 60 pies o menos. Este efecto es capaz de atravesar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 3 pies de madera o tierra, 2 pies de piedra, 2 pulgadas de metal, o una fina lámina de plomo. Si el objetivo permanece dentro del alcance y el doppelganger mantiene la concentración (como si se concentrara en un conjuro), este podrá seguir percibiendo sus pensamientos. Mientras le esté leyendo la mente, el doppelganger tendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Engaño, Intimidación y Persuasión) contra el objetivo.

sondeando su mente diariamente para descubrir cómo se comporta y cómo habla de verdad.

Estafadores hedonistas. Los doppelgangers trabajan solos o en grupos pequeños, cambiando el papel de una estafa a otra. Mientras que uno podría tomar el lugar de un mercader o noble asesinado, los demás asumen las identidades que hagan falta, interpretando a la familia o los sirvientes, lo que les permite vivir de las riquezas de la víctima.

Cambiantes. Estas criaturas son demasiado indolentes y carecen del interés necesario para criar a su progenie. Los varones asumen la forma de atractivos miembros masculinos de una especie y seducen a las hembras, a las que luego dejan solas para que críen a su progenie. Una cría de doppelganger parece un miembro normal de la especie de la madre hasta que llega la adolescencia, momento en el que descubre su naturaleza real y busca a los de su especie para unirse a ellos.



DRACOLICHE

Todos los dragones mueren, incluso teniendo en cuenta lo longevos que pueden llegar a ser. Esta idea no suele sentar bien a muchos dragones, por lo que algunos de ellos permiten que se les transforme con energía nigromántica y rituales antiguos en poderosos dracoliches muertos vivientes. Solo los más narcisistas de esta especie toman este camino, sabiendo que al hacerlo están rompiendo todos los lazos que les unen a su raza y a sus dioses.

Más allá de la muerte. Los dracoliches mantienen su forma y tamaño tras transformarse. Su piel y sus escamas se estiran sobre sus huesos o se caen para dejar el esqueleto al descubierto. Sus ojos parecen puntos de luz brillante que flotan en sus sombrías cuencas oculares, que dan a entender la malevolencia de su mente muerta viviente.

Aunque algunos dragones persiguen objetivos infructuosos de dominación y destrucción, los dracoliches son más infames que muchos de los dragones malvados, y ansían gobernar sobre todos. Los dracoliches son tiranos terriblemente inteligentes que tejen complejas redes de espantosas maquinaciones, atrayendo a sirvientes cuya motivación sea la avaricia y la sed de poder. Los dracoliches son rivales astutos y peligrosos, y actúan y conspiran activamente desde la sombra, de modo que mantienen su existencia en secreto.

Filacterias de dracoliche. Para la creación de un dracoliche se requiere la cooperación del dragón y de un grupo de magos o sectarios que sean capaces de realizar el ritual adecuado. Durante el ritual, el dragón consume un compuesto venenoso que lo mata instantáneamente. Los ritualistas entonces capturan su espíritu y lo transfieren a una gema especial que funciona igual que una filacteria de liche. A medida que la carne del dragón se pudre, su espíritu retoma el cuerpo para así animar sus huesos.

Si la forma física de un dracoliche es destruida, su espíritu vuelve a la gema siempre y cuando ambos estén en el mismo plano. Posteriormente, si la gema toca algún otro cadáver de dragón, el espíritu del dracoliche puede poseerlo y transformarse en un nuevo dracoliche. En cambio, si la gema del dracoliche está en otro plano en el momento de su muerte, el dracoliche no tiene dónde ir cuando se destruye su cuerpo y pasará directamente a la otra vida.

PLANTILLA DE DRACOLICHE

Solo un auténtico dragón puede convertirse en dracoliche y, además, deberá ser adulto o anciano. Si un dragón más joven trata de someterse a la transformación, morirá, al igual que cualquier otra criatura del tipo dragón que no sea un dragón verdadero, como los pseudodragones o los guivernos. Un dragón sombrío no puede transformarse en dracoliche, ya que ha perdido demasiado de su forma física.

Si un dragón se convierte en dracoliche conservará gran parte de su perfil, pero experimentará los cambios que se describen a continuación. Perderá cualquier atributo, como Anfibio, que dependa de la fisiología propia de un ser vivo. El dracoliche podría conservar o perder algunas o todas de sus acciones en guardia, o adquirir otras nuevas, lo que el DM prefiera.

Tipo. El tipo del dracoliche cambia de "dragón" a "muerto viviente", y la criatura ya no precisa de aire, comida, agua o sueño.

Resistencia a daño. El dracoliche posee resistencia contra el daño necrótico.

Inmunidad a daño. La criatura es inmune al daño de veneno. Además, conserva cualquier otra inmunidad a daño que poseyera antes de transformarse en dracoliche.

Inmunidades a estados. El dracoliche no puede ser asustado, envenenado, hechizado ni paralizado. Tampoco puede sufrir cansancio.

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

DRACOLICHE AZUL ADULTO

Muerto viviente Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 225 (18d12 + 108)

Velocidad: 40 pies, excavar 30 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Sigilo +5

Resistencia a daño: veneno

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

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

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 17 (18.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dracoliche puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d10 + 7) de daño perforante y 5 (1d10) de daño de relámpago.

DRAGÓN SOMBRÍO

Los dragones sombríos son dragones verdaderos que nacieron en el Shadowfell o fueron transformados por pasar demasiados años dentro de sus tristes confines. Algunos dragones sombríos eligen el Shadowfell por sus paisajes baldíos y su desolación. En cambio, otros desean volver al Plano Material, ansiosos de esparcir la oscuridad y la maldad del Plano de las Sombras.

Portales oscuros. Los portales al Shadowfell se manifiestan en lugares solitarios y en las sombrías profundidades de las cavernas subterráneas. Los dragones que anidan en tales sitios encuentran ocasionalmente estos portales y se ven transportados a un nuevo reino. Se han dado casos de dragones ancianos que han dormitado en sus guaridas durante meses o años seguidos y se han hallado de pronto en este plano sin haberse dado cuenta de que el portal se abrió mientras soñaban.

Reforjados en las sombras. La transformación en dragón sombrío ocurre a lo largo de varios años, durante los cuales las escamas del dragón pierden su brillo y pasan a tener el color del carbón. Sus alas coriáceas se vuelven translúcidas y sus ojos se convierten en superficies acuosas de un gris ópalo. Los dragones sombríos odian la luz del sol y son más débiles bajo una luz brillante que en las sombras. La oscuridad hace que el dragón se convierta en una sombra espectral de su antiguo ser.

El Shadowfell, que parece ansiar el poderío y la majestad de estos grandes reptiles, se siente atraído por la naturaleza

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d6 + 7) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d8 + 7) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dracoliche elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dracoliche durante las próximas 24 horas.

Aliento de relámpago (Recarga 5-6). El dracoliche exhala un relámpago en una línea de 90 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dracoliche 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 dracoliche recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dracoliche realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dracoliche realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dracoliche bate sus raídas alas. Todas las criaturas situadas a 10 pies o menos del dracoliche deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 21 o recibirán 14 (2d6 + 7) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dracoliche puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

mágica de los dragones. El Plano de las Sombras también tiene un efecto descorazonador en sus habitantes, de tal forma que, cuanto más tiempo pasen en el plano, más fácilmente aceptarán su desesperación. Según pasan los meses y los años, el dragón que habita en el Shadowfell es consciente de que está siendo transformado, pero no puede hacer nada por evitarlo.

Vuelta al mundo. Los dragones sombríos están tan imbuidos del poder en el Shadowfell que incluso volviendo al Plano Material son incapaces de revertir la transformación. Algunos intentan atraer a ciertas criaturas del reino mortal de vuelta al Plano de las Sombras para que les hagan compañía, al menos hasta que se aburren de ellas y las devoran. Otros están satisfechos de abandonar para siempre el Shadowfell, ya que es más fácil encontrar tesoros y poder en el Plano Material.

PLANTILLA DE DRAGÓN SOMBRÍO

Solo los dragones verdaderos que hayan nacido en el Shadowfell o hayan pasado varios años en este lugar pueden convertirse en dragones sombríos. Un dracoliche no puede transformarse en un dragón sombrío, ya que perdió su naturaleza dracónica cuando se convirtió en muerto viviente.

Si un dragón se transforma en dragón sombrío conservará gran parte de su perfil, pero experimentará los cambios que se describen a continuación. El dragón sombrío podría conservar o perder algunas o todas de sus acciones en guarida, o adquirir otras nuevas, lo que el DM prefiera.



DRAGÓN SOMBRÍO ROJO JOVEN

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +8

Resistencia a daño: veneno

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 13 (10.000 PX)

Sombra Viviente. Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, el dragón tiene resistencia a todo el daño que no sea de fuerza, psíquico o radiante.

Esconderte en las Sombras. Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, el dragón puede Esconderte usando una acción adicional.

Sensibilidad a la Luz Solar. El dragón 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 dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante y 3 (1d6) de daño necrótico.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Aliento de sombras (Recarga 5-6). El dragón exhala un fuego sombrío en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 56 (16d6) de daño necrótico si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Si este ataque reduce los puntos de golpe de un humanoide a 0, este morirá y una sombra muerta viviente surgirá de su cadáver. La sombra estará bajo el control del dragón y actuará inmediatamente después de este en el orden de iniciativa.

Resistencia a daño. El dragón posee resistencia contra el daño necrótico.

Competencia en habilidad: Sigilo. El bonificador por competencia del dragón se duplica para las pruebas de Destreza (Sigilo).

Sombra Viviente. Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, el dragón tiene resistencia a todo el daño que no sea de fuerza, psíquico o radiante.

Esconderte en las Sombras. Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, el dragón puede Esconderte usando una acción adicional.

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

Nueva acción: mordisco. Si el dragón infinge daño de ácido, frío, fuego, relámpago o veneno con su mordisco, el tipo de daño cambia a necrótico.

Nueva acción: aliento de sombras. Cualquier ataque de aliento capaz de causar daño que posea el dragón infligirá daño necrótico en lugar del tipo de daño original. Si este ataque reduce los puntos de golpe de un humanoide a 0, este morirá y una sombra muerta viviente surgirá de su cadáver. La sombra estará bajo el control del dragón y actuará inmediatamente después de este en el orden de iniciativa.

DRAGONES

Los verdaderos dragones son reptiles alados de linaje antiguo y terrible poder. Se les conoce y teme por su astucia predadora y su avaricia, y los dragones más ancianos son de las criaturas más poderosas del mundo. Además, se trata de criaturas mágicas cuyos poderes innatos son el combustible de su temido aliento, así como de sus otras habilidades sobrenaturales.

Existen muchas criaturas con sangre dracónica, como los guíveros y los dragones tortuga. Sin embargo, los verdaderos dragones tan solo pertenecen a una de las dos grandes categorías de dragón: cromáticos o metálicos. Los dragones negros, azules, verdes, rojos y blancos son egoístas, malvados y temidos por todos. Los dragones de oropel, bronce, cobre, oro y plata son nobles, bondadosos y tenidos en alta estima por los sabios del mundo.

Pese a que sus objetivos e ideales varían muchísimo, todos los verdaderos dragones ansían riquezas, amasando enormes fortunas en monedas, gemas, joyas y objetos mágicos. Los dragones con grandes tesoros odian abandonarlos por mucho tiempo y se aventuran más allá de sus guardidas tan solo para patrullar o alimentarse.

Los verdaderos dragones pasan por cuatro fases vitales distintas, desde crías hasta ancianos, y son capaces de vivir por más de mil años. Durante ese tiempo, su fuerza podría no encontrar rival y sus riquezas alcanzar un valor incalculable.

CATEGORÍAS DE EDAD DE LOS DRAGONES

Categoría	Tamaño	Abanico de edades
Cría	Mediano	5 años o menos
Joven	Grande	6-100 años
Adulto	Enorme	101-800 años
Anciano	Gargantuesco	801 años o más

VARIANTE: DRAGONES LANZADORES DE CONJUROS INNATOS

Los dragones son criaturas de naturaleza mágica que son capaces de dominar unos pocos conjuros al ir envejeciendo. Para representar esto, puedes recurrir a esta variante.

Un dragón joven o de mayor edad puede lanzar de forma innata tantos conjuros como su modificador por Carisma. Es capaz de lanzar cadaconjuro una vez al día, y no necesita componentes materiales para hacerlo, pero el nivel del conjuro no puede ser superior al valor de desafío del dragón dividido por tres (redondeando hacia abajo). El bonificador para impactar con ataques de conjuro es su bonificador por competencia + su modificador por Carisma. La CD de la salvación de conjuros del dragón es 8 + su bonificador por competencia + su modificador por Carisma.

DRAGONES CROMÁTICOS

Los dragones negros, azules, verdes, rojos y blancos representan el mal entre los dragones. Los dragones cromáticos son agresivos, glotones y frívolos, además de siniestros eruditos y poderosos tiranos temidos por todas las criaturas, incluyéndose a ellos mismos.

Motivados por la codicia. A los dragones cromáticos les encanta amasar fortunas, y esta avaricia tinta cualquiera de sus planes y maquinaciones. Consideran que toda la riqueza del mundo les pertenece por derecho y, por ello, la toman por la fuerza sin importarles los humanoides o cualquier otra criatura que la haya "robado". Los tesoros que posee un dragón, montones de monedas, gemas brillantes y objetos mágicos, son material para una leyenda. Sin embargo, los dragones cromáticos no están interesados en comerciar y amasan riquezas por la única razón de poseerlas.

Ególatras. Lo que más une a los dragones cromáticos es su sentimiento de superioridad, pues se creen los más poderosos y valiosos que el resto de las criaturas mortales. Solo tratan con otros seres si les es útil en sus maquinaciones. Creen que poseen el derecho natural de gobernar al resto de criaturas, y esa creencia es la base de su personalidad y su visión del mundo. Tratar de hacer que un dragón cromático se comporte de forma humilde es como pedirle al viento que pare de soplar. Para estas criaturas los humanoides son animales, adecuados para servir como presas o bestias de carga, y no se merecen ni un ápice de su respeto.

Guardias peligrosas. Las guardias de los dragones hacen las veces de sede de su poder y cámara acorazada. Dada su dureza innata y su capacidad para tolerar los climas más inclemencias, estas criaturas no construyen sus guardias para refugiarse de ellos, sino como posiciones defensivas tanto para sí mismos, prefiriendo los lugares con múltiples entradas y salidas, y que sean seguros para su tesoro.

Muchas de las guardias de este tipo de dragón se esconden en lugares ignotos y peligrosos para evitar que entre en ellas cualquier criatura salvaje, quizás, las más audaces. Un dragón negro podría ubicar su guarida en el corazón de un vasto pantano, mientras que uno rojo podría reclamar el cráter de un volcán activo. Además de estas defensas naturales, los dragones cromáticos más poderosos usan guardianes mágicos, trampas y sirvientes para proteger sus tesoros.

La Reina de los Dragones Malvados. Tiamat, la Reina de los Dragones, es la deidad principal de las criaturas draconianas malvadas. Tiene su hogar en el Averno, la primera capa de los Nueve Infiernos. Tiamat posee los poderes de un dios menor y puede otorgar conjuros a sus adoradores, aunque odia compartir su poder. Es el paradigma de la avaricia de los dragones malvados, y cree que el multiverso y todas sus riquezas serán algún día suyos y solo suyos.

Tiamat es un dragón gigante con cinco cabezas, una de cada color, que representan a los dragones que la adoran: blanco, azul, verde, rojo y blanco. Es terrible en combate, capaz de aniquilar ejércitos enteros con sus cinco ataques de aliento, su fantástica capacidad para lanzar conjuros y sus terribles garras.

El peor enemigo de Tiamat es Bahamut, el Dragón de Plata, con quien comparte la fe de las criaturas draconianas. Además, está especialmente enemistada con Asmodeo, quien arrancó de sus manos el control del Averno y constantemente trata de contener el poder de la Reina de los Dragones.





DRAGÓN AZUL ANCIANO

Dragón Gargantuesco, legal malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 481 (26d20 + 208)

Velocidad: 40 pies, excavar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12

Habilidades: Percepción +17, Sigilo +7

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 23 (50.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 20 (2d10 + 9) de daño perforante y 11 (2d10) de daño de relámpago.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d6 + 9) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d8 + 9) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento de relámpago (Recarga 5-6). El dragón exhala un relámpago en una línea de 120 pies de largo y 10 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 23, sufriendo 88 (16d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 24 o recibirán 16 (2d6 + 9) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN AZUL ADULTO

Dragón Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 225 (18d12 + 108)

Velocidad: 40 pies, excavar 30 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Sigilo +5

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 16 (15.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10 + 7) de daño perforante y 5 (1d10) de daño de relámpago.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6 + 7) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8 + 7) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento de relámpago (Recarga 5-6). El dragón exhala un relámpago en una línea de 90 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 19, sufriendo 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas situadas a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o recibirán 14 (2d6 + 7) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN AZUL JOVEN

Dragón Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 152 (16d10 + 64)

Velocidad: 40 pies, excavar 20 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +8, Sab +5, Car +7

Habilidades: Percepción +9, Sigilo +4

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 9 (5.000 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño perforante y 5 (1d10) de daño de relámpago.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Aliento de relámpago (Recarga 5-6). El dragón exhala un relámpago en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16, sufriendo 55 (10d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

CRÍA DE DRAGÓN AZUL

Dragón Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies, excavar 15 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante y 3 (1d6) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (Recarga 5-6). El dragón exhala un relámpago en una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 22 (4d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

DRAGÓN AZUL

Los dragones azules son vanidosos y territoriales. Viajan por los cielos de los desiertos, asaltando caravanas, desvalijando asentamientos y atacando rebaños en las verdes tierras más allá de los límites del desierto. Además, se les puede encontrar en estepas áridas, yermos abrasadores y costas rocosas. Protegen sus territorios de cualquier competidor potencial, especialmente de los dragones de oropel.

Se puede reconocer a un dragón azul por sus sobredimensionadas orejas onduladas y su enorme y estriado cuerno en lo alto de su roja cabeza. Filas de púas se extienden desde sus fosas nasales hasta su frente donde se alinean, y se amontonan en su prominente mandíbula inferior.

Las escamas de estos dragones varían en color desde un azul celeste tornasolado hasta un azul oscuro, pulidas y brillantes por las arenas del desierto. A medida que envejecen, sus escamas se endurecen y se hacen más gruesas y duras, y su piel zumba y chisporrotea por la electricidad estática. Estos efectos se intensifican cuando el dragón está enfadado o a punto de atacar, lo que deja en el ambiente un olor a ozono y aire polvoriento.

Frívolos y letales. Ningún dragón azul pasará por alto cualquier comentario insinuante que venga a decir que es débil o inferior, ya que gozan al ostentar su poder sobre los humanoides y otras criaturas inferiores.

Los dragones azules son combatientes pacientes y metódicos. Cuando luchan según sus condiciones, los combates se convierten en enfrentamientos que se extienden durante horas o incluso días, atacando desde la distancia con andanadas de rayos y alejándose del peligro mientras esperan la oportunidad para atacar de nuevo.

Cazadores del desierto. Aunque en ocasiones se alimentan de cactus y de otras plantas del desierto para saciar su enorme apetito, los dragones azules son carnívoros. Prefieren devorar animales gregarios, a los que cocinan con sus alientos de relámpago antes de devorarlos. Sus hábitos alimentarios los convierten en una amenaza para las caravanas del desierto y tribus nómadas, que a los ojos de estos dragones son convenientes reservas de comida y tesoro.

Cuando cazan, los dragones azules se entierran en las arenas del desierto dejando ver tan solo su cuerno nasal, que parece un afloramiento rocoso. En el momento que la presa está cerca, surgen de la tierra y la arena cae de sus alas mientras atacan.

Señores y sirvientes. Los dragones azules buscan a las criaturas con talento cuyos servicios refuerzan su sentimiento de superioridad. Los bardos, eruditos, artistas, hechiceros y asesinos pueden ser agentes valiosos para los dragones azules, que recompensan la lealtad generosamente.

Estos dragones mantienen sus guaridas en secreto y bien protegidas, e incluso sus sirvientes más fieles suelen tener vedado el acceso. Animan a algunas criaturas del desierto, incluyendo ankhegs y escorpiones gigantes, a vivir cerca de sus guaridas para que así le sirvan de protección. Los dragones azules más ancianos a veces atraen elementales del aire y otras criaturas para servirles.

Acaparadores de gemas. Aunque los dragones azules coleccionan todo lo que parece valioso, están especialmente interesados en las gemas. Dado que consideran que el azul es el color más noble y bello, aman los zafiros y, por ello, prefieren la joyería y los objetos mágicos que estén adornados con esa piedra.

Los dragones azules ocultan sus tesoros máspreciados bajo la arena. Además, esparcen algunas baratijas en lugares a la vista bajo los cuales se esconde un sumidero pensado para castigar y eliminar a ladrones potenciales.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN AZUL

Los dragones azules construyen sus guaridas en lugares áridos mediante su aliento de relámpago y su habilidad para excavar para crear cavernas de cristal y túneles bajo las arenas.

Las tormentas rugen incesantemente en los alrededores del legendario cubil de un dragón azul, donde estrechos conductos cubiertos de arena cristalizada dejan pasar el aire al interior de la guarida, rodeando los letales sumideros que conforman la primera línea de defensa del dragón. Si un dragón azul sabe que su guarida está siendo invadida, colapsará las cavernas que la componen para después salir al exterior cavando, de manera que deja atrás a los atacantes, que acabarán aplastados y asfixiados. Pasado un tiempo volverá para recuperar sus posesiones, así como las riquezas que los intrusos, ya muertos, trajeron consigo.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), el dragón es capaz de realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes, pero no podrá emplear el mismo efecto durante dos asaltos seguidos.

- Parte del techo se hunde sobre una criatura que se encuentre a 120 pies o menos del dragón y este pueda ver. Dicha criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirá 10 (3d6) de daño contundente, estará derribada y quedará enterrada. El objetivo enterrado estará apresado y no podrá respirar ni levantarse. Dicha criatura puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 10, dejando de estar enterrada si tiene éxito.
- Una nube de arena llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto, a elección del dragón, situado a 120 pies o menos de él. La nube se extiende más allá de las esquinas. Todas las criaturas en su interior deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estarán cegadas durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.
- Un relámpago restalla formando una línea de 5 pies de ancho que une dos superficies sólidas de la guarida que el dragón pueda ver. Ambas deben estar a 120 pies o menos del dragón y a no más de 120 pies de distancia la una de la otra. Todas las criaturas en la línea deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirán 10 (3d6) de daño de relámpago.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón azul legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Tormentas eléctricas rugen con fuerza en un radio de 6 millas alrededor de la guarida.
- Diablos de polvo patrullan la región que se encuentra a 6 millas o menos de la guarida. El perfil de un diablo de polvo es igual al de un elemental de aire, con la salvedad de que no puede volar, tiene una velocidad de 50 pies y una Inteligencia y un Carisma de 1 (-5).
- Varios sumideros ocultos se forman en el interior y alrededor de la guarida del dragón. Estos sumideros pueden ser detectados a una distancia segura si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20.

De no ser así, la primera criatura que pise la delgada capa que cubre el sumidero deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caerá 1d6 × 10 pies por el sumidero.

Si el dragón muere, los diablos de polvo desaparecerán inmediatamente y las tormentas amainarán en 1d10 días. Los sumideros siguen donde estaban.



DRAGÓN BLANCO ANCIANO

Dragón Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 333 (18d20 + 144)

Velocidad: 40 pies, excavar 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +14, Sab +7, Car +8

Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 23

Idiomas: común, dráconico

Desafío: 20 (25.000 PX)

Caminar por el Hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño perforante y 9 (2d8) de daño de frío.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento gélido (Recarga 5-6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 90 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 22, sufriendo 72 (16d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN BLANCO ADULTO

Dragón Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d12 + 96)

Velocidad: 40 pies, excavar 30 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +6, Car +6

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 13 (10.000 PX)

Caminar por el Hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de frío.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento gélido (Recarga 5-6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 19, sufriendo 54 (12d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN BLANCO JOVEN

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 133 (14d10 + 56)

Velocidad: 40 pies, excavar 20 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +3, Car +4

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 6 (2.300 PX)

Caminar por el Hielo. El dragón puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 4) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de frío.

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

Aliento gélido (Recarga 5-6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 45 (10d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

DRAGÓN BLANCO

Los dragones blancos son los más pequeños, menos inteligentes y más bestiales de todos los dragones cromáticos. Viven en lugares con climas fríos, y prefieren las regiones árticas y las montañas nevadas. Son reptiles feroces y crueles, motivados por el hambre y la codicia.

Los dragones blancos tienen ojos salvajes, un semblante elegante y una cresta con púas. Las escamas de una cría de dragón blanco son de un blanco puro y brillante. A medida que envejece, este brillo desaparece y algunas escamas empiezan a oscurecerse, de tal manera que, cuando son ancianos, se pueden encontrar zonas de azul pálido o gris claro en su cuerpo. Estos colores permiten al dragón camuflarse en las tierras heladas y rocosas en las que cazan, y desaparecer de la vista cuando planea en los cielos nubosos.

Primitivos y vengativos. Estos dragones carecen de la astucia o de las tácticas del resto de dragones. Sin embargo, su naturaleza bestial les convierte en los mejores cazadores de todas las razas dracónicas, ya que están especialmente centrados en la supervivencia y en matar a sus enemigos. Los dragones blancos solo consumen comida que haya sido congelada previamente, devorando a las criaturas que murieron por su ataque de aliento mientras siguen rígidas y heladas. Cubren de hielo a otras presas o las entierran en la nieve cerca de su cibul, así que encontrar este tipo de fresqueras es un signo de que un dragón blanco tiene su guarida en las proximidades.

Los dragones blancos conservan también los cuerpos de los rivales más duros como trofeos congelándolos en lugares donde puedan verlos con facilidad y deleitarse en ello. Los restos de gigantes, remorhaz y otros dragones suelen ser colocados en lugares prominentes en la guarida de estos dragones para advertir a los intrusos.

Aunque son moderadamente inteligentes, estos dragones tienen una memoria excelente. Recuerdan con exactitud cualquier afrenta o derrota, y se sabe que se han vengado maliciosamente de criaturas que les han ofendido, incluyendo a los dragones de plata con los que comparten hábitat. Los dragones blancos son

capaces de hablar, igual que el resto de dragones, pero no suelen hacerlo salvo que se les incite a ello.

Maestros solitarios. Los dragones blancos evitan a cualquier otro dragón salvo a miembros del sexo opuesto. Incluso en los momentos en los que buscan alguien con quien aparearse, se mantienen juntos tan solo el tiempo necesario para engendrar descendencia, para después retirarse de nuevo a su vida solitaria.

Estos dragones no pueden tolerar que haya rivales cerca de sus guaridas. Es por esto que atacan a otras criaturas sin que haya habido una provocación previa, simplemente por considerarlas demasiado débiles o demasiado poderosas para vivir. Los únicos seres que sirven normalmente a los dragones blancos son colectivos de humanoides inteligentes que muestran la suficiente fuerza como para aplacar la ira del dragón y pueden permitirse perder miembros con asiduidad para alimentarlo. Esto incluye a los kobolds que se encuentran comúnmente en sus guaridas adorándolos.

Una criatura poderosa puede conseguir a veces que un dragón blanco le obedezca mediante una demostración de poder físico o mágico. Los gigantes de la escarcha desafían a los dragones blancos para poner a prueba su fuerza y mejorar su estatus dentro de su clan, razón por la cual los huesos destrozados de muchos de ellos adornan varias guaridas de dragón. Sin embargo, los dragones derrotados por estos gigantes se suelen convertir en sus sirvientes, aceptando el dominio de una criatura superior a cambio de mostrar su propio poder sobre el resto de criaturas que sirven o se oponen al gigante.

Tesoro bajo hielo. Los dragones blancos aman el frío brillo del hielo, por lo que prefieren los tesoros que comparten esa calidad, como los diamantes. Sin embargo, en estos climas árticos y remotos, los tesoros de un dragón blanco suelen tener colmillos de mamut o de león marino, marfil, esculturas hechas con hueso de ballena, mascarones de proa, pieles y objetos mágicos arrebatados a los aventureros demasiado arrojados.

Suele haber algunas monedas sueltas y piedras preciosas esparcidas en la guarida de estos dragones, brillando como estrellas bañadas por la luz. Los tesoros y cofres más grandes están recubiertos de capas de escarcha producida por su aliento, de modo que grandes capas de hielo transparente los protegen. La fuerza de estos dragones les permite acceder a sus tesoros con facilidad, mientras que las criaturas inferiores deben gastar horas picando o derritiendo el hielo para llegar al tesoro principal.

La perfecta memoria de estos dragones implica que saben con exactitud cómo consiguieron cada moneda, gema y objeto mágico de su tesoro, ya que los asocian a alguna victoria en particular. Estas criaturas son particularmente difíciles de sobornar debido a que cualquier oferta les parece un insulto a su capacidad para, simplemente, asesinar a la criatura y apropiarse del tesoro.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN BLANCO

Los dragones blancos viven en cuevas heladas y cámaras subterráneas lejos de la luz del sol. Prefieren los valles entre montañas elevadas, a los que solo se puede acceder volando, las cavernas en acantilados escarpados y las grutas de hielo que se forman en los glaciares. A los dragones blancos les gusta que sus guaridas tengan techos altos, para poder volar hasta ellos y colgarse como murciélagos, o deslizarse por las fisuras en el hielo.

La magia innata de un dragón blanco legendario es capaz de intensificar el frío de la región que rodea a su guarida. Así, las cavernas de las montañas cercanas se congelan ante la mera presencia del dragón. Además, los dragones blancos pueden llegar a detectar a los intrusos por la forma en la que los penetrantes vientos de sus guaridas cambian su tono.

Los dragones blancos descansan sobre las plataformas de hielo y los riscos de sus cubiles, sabiendo que el suelo que los rodea es una masa traicionera de hielo y piedra rota, agujeros escondidos y rampas resbaladizas. Mientras sus oponentes luchan para poder avanzar, el dragón vuela de punta a punta del lugar mientras les destroza con su aliento gélido.

CRÍA DE DRAGÓN BLANCO

Dragón Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies, excavar 15 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: frío

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

Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante y 2 (1d4) de daño de frío.

Aliento gélido (Recarga 5-6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 22 (5d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- Una niebla helada llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto a la elección del dragón situado a 120 pies o menos de él. Se extiende más allá de las esquinas y el área se considera muy oscura. Todas las criaturas en la niebla deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 10 (3d6) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan. Cualquier criatura que acabe su turno en el área recibe 10 (3d6) de daño de frío. Un viento de al menos 20 millas por hora dispersa la nube. De lo contrario, permanecerá hasta que el dragón use esta acción de guarida de nuevo o muera.
- Afiladas esquirlas de hielo caen del techo y golpean a tres criaturas que se encuentren bajo el mismo, a 120 pies o menos del dragón, y que este pueda ver. El dragón hace una tirada de ataque a distancia (+7 para impactar) contra cada objetivo. Si el ataque impacta, la criatura sufre 10 (3d6) de daño perforante.
- El dragón crea un muro de hielo opaco sobre una superficie sólida que se encuentre a 120 pies o menos de él y sea capaz de ver. El muro puede tener hasta 30 pies de largo, 30 pies de alto y 1 pie de grosor.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas situadas en su área son empujadas 5 pies hacia el exterior del espacio del muro, acabando en el lado del muro que prefieran. Cada sección de 10 pies del muro tiene CA 5, 30 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad al daño de ácido, frío, necrótico, psíquico y de veneno. El muro desaparecerá si el dragón utiliza esta acción en guarida de nuevo o muere.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón blanco legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Una neblina gélida hace que la región localizada a 6 millas o menos de la guarida esté ligeramente oscura.
- Se producen precipitaciones heladas, como nieve o granizo, en un radio de 6 millas de la guarida del dragón, e incluso llegan a formarse tormentas de nieve cuando la criatura está descansando.
- Hay paredes de hielo bloqueando ciertas zonas en la guarida del dragón. Estas paredes tienen un grosor de 6 pulgadas, y cada sección de 10 pies tiene CA 5, 15 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad a los daños de ácido, frío, necrótico, psíquico y de veneno.

Si el dragón desea atravesar una de estas paredes, podrá hacerlo sin tener que moverse más despacio. Aunque el dragón destruirá el trozo de muro a través del que se mueva.

Si el dragón muere, la neblina y las precipitaciones desaparecerán en 1 día, mientras que los muros de hielo se derretirán a lo largo de 1d10 días.

DRAGÓN NEGRO

Estos dragones son los más viles y perversos de los dragones cromáticos, y se dedican a recolectar los tesoros y restos de los pueblos que han caído. Odian ver prosperar a los débiles y se deleitan con el colapso de los reinos humanoides. Establecen sus guardias en fétidos pantanos y decadentes ruinas donde otra vez se erigió un reino.

Su cara parece la de una calavera, ya que tienen pómulos muy prominentes y unas grandes fosas nasales. Sus cuernos curvos y segmentados son del color del hueso cerca de su nacimiento y se van oscureciendo hasta sus puntas, que son de un

profundo color negro. A medida que envejecen, la carne alrededor de sus cuernos y pómulos se deteriora como si hubiera sido consumida por ácido, dejando finas capas de piel que realzan su semblante esquelético. La cabeza de estos dragones está plagada de púas y cuernos. Sus bifidias lenguas son planas y su saliva es un légamo ácido cuyo olor se acentúa su hedor a vegetación putrida y agua pestosa.

Cuando nacen, las escamas de estos dragones son de un color negro brillante. Sin embargo, a medida que crecen, estas se apagan y se vuelven más duras y apagadas, lo que les ayuda a adaptarse a los pantanos y ruinas destruidas en las que hacen su hogar.

Brutales y crueles. Todos los dragones cromáticos son malvados, pero los dragones negros destacan por su naturaleza sádica. Viven para ver cómo sus presas ruegan por su vida, y en muchas ocasiones fingirán dejarlas libres para después acabar con ellas.

Los dragones negros atacan primero a quienes consideran más débiles, de modo que se aseguran una victoria rápida y brutal que afianza su ego y aterroriza al resto de sus enemigos. Si estuvieran a punto de ser derrotados, harían cualquier cosa para salvarse, pero prefieren morir antes de dejar que alguien se convierta en su amo.

Enemigos y sirvientes. Los dragones negros odian y temen al resto de dragones. Espían a sus rivales dracónicos desde lejos y buscan oportunidades para acabar con los más débiles y evitar a los más fuertes. Si algún dragón más poderoso representa una amenaza, abandonarán su cubil y buscarán un nuevo territorio.

Los hombres lagarto malvados veneran y sirven a los dragones negros. Por ello, atacan asentamientos humanoides en busca de comida y tesoros que ofrecer como tributo y construyen toscas efigies dracónicas en los límites de los dominios de su amo.

La influencia malévolas de los dragones negros podría además provocar la aparición espontánea de malvadas brozas movedizas que persiguen y asesinan a las criaturas bondadosas que se acercan al cubil del dragón.

Los kobold suelen plagar los hogares de estos dragones como alimañas y pasan a ser tan crueles como sus señores oscuros, por lo que torturan y debilitan a sus cautivos usando las picaduras de los ciempiés y escorpiones antes de ofrecérselos al dragón para que sacie su hambre.

Riquezas de los antiguos. Los dragones negros amasan los tesoros y objetos mágicos de imperios y reinos conquistados para recordarse a sí mismos su grandeza. Cuantas más civilizaciones caigan antes que un dragón, con más derecho se siente para reclamar las riquezas de los reinos existentes.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN NEGRO

Los dragones negros moran en pantanos situados cerca de los deshilachados límites de la civilización. La guarida de un dragón negro suele ser una gruta o ruinas lúgubres parcialmente inundadas, con estanques en los que el monstruo puede descansar y sus víctimas fermentarse. Estos cubiles están cubiertos de los huesos horadados por el ácido de sus anteriores enemigos y de los cadáveres plagados de moscas de las presas más recientes, todos ellos bajo la atenta mirada de estatuas a punto de derrumbarse. Ciempiés, escorpiones y serpientes infestan la guarida, que hiede a muerte y descomposición.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- Las masas de agua que se encuentren a 120 pies del dragón y este pueda ver explotan hacia arriba en una fuerte marea.



DRAGÓN NEGRO ANCIANO

Dragón Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 367 (21d20 + 147)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +14, Sab +9, Car +11

Habilidades: Percepción +16, Sigilo +9

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 21 (33.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño perforante y 9 (2d8) de daño de ácido.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento ácido (Recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 90 pies de largo y 10 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 22, sufriendo 67 (15d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN NEGRO ADULTO

Dragón Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 195 (17d12 + 85)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +10, Sab +6, Car +8

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +7

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 14 (11.500 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de ácido.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento ácido (Recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 54 (12d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN NEGRO JOVEN

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +6, Sab +3, Car +5

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 7 (2.900 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de ácido.

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

Aliento ácido (Recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 49 (11d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

CRÍA DE DRAGÓN NEGRO

Dragón Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +4, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

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

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante y 2 (1d4) de daño de ácido.

Aliento ácido (Recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 15 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 22 (5d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Cualquier criatura situada en el suelo y a 20 pies o menos de una de estas masas deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será arrastrada 20 pies hacia el agua y quedará derribada.

- Una nube de insectos llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto a la elección del dragón que se encuentre a 120 pies o menos de él. Esta nube se extiende más allá de las esquinas y se mantiene hasta que el dragón la desconvoca usando una acción, vuelve a utilizar esta acción en guarida o muera. La zona cubierta está ligeramente oscura. Todas las criaturas en la nube cuando esta aparece deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 10(3d6) de daño perforante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Cualquier criatura que acabe su turno en la nube recibe 10 (3d6) de daño perforante.
- Una oscuridad mágica se expande desde un punto a la elección del dragón situado a 60 pies o menos de él, llenando una esfera de 15 pies de radio que permanecerá hasta que el dragón la desconvoca usando una acción, vuelve a utilizar esta acción en guarida o muera. Esta oscuridad se extiende más allá de las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de ella, y la luz no mágica no puede alumbrarla. Si cualquier parte del área de este efecto se superpone con una zona de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó esa luz es disipado.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón negro legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Se tarda el doble de tiempo en recorrer la región situada a 6 millas o menos de la guarida, ya que las plantas crecen fuertes y retorcidas y los pantanos se llenan de barro pestilente.
- Las fuentes de agua que se encuentren a 1 milla o menos de la guarida están corrompidas por una fuerza sobrenatural. Los enemigos del dragón que beban de ellas vomitarán el agua en cuestión de minutos.
- Una neblina hace que la región situada a 6 millas o menos de la guarida esté ligeramente oscura.

Si el dragón muere, la vegetación mantendrá las dimensiones que alcanzó mientras la criatura estaba viva, pero el resto de efectos se desvanecerán en 1d10 días.

DRAGÓN ROJO

Los dragones rojos son los más avariciosos de entre los dragones verdaderos, y buscan sin descanso aumentar sus riquezas. Son exageradamente vanidosos, incluso para la media de los dragones, y su vanidad se refleja en su porte orgulloso y su desden hacia otras criaturas.

El olor a sulfuro y a piedras volcánicas rodea a estos dragones, cuyos cuernos curvados hacia atrás y cresta ondulada definen su silueta. Su picudo hocico expulsa humo en todo momento y en sus ojos bailan las llamas cuando se enfurece. Sus alas son las más grandes entre los dragones cromáticos y, además, están tintadas de negro azulado al final de su membrana, lo que hace que parezcan hechas de un metal que se ha tornado azul por el fuego.

Las escamas de una cría de dragón rojo son de un color escarlata brillante, y se apagan y adquieren tonos oscuros, al mismo tiempo que se endurecen y aumentan su tamaño a medida que el dragón envejece. Sus pupilas también se van apagando con la edad, y los más ancianos de los dragones rojos tienen ojos que parecen orbes de lava fundida.

Amos de la montaña. Los dragones rojos prefieren el terreno montañoso, las tierras baldías y cualquier otro lugar

donde puedan volar alto para controlar sus dominios. Su gusto por las montañas provoca, ocasionalmente, conflictos con los dragones de cobre, habitantes de las colinas.

Tiranos arrogantes. Los dragones rojos estallan en una furia impulsiva y destructora cuando se les enfada. Son tan feroces y vengativos que se les considera el ejemplo perfecto de dragón malvado en muchas culturas.

Ningún otro dragón está al nivel de arrogancia de los dragones rojos. Se consideran reyes y emperadores, y ven al resto de dragones como inferiores. Creen que han sido escogidos especialmente por Tiamat para gobernar en su nombre y consideran que el mundo y cualquier criatura en él les debe obediencia.

Estatus y esclavos. Los dragones rojos son fieramente territoriales y aislacionistas. Sin embargo, les gusta conocer los acontecimientos recientes y usarán a cualquier criatura menor para informarse, enviar mensajes o espiar a sus rivales. Están muy interesados en las noticias relativas a otros dragones rojos, con los que compiten constantemente por el estatus.

Cuando necesitan sirvientes, los dragones rojos reclaman la lealtad de humanoides caóticos malvados. Si no les juran lealtad, asesinarán al líder de la tribu y se harán con el control del grupo. Las criaturas que sirven a estos dragones viven con el temor de ser asados y devorados si le desagrada. Por ello, dedican la mayoría de su tiempo a alabar a la bestia para tratar de mantenerse con vida.

Coleccionistas obsesivos. Los dragones rojos valoran la riqueza sobre todas las cosas, por lo que sus tesoros son legendarios. Codician cualquier objeto que tenga valor económico y pueden tasar el valor de cualquier fruslería hasta la última pieza de cobre con solo una mirada. Estos dragones tienen un interés especial en los tesoros que hayan conseguido derrotando a enemigos poderosos, de modo que lo exhiben para mostrar su superioridad.

Conocen el origen y el valor de cada objeto que poseen, además de su localización exacta. Por ello, podrían darse cuenta de que les falta una única moneda, lo que provocaría una furia incontenible que los llevaría a buscar y asesinar al ladrón sin ninguna piedad. Si no encuentran al ladrón, destruirán pueblos y ciudades hasta aplacar su ira.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN ROJO

Los dragones rojos moran en colinas o montañas altas, en cavernas que se internan en picos cubiertos de nieve o en las profundas salas de minas abandonadas y fortalezas enanas. En concreto, las cuevas con actividad volcánica o geotérmica son los lugares máspreciados por los dragones rojos, pues en ellos pueden crear obstáculos que entorpezcan a los intrusos. Además, pueden bañarse en el calor abrasador y los gases volcánicos mientras duermen.

Sabiendo que sus tesoros están bien protegidos en las profundidades de su cubil, los dragones rojos pasan casi tanto tiempo fuera de la montaña como en el interior. Para estas criaturas, las grandes cumbres del mundo son el trono desde el que pueden controlar sus dominios y observar aquellas tierras que planean someter.

A lo largo y ancho de sus guardias pueden verse monumentos erigidos por sus siervos para honrar su poder. Estas obras conmemoran terribles momentos de sus vidas: los enemigos a los que han matado y las naciones que han conquistado.

ACCIONES EN GUARIDA

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



DRAGÓN ROJO ANCIANO

Dragón Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 546 (28d20 + 252)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13

Habilidades: Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 24 (62.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 21 (2d10 + 10) de daño perforante y 14 (4d6) de daño de fuego.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d6 + 10) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d8 + 10) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento de fuego (Recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 90 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 24, sufriendo 91 (26d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 25 o recibirán 17 (2d6 + 10) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN ROJO ADULTO

Dragón Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 256 (19d12 + 133)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +13, Sab +7, Car +11

Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 23

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 17 (18.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de fuego.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento de fuego (Recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 21, sufriendo 63 (18d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN ROJO JOVEN

Dragón Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 10 (5.900 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante y 3 (1d6) de daño de fuego.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Aliento de fuego (Recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 56 (16d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

CRÍA DE DRAGÓN ROJO

Dragón Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 4 (1.100 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño perforante y 3 (1d6) de daño de fuego.

Aliento de fuego (Recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 24 (7d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

- Un géiser de magma de 20 pies de altura y 5 de radio surge de un punto del suelo que se encuentre a 120 pies del dragón y este pueda ver. Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 21 (6d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad del daño si la superan.
- Un temblor sacude la guarida en un radio de 60 pies situado alrededor del dragón. Todas las criaturas (salvo el dragón) sobre el suelo de esa área deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o serán derribadas.
- Una nube de gases volcánicos cubre una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto a la elección del dragón que se encuentre a 120 pies o menos de él. Se extiende más allá de las esquinas y el área se considera ligeramente oscura. Permanece hasta la posición 20 del orden de iniciativa del asalto siguiente. Cualquier criatura que empiece su turno en la nube deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará envenenada hasta el final de su turno. Mientras esté envenenado de esta forma, el objetivo también estará incapacitado.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón rojo legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Se producen con frecuencia pequeños terremotos en un radio de 6 millas alrededor de la guarida.
- Las fuentes de agua que se encuentren a 1 milla o menos de la guarida están sobrenaturalmente calientes y contaminadas con azufre.
- Las grietas en la roca situadas en un radio de 1 milla del cubil del dragón forman portales al Plano Elemental de Fuego, de manera que permiten a las criaturas de fuego elemental penetrar en Plano Material en las zonas cercanas a las brechas.

Si el dragón muere, estos efectos se desvanece a lo largo de 1d10 días.

DRAGÓN VERDE

Estos dragones son los más astutos y taimados de todos los dragones verdaderos, de modo que utilizan la distracción y el engaño para tener ventaja sobre sus enemigos. Poseen un temperamento terrible, son completamente malvados y gozan especialmente cuando pervierten y corrompen a criaturas bondadosas. Viven en los bosques antiguos, donde demuestran una agresividad que muchas veces tiene poco que ver con la conquista y mucho más con ganar poder y riquezas con el menor esfuerzo posible.

Se reconoce a estos dragones por su mandíbula curvilínea y la cresta que nace cerca de sus ojos y se extiende por su columna vertebral, desplegándose al máximo justo detrás de su cráneo. No poseen orejas, pero a cambio tienen unas placas coriáceas puntiagudas que recorren los laterales de su cuello.

Las crías de dragón verde poseen unas escamas de un verde tan oscuro que parece casi negro. A medida que envejecen, crecen en tamaño y se vuelven más ligeras, con un color más boscoso, esmeralda u olivado que les ayuda a camuflarse en su entorno boscoso. Sus alas tienen lunares oscuros en su nacimiento y más claros al final de la membrana.

Las piernas de estos dragones son más largas en relación a su tamaño que las de cualquier otro dragón, lo que les permite caminar fácilmente sobre maleza y restos forestales mientras se desplazan. Con su largo cuello, los dragones más ancianos pueden ver sobre las copas de los árboles sin tener que erguirse.

Cazadores caprichosos. Los dragones verdes cazan cuando patrullan su territorio tanto desde el aire como desde el suelo. Se comen cualquier criatura que vean y, si están muy hambrientos, arbustos y pequeños árboles. Sin embargo, su comida favorita son los elfos.

Estos seres son mentirosos consumados y maestros de la ambigüedad. Prefieren intimidar a las criaturas menores, pero tratarán de manipular más sutilmente a otros dragones. Atacan a animales y monstruos que no los hayan provocado antes, especialmente si presentan una amenaza potencial para su territorio. Cuando lidian con criaturas inteligentes, muestran un ansia de poder capaz de competir con su dráconico deseo de amasar riquezas. Además, siempre andan en busca de criaturas que les ayuden a cumplir sus objetivos.

Acechan a sus víctimas mientras planean su ataque, en ocasiones siguiéndolas durante días. Si su presa es débil, disfrutan viendo cómo su presencia la aterroriza antes de atacar. Nunca acaban con todos sus enemigos, ya que prefieren intimidar a los supervivientes para controlarlos. De esta manera, averiguan lo máximo posible acerca de las actividades que se están llevando a cabo cerca de sus dominios y de los tesoros que se encuentran cerca. En ocasiones liberan prisioneros por los que se haya pagado un rescate. De no ser así, la criatura ha de mostrarse útil para los dragones a diario o morir.

Manipuladores y conspiradores. Los dragones verdes son arteros y sutiles, por lo que consiguen someter a otras criaturas midiéndolas y jugando con sus deseos más profundos. Cualquier ser tan incauto como para pretender someter a un dragón verde se dará cuenta en algún momento de que este está fingiendo servirle mientras evalúa a su supuesto amo.

Cuando manipulan a otras criaturas, estos dragones son zalameros, sutiles y sofisticados. Entre ellos son ruidosos, groseros y maleducados, especialmente si se trata de dragones verdes de la misma edad y rango social.

Conflictos y corrupción. En ocasiones ocurre que los dragones verdes se enfrentan a otros dragones cuando el bosque que habitan se adentra en algún territorio previamente ocupado. En esas circunstancias, normalmente un dragón verde fingirá retirarse mientras espera y observa, incluso durante décadas, hasta que ve la oportunidad de acabar con el otro dragón, tras lo cual reclama su guarida y su tesoro.

Los dragones verdes aceptan a criaturas inteligentes, como tragos, ettercaps, ettins, kobolds, orcos y yuan-tis, como criados. También disfrutan corrompiendo y sometiendo a su voluntad a los elfos. A veces atormentan las mentes de sus sirvientes con un miedo capaz de volverlos locos, y hacen que la niebla que se extiende por su bosque refleje sus tortuosas pesadillas.

Tesoros vivientes. El tesoro preferido de un dragón verde es una criatura inteligente a la que someter, incluyendo figuras de renombre como héroes populares, eruditos famosos y bardos aclamados. Con respecto a tesoros materiales, los dragones verdes aman las esmeraldas, las obras talladas en madera, los instrumentos musicales y las esculturas de humanoides.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN VERDE

Los dragones verdes adoran los bosques, tanto que a veces compiten con los dragones negros por los bosques cenagosos y con los dragones blancos por las taigas subárticas. Con todo, es fácil distinguir cuando una floresta está bajo el control de un dragón verde. Una niebla perpetua cubre los bosques en los que habitan dragones verdes legendarios, de manera que se impregna el aire del aroma acre de su aliento venenoso. Los árboles, cubiertos de musgo, crecen muy juntos, dejando únicamente el espacio necesario para describir laberínticos caminos que conducen al corazón del bosque. La poca luz que alcanza el suelo tiene un tono esmeralda y los sonidos parecen apagados.

En el centro del bosque, el dragón elige como guarida una cueva encaramada a un acantilado o en la ladera de una colina, cuya entrada esté oculta a ojos curiosos. Algunos buscan cavernas ocultas tras una cascada o grutas parcialmente sumergidas, a las que se pueda acceder a través de un lago o un torrente. Otros cubren las entradas a sus cibiles con vegetación.



DRAGÓN VERDE ANCIANO

Dragón Gargantuesco, legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 385 (22d20 + 154)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11

Habilidades: Engaño +11, Percepción +17, Perspicacia +10, Persuasión +11, Sigilo +8

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dráconico

Desafío: 22 (41.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de veneno.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 22 (4d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento venenoso (Recarga 5-6). El dragón exhala un gas venenoso en un cono de 90 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 22, sufriendo 77 (22d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN VERDE ADULTO

Dragón Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 207 (18d12 + 90)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8

Habilidades: Engaño +8, Percepción +12, Perspicacia +7, Persuasión +8, Sigilo +6

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 15 (13.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante y 7 (2d6) de daño de veneno.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Aliento venenoso (Recarga 5-6). El dragón exhala un gas venenoso en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo 56 (16d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN VERDE JOVEN

Dragón Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 8 (3.900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar tanto aire como agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

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

Aliento venenoso (Recarga 5-6). El dragón exhala un gas venenoso en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 42 (12d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- Una masa de raíces y enredaderas llena una zona de 20 pies de radio en torno a un punto a la elección del dragón que se encuentre a 120 pies o menos de él. El área se convierte en terreno difícil, y todas las criaturas en ella deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o estarán apresadas por la vegetación. Una criatura puede invertir su acción en hacer una prueba de Fuerza CD 15, logrando liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito. Las raíces y enredaderas se marchitan si el dragón usa esta acción en guarida de nuevo o muere.
- Un muro de espesos matorrales cubiertos de espinas surge de la nada sobre una superficie sólida situada a 120 pies o menos del dragón. El muro tiene 60 pies de largo, 10 de alto y 5 pies de grosor, y bloquea la línea de visión. Cuando el muro aparece, todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la fallan, recibirán 18 (4d8) de daño perforante y serán empujadas 5 pies hacia el exterior del espacio del muro, acabando en el lado del muro que prefieran. Una criatura puede atravesar el muro, pero será una tarea lenta y dolorosa. Deberá emplear 4 pies de movimiento por cada pie que quiera mover. Además, cualquier criatura en el espacio del muro tendrá que hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15 por cada asalto que permanezca en contacto con este, recibiendo 18 (4d8) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si tiene éxito. Cada sección de 10 pies del muro tiene CA 5, 15 puntos de golpe, vulnerabilidad a daño de fuego, resistencia a daños contundente y perforante e inmunidad a daño psíquico.

CRÍA DE DRAGÓN VERDE

Dragón Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

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

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de veneno.

Aliento venenoso (Recarga 5-6). El dragón 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 11, sufriendo 21 (6d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

El muro vuelve a hundirse en el suelo si el dragón emplea esta acción en guarida de nuevo o muere.

- Una neblina mágica se concentra alrededor de una criatura que se encuentre a 120 pies o menos del dragón y este pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estará hechizado por el dragón hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón verde legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Numerosos matorrales forman pasadizos laberínticos en la región situada a 1 milla o menos de la guarida. Esta espesura se comporta como una pared de 10 pies de alto y de ancho que bloquea la línea de visión. Cualquier criatura que atraviese los matorrales debe emplear 4 pies de movimiento por cada pie que quiera moverse. Además, cualquier criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 por cada asalto que permanezca en contacto con los matorrales o recibirá 3 (1d6) de daño perforante.

Cada cubo de 10 pies de espesura tiene CA 5, 30 puntos de golpe, resistencia a daños contundente y perforante, vulnerabilidad a daño de fuego e inmunidad a daño psíquico y de trueno.

- Salvo que así lo deseé, el dragón no deja evidencia física alguna de su paso en un radio de 1 milla alrededor de la guarida. Es imposible rastrearlo en esta zona sin recurrir a la magia.

"VEO A UN ANTIGUO REY ELFOS, CUYO PONTE
ES UN REFLEJO DE LO QUE FUE ANTAÑO,
DESPLOMADO Y MEDIO DORMIDO EN SU TRONO.
VEO UN DRAGÓN VERDE SUSURRANDO EN SU
OREJA, CORROMPIENDO Y RETORCIENDO SUS
SUEÑOS. EL NOMBRE DE ESTE DRAGÓN ES CYAN
BLOODBANE, Y SERÁ NUESTRA PERDIDIÓN".
—PELIOS DE ERGOTH, VIDENTE SILVANESTI.



Además, el dragón también ignora cualquier restricción al movimiento o daño causado por las plantas de la zona que no sean mágicas ni criaturas (incluyendo los matorrales descritos anteriormente). La vegetación se aparta del paso del dragón.

- Los roedores y aves que se encuentren a 1 milla del cubil del dragón se convierten en sus ojos y oídos. Los ciervos y otros animales de mayor tamaño habrán desaparecido por completo, algo extraño que indica que la cercanía de un depredador antinaturalmente hambriento.

Si el dragón muere, los roedores y las aves perderán su enlace sobrenatural con él. Los matorrales permanecerán en donde se encuentran, pero en 1d10 se transformarán en plantas mundanas, perdiendo sus espinas y siendo simplemente terreno difícil.

DRAGONES METÁLICOS

Los dragones metálicos buscan preservar y proteger el mundo, y se consideran una de las razas más poderosas de entre aquellas que merecen un lugar en el mundo.

Noble curiosidad. Los dragones metálicos acaparan tesoros como hacen sus hermanos cromáticos, pero su motivación para ello no es tanto la avaricia como el impulso de investigar y colecciónar, recogiendo reliquias sin dueño y almacenándolas en sus guardas. Las riquezas de un dragón metálico incluyen objetos que reflejan su personalidad, cuentan su historia y preservan sus recuerdos. Además, tratan de proteger a otras criaturas de la magia peligrosa. Por ello, en la guarida de un dragón metálico se pueden encontrar en ocasiones objetos mágicos poderosos o incluso artefactos malvados escondidos.

Se les puede convencer para entregar un objeto a alguien, si es por el bien mayor. No obstante, las necesidades de ciertas criaturas o sus derechos de propiedad sobre esos objetos no siempre están claros según el punto de vista del dragón. Si es así, los dragones metálicos deben ser sobornados o convencidos por algún otro medio para que entreguen uno de sus objetos.

Cambiaformas solitarios. Los dragones metálicos adquieren la capacidad de transformarse en humanoides y bestias en algún momento de sus largas vidas. Cuando aprenden a disfrazarse, pueden hacerse pasar por miembros de algunas culturas durante un tiempo. Muchos son demasiado tímidos o paranoicos para abandonar sus guardas y sus tesoros, pero los dragones más osados aman vagar por las calles de una ciudad en su forma humanoide, conocer la cultura y la gastronomía local y disfrutar observando cómo viven las razas pequeñas.

Algunos dragones prefieren mantenerse lo más lejos posible de la civilización para no atraer enemigos. Sin embargo, esto suele significar que desconocen las noticias de acontecimientos recientes.

La persistencia de la memoria. La memoria de los dragones metálicos es duradera, y basan su opinión sobre determinados humanoides en encuentros previos con humanoides similares. Los dragones buenos pueden reconocer líneas de sangre humanoides por su olor, olfateando a cada persona que conocen y recordando a los familiares con los que hayan tenido contacto a lo largo del tiempo. Un dragón dorado podría no sospechar del doble juego de un villano astuto que actúe y opine como su bondadosa y virtuosa abuela. Por otro lado, ese mismo dragón podría sospechar de un paladín noble cuyo ancestro le robó una estatua plateada de su tesoro hace tres siglos.

Rey de los Dragones Buenos. La deidad principal de los dragones metálicos es Bahamut, el Dragón de Platino. Reside en los Siete Cielos del Monte Celestial, pero en ocasiones vaga por el Plano Material disfrazado mágicamente de un varón humano anciano vestido de campesino. Bajo esa forma suele ir acompañado de siete canarios dorados, que en realidad son dragones de oro ancianos polimorfados.

En pocas ocasiones se ve a Bahamut interferir en los asuntos de las criaturas mortales, salvo que sea para ayudar a desbaratar alguno de los planes de Tiamat, la Reina de los Dragones, y de sus malvadas crías. Algunos clérigos bondadosos y paladines adoran a Bahamut, dada su dedicación a la justicia y a la protección. Como dios menor, posee el poder de proveer conjuros divinos.

DRAGÓN DE BRONCE

Los dragones de bronce habitan las costas y se alimentan principalmente de plantas acuáticas y peces. Toman la forma de animales amistosos para observar a otras criaturas que les interesen. También les fascina la guerra y se unirán a aquellos ejércitos que luchen por una causa justa.

La forma de sus cabezas tiene como característica principal una cresta acanalada y estriada. Sus curvos cuernos se extienden desde esa cresta y en su mentón y mejillas, a modo de imitación, les surgen unas púas. Los dragones de bronce poseen pies membranosos y escamas suaves que les ayudan a nadar. Las crías de estas criaturas son amarillas con tintes verdes. Solo cuando estas están a punto de llegar a su madurez reciben su color bronceado oscuro característico. Las pupilas de estos dragones se van oscureciendo con la edad hasta parecer orbes verdes y brillantes.

Dragones de la costa. A estos dragones les encanta ver los barcos que navegan a lo largo de las costas que están cerca de sus guardas. En ocasiones toman la forma de delfines o gaviotas para inspeccionar con detenimiento a las tripulaciones de estos navíos. Los más osados podrían entrar en los barcos disfrazados de ave o rata, e inspeccionar la bodega en busca de tesoros. Si encuentran algo de su agrado, negociarán con el capitán del barco por el objeto.

Máquinas de guerra. Los dragones de bronce luchan activamente contra la tiranía, y muchos de ellos ansían probar su valía empleando su tamaño y fuerza en una buena acción.

Cuando estalla algún conflicto cerca de sus guardas, estos dragones determinan la causa que subyace y ofrecen sus servicios al bando que luche por el bien. Una vez un dragón de bronce ha dado su palabra, se mantiene como un aliado insobornable.

Riqueza bien organizada. Los dragones de bronce buscan entre los barcos hundidos cualquier objeto valioso, y también colecciónan coral de vivos colores y perlas de los arrecifes cercanos a su guarida. Cuando un dragón de bronce se compromete a ayudar a un ejército para combatir la tiranía, pide un pago simbólico por ello. Si tal pago es demasiado para sus aliados, podría contentarse con una antigua colección de libros de historia militar o un objeto ceremonial que conmemore su alianza. Un dragón de bronce, además, podría reclamar cualquier tesoro propiedad del enemigo que considere que estaría más seguro bajo su protección.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN DE BRONCE

Las guaridas de los dragones de bronce se encuentran en cuevas costeras. A veces recuperan los restos de un pecio, lo reconstruyen en el interior de su cubil y guardan en él sus tesoros o lo utilizan como nido para sus huevos.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- El dragón crea una niebla equivalente a la del conjuro *nube de oscurecimiento*, que se mantiene hasta la posición 20 del orden de iniciativa del asalto siguiente.



DRAGÓN DE BRONCE ANCIANO

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 444 (24d20 + 192)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12

Habilidades: Percepción +17, Perspicacia +10, Sigilo +7

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 22 (41.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 20 (2d10 + 9) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d6 + 9) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 18 (2d8 + 9) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o estarán asustadas 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. Si una criatura

superá la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de relámpago. El dragón exhala un relámpago en una línea de 120 pies de largo y 10 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 23, sufriendo 88 (16d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 30 pies. Cada criatura en el área deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 23. Si falla, será empujada 60 pies en dirección contraria al dragón.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.

Mientras asume su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 24 o recibirán 16 (2d6 + 9) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN DE BRONCE ADULTO

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 212 (17d12 + 102)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Perspicacia +7, Sigilo +5

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 15 (13.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10 + 7) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6 + 7) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8 + 7) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de relámpago. El dragón exhala un relámpago en una línea de 90 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 19, sufriendo 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 30 pies. Cada criatura en el área deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 19. Si falla, será empujada 60 pies en dirección contraria al dragón.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.

Mientras asume su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 o recibirán 14 (2d6 + 7) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN DE BRONCE JOVEN

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 142 (15d10 + 60)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +4, Car +6

Habilidades: Percepción +7, Perspicacia +4, Sigilo +3

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 8 (3.900 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de relámpago. El dragón exhala un relámpago en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 55 (10d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 30 pies. Cada criatura en el área deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si falla, será empujada 40 pies en dirección contraria al dragón.

- Un trueno retumba en un punto que se encuentre a 120 pies o menos del dragón y este pueda ver. Todas las criaturas situadas 20 pies o menos del punto deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrirán 5 (1d10) de daño de trueno y estarán ensordecidas hasta el final de su siguiente turno.

EFEKTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón de bronce legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- El dragón puede, una vez al día, alterar el clima en un radio de 6 millas alrededor de su guarida. El dragón no tiene por qué estar en el exterior para hacer esto, pero, por lo demás, este efecto es idéntico al del conjuro *controlar el clima*.
- Las plantas subacuáticas situadas a 6 millas o menos de la guarida del dragón se vuelven de colores brillantes y resplandecientes.
- El dragón puede producir sonidos ilusorios, como una música suave o extraños ecos, en cualquier punto del interior de su guarida.

Si el dragón muere, los cambios en el clima vuelven a la normalidad según se describe en el conjuro pertinente, y el resto de efectos desvanecen en 1d10 días.

DRAGÓN DE COBRE

Los dragones de cobre son bromistas incorregibles, humoristas y fanáticos de los acertijos que viven en las colinas y en elevaciones rocosas. Pese a que normalmente son gregarios y calmados, tienen una vena avariciosa y tacána que puede hacerlos peligrosos si sus tesoros están amenazados.

Los dragones de cobre poseen prominentes escamas frontales sobre sus ojos, las cuales recorren sus largos y segmentados cuernos, que crecen en capas superpuestas. Sus pómulos, que se extienden hacia atrás, y las crestas de su mandíbula, les otorgan un semblante intelectual. Cuando nacen, las escamas de un dragón de cobre son de un color marrón rojizo con un tinte metálico. A medida que envejecen, estas adquieren un color más cobrizo, hasta adquirir tintes verdosos. Las pupilas de un dragón de cobre se apagan con la edad, y los ojos de los más ancianos parecen orbes turquesa brillante.

Buenos anfitriones. Los dragones de cobre aprecian la inteligencia, un buen chiste, una historia cómica o un acertijo. Además, se molestan con aquellas criaturas que no se ríen de sus chistes o se molestan con sus bromas.

Los dragones de cobre sienten un cariño especial por los bardos. Podrían preparar parte de su hogar para alojar a un bardo dispuesto a ofrecer historias, acertijos y música. Para estos dragones, tal compañía es un preciado tesoro.

Precavidos y hacendosos. Cuando coleccionan tesoros, estos dragones prefieren cosas que provengan de la tierra. Sus favoritos son los metales y las piedras preciosas.

Los dragones de cobre son cautos a la hora de exhibir sus tesoros. Si descubren que alguna otra criatura ansía algún objeto que está entre sus posesiones, negarán estar en su posesión. En vez de ello, enviarán a estos cazadores de tesoros a cazar gamusinos para encontrarlo mientras se ríen en la distancia.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN DE COBRE

Los dragones de cobre habitan en regiones elevadas y secas o en las cimas de colinas, además de que prefieren establecer sus guaridas en cuevas estrechas. En su interior, protegidas por muros falsos, se encuentran las antecámaras secretas en las que el dragón almacena minerales valiosos, obras de arte y las rarezas que ha ido coleccionando a lo largo de su vida.



CRÍA DE DRAGÓN DE BRONCE

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

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

ACCIONES

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

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de relámpago. El dragón exhala un relámpago en una línea de 40 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 16 (3d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 30 pies. Cada criatura en el área deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 12. Si falla, será empujada 30 pies en dirección contraria al dragón.



DRAGÓN DE COBRE ANCIANO

Dragón Gargantuesco, caótico bueno

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 350 (20d20 + 140)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11

Habilidades: Engaño +11, Percepción +17, Sigilo +8

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 21 (33.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +15 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 90 pies de largo y 10 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 22, sufriendo 63 (14d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento ralentizador. El dragón exhala gas en un cono de 90 pies. Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 22. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se dividirá por dos y no podrán 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.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.

Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 únicamente al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN DE COBRE ADULTO

Dragón Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 184 (16d12 + 80)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8

Habilidades: Engaño +8, Percepción +12, Sigilo +6

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 14 (11.500 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Despues realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de

Sabiduría CD 16 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 54 (12d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento lentificador. El dragón exhala gas en un cono de 60 pies.

Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 18. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se dividirá por dos y no podrán 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.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN DE COBRE JOVEN

Dragón Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 119 (14d10 + 42)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +7, Sigilo +4

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 7 (2.900 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 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.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 40 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 40 (9d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento lentificador. El dragón exhala gas en un cono de 30 pies. Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se dividirá por dos y no podrán 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.

Exhiben los objetos de menor valor abiertamente, en cuevas fácilmente visibles, para tentar a los buscadores de tesoros y apartarles de los lugares en los que esconden sus verdaderas riquezas.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- El dragón escoge un punto en el suelo que se encuentre a 120 pies o menos de él y pueda ver. El suelo situado en un radio de 20 pies alrededor de dicho punto se llena de pinchos de piedra, que surgen de debajo de la tierra. Este efecto es, en todos los demás aspectos, idéntico al conjuro *crecimiento espinoso* y se mantiene hasta que el dragón utilice esta acción en guarida de nuevo o muera.
- El dragón elige un área cuadrada de suelo de 10 pies de lado que se encuentre a 120 pies o menos de él y pueda ver. La tierra de esa zona se convierte en un barrizal con una profundidad de 3 pies. Todas las criaturas que se hallen sobre el suelo de esa área cuando el barro aparezca deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o se hundirán y estarán apresadas.

CRÍA DE DRAGÓN DE COBRE

Dragón Mediano, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies, volar 60 pies

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

Tiradas de salvación: Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Inmunidad a daño: ácido

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 20 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 18 (4d8) de daño de ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento ralentizador. El dragón exhala gas en un cono de 15 pies. Todas las criaturas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si la fallan, no podrán llevar a cabo reacciones, su velocidad se dividirá por dos y no podrán 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.

Una criatura puede invertir su acción en hacer una prueba de Fuerza CD 15, logrando liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito y acabando así con la condición "apresado". Moverse 1 pie a través del barro cuesta 2 pies de movimiento. El barro se endurecerá en la posición 20 del orden de iniciativa del asalto siguiente, por lo que a partir de ese momento la CD de la prueba de Fuerza será de 20.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón de cobre legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- La efigie sonriente del dragón aparece tallada en las rocas y objetos situados en un radio de 6 millas de la guarida.
- Las bestias Diminutas, como los roedores y las aves, que normalmente no serían capaces de hablar, pueden, mágicamente, hablar y entender dracónico mientras se encuentren a 1 milla o menos de la guarida del dragón. Estas criaturas hablarán bien del dragón, pero no desvelarán dónde se encuentra.
- Las criaturas inteligentes localizadas a 1 milla o menos de la guarida tendrán tendencia a sufrir ataques de risa. Incluso los temas más serios les parecen, de repente, muy divertidos.

Si el dragón muere, las tallas mágicas se desvanece-rán a lo largo de 1d10 días. El resto de efectos terminan inmediatamente.

DRAGÓN DE ORO

Los dragones de oro son los más poderosos y majestuosos de los dragones metálicos, y consagran su vida a acabar con el mal.

Los dragones de oro tienen un semblante sagaz, adornado con púas flexibles que parecen bigotes. Sus cuernos nasales y frontales se extienden hacia atrás, de la misma manera que las crestas gemelas que adornan su cuello. Sus alas, similares a una vela, nacen en sus hombros y van hasta la punta de su cola, lo que les permite volar de una manera muy característica, como si nadaran por el aire. Las crías de dragón de oro poseen escamas de color amarillo oscuro con brillos metálicos. Esos brillos aumentan de tamaño a medida que el dragón crece.

Cuando envejecen, las pupilas de estos dragones desaparecen hasta parecer estanques de oro líquido.

Devoradores de riquezas. Los dragones de oro pueden alimentarse de cualquier cosa, pero su comida preferida son las perlas y las gemas. Por suerte, no necesitan devorar grandes cantidades de estos objetos para satisfacer su apetito. Mientras no sea un soborno, estos dragones aceptan con gusto estos tesoros comestibles.

Cambiamformas reservados. Estos dragones son muy respetados por el resto de dragones metálicos por su sabiduría y justicia, pero también son los más distantes y serios de los dragones bondadosos. Valoran su privacidad hasta el punto de apenas fraternizar con otros dragones, salvo sus propias parejas y crías.

Los dragones más ancianos pueden asumir formas animales y humanoides. Pocas veces un dragón disfrazado revelará su verdadera forma. Así, podría acercarse a un pueblo disfrazado de vendedor ambulante para enterarse de los últimos acontecimientos o ser cliente habitual de negocios honestos y echar una mano de manera sutil. En forma animal, podría hacerse amigo de bardos errantes, niños perdidos o incluso de algún tabernero, sirviéndole de compañero durante días o semanas.

Maestros acumuladores. Un dragón de oro mantiene su tesoro escondido en una cámara en las profundidades de su guarida. Las defensas mágicas que coloca hacen casi imposible quitarle algún tesoro sin que se dé cuenta.

DRAGÓN DE ORO ANCIANO

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 546 (28d20 + 252)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +16, Sab +10, Car +16

Habilidades: Percepción +17, Perspicacia +10, Persuasión +16, Sigilo +9

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 24 (62.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 21 (2d10 + 10) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d6 + 10) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d8 + 10) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 90 pies.

Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 24, sufriendo 71 (13d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 90 pies.

Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 24 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque que empleen la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.



Mientras asume su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 25 o recibirán 17 (2d6 + 10) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN DE ORO

Los dragones de oro establecen sus hogares en lugares recónditos, en los que pueden hacer lo que les plazca sin levantar sospechas o infundir miedo. La mayoría moran cerca de lagos o ríos idílicos, en islas envueltas de niebla, en cuevas escondidas tras cascadas resplandecientes o en ruinas ancestrales.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- El dragón contempla el futuro, lo que le proporciona ventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del asalto siguiente.
- Una criatura que se encuentre a 120 pies o menos del dragón y este pueda ver deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o será desterrada a un plano onírico; un plano de existencia diferente al actual, producto

de la imaginación del dragón. Para intentar escapar, la criatura deberá utilizar su acción para hacer una tirada enfrentada de Carisma contra el dragón. Si la criatura gana, logrará salir del plano onírico. De lo contrario, el efecto terminará en la posición 20 del orden de iniciativa del asalto siguiente. Cuando este efecto acabe, el objetivo reaparecerá en el espacio que ocupaba antes o en el más cercano disponible si ese ya está ocupado.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón de oro legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Siempre que una criatura que pueda entender algún idioma se duerma o entre en un estado de trance o ensueño a 6 millas o menos de la guarida, el dragón podrá establecer contacto telepático con ella y conversar con la criatura desde el interior de sus sueños. El objetivo recordará la conversación mantenida con el dragón cuando despierte.

DRAGÓN DE ORO ADULTO

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 256 (19d12 + 133)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +13, Sab +8, Car +13

Habilidades: Percepción +14, Perspicacia +8, Persuasión +13, Sigilo +8

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 24

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 17 (18.000 PX)

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

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 60 pies.

Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 21, sufriendo 66 (12d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 60 pies.

Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 21 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque que empleen la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza 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.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.

Mientras asume su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

- Bancos de una hermosa niebla opalescente se manifiestan en la región que se encuentra a 6 millas o menos dela guarida del dragón. Esta niebla no crea oscuridad, pero toma la forma de figuras fantasmales cuando hay criaturas malvadas cerca del dragón o de otras criaturas no malvadas en la niebla, para así avisarles del peligro que se cierre sobre ellas.
- Las piedras preciosas y perlas situadas a 1 milla o menos de la guarida del dragón brillan y resplandecen, emitiendo luz tenue en un radio de 5 pies.

Si el dragón muere, todos estos efectos terminan inmediatamente.

DRAGÓN DE OROPEL

Estos dragones son los más gregarios de entre los dragones verdaderos, y aman conversar, la luz del sol y climas cálidos y secos.

La cabeza de estas criaturas tiene una ancha placa protectora que se expande desde su frente y unas púas que surgen

de su barbilla. Su cuello lo recorre una cresta de escamas y sus alas se ensanchan y recorren toda su cola. Las escamas de las crías de dragón de oropel son de un color marrón apagado y moteado. A medida que envejecen, se vuelven más brillantes hasta llegar a un lustre cálido y brumoso.

Sus alas y crestas poseen los bordes moteados y verdes, que se van oscureciendo con el tiempo. Además, sus pupilas se van apagando hasta que parecen orbes de metal derretido.

Charlatanes atrevidos. Los dragones de oropel charlan con miles de criaturas a lo largo de sus largas vidas, acumulando información útil que intercambiarán felizmente por tesoros y regalos. Si alguna criatura inteligente trata de alejarse de uno de estos dragones sin conversar con él, la seguirá. Además, si intenta escapar, ya sea a la fuerza o mediante magia, este quizás se enfade e incapacite a la criatura con su gas somnífero. Cuando se despierte, descubrirá que el dragón la está sujetando en el suelo con sus gigantes garras o que la han enterrado en la arena hasta el cuello hasta que el dragón satisfaga sus ganas de charla.

Los dragones de oropel confían en las criaturas que aparentan disfrutar de la conversación tanto como ellos, pero son lo suficientemente inteligentes como para saber si están siendo manipulados. Cuando eso ocurre, estos dragones suelen responder de igual manera, considerando este duelo intelectual un juego.

DRAGÓN DE ORO JOVEN

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +9, Sab +5, Car +9

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +5, Persuasión +9, Sigilo +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 10 (5.900 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 30 pies.

Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17, sufriendo 55 (10d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 30 pies.

Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque que empleen la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

CRÍA DE DRAGÓN DE ORO

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +5, Sab +2, Car +5

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

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

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 15 pies.

Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque que empleen la Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



DRAGÓN DE OROPEL ANCIANO

Dragón Gargantuesco, caótico bueno

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 297 (17d20 + 119)

Velocidad: 40 pies, excavar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +13, Sab +8, Car +10

Habilidades: Historia +9, Percepción +14, Persuasión +10, Sigilo +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 24

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 20 (25.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 90 pies de largo y 10 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 21, sufriendo 56 (16d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala un gas somnífero en un cono de 90 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 o caerán inconscientes durante 10 minutos. Una criatura afectada se librará de este efecto si recibe cualquier tipo de daño o alguien utiliza una acción para despertarla.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.

Mientras asume su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guardar y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN DE OROPEL ADULTO

Dragón Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 172 (15d12 + 75)

Velocidad: 40 pies, excavar 30 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +10, Sab +6, Car +8

Habilidades: Historia +7, Percepción +11, Persuasión +8, Sigilo +5

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 13 (10.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes

de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 45 (13d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala un gas somnífero en un cono de 60 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o caerán inconscientes durante 10 minutos. Una criatura afectada se librará de este efecto si recibe cualquier tipo de daño o alguien utiliza una acción para despertarla.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibirán 13 (2d6 + 6) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

DRAGÓN DE OROPEL JOVEN

Dragón Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d10 + 39)

Velocidad: 40 pies, excavar 20 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +3, Car +5

Habilidades: Percepción +6, Persuasión +5, Sigilo +3

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 6 (2.300 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 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.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 40 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 42 (12d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala un gas somnífero en un cono de 30 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o caerán inconscientes durante 5 minutos. Una criatura afectada se librará de este efecto si recibe cualquier tipo de daño o alguien utiliza una acción para despertarla.

Tesoros valorados. Los dragones de oropel adoran los objetos que les permiten conversar con personalidades interesantes. Un arma telepática inteligente o una lámpara mágica con un djinn vinculado son ejemplos de los mejores tesoros que un dragón de oropel puede poseer.

Los dragones de oropel esconden sus tesoros bajo montañas de arena o en lugares secretos alejados de su guarida principal. No tienen problema en recordar dónde escondieron el tesoro, y por ello no necesitan mapas. Los aventureros y viajeros deben mantenerse alerta si encuentran un cofre escondido en un oasis o un tesoro escondido en unas ruinas parcialmente cubiertas de la arena del desierto, ya que podrían pertenecer al botín de un dragón de oropel.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN DE OROPEL

Los dragones de oropel establecen sus guaridas en desiertos, normalmente en ruinas, cañones o redes de cuevas con agujeros en el techo que permitan el paso de la luz.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- Un fuerte viento se agita en torno al dragón. Todas las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos de él deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o serán empujadas 15 pies en dirección contraria al dragón y

CRÍA DE DRAGÓN DE OROPEL

Dragón Mediano, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 30 pies, excavar 15 pies, volar 60 pies

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

Tiradas de salvación: Des +2, Con +3, Sab +2, Car +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 20 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 14 (4d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aliento somnífero. El dragón exhala un gas somnífero en un cono de 15 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o caerán inconscientes durante 1 minuto. Una criatura afectada se librará de este efecto si recibe cualquier tipo de daño o alguien utiliza una acción para despertarla.

estarán derribadas. Este viento dispersa gases o vapores en la zona y extingue las llamas que no estén protegidas. Las que sí lo estén, como la de una lámpara, se agitan violentamente y tienen un 50 % de probabilidades de extinguirse también.

- Una nube de arena llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto a la elección del dragón situado a 120 pies o menos de él. La nube se extiende más allá de las esquinas. Todas las criaturas en su interior deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estarán cegadas durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón de oropel legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- Aparecen huellas en la arena que se encuentra en un radio de 6 millas alrededor de la guarida del dragón. Estos rastros conducen a refugios seguros y fuentes de agua ocultas. También alejan a los que las siguen de las zonas que el dragón prefiere mantener escondidas.
- Imágenes de monstruos Grandes o más pequeños aparecen en las arenas de los desiertos situados a 1 milla de la guarida. Estas ilusiones se mueven y parecen reales, pero no pueden causar daño alguno. Si una criatura decide examinar una imagen desde la distancia, se percibirá de que se trata de una ilusión si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20. Cualquier interacción física con la imagen revela que es una ilusión, ya que los objetos pueden atravesarla.
- El dragón será consciente de la presencia y ubicación de cualquier criatura de Inteligencia 3 o más que se acerque a 30 pies o menos de una fuente de agua que se encuentre a 1 milla o menos de su guarida.

Si el dragón muere, las huellas desaparecen en 1d10 días, pero el resto de efectos se desvanece inmediatamente.

DRAGÓN DE PLATA

Estos dragones son los más sociales de todos los dragones metálicos, de modo que ayudan con entusiasmo a cualquier criatura que lo necesite.

Brillan como si se les hubiera esculpido de puro metal, y su rostro noble tiene altos ojos y una barba hecha de púas que se extiende hacia atrás. Una cresta espinosa crece desde su cabeza hasta la punta de su cola. Las escamas de los dragones de plata jóvenes son de un color gris azulado con brillos plateados. Cuando están a punto de llegar a ser adultos, su color se va volviendo más brillante hasta que es imposible distinguir escamas particulares. Además, a medida que envejecen, sus pupilas se van desvaneciendo hasta que sus ojos parecen orbes de mercurio.

Dragones de virtud. Los dragones de plata creen que vivir una vida moralmente aceptable implica realizar buenas acciones y asegurarse de que sus actos no causan daño inmerecido a otras criaturas inteligentes. No consideran que su tarea sea arrancar el mal de la tierra, como hacen los dragones de oro y de bronce, pero sí se opondrán a criaturas que osen cometer actos malvados o dañar a criaturas inocentes.

Amigo de las razas pequeñas. Los dragones de plata disfrutan con la compañía de otros dragones de plata. Además de eso, las únicas amistades verdaderas que comparten fuera de su raza son las que mantienen con humanoides, y muchos de estos dragones emplean tanto su forma humanoide como la dracónica. Los dragones de plata toman la personalidad de humanoides bondadosos, tales como eruditos amables, viajeros jóvenes y, en ocasiones, cuentan con compañeros con los que tratan amistades profundas.

DRAGÓN DE PLATA ANCIANO

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 487 (25d20 + 225)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13

Habilidades: Conocimiento Arcano +11, Historia +11,

Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 26

Idiomas: común, dráconico

Desafío: 23 (50.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 21 (2d10 + 10) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 17 (2d6 + 10) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 19 (2d8 + 10) de daño contundente.

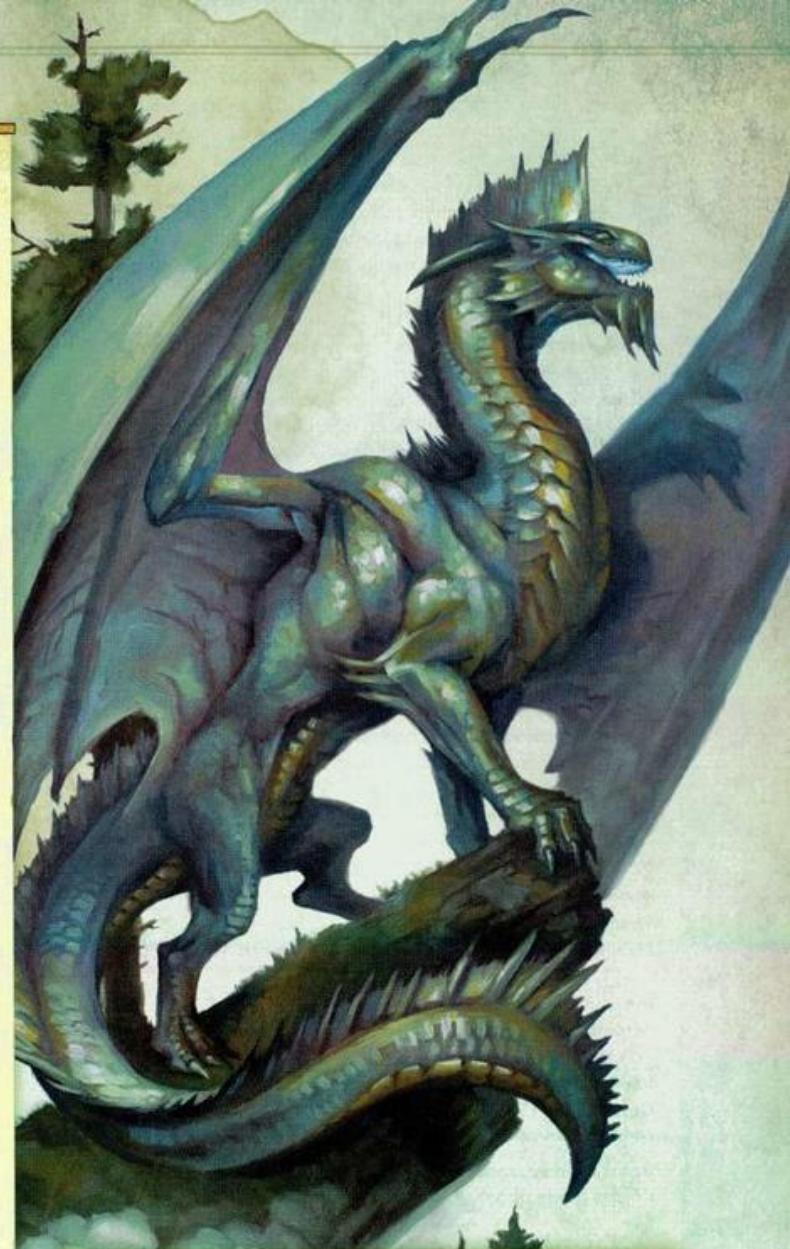
Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 o estarán asustadas durante 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 90 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 24, sufriendo 67 (15d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 90 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 24 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.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.



Mientras asuma su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 25 o recibirán 17 (2d6 + 10) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

Estos dragones deben abandonar su vida mortal de forma habitual, ya sea para retornar a su verdadera forma para aparearse y tener descendencia o para tratar temas personales y cuidar de su tesoro. Dado que muchas veces pierden la noción del tiempo, es común que vuelvan a su vida mortal y descubran que sus amistades han envejecido o muerto. Debido a esto, suelen hacerse amigos de varias generaciones de humanoides de la misma familia.

Respeto por la humanidad. Los dragones de plata hacen amigos entre todas las razas humanoides, pero las que viven menos tiempo, como los humanos, provocan en ellos una curiosidad que otras razas, como los elfos y los enanos, no les provocan. Los humanos poseen un impulso vital que los dragones de plata encuentran fascinante.

Cosechadores de historias. Los dragones de plata aman poseer reliquias de la historia humanoide. Esto incluye tanto las grandes montañas de monedas que acumulan, acuñadas por imperios actuales o ya caídos, como obras de arte y

joyería manufacturada por distintas razas. También es posible hallar otros tesoros, como barcos intactos, restos de reyes y reinas, tronos, las joyas de las coronas de antiguos imperios, inventos, artíludios y monolitos traídos de ruinas de algunas ciudades caídas.

LA GUARIDA DE UN DRAGÓN DE PLATA

Los dragones de plata viven entre las nubes, pues construyen sus guaridas en las cumbres montañosas más frías y apartadas. Aunque muchos de ellos se sienten cómodos en cavernas naturales o minas abandonadas, los cubiles favoritos de los dragones de plata son los enclaves perdidos de civilizaciones de humanoides. Una ciudadela abandonada en la cima de una montaña o una torre remota en la que antaño vivía un mago ya difunto son el tipo de guarida con la que estos dragones sueñan.

DRAGÓN DE PLATA ADULTO

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 243 (18d12 + 126)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +12, Sab +6, Car +10

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8, Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 16 (15.000 PX)

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (2d10 + 8) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 15 (2d6 + 8) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d8 + 8) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que el dragón elija, que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o estarán asustadas 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. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora del dragón durante las próximas 24 horas.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 20, sufriendo 58 (13d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 60 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 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.

Cambiar de forma. El dragón se transforma mágicamente en un humanoide o bestia con un valor de desafío que no sea mayor al suyo propio, o de vuelta a su forma original. Si muere, retornará a su aspecto auténtico. Cualquier equipo que vista o lleve será absorbido por la nueva forma o portado por esta, a elección del dragón.

Mientras asume su nueva forma, el dragón mantendrá su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, capacidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, acciones en guarida y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. El resto de su perfil y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, aunque no obtiene ni los rasgos de clase ni las acciones legendarias de esta.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón 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 solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El dragón realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El dragón realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas.

Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 21 o recibirán 15 (2d6 + 8) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad volando.

ACCIONES EN GUARIDA

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

- El dragón crea una niebla equivalente a la del conjuro *nube de oscurecimiento*, que se mantiene hasta la posición 20 del orden de iniciativa del asalto siguiente.
- Un viento que hiela hasta los huesos sopla a través de la guarida, cerca del dragón. Todas las criaturas que se encuentren a 120 pies o menos del dragón deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o recibirán 5 (1d10) de daño de frío. Este viento dispersa gases o vapores en la zona y extingue las llamas que no estén protegidas. Las que sí lo estén, como la de una lámpara, se agitan violentamente y tienen un 50 % de probabilidades de extinguirse también.

DRAGÓN DE PLATA JOVEN

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10 + 80)

Velocidad: 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6, Percepción +8, Sigilo +4

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 9 (5.000 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 30 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, sufriendo 54 (12d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 30 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o estarán paralizadas durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

EFFECTOS REGIONALES

La región que contiene la guarida de un dragón de plata legendario se ve distorsionada por la magia de la criatura, que crea uno o varios de los efectos siguientes:

- El dragón puede, una vez al día, alterar el clima que se encuentre en un radio de 6 millas alrededor de su guarida. El dragón no tiene por qué estar en el exterior para hacer esto, pero, por lo demás, este efecto es idéntico al del conjuro *controlar el clima*.
- Los vientos existentes en un radio de 1 milla en torno a la guarida frenan el descenso de las criaturas no malvadas cuya caída no se deba a las acciones del dragón o sus aliados. Estas criaturas descienden a un ritmo de 60 pies por asalto y no reciben daño por caída.
- Si dispone de varios días para trabajar, el dragón puede crear en el interior de su guarida nubes y niebla tan duras como la misma roca, construyendo con ellas las estructuras u objetos que deseé.

Si el dragón muere, los cambios en el clima vuelven a la normalidad según se describe en el conjuro pertinente, y el resto de efectos desvanecen en 1d10 días.

CRÍA DE DRAGÓN DE PLATA

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante.

Ataques de aliento (Recarga 5-6). El dragón usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento gélido. El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufriendo 18 (4d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

Aliento paralizante. El dragón exhala gas paralizador en un cono de 15 pies. Todas las criaturas en el área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estarán paralizadas durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



DRAGÓN FEÉRICO

Un dragón feérico es un dragón del tamaño de un gato con alas de mariposa. Suele esbozar una sonrisa llena de dientes y mostrar su alegría, que solo desaparece cuando se le ataca, moviendo su cola.

Bromistas invisibles. El único indicio de que un dragón feérico anda cerca es una risita sofocada. Esta criatura se mantiene fuera de la vista, observando invisible cómo sus víctimas lidian con sus bromas. Cuando deja de ser divertido, el dragón podría mostrarse, según la disposición de su "víctima".

Amistosos y vivaces. Los dragones feéricos tienen una mente ágil, cierto cariño a las riquezas y a la buena compañía y un sentido del humor travieso. Los viajeros con los que se encuentran pueden apelar a su naturaleza draconiana ofreciéndoles un "tesoro", consistente en dulces, tartas y baratijas, a cambio de información o su permiso para atravesar sus dominios.

Los colores de la edad. Las escamas de un dragón feérico cambian de color a medida que crece, de manera que pasa por los diferentes colores del arcoíris. Todos poseen habilidades de lanzamiento de conjuros innatas, aunque adquieren nuevos conjuros con la edad.

COLOR DEL DRAGÓN EDAD

Rojo	5 años o menos
Naranja	Entre 6 y 10 años
Amarillo	Entre 11 y 20 años
Verde	Entre 21 y 30 años
Azul	Entre 31 y 40 años
Añil	Entre 41 y 50 años
Violeta	51 años o más

DRAGÓN FEÉRICO

Dragón Diminuto, caótico bueno

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 14 (4d4 + 4)

Velocidad: 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Percepción +3, Sigilo +7

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

Idiomas: dracónico, silvano

Desafío: 1 (200 PX) si es rojo, naranja o amarillo; 2 (450 PX) si es verde, azul, añil o violeta

Invisibilidad Superior. Usando una acción adicional, el dragón puede volverse invisible mágicamente hasta que ataque o deje de concentrarse (como si se concentrara en unconjuro). Cualquier elemento de equipo que el dragón lleve o vista también se vuelve invisible.

Telepatía Limitada. El dragón puede comunicarse mágicamente de forma telepática con cualquier otro dragón feérico a 60 pies o menos de él.

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

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del dragón es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata ciertos conjuros, sin necesidad de componentes materiales. Según envejece y cambia de color, el dragón adquiere conjuros adicionales, tal y como se indica a continuación.

Rojo, 1/día cada uno: *ilusión menor, luces danzantes, mano de mago*

Naranja, 1/día: *rociada de color*

Amarillo, 1/día: *imagen múltiple*

Verde, 1/día: *sugestión*

Azul, 1/día: *imagen mayor*

Añil, 1/día: *terreno alucinógeno*

Violeta, 1/día: *polimorfar*

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 1 de daño perforante.

Aliento de euforia (Recarga 5-6). El dragón exhala una nube de gas de la euforia sobre una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o, durante 1 minuto, no podrá llevar a cabo reacciones y tendrá que tirar un d6 al principio de cada uno de sus turnos para determinar qué hará durante ese tiempo.

1-4. La criatura no realiza ninguna acción o acción adicional y utilizará todo su movimiento para desplazarse en una dirección al azar.

5-6. La criatura no se mueve, y lo único que puede hacer durante el turno es realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11, librándose del efecto si la supera con éxito.

DRAGÓN TORTUGA

Dragón Gargantuesco, neutral

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 341 (22d20 + 110)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +11, Sab +7

Resistencia a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, dracónico

Desafío: 17 (18.000 PX)

Anfibio. El dragón tortuga puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dragón tortuga realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras. Puede hacer un ataque con su cola en lugar de los dos ataques con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 26 (3d12 + 7) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 16 (2d8 + 7) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 26 (3d12 + 7) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o será empujada hasta 10 pies en dirección contraria al dragón tortuga y caerá derribada.

Aliento de vapor (Recarga 5-6). El dragón tortuga exhala vapor abrasador en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo 52 (15d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Estar bajo el agua no proporciona resistencia contra este daño.

DRAGÓN TORTUGA

Los dragones tortuga son una de las criaturas más peligrosas de los océanos. Se trata de seres tan grandes y voraces como los más ancianos de sus hermanos terrestres, y atacan con sus mandíbulas mortales, el vapor de su aliento y su poderosa cola.

Sus duras conchas son del mismo color verde oscuro que las profundidades de los mares en las que habitan. De ellas surgen algunos destellos plateados que parecen luces danzantes en mar abierto y, en ocasiones, un dragón tortuga se confunde con el reflejo del sol o de la luna en las olas.

Dragones de las profundidades. Igual que los dragones verdaderos, los dragones tortuga amasan fortunas. Hundiendo barcos para a continuación buscar entre sus restos los objetos de valor y las monedas. Devoran el tesoro para transportarlo y más tarde regurgitarlo cuando llegan a sus guaridas.

Estos dragones habitan cuevas ocultas en arrecifes de coral, bajo el lecho del mar o en acantilados escarpados. Si la cueva que desean ya está ocupada, atacarán a sus habitantes para intentar quedarse con ella.



Monstruos mercenarios. Los dragones tortuga son lo suficientemente inteligentes como para ser sobornados. Por ello, ciertos piratas que navegan por sus dominios descubren pronto que, si quieren contar con su salvoconducto, deben entregar algún tesoro a estas criaturas. Por otro lado, ciertos sahuagins astutos se alían con estos dragones, tentándoles con tesoros para que usen sus abrasadoras armas de aliento en asaltos contra barcos y asentamientos costeros.

Poder elemental. Los dragones tortuga encuentran a veces caminos a través de riscos interplanares sumergidos que llevan al Plano Elemental del Agua. Estos especímenes monstruosos se pueden hallar en ocasiones al servicio de marids, que enganchan sus magníficos tronos de coral a las espaldas de estos dragones y los usan como monturas.

"UNA VEZ FALLE A LA REINA ARAÑA. NUNCA MÁS".
- PELLANISTRA LA DRAÑA.



DRAÑA

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 123 (13d10 + 52)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +9

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 6 (2.300 PX)

Linaje Feérico. La draña tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y la magia no puede dormirla.

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

A voluntad: luces danzantes

1/día cada uno: fuego feérico, oscuridad

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

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

Caminar por Telarañas. La draña ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

ACCIONES

Ataque múltiple. La draña realiza tres ataques, ya sea con su espada larga o su arco largo.

Puedes reemplazar uno de esos tres ataques por un mordisco.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 2 (1d4) de daño perforante y 9 (2d8) de daño de veneno.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 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.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de veneno.

DRAÑA

Cuando un drow muestra un gran potencial, Lolth lo convoca a los Fosos de la Telaraña Demoníaca para probar su fe y su fuerza. La Reina Araña premia con su favor a aquellos que pasan su examen. Sin embargo, los que fallan son transformados en drañas, terribles híbridos de drow y araña gigante, que sirven para que el mundo recuerde el poder de Lolth. Solo los drows pueden ser transformados en draña y Lolth es la única que tiene el poder de hacerlo.

Marcados de por vida. Los drows convertidos en draña vuelven al Plano material como criaturas retorcidas y envilecidas. Su locura las empuja a desaparecer en el Underdark, donde pasan a ser cazadoras y ermitañas, vagando solas o como líderes de manadas de arañas gigantes.

En raras ocasiones vuelve una draña a los límites de la sociedad drow, y normalmente es para cumplir algún voto o satisfacer una antigua venganza que se originó en su vida pasada. Los drows temen y rehuyen a las drañas, y las consideran inferiores a sus esclavos. No obstante, toleran a estas criaturas como representantes de la voluntad de Lolth y como recordatorio del destino que les aguarda si fallan a la Reina Araña.

VARIANTE: DRAÑA LANZADORA DE CONJUROS

Las drañas que en su vida anterior fueron drows lanzadores de conjuros aún conservan el talento para la magia. Estas drañas suelen tener una aptitud mágica mayor de lo normal (15 o 16) y, además, reciben el atributo Lanzamiento de Conjuros. Una draña que fuera un lanzador de conjuros divino tendrá, por tanto, Sabiduría 16 (+3) y un atributo Lanzamiento de Conjuros similar al siguiente:

Lanzamiento de Conjuros. La draña es una lanzadora de conjuros de nivel 7. 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): *taumaturgia, rociado venenosa*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, perdición, santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, silencio*

Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia, dispersar magia*

Nivel 4 (2 espacios): *adivinación, libertad de movimiento*

DRÍADE

Aquellas personas que entren en un bosque podrían ser capaces de vislumbrar una figura femenina que viaja entre los árboles. Una cálida risa inunda el ambiente y atrae a quienes la escuchan a las profundidades de la sombra esmeralda.

Vinculadas a los árboles. Algunas criaturas feéricas poderosas vinculan a otros espíritus feéricos menores a los árboles, lo que los transforma en dríades. En ocasiones esto ocurre como un castigo por un amor prohibido entre el espíritu feérico y una criatura mortal.

La dríade puede surgir de su árbol y viajar por las tierras que lo circundan, pero el árbol es su hogar y lo que la enraiza al mundo. Mientras su árbol siga sano y salvo, la dríade se mantiene joven y seductora. Del mismo modo, si el árbol sufre, ella sufre. Si el árbol es destruido, la dríade caerá en las garras de la locura.

Feérica solitaria. Las dríades son las guardianas de sus dominios arbóreos. Observan a los intrusos desde los árboles, tímidas y solitarias. Una dríade que se sienta atraída por la belleza de una criatura extranjera podría atreverse a investigarla desde más cerca, quizás incluso alejarla del grupo para hechizarla.

Las dríades trabajan junto con otras criaturas silvas para defender sus bosques. Con ellas viven unicornios, ents y sátiros, además de druidas que comparten la devoción de las dríades hacia los bosques que consideran su hogar.

Magia del bosque. Las dríades pueden hablar con las plantas y con los animales. Son capaces de teletransportarse de un árbol a otro, para alejar a los intrusos de sus arboledas. Si se les presiona, las dríades pueden cautivar a humanoides con sus encantamientos, transformando a los enemigos en amigos. También conocen un buen número de conjuros útiles.



DRÍADE

Feérico Mediano, neutral

Clase de Armadura: 11 (16 con piel robliza)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

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

Idiomas: elfo, silvano

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de la dríade es Carisma (salvación de conjuros CD 14). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: saber druídico

3/día cada uno: buenas bayas, enmarañar

1/día cada uno: pasar sin rastro, piel robliza, shillelagh

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

Charlar con las Bestias y las Plantas. La dríade puede comunicarse con bestias y plantas como si tuvieran un idioma en común.

Paso Arbóreo. Durante su turno, la dríade puede utilizar 10 pies de su movimiento para, mágicamente, entrar en un árbol vivo

dentro de su alcance y surgir del interior de otro árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos del primero. Aparecerá en un espacio desocupado a 5 pies o menos del segundo árbol. Ambos árboles deben ser de tamaño Grande o mayor.

ACCIONES

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar (+6 a impactar con shillelagh), alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 2 (1d4) de daño contundente, o 8 (1d8 + 4) de daño contundente con shillelagh.

Encanto feérico. La dríade elige como objetivo a un humanoide o bestia al que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de ella. Si la criatura puede observar a la dríade, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estará hechizada mágicamente. El objetivo hechizado considera a la dríade una amiga de confianza, a la que prestar atención y proteger. Aunque la criatura no está, estrictamente hablando, bajo el control de la dríade, se tomará las sugerencias o acciones de esta de la mejor forma posible.

Cada vez que la dríade o sus aliados hagan cualquier acto dañino hacia el objetivo, este podrá repetir la tirada de salvación, librándose del efecto si tiene éxito. De lo contrario, este dura 24 horas o hasta que la dríade muera, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo o dé el efecto por terminado usando una acción adicional. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al encanto feérico de la dríade durante las próximas 24 horas.

La dríade solo puede tener hechizados al mismo tiempo a un humanoide y hasta tres bestias.

DUENDE

Los duendes vuelan en arboledas secretas y valles ocultos con sus alas de libélula. Pese a todo el brillo feérico que poseen, carecen de calidez y compasión. Son guerreros agresivos y duros, de modo que toman medidas drásticas para alejar a los extranjeros de sus hogares. Los intrusos que se acercan demasiado son evaluados, y después se les duerme o asusta.

Protectores del bosque. Los duendes construyen pequeños pueblos en las ramas de los árboles, en las de aquellos entes que se lo permiten y en claros verdes iluminados por el musgo, las plantas silvestres y los nenúfares. La naturaleza crece a su alrededor, y los duendes no permiten el paso a ningún extraño. Cuando ven a alguno, le alejan con susurros amenazantes entre los arbustos y el sonido de ramitas partidas en la lejanía. Las criaturas que son lo suficientemente estúpidas como para insistir en entrar en sus territorios sufren una lluvia de flechas envenenadas que los duerme profundamente. Mientras dormitan, los duendes se aprovechan de la situación para retirarse a lugares más ignotos del bosque.

Visión del corazón. Los duendes notan si una criatura es buena o malvada por el latir y los sentimientos de su corazón. Miden y evalúan el equilibrio entre sus acciones pasadas para determinar si estos corazones laten rápido por amor, aliviados por la tristeza o si están corrompidos por el odio y la avaricia. Este poder siempre les dice la verdad, ya que los corazones no mienten.

Fabricantes de venenos. En sus territorios, los duendes preparan toxinas, ungüentos, antídotos y venenos, incluyendo el veneno adormecedor con el que untan sus flechas. Se aventuran por los bosques en busca de flores extrañas, musgos y hongos, en ocasiones cruzando territorios peligrosos para hacerlo. Si están desesperados, robarán los ingredientes de los jardines de las sagas.

Bienintencionados. Dado que son jueces de los corazones y prefieren a las criaturas bondadosas, los duendes se oponen a los feéricos malignos y han jurado derrotar a los malvados señores feéricos siempre que puedan. Si se topan con aventureros que buscan acabar con alguna criatura feérica malvada o con la amenaza de los trasgos, jurarán apoyarlos e incluso podrían rescatarlos cuando menos lo esperen.

Al contrario que los pixies, los duendes no suelen entrometerse con festejos y chanzas. Son guerreros firmes, protectores y jueces, y su estricta moralidad provoca que otros feéricos los consideren demasiado serios y ariscos. Sin embargo, aquellos feéricos que respetan sus territorios se dan cuenta de que son grandes aliados en los malos tiempos.

“EL ÁRBOL TENÍA UN PUEBLITO ANIDADO EN LAS RAMAS, OS LO JURO. LO SIGUIENTE QUE SÉ ES QUE TENÍA LA CARA EN EL BARRO. ESTABA VIENDO LAS ESTRELLAS Y, CUANDO INTENTÉ LEVANTARME Y MIRAR QUÉ HABÍA PASADO, EL ÁRBOL Y EL PUEBLITO HABÍAN DESAPARECIDO.”

—RELATO DE UN EXPLORADOR SEMIORCO.



DUENDE

Feérico Diminuto, neutral bueno

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 10 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +8

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, elfo, Silvano

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1 de daño cortante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 40/160 pies, un objetivo. **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 el objetivo 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, agitándolo.

Visión del corazón. El duende toca a una criatura y averigua, mágicamente, su estado emocional actual. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma CD 10, el duende también conocerá el alineamiento de la criatura. Los celestiales, infernales y muertos vivientes fallan automáticamente esta tirada de salvación.

Invisibilidad. El duende puede, mágicamente, volverse invisible hasta que ataque, lance un conjuro o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier elemento de equipo que el duende sostenga o lleve puesto también se vuelve invisible.

DUERGAR

Humanoide Mediano (enano), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas, escudo)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencia a daño: veneno

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

Idiomas: enano, infracomún

Desafío: 1 (200 PX)

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para evitar ser hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la Luz Solar. El duergar 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

Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo).

El duergar y cualquier equipo que lleve o vista aumentan mágicamente de tamaño durante 1 minuto. Mientras sucede esto, el duergar será Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza (ya incluido en los ataques) y tendrá ventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Fuerza. Si no hay espacio suficiente para que se convierta en Grande, el duergar alcanza el tamaño máximo posible para el espacio disponible.

Pico de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante, u 11 (2d8 + 2) de daño perforante cuando está agrandado.

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, o 9 (2d6 + 2) de daño perforante cuando está agrandado.

Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo). El duergar puede, mágicamente, volverse invisible durante 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use agrandarse o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier elemento de equipo que el duergar lleve o vista también se vuelve invisible.

DUERGAR

Los tiránicos duergars, también conocidos como enanos grises, viven en fantásticas ciudades en lo más profundo del Underdark. Trabajan sin descanso para ampliar sus reinos subterráneos mediante el antiguo conocimiento de los enanos miradas de esclavos.

La mayoría de duergars (incluyendo las hembras) son calvos y de piel cenicienta. Visten ropa de colores apagados diseñada especialmente para mimetizarse con la piedra y se adornan con joyería simple que refleja su comportamiento pragmático y severo.

Esclavos para esclavistas. Los duergars fueron enanos en otro tiempo, antes de que su avaricia y sus constantes expediciones en las profundidades de la tierra los llevara a contactar con los azotamientos. Cautivos durante generaciones por los ilícitos, estos enanos consiguieron su independencia gracias a la ayuda



del dios malvado Laduguer. No obstante, la esclavitud les cambió para siempre, ya que oscureció sus espíritus y los convirtió en criaturas tan malvadas como los tiranos de los que escaparon. Pese a haberse ganado su libertad, los duergars son criaturas hoscas, pesimistas y desconfiadas, que se quejan constantemente y trabajan duramente, incapaces de recordar lo que significa estar satisfechos o felices. Su artesanía y logros se mantienen durante largos años, pero carecen de calidez u ornamentos.

Los duergars están en guerra con sus hermanos enanos y con todas las razas subterráneas. Forjan alianzas cuando les conviene, y las rompen cuando no tienen nada más que ganar de ellas. Capturan y usan a esclavos para que trabajen tan duro como ellos en el Underdark, y los consideran fuerza de trabajo gratuita y moneda de cambio.

Duros como la piedra. De la misma manera que los enanos, los duergars son de constitución fuerte. Además de su resistencia física, poseen una fortaleza mental increíble producto de sus años como esclavos de los ilícitos. La mente de un duergar es una fortaleza, capaz de deshacer ilusiones, hechizos y otros conjuros.

Nacidos de la oscuridad. El Underdark está saturado de un poder mágico extraño, que los duergars han absorbido tras generaciones de cautiverio. Por ello, los duergars son capaces de aumentar su tamaño y fuerza por un lapso corto de tiempo, convirtiéndose en poderosos guerreros del tamaño de ogros. Además, si se enfrentan a enemigos que no pueden derrotar, o si están espiando a criaturas que se acercan a sus territorios, pueden simplemente volverse invisibles para escapar en la oscuridad.

Los eones que han permanecido en el Underdark también han provocado que se les haya agudizado su visión en la oscuridad, lo que les permite ver dos veces más lejos que otros enanos en ella. Sin embargo, esto ha producido que su visión a la luz del día no sea tan buena como antes.

Señor infernal. Se sabe que Asmodeo, el señor de los Nueve Infiernos, ha tomado la forma de dioses duergars para cultivar el mal que crece en los corazones de los enanos grises. Hace de guía divino y se venga de los enemigos de estos enanos al mismo tiempo que los incita a cometer actos de tiranía cada vez mayores, mientras oculta su verdadera identidad.



ELEMENTALES

Los elementales son la encarnación de los elementos que forman el universo: aire, tierra, fuego y agua. Aunque en sus planos son poco más que energía animada, algunos lanzadores de conjuros y criaturas poderosas pueden invocarlos para que asuman una forma concreta y realicen tareas.

Elementos vivientes. En su plano original, los elementales son una fuerza vital incorpórea. Su leve conciencia se manifiesta en una forma física solo cuando se les canaliza a través de la magia. Los espíritus salvajes de fuerza elemental no poseen más deseo que moverse en el elemento que conforma su plano nativo. Como las bestias del Plano Material, estos espíritus elementales no poseen sociedad ni cultura, y tan solo una ligera noción del yo.

Conjurados por la magia. Algunos conjuros y objetos mágicos pueden invocar a un elemental, trayéndolo desde los Planos Interiores hasta el Plano Material. Los elementales se resisten de forma instintiva a ser arrancados de su hogar y obligados a servir. Por ello, una criatura que invoque a un elemental debe recurrir a su fuerza de voluntad para controlarlo.

Atados y con forma. Existen poderes mágicos capaces de atar a un espíritu elemental a una forma particular que defina un uso y función concretas. Los acechadores invisibles son elementales de aire ligados a una forma específica. De igual forma, a los elementales de agua se les puede dar la forma de extraños de agua.

La fuerza de la magia y los materiales que atan al elemental determinan hasta qué punto este es capaz de adaptarse a su nueva forma. Los gólems son espíritus elementales ligados a una realidad física, pero los débiles materiales de los que están hechos, como la carne o la arcilla, no pueden atar el poder del elemental con la suficiente fuerza. Otros materiales más resistentes, como la piedra y el hierro, requieren una magia más poderosa, pero a cambio someten al elemental con más fuerza.

Naturaleza elemental. Un elemental no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

ELEMENTAL DE AGUA

Un elemental de agua es una ola que viaja a través del suelo, volviéndose prácticamente invisible al desplazarse por masas de agua grandes. Envuelve a cualquier criatura que se interponga en su camino, inundando su boca y pulmones con la misma facilidad con la que apaga las llamas.

ELEMENTAL DE AIRE

Un elemental de aire es un torbellino de aire que parece insinuar algo parecido a un rostro. Aunque les encanta desplazarse a ras del suelo, recogiendo polvo y restos a su paso, también pueden volar y atacar desde las alturas.

Un elemental de aire es capaz de transformarse en un rugiente ciclón, creando un remolino que golpea con fuerza a las criaturas que le rodean, expulsándolas en todas direcciones.

ELEMENTAL DE FUEGO

En el centro de esta llama salvaje, en constante movimiento, se encuentra una vaga forma humanoide. Un elemental de fuego es una fuerza destructiva y caprichosa. Prende todo a su paso y reduciendo el mundo a cenizas, humo y ascuas. El agua puede detener su avance, pues reduce el tamaño de estas criaturas y las fuerza a alejarse siseando y humeando de dolor e ira.

ELEMENTAL DE TIERRA

Un elemental de tierra avanzan lentamente como si de una colina ambulante se tratara, con sus brazos de afilada piedra, fuertes como mazas, balanceándose de lado a lado. Su cabeza y su cuerpo, compuesto de tierra y piedra, algunas veces también contiene trozos de metal, gemas y minerales brillantes.

Los elementales de tierra se deslizan sobre la roca y la tierra como si fueran líquidos. Las criaturas incapaces de volar tienen mucho que temer de estos elementales, ya que pueden determinar con total precisión la localización de cualquier enemigo cercano que tenga sus pies sobre el suelo.





ELEMENTAL DE AGUA

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 30 pies, nadar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

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

Inmunidad a daño: veneno

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

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

Idiomas: acuano

Desafío: 5 (1.800 PX)

Forma de Agua. El elemental podrá entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse en él. Además, puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

Congelarse. Si el elemental recibe daño de frío, quedará parcialmente congelado y su velocidad se reducirá en 20 pies hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El elemental 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.

Anegar (Recarga 4-6). Todas las criaturas situadas en el espacio del elemental deberán hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si la falla, cada objetivo recibirá 13 (2d8 + 4) de daño contundente y, si es Grande o más pequeño, también estará agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, la criatura además estará apresada y no podrá respirar (salvo que pueda respirar bajo el agua). Si supera la tirada de salvación, la criatura será empujada fuera del espacio del elemental.

El elemental puede agarrar a una criatura Grande o hasta a dos criaturas Medianas o más pequeñas al mismo tiempo utilizando esta acción. Al principio de cada uno de los turnos del elemental, todas las criaturas que tenga agarradas recibirán 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Una criatura a 5 pies o menos del elemental puede utilizar una acción para intentar sacar a otra criatura u objeto de su interior, lográndolo si supera una prueba de Fuerza CD 14.

ELEMENTAL DE AIRE

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 0 pies, volar 90 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

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

Inmunidad a daño: veneno

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

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

Idiomas: aurano

Desafío: 5 (1.800 PX)

Forma de Aire. El elemental podrá entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse en él. Además, puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

ACCIONES

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

Torbellino (Recarga 4-6). Todas las criaturas situadas en el espacio del elemental deberán hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 13. Si la falla, el objetivo recibirá 15 (3d8 + 2) de daño contundente y será lanzando por los aires 20 pies, alejándose del elemental en una dirección aleatoria y quedando derribado. Si la criatura que ha salido despedida se golpea contra un objeto, como una pared o el suelo, 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 13 o sufrirá el mismo daño y será derribada. Si el objetivo original supera la tirada de salvación, recibirá la mitad del daño contundente y no será arrojado ni quedará derribado.



ELEMENTAL DE FUEGO

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 102 (12d10 + 36)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

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

Inmunidad a daño: fuego, veneno

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

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

Idiomas: ígneo

Desafío: 5 (1.800 PX)

Forma de Fuego. El elemental puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse. Cualquier criatura que toque al elemental o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Además, el elemental podrá entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse en él. La primera vez en un turno que se interne en el espacio de otra criatura, esta última recibirá 5 (1d10) de daño de fuego y se prenderá fuego. Si ocurre esto, la criatura recibirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos hasta que alguien utilice una acción para extinguir las llamas.

Iluminar. El elemental emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá.

Susceptibilidad al Agua. El elemental sufrirá 1 de daño de frío por cada 5 pies que se mueva en el agua o por cada galón de agua que se vierta sobre él.

ACCIONES

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques de toque.

Toque. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable, se prenderá fuego. Si ocurre esto, recibirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos hasta que una criatura utilice una acción para extinguir las llamas.



ELEMENTAL DE TIERRA

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (12d10 + 60)

Velocidad: 30 pies, excavar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: trueno

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

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

Idiomas: terrano

Desafío: 5 (1.800 PX)

Deslizarse por la Tierra. El elemental 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 a través del que se mueve.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El elemental realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño contundente.

ELFOS: DROWS

Hace decenas de miles de años, los elfos se dividieron en dos grupos: los de talante benévolos enfrentados a los de naturaleza cruel y malvada. Esta guerra terminó con los elfos bondadosos expulsando a sus hermanos malvados a las profundidades de la tierra. Allí, en cavernas oscuras e incontables laberintos de retorcidos pasadizos, los elfos oscuros, los drows, encontraron su refugio. También hallaron a su líder, la única deidad élfica que no los había abandonado. Bajo sus órdenes construyeron un imperio en el Underdark.

Hijos de Lolth. Los drows adoran a Lolth, una deidad que habita en el Abismo. Se la conoce como la Reina Araña, o la Reina Demoníaca de las Arañas, y es la figura alrededor de la cual los elfos oscuros han construido su civilización subterránea. En consecuencia, hacen todo aquello que ella exige.

Los drows, los más malvados de entre los elfos, se dejan ver poco por la superficie. Aunque planean acabar con los elfos que los desterraron, ya no se ven como exiliados. Su destino es gobernar la oscuridad y, cuando Lolth lo ordene, alzarse y destruir a sus hermanos que habitan en la superficie.

Criaturas de oscuridad. Los drows han vivido tanto tiempo bajo tierra que se han adaptado a su entorno y son capaces de ver en la oscuridad. Pero a cambio, no aguantan la luz del sol. Cuando los esclavos empiezan a escasear en el Underdark, los drows envían grupos de incursores a la superficie para capturar humanoides bajo el amparo de la oscuridad y traerlos a sus ciudades, donde los torturan hasta que logran someterlos. Más allá de estas incursiones ocasionales, los drows están más que satisfechos de permanecer en su reino subterráneo, donde se sienten seguros y poderosos.

Ciudades del Underdark. Los elfos oscuros construyen ciudades increíbles en cavernas enormes, donde abundan el agua y la comida. Su habilidad para esculpir la piedra rivaliza con la de los mejores artesanos enanos, aunque sus estructuras conservan una estética decididamente élfica. A pesar de que parecen delicados, los asentamientos drows son estructuralmente fuertes y excepcionalmente resistentes. A los drows les gusta construir en el interior de estalagmitas y estalactitas enormes, creando a partir de ellas espirales en las que habita un gran número de elfos.

Las ciudades drows son extensas urbes rodeadas de altos muros. Los visitantes que no son drows deben ocuparse de sus negocios fuera de estas murallas, desde las que se les observa detenidamente. Los elfos oscuros crían y doméstican arañas gigantes que les ayudan a proteger sus ciudades de intrusos, además de cubrirlas de hermosas telarañas que atrapan a los enemigos voladores que, de otra forma, sobrevolarían sus muros.

VARIANTE: ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS

DE LOS DROWS

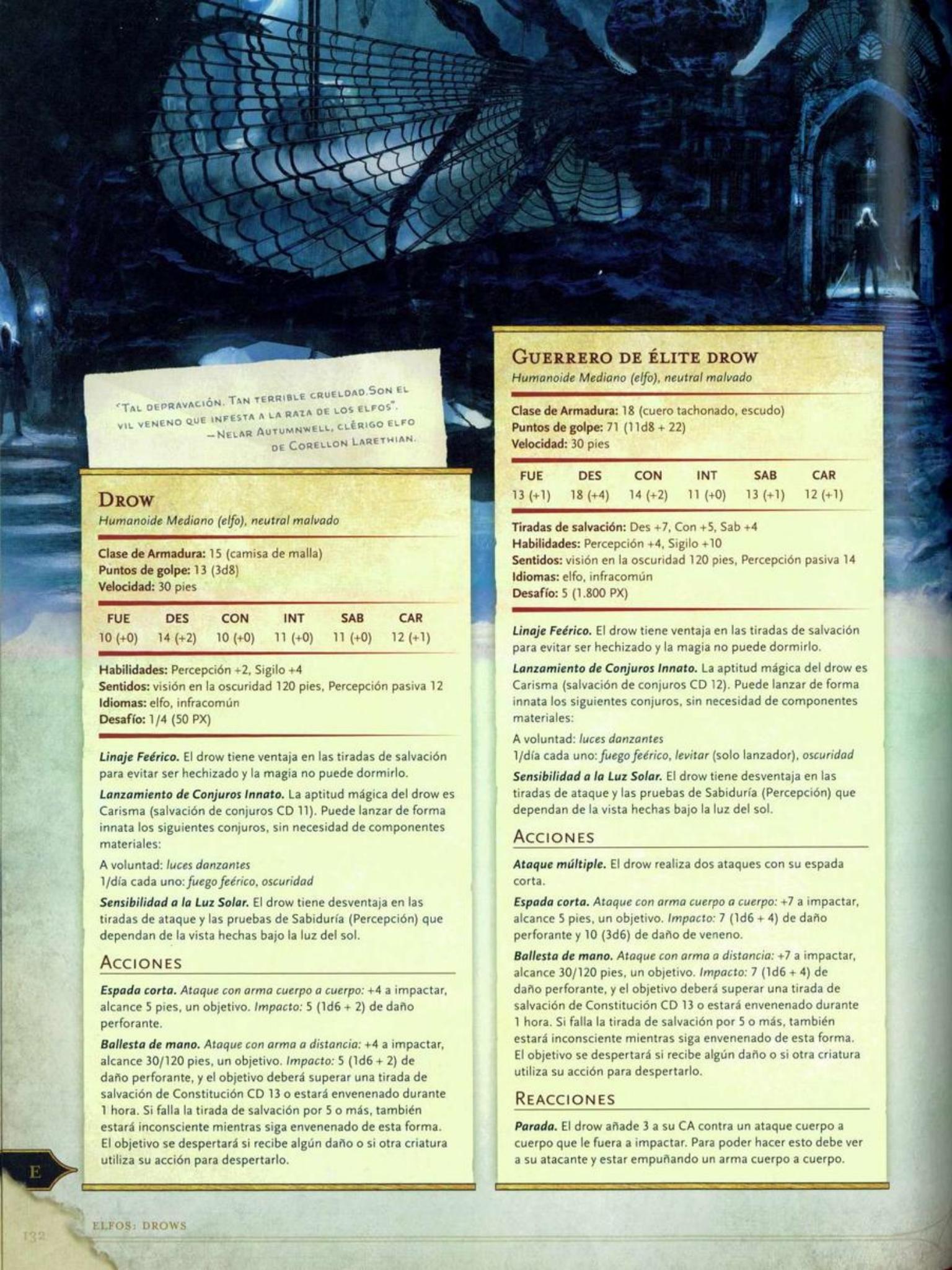
Los drows suelen utilizar armaduras y armas mágicas que pierden sus bonificadores permanentemente si se ven expuestas a la luz solar durante al menos 1 hora.

Un drow que lleve una *camisa de malla +1* y empuñe una *espada corta +1* tendrá CA 19 y un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque y daño de los ataques con espada corta.

Un **guerrero de élite drow** que lleve una *armadura de cuero tanchoñado +2* y empuñe una *espada corta +2* tendrá CA 20 y un bonificador de +2 a sus tiradas de ataque y daño de los ataques con espada corta.

Una **sacerdotisa de Lolth drow** que lleve una *cota de escamas +3* tendrá CA 19.





"TAL DEPRAVACIÓN. TAN TERRIBLE CRUELDAD. SON EL VIL VENENO QUE INFESTA A LA RAZA DE LOS ELFOS".
—NELAR AUTUMNWELL, CLÉRIGO ELFOS
DE CORELLON LARETHIAN.

DROW

Humanoide Mediano (elfo), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 13 (3d8)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 1/4 (50 PX)

Linaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del drow es Carisma (salvación de conjuros CD 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/día cada uno: *fuego feérico, oscuridad*

Sensibilidad a la Luz Solar. El drow 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

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, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará envenenado durante 1 hora. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, también estará inconsciente mientras siga envenenado de esta forma. El objetivo se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarlo.

GUERRERO DE ÉLITE DROW

Humanoide Mediano (elfo), neutral malvado

Clase de Armadura: 18 (cuero tachonado, escudo)

Puntos de golpe: 71 (11d8 + 22)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +5, Sab +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +10

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

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 5 (1.800 PX)

Linaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del drow es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/día cada uno: *fuego feérico, levitar (solo lanzador), oscuridad*

Sensibilidad a la Luz Solar. El drow 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 drow realiza dos ataques con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante y 10 (3d6) de daño de veneno.

Ballesta de mano. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará envenenado durante 1 hora. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, también estará inconsciente mientras siga envenenado de esta forma. El objetivo se despertará si recibe algún daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarlo.

REACCIONES

Parada. El drow 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.

MAGO DROW

Humanode Mediano (elfo), neutral malvado

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Engaño +5, Percepción +4, Sigilo +5

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

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 7 (2.900 PX)

Linaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del drow es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/día cada uno: *fuego feérico*, *levitar* (solo lanzador), *oscuridad*

Lanzamiento de Conjuros. El drow es un lanzador de conjuros de nivel 10. 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): *ilusión menor*, *mano de mago*, *rayo de escarcha*, *rociada venenosa*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *escudo*, *proyectil mágico*, *rayo de hechicería*

Nivel 2 (3 espacios): *alterar el propio aspecto*, *paso brumoso*, *telaraña*

Nivel 3 (3 espacios): *relámpago*, *volar*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada*, *tentáculos negros de Evard*

Nivel 5 (2 espacios): *nube aniquiladora*

Sensibilidad a la Luz Solar. El drow 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

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente o 3 (1d8 - 1) de daño contundente si se usa a dos manos. En ambos casos, también 3 (1d6) de daño de veneno.

Invocar demonio (1/Día). Mediante la magia, el drow invoca a un quasit, o intenta invocar a un demonio de las sombras con un 50 % de probabilidades de éxito. El demonio aparece en un espacio desocupado a 60 pies o menos de su invocador. Se comporta como su aliado y no podrá invocar a su vez a otros demonios. Permanecerá durante 10 minutos, hasta que su invocador muera o hasta que este los desconvoque utilizando una acción.

SACERDOTISA DE LOTH DROW

Humanode Mediano (elfo), neutral malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +6, Car +7

Habilidades: Percepción +6, Perspicacia +6, Religión +4,

Sigilo +5

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

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 8 (3.900 PX)

Linaje Feérico. La drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y la magia no puede dormirla.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la drow es Carisma (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/día cada uno: *fuego feérico*, *levitar* (solo lanzador), *oscuridad*

Lanzamiento de Conjuros. La drow es una lanzadora 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*, *piedad con los moribundos*, *resistencia*, *rociada venenosa*, *taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *detectar venenos y enfermedades*, *encantar animal*, *rayo nauseabundo*

Nivel 2 (3 espacios): *protección contra veneno*, *restablecimiento menor*, *telaraña*

Nivel 3 (3 espacios): *conjurar animales* (2 arañas gigantes), *dissipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *adivinación*, *libertad de movimiento*

Nivel 5 (2 espacios): *curar heridas en masa*, *plaga de insectos*

Sensibilidad a la Luz Solar. La drow 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. La drow realiza dos ataques con su flagelo.

Flagelo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante y 17 (5d6) de daño de veneno.

Invocar demonio (1/Día). Mediante la magia, la drow intenta invocar a una yochlol con un 30 % de probabilidades de éxito. Si fracasa en su intento, la drow recibirá 5 (1d10) de daño psíquico. De lo contrario, el demonio aparece en un despacio desocupado a 60 pies o menos de su invocador. Se comporta como su aliado y no podrá invocar a su vez a otros demonios. Permanecerá durante 10 minutos, hasta que su invocadora muera o hasta que esta los desconvoque utilizando una acción.

Magia drow. Al igual que ellos, la magia de los drows se ha adaptado a la vida bajo tierra. Además de usarla para tallar sus ciudades de piedra, también potencian sus armas, crean peligrosos objetos mágicos e invocan demonios del Abismo. Los lanzadores de conjuros drows son terriblemente arrogantes y no dudarán nunca en emplear su magia de la manera más desagradable posible.

Armas y armaduras. Los drows fabrican sus armas de adamantina, un metal oscuro y sobrenaturalmente duro. Los artesanos drows adornan sus armas y armaduras con una filigrana en forma de tela de araña y dibujos que representan arañas. Además, algunos magos imbuyen ciertos objetos con magia para hacerlos más efectivos. Sin embargo, este poder desaparece bajo la luz del sol, y es por eso que la mayoría de armas y armaduras drows pierden sus bonificadores y propiedades mágicas cuando son llevadas a la superficie.

Luchas políticas despiadadas. La política drow es despiadada y está plagada de intrigas. Cuando estos elfos trabajan juntos, es normalmente para derrotar a algún enemigo común y asegurar su supervivencia, pero estas alianzas son breves y están fraguadas de peligros.

La sociedad drow está dividida en casas nobiliarias, cada una dirigida por una matrona que busca hacer crecer el prestigio y el poder de su casa sobre todas las demás. Los familiares directos ocupan los puestos más altos, mientras que los mandos medios están llenos de drows de familias más humildes que han jurado lealtad a la casa más poderosa. En los estratos más bajos del escalafón social de una casa, aferrándose a ella como pueden, se encuentran los esclavos domésticos, una caterva de drows de baja cuna y, de vez en cuando, algún cautivo de otras razas.

Gobierno matriarcal. Lolth, a través de sus fieles sacerdotisas, dicta las normas de la sociedad drow, asegurándose de que sus órdenes y maquinaciones se llevan a cabo. Dado que Lolth es proclive a manifestarse en el Plano Material y a castigar directamente a aquellos que la desobedecen, los drows han aprendido a escuchar lo que dice y hacer lo que sus sacerdotisas ordenan.

En la sociedad drow, los varones sirven a las hembras. Un varón drow podría liderar una patrulla en el Underdark o encabezar un destacamento en la superficie, pero siempre tiene que informar a una drow hembra, ya sea su matrona o alguien que esta haya escogido de entre sus subordinadas. Aunque los drows varones pueden desempeñar casi cualquier función en la sociedad, tiene prohibido ejercer el sacerdocio y no pueden gobernar una casa noble.

Predilección por el veneno. El veneno abunda en la sociedad drow, ya sea extraído de una araña o de la flora del Underdark, y juega un papel importante en su cultura y en su política. Los magos drows preparan una toxina viscosa que deja a sus enemigos inconscientes. Se trata de un veneno con el que los guerreros drows empapan las hojas de sus espadas y los viroles de sus ballestas, ansiando interrogar y torturar a los prisioneros después del combate.

GUERRERO DE ÉLITE DROW

Estos guerreros defienden sus casas y a sus superiores contra cualquier enemigo, aunque se especializan en luchar contra enanos, gnomos y elfos (incluyendo otros drows). Suelen atacar ciudades de la superficie aprovechándose del manto de la noche y vuelven al Underdark con prisioneros y botín antes del amanecer.

Los guerreros de élite pueden ser varones o hembras.

MAGO DROW

Los varones drows nobles que carecen de la fuerza y la presencia en el combate necesaria para ser guerreros de élite no tienen otro camino más que el de la magia. Para ellos es un asunto de supervivencia. Las hembras drows con una afinidad natural por lo arcano podrían ser magas, aunque son mucho menos comunes.

SACERDOTISA DE LOLTH DROW

Las drows hembras que poseen lazos de sangre con casas nobiliarias se preparan para ser sacerdotisas de Lolth desde su nacimiento. La Reina Araña no permite a los varones asumir esta responsabilidad.

Estas sacerdotisas ejecutan la voluntad de la Reina Araña y, por ello, poseen un enorme poder e influencia en la sociedad drow. Las matronas que gobiernan las casas nobiliarias son las sacerdotisas de Lolth más poderosas, pero deben mantener un equilibrio constante entre la devoción a su familia y a la Reina Araña.

EMPÍREO

Los empíreos son los hijos celestiales de los dioses de los Planos Superiores. Se trata de seres universalmente bellos, esculturales y con gran confianza en sí mismos.

Emociones a flor de piel. Los empíreos pueden experimentar arrebatos de serenidad o ira dignos de un dios, capaces de afectar al entorno inmediato. Si son infelices, las nubes podrían llorar lágrimas de agua salada, la flora silvestre en las cercanías marchitarse, los peces aparecer muertos en lagos y ríos, o los árboles de un bosque cercano perder las hojas. Si, por el contrario, están contentos, la luz del sol podría seguirlos a todos partes, pequeños animales juguetear en sus huellas, y los pájaros llenar el aire con sus cantos.

Empíreos malvados. Algunos empíreos se han corrompido y ahora son malvados, normalmente a consecuencia de un viaje a los Planos Inferiores o a la maldición de algún dios infame. Un empíreo malvado no sobrevive mucho en los Planos Superiores y suele retirarse al Plano Material, erigiéndose en monarca de un reino mortal y comportándose como un tirano indómito.

Titanes inmortales. Los empíreos no envejecen, aunque pueden ser asesinados. Dado que pocos de ellos son capaces de imaginarse la derrota, luchan sin miedo, negándose a creer que su fin está cerca, incluso cuando se encuentran en las puertas de la muerte. En el momento en que un empíreo muere, su espíritu retorna a su plano natal. Allí, uno de sus progenitores lo resucita, salvo que tenga alguna buena razón para no hacerlo.



EMPÍREO

Celestial Enorme (titán), caótico bueno (75 %) o neutral malvado (25 %)

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 313 (19d12 + 190)

Velocidad: 50 pies, volar 50 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Tiradas de salvación: Fue +17, Int +12, Sab +13, Car +15

Habilidades: Perspicacia +13, Persuasión +15

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

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: todos

Desafío: 23 (50.000 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del empíreo es Carisma (salvación de conjuros CD 23, +15 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: caminar sobre el agua, pasar sin rastro, respirar bajo el agua, restablecimiento mayor

1/Día cada uno: comunión, desplazamiento entre planos (solo lanzador), dispar el bien y el mal, terremoto, tormenta de fuego

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

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

Armas Mágicas. Los ataques con arma del empíreo son mágicos.

ACCIONES

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 31 (6d6 + 10) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estará aturdido hasta el final del siguiente turno del empíreo.

Rayo. Ataque de conjuro a distancia: +15 a impactar, alcance 600 pies, un objetivo. Impacto: 24 (7d6) de daño de uno de los siguientes tipos de daño (el empíreo elige cuál): ácido, frío, fuego, fuerza, radiante, relámpago o trueno.

ACCIONES LEGENDARIAS

El empíreo 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 empíreo recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Atacar. El empíreo realiza un ataque.

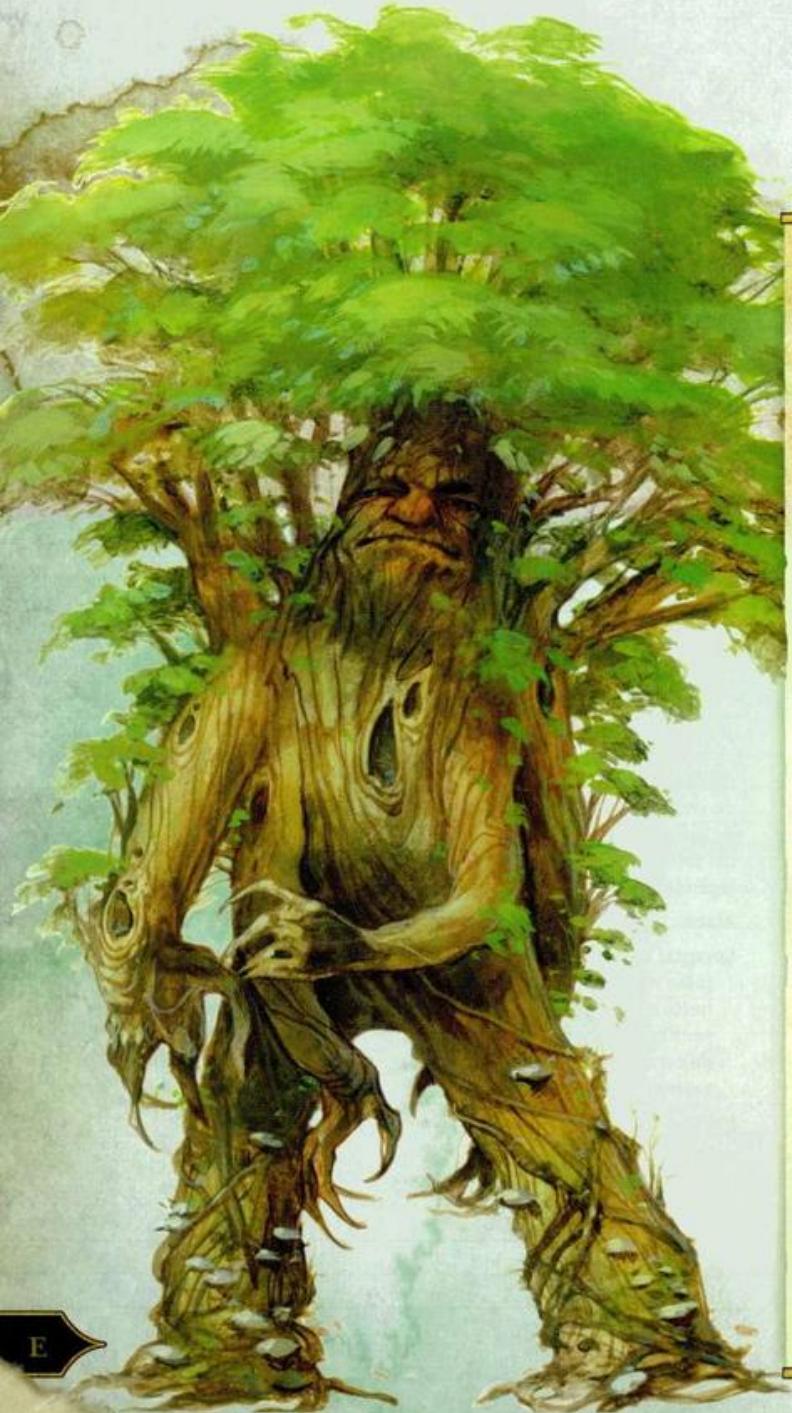
Levantar la moral. El empíreo levanta la moral de todas las criaturas no hostiles que se encuentren a 120 pies o menos de él hasta el final de su próximo turno. Estas criaturas no podrán ser hechizadas ni asustadas, y tendrán ventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación hasta el final del siguiente turno del empíreo.

Impacto estremecedor (cuesta 2 acciones). El empíreo golpea el suelo con su maza, lo que provoca un temblor de tierra. Todas las criaturas situadas sobre el suelo y a 60 pies o menos del empíreo deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 25 o serán derribadas.

ENT

Los ents son árboles despertados que habitan en bosques antiguos. Aunque prefieren pasar los días, meses y años en una quietud contemplativa, protegen con ferocidad los bosques, que son su herencia, de amenazas exteriores.

El árbol durmiente despierta. Un árbol destinado a convertirse en ent medita durante un prolongado ciclo de estaciones, viviendo con normalidad durante décadas o siglos antes de darse cuenta de su potencial. Los árboles solo se despiertan en determinadas circunstancias y en lugares donde abunda la magia natural. Tanto los ents como los druidas poderosos pueden notar cuándo un árbol tiene este potencial y lo protegerán en sus arboledas secretas mientras se acerca el momento del despertar. Durante este despertar, un proceso largo, el árbol desarrolla en su corteza marcas parecidas a una cara,



una división en su tronco se convierte en piernas, y dos grandes ramas se inclinan para hacer las veces de brazos. Cuando por fin está preparado, arranca sus piernas del abrazo de la tierra y se une a sus hermanos para proteger los bosques.

Guardianes de leyenda. Después de despertar, los ents siguen creciendo como lo hacía antes. Los nacidos de los árboles más grandes pueden alcanzar alturas enormes mientras desarrollan un poder mágico innato sobre plantas y animales. Estos ents son capaces de animar plantas, que usan para capturar y atrapar a intrusos. También pueden llamar a criaturas salvajes para que les ayuden o transmitan mensajes a lo largo de grandes distancias.

Protectores de la naturaleza. Incluso después de despertar, los ents emplean gran parte de su tiempo viviendo como árboles. Mientras están enraizados, los ents siguen siendo conscientes de lo que ocurre a su alrededor y pueden percibir los efectos de eventos que suceden a millas de distancia de su posición, simplemente sintiendo los cambios sutiles a su alrededor.

Es poco probable que los leñadores que no talan los árboles más sanos y los cazadores que solo cazan lo que necesitan provoquen la ira de un ent. Sin embargo, aquellas criaturas que usan el fuego descuidadamente, envenenan el bosque o destruyen grandes árboles, (especialmente aquellos a punto de despertar) se enfrentarán su furia.

ENT

Planta Enorme, caótica buena

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 138 (12d12 + 60)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: contundente, perforante

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común, druídico, elfo, silvano

Desafío: 9 (5.000 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el ent es indistinguible de un árbol normal y corriente.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El ent realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (3d6 + 6) de daño contundente.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +10 a impactar, alcance 60/180 pies, un objetivo. Impacto: 28 (4d10 + 6) de daño contundente.

Animar árboles (1/Día). El ent anima mágicamente a hasta dos árboles que se encuentren a 60 pies o menos y pueda ver. Estos árboles tienen el mismo perfil que el ent, con las siguientes excepciones: sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son de 1, no pueden hablar, y solo poseen la acción de golpe. Los árboles se comportan como aliados del ent. Cada árbol permanecerá animado durante 1 día, salvo que él o el ent mueran, se alejen más de 120 pies o el ent utilice una acción adicional para transformarlo de nuevo en un árbol inanimado. Cuando deje de estar animado, el árbol intentará enraizarse.

ESFINGES

Las esfinges son los guardianes solitarios de los secretos y tesoros de los dioses. En sus guaridas, llenas de los huesos de aquellos que no superaron su prueba, observan atentamente a los grupos de aventureros que se presentan ante ellas. Esta criatura posee una imponente pareja de alas, que nacen de su costado, y su rubio y musculoso cuerpo de león posee unas zarpas capaces de partir a un humanoide en dos.

Guardianes divinos. Las esfinges prueban la valía de aquellos que buscan los tesoros de los dioses, ya sean estos secretos olvidados, poderosos conjuros, artefactos o portales mágicos. Las criaturas que se enfrentan a la prueba de una esfinge deben superarla o morir en el intento. Solo los que merecen el éxito sobreviven. Las esfinges asesinan al resto.

Algunas de estas esfinges son sumas sacerdotisas de los dioses que las crearon, pero la mayoría son simplemente espíritus encarnados, traídos al mundo mortal gracias a una oración devota o la intervención directa de una deidad. Las esfinges mantienen su vigilia sin descanso, ya que no necesitan comer ni dormir. Pocas veces se relacionan con otras esfinges, ya que no conocen más vida que su misión sagrada.

Pruebas mágicas. Los secretos y tesoros que las esfinges guardan están bajo protección divina, por lo que el acceso que lleva a ellos se desvanece si no se tiene éxito en la prueba. Incluso aquellos aventureros que logren derrotar a una esfinge en combate serán incapaces de conseguir el tesoro que buscaban. Y, además, se granjearán la enemistad del dios que puso a la esfinge como guardiana.

A veces, las deidades benignas otorgan a las esfinges el poder para expulsar a aquellos que fallan su prueba, transportándolos a lugares remotos y asegurándose de que nunca volverán a encontrar la guarida. Aunque la mayoría de veces, las esfinges se limitan a destrozar a los que fracasan en la prueba.

Seres de otros planos. Los mortales que se encuentran con estas criaturas lo suelen hacer en tumbas y ruinas antiguas, pero algunas pueden acceder a reinos de otros planos. Una conversación con una esfinge que comenzó entre muros de piedra semiderruidos podría, de pronto, cambiar de ubicación a algún lugar extraño, como el tablero de un juego descomunal o un terrible acantilado que los aventureros deben trepar mientras una fuerte tormenta les azora. De hecho, algunas esfinges deben ser traídas de lugares como estos, invocadas para que aparezcan en sus guaridas desiertas. Solo aquellos a quienes las esfinges consideren dignos tendrán acceso a su reino.

Esfinges caídas. Ya sea debido al peso de las eras, al remordimiento por haber asesinado a inocentes o a los sueños de grandeza producto de quienes tratan de negociar con ellas, algunas esfinges se liberan de sus órdenes divinas. Pero, aunque el alineamiento de una esfinge y sus lealtades cambien, nunca abandonará el lugar que protege ni revelará sus secretos a criaturas indignas.

ANDROESFINGE

Los androesfinges poseen la cabeza de un humanoide macho sobre su cuerpo de león. Gruñones y huraños, suelen comenzar sus conversaciones con insultos u observaciones negativas. Pero bajo este comportamiento arisco y seco se esconde un corazón noble. No desean mentir o engañar, pero tampoco entregarán la información que poseen libremente. Escogerán con cuidado sus palabras.

Los androesfinges ponen a prueba el valor y el denuedo de quienes los buscan, y no solo con las pruebas a los que los somete, sino también mediante su terrible rugido. Este terrible sonido, que puede oírse a millas de distancia, aterroriza y ensordece a las criaturas cercanas. Los que superen sus pruebas serán recompensados con un *festín de héroes*.

GINOESFINGE

Las ginoesfinges poseen la cabeza de una humanoide hembra. La mayoría tienen un semblante digno de una reina mortal, pero otras tienen rasgos salvajes y leoninos. Sus ojos ven más allá del tiempo y el espacio, y atraviesan velos de invisibilidad y magia. Aquellos que miran profundamente en ellos podrían acabar desplazados mágicamente a lugares remotos, donde les aguarda una ardua prueba.

Una ginoesfinge es prácticamente una biblioteca viviente, llena de conocimiento. Plantean acertijos y adivinanzas a quienes aspiran a conocer sus secretos, para poner a prueba su inteligencia. Algunas ginoesfinges están dispuestas a negociar un precio a cambio de su tesoro o sus favores, pero solo con aquellos aventureros que demuestren su valía.

LA GUARIDA DE UNA ESFINGE

Las esfinges rigen sobre templos, sepulcros o cámaras antiguas, que ocultan secretos de los dioses y tesoros fuera del alcance de los mortales.

ACCIONES EN GUARIDA

En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), la esfinge es capaz de realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos mágicos siguientes, pero no podrá utilizar el mismo efecto hasta que finalice un descanso corto o largo.

- El fluir del tiempo se ve modificado, por lo que todas las criaturas en la guarida deberán volver a tirar iniciativa. La esfinge puede, si quiere, no tirar de nuevo.
- El tiempo se ve alterado de tal forma que todas las criaturas situadas en la guarida deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. De lo contrario, envejecerán o rejuvenecerán (la esfinge elige) 1d20 años. Con todo, nunca pueden llegar a tener menos de 1 año de edad. Unconjuro de *restablecimiento mayor* devolverá a la criatura a su edad natural.
- El discurrir del tiempo en el interior de la guarida se ve trasladado, haciendo que todo lo que se encuentra en ella avance 10 años hacia el futuro o hacia el pasado (la esfinge elige). Solo la esfinge es inmediatamente consciente del paso del tiempo. Un conjuro de *deseo* devolverá al lanzador y a otras siete criaturas elegidas por él al punto de la línea temporal en el que debían estar.
- La esfinge se transporta a ella misma y a hasta siete criaturas que pueda ver y se encuentren dentro de su guarida a otro plano de existencia. Como, tras hacer esto, se hallarán fuera de la guarida, la esfinge no será capaz de emplear sus acciones en guarida, pero podrá utilizar una acción adicional durante su turno para transportarse a ella misma y a hasta siete criaturas de vuelta a su guarida.

"REDONDA, MAS PLANA COMO TABLA DE MADERA
DE LOS SEÑORES LUPINOS ES ALTAR
JOYA EN SATÉN NEGRO, PERLA EN LA MAR
PERENNE, SIEMPRE CAMBIANTE, IMPERECEDERA".
—ACERTIJO DE LA GINOESFINGE DE LA MONTAÑA
DEL PENACHO BLANCO.



ANDROESFINGE

Monstruosidad Grande, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 199 (19d10 + 95)

Velocidad: 40 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +11, Int +9, Sab +10

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Percepción +10, Religión +15

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

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 20

Idiomas: común, esfinge

Desafío: 17 (18.000 PX)

Inescrutab. La esfinge es inmune a cualquier efecto que intente percibir sus emociones o leer sus pensamientos, así como a los conjuros de adivinación a los que ella no quiera ser sometida. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) para determinar las intenciones de la esfinge o si es sincera tienen desventaja.

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la esfinge son mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. La esfinge es una lanzadora de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los conjuros de clérigo siguientes:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada, piedad con los moribundos, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar el bien y el mal, detectar magia, orden imperiosa*

Nivel 2 (3 espacios): *restablecimiento menor, zona de la verdad*

Nivel 3 (3 espacios): *dispar magia, don de lenguas*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro, libertad de movimiento*

Nivel 5 (2 espacios): *golpe flamígero, restablecimiento mayor*

Nivel 6 (1 espacio): *festín de héroes*

ACCIONES

Ataque múltiple. La esfinge realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10 + 6) de daño cortante.

Rugir (3/Día). La esfinge emite un rugido mágico. Cada vez que ruja antes de finalizar un descanso largo, este rugido será más fuerte y el efecto diferente, tal y como se describe a continuación. Todas las criaturas que se encuentren a 500 pies o menos de la esfinge y sean capaces de oír el rugido deberán realizar una tirada de salvación.

Primer rugido. Las criaturas que fallen una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 estarán asustadas durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Segundo rugido. Las criaturas que fallen una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 estarán asustadas y ensordecidas durante 1 minuto. Un objetivo asustado también estará paralizado, y podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Tercer rugido. Las criaturas deberán realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18. Si la fallan, sufrirán 44 (8d10) de daño de trueno y estarán derribadas. Si la superan, recibirán la mitad de ese daño y no serán derribadas.

ACCIONES LEGENDARIAS

La esfinge 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 esfinge recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ataque de garra. La esfinge realiza un ataque con una de sus garras.

Teletransporte (cuesta 2 acciones). La esfinge se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, a un espacio desocupado que se encuentre a un máximo de 120 pies y pueda ver.

Lanzar conjuro (cuesta 3 acciones). La esfinge lanza un conjuro de los de su lista de preparados. Deberá utilizar un espacio de conjuro de la forma normal.



GINOESFINGE

Monstruosidad Grande, legal neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 40 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Habilidades: Conocimiento Arcano +12, Historia +12,

Percepción +8, Religión +8

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

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: común, esfinge

Desafío: 11 (7.200 PX)

Inescrutable. La esfinge es inmune a cualquier efecto que intente percibir sus emociones o leer sus pensamientos, así como a los conjuros de adivinación a los que ella no quiera ser sometida. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) para determinar las intenciones de la esfinge o si es sincera tienen desventaja.

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la esfinge son mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. La esfinge es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro).

No necesita componentes materiales para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, escudo, identificar*

Nivel 2 (3 espacios): *localizar objeto, oscuridad, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia, don de lenguas, levantar maldición*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro, invisibilidad mejorada*

Nivel 5 (1 espacio): *conocer las leyendas*

ACCIONES

Ataque múltiple. La esfinge realiza dos ataques con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante.

ACCIONES LEGENDARIAS

La esfinge 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 esfinge recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ataque de garra. La esfinge realiza un ataque con una de sus garras.

Teletransporte (cuesta 2 acciones). La esfinge se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, a un espacio desocupado que se encuentre a un máximo de 120 pies y pueda ver.

Lanzar conjuro (cuesta 3 acciones). La esfinge lanza un conjuro de los de su lista de preparados. Deberá utilizar un espacio de conjuro de la forma normal.



ESPANTAPÁJAROS

Cuando llega la época de la cosecha, cuando la muerte visita el mundo crepuscular y los brotes del verano inclinan sus marcas cabezas, los inquietantes espantapájaros se yerguen silenciosos, custodiando campos vacíos. Estos estoicos centinelas, con inmortal paciencia, guardan vigilía haya viento, tormenta o una inundación, atados a las órdenes de sus amos y dispuestos a aterrorizar a sus presas con sus rostros de tela o a despedazarlos con sus garras como cuchillas.

Autómatas alimentados por un espíritu. Cada espantapájaro cobra vida gracias al espíritu de una criatura malvada que fuera asesinada. Esta alma, que queda atada al autómata, le dona de propósito y movilidad. Esta presencia inquietante de más allá de la muerte les permite inspirar temor a aquellos que los miran. A menudo, las sagas y las brujas atan espíritu de demonios a sus espantapájaros, pero, en realidad, cualquier espíritu malvado serviría. Aunque es posible que se manifiesten algunos de rasgos de personalidad del espíritu, los espantapájaros no recuerdan nada de su vida pasada y se dedicarán en exclusiva a servir a su creador. Si este muere, el espantapájaro tratará de obedecer su última orden, vengará la muerte de su señor o se autodestruirá.

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

ESPANTAPÁJAROS

Autómata Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 30 pies

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

Vulnerabilidad a daño: fuego

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

Inmunidad a daño: veneno

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

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

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

Desafío: 1 (200 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el espantapájaro es indistinguible de un espantapájaro inanimado normal y corriente.

ACCIONES

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

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (2d4 + 1) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o estará asustada hasta el final del siguiente turno del espantapájaro.

Mirada pavorosa. El espantapájaro elige a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. Si el objetivo puede observar al espantapájaro, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o estará asustado mágicamente hasta el final del siguiente turno del espantapájaro. La criatura asustada también está paralizada.

ESPECTRO

Los espectros, seres incorpóreos, son los espíritus furiosos de aquellos humanoides a los que les ha sido vedado el paso al más allá. Ya no poseen ningún vínculo con su vida pasada y están condenados a vagar por el mundo para siempre. Algunos aparecen cuando la magia oscura o el toque de una aparición separa por la fuerza el alma del cuerpo de un ser vivo.

Más allá de toda redención. Cuando un fantasma pone fin a sus asuntos, puede descansar en paz. A los espectros, por el contrario, no les espera el mismo destino. Está condenado a permanecer en el Plano Material y su único destino es el olvido que se producirá cuando su alma sea destruida. Hasta entonces, deberá cargar con su solitaria existencia en lugares desolados, mientras pasan los siglos en el mundo que le rodea.

Odio eterno. Al contemplar a una criatura viva, los espectros no pueden evitar pensar en todo aquello que nunca más podrán tener. Esto les llena de una tristeza e ira tal que solo pueden aplacarlas destruyendo a la fuente de su dolor. Matan rápido y sin piedad, ya que solo quitar una vida puede proporcionales satisfacción. Sin embargo, independientemente de cuántas vidas haya tomado, siempre sucumbirán a la ira y la melancolía.

Habitantes de la oscuridad. La luz representa una fuente de vida de la que ningún espectro puede disfrutar, y eso les duele. Cuando cae la noche, abandonan sus lugares de descanso para buscar criaturas a las que asesinar, con el conocimiento de que pocas armas son capaces de causarles daño. Con la primera luz del alba se retiran a su oscura guarida, donde esperan la llegada de una nueva noche.

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

VARIANTE: POLTERGEIST

Los poltergeists son un tipo específico de espectro; los espíritus confusos e invisibles de individuos que fallecen sin saber cómo. Muestran su ira empujando a criaturas y objetos mediante el poder de su fragmentada mente.

Un poltergeist posee un valor de desafío de 2 (450 PX) y el atributo siguiente.

Invisibilidad. El poltergeist es invisible.

Además, el poltergeist posee las siguientes acciones en lugar del "consumir vida" de los espectros normales.

Colpe enérgico. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) de daño de fuerza.

Empujón telequinético. El poltergeist elige a una criatura o un objeto desatendido que se encuentre a 30 pies o menos. Para que puedan verse afectados por este efecto mágico, la criatura deberá ser Mediana o más pequeña y el objeto pesar, como mucho, 150 libras.

Si el objetivo es una criatura, el poltergeist realizará una tirada enfrenteada de su Carisma contra la Fuerza del objetivo. Si el poltergeist gana, lanzará a la criatura hasta 30 pies en cualquier dirección, incluso hacia arriba. Además, si el objetivo entra en contacto con una superficie dura o un objeto pesado, recibirá 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que se haya desplazado.

En cambio, si el objetivo es un objeto que no esté llevando ni vistiendo nadie, el poltergeist lo arroja 30 pies en cualquier dirección. También podrá usarlo como arma a distancia, atacando con él a una criatura que se encuentre en el camino del objeto (+4 a impactar) y causando 5 (2d4) de daño contundente si impacta.



ESPECTRO

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 0 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

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

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

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

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

Idiomas: entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

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

Sensibilidad a la Luz Solar. El espectro 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

Consumir vida. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) de daño necrótico. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en la cantidad de daño recibida. Esta reducción permanecerá hasta que la criatura finalice un descanso largo. Si este ataque reduce los puntos de golpe máximos de la criatura a 0, morirá.



ESQUELETO

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de armadura)

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

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

Idiomas: entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

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

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

ESQUELETOS

Es posible lograr que un esqueleto se levante insuflándole magia oscura. Estos monstruos obedecen las invocaciones de los lanzadores de conjuros que los convocan desde cementerios pedregosos y campos de batalla, o se alzan en los lugares saturados de muerte y pérdida, despertados por el estímulo de la magia nigromántica o la presencia de un mal que corrompe lo que toca.

Muertos animados. Sea cual sea la fuerza que despierta a los esqueletos, les imbuye de una vitalidad oscura, uniendo articulación con articulación y reconstruyendo los miembros desmantelados. Esta energía los comina a avanzar, e incluso a pensar de una manera rudimentaria, pero solo como meras imitaciones de lo que una vez fueron. Estos esqueletos no recuerdan nada de su pasado. No obstante, si se consigue resucitar a un esqueleto se recuperarán tanto su cuerpo como su alma originales, expulsando al espíritu muerto viviente que animaba los huesos.

Aunque la mayoría de estos monstruos son los restos animados de humanos y otros humanoides muertos, se pueden crear esqueletos a partir de los huesos de cualquier criatura. Esto da lugar a huestes de seres tan terribles como únicos.

Siervos obedientes. Los esqueletos alzados mediante un conjuro están vinculados a la voluntad de su creador. Siguen sus órdenes al pie de la letra, sin cuestionarlas ni tener en cuenta las consecuencias. Como interpretan literalmente las órdenes que reciben y su obediencia es ciega, les cuesta adaptarse a cambios en las circunstancias. No pueden leer, hablar, transmitir emociones o comunicarse salvo asintiendo, negando o señalando. Sin embargo, son capaces de realizar tareas relativamente complejas.

Pueden luchar con armas y vestir armaduras, recargar y disparar una catapulta o fundíbulo, trepar por una escalera de asedio, formar un muro de escudos o arrojar aceite hirviendo. Con todo, deben recibir instrucciones específicas de cómo realizar cada una de estas tareas.

Aunque carecen de la inteligencia que poseían en vida, los esqueletos no son descrebrados. Antes de partirse las extremidades intentando abrirse paso a través de una puerta de hierro, tratarán de abrirla girando un pomo. Y, si así no lo consiguen, buscarán otros medios de abrirla o un camino alternativo.

Criaturas de hábitos. A veces, los esqueletos independientes, temporal o permanentemente liberados del control de sus maestros, repiten comportamientos de su existencia pasada mecánicamente, ejecutando las tareas que solían realizar en vida. El esqueleto de un minero podría coger un pico y comenzar a golpear muros de piedra; el de un guardia ponerse a vigilar una puerta al azar; el de un dragón tumbarse sobre una pila de tesoros; y el de un caballo masticar hierba que jamás alcanzará ningún estómago. Si se queda solo en un salón de baile, el esqueleto de un noble podría ponerse a danzar por toda la eternidad.

Cuando los esqueletos se topan con criaturas vivas, su energía nigromántica los fuerza a matarlas salvo que sus maestros les ordenen lo contrario. Atacan sin piedad y combaten hasta ser destruidos, ya que tienen poca conciencia de sí mismos y aún menos instinto de supervivencia.

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



MINOTAURO ESQUELETO

Muerto viviente Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d10 + 18)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

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

Idiomas: entiende abisal pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el esqueleto 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 recibirá 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.

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.

CABALLO DE GUERRA ESQUELETO

Muerto viviente Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de barda)

Puntos de golpe: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

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

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

ACCIONES

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



ESTIRGE

Estas horribles criaturas voladoras parecen un cruce entre un murciélagos enorme y un mosquito gigante. Sus patas terminan en pinzas afiladas y su larga probóscide azota el aire en busca de su próxima comida.

Las estirges se alimentan de la sangre de seres vivos, pegándose a ellos y drenándolos poco a poco. Aunque no son un peligro cuando son pocos, una bandada de estirges puede representar una amenaza formidable, ya que estas criaturas tienen la oportunidad de volver a adherirse a sus debilitadas víctimas en cuanto estas consiguen quitárselas de encima.

Chupar sangre. Las estirges atacan posándose sobre su víctima, encontrando un punto vulnerable y clavando su probóscide en la carne mientras sujetan al objetivo mediante sus pinzas. Una vez se han saciado, se separan y alejan volando, para digerir su comida.

ESTIRGE

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 10 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

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

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

ACCIONES

Chupar sangre. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, y la estirge se engancha al objetivo. Esta no atacará mientras esté enganchada. En lugar de eso, al inicio de cada uno de los turnos de la estirge, el objetivo perderá 5 (1d4 + 3) puntos de golpe debido a la pérdida de sangre.

La estirge puede desengancharse utilizando 5 pies de su movimiento. Lo hará tras chupar 10 puntos de golpe en forma de sangre de su objetivo o cuando este muera. Cualquier criatura, incluyendo el objetivo, puede usar una acción para desenganchar a la estirge.



ETTERCAP

Los ettercaps son arañas humanoides que pastorean, alimentan y vigilan arañas igual que un pastor cuidaría de su rebaño. Moran en la profundidad de bosques remotos.

Los ettercaps tienen en el abdomen unas glándulas capaces de segregar una seda pegajosa, que disparan contra sus víctimas para cegarlas, atraparlas o estrangularlas. También pueden tejer telarañas con las que crear redes y trampas, además de adornar con ellas sus guaridas.

Asesinos silenciosos. Los ettercaps acechan a los aventureros y exploradores que penetran en sus territorios. Estos pobres desdichados suelen encontrar su fin al caer en una trampa o verse atrapados en zonas del bosque cubiertas de telarañas. Otras víctimas caen estranguladas por los ettercaps o sucumben a sus mordiscos envenenados.

Explotadores silvános. Aunque habitan en la espesura, los ettercaps no tienen ningún interés en vivir en armonía con la naturaleza. Un bosque infestado de ettercaps se transforma en un lugar sombrío, atestado de telas de araña y plagado de arañas e insectos gigantes y otros depredadores siniestros. Las criaturas que viajan por esos bosques se pierden pronto en un laberinto de redes de las que cuelgan los huesos y tesoros de las víctimas de los ettercaps.

Enemigos de lo feérico. Los ettercaps son los enemigos naturales de las criaturas feéricas. Estos infames monstruos preparan trampas para capturar a duendes y pixies, a los que devoran con ganas, y son capaces de rodear con sus telas el árbol de una dríade en un vano intento de atraparla. Los feéricos, que en cualquier otra circunstancia se comportarían tímidamente, llegan incluso a solicitar la ayuda de los viajeros con los que se cruzan, pidiéndoles que se deshagan de la infestación de ettercaps, ya que ellos carecen de los medios necesarios para lidiar con estas malévolas criaturas.

VARIANTE: ESTRANGULAR CON TELARAÑAS

Algunos ettercaps disfrutan estrangulando a sus presas utilizando lazos hechos a partir de sus telarañas. Un ettercap armado de esta forma podrá realizar la acción siguiente en lugar de sus garras.

Estrangular con telarañas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura Mediana o Pequeña a la que el ettercap pueda atacar con ventaja. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente, y el objetivo está agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura no podrá respirar y el ettercap tendrá ventaja en las tiradas de ataque contra ella.

ETTERCAP

Monstruosidad Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

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

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

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Trepas cual Arácnido. El ettercap 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 ettercap sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha tela.

Caminar por Telarañas. El ettercap ignora todas las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ettercap 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, una criatura. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante y 4 (1d8) de daño de veneno. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o estará envenenado 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.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño cortante.

Telaraña (Recarga 5-6). Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura Grande o más pequeña. Impacto: La criatura está apresada por la telaraña. El objetivo apresado puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 11, escapando de la telaraña si tiene éxito. Este efecto también terminará si la telaraña es destruida. Esta posee CA 10, 5 puntos de golpe, es vulnerable a daño de fuego y es inmune a daños contundente, psíquico y de veneno.



ETTIN

Gigante Grande, caótico malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4

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

Idiomas: gigante, orco

Desafío: 4 (1.100 PX)

Dos Cabezas. El ettin 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.

Vigilante. Siempre que una de las cabezas del ettin está dormida, la otra está despierta.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ettin realiza dos ataques: uno con su hacha de guerra y otro con su lucero del alba.

Hacha de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Lucero del alba. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño perforante.

ETTIN

Los ettins son desagradables gigantes de dos cabezas con una forma de comportarse tosca y vulgar, que recuerda a la de los orcos. Nunca se bañan si pueden evitarlo y su gruesa piel, cubierta por pieles pestilentes, suele estar cubierta de barro y mugre. Su largo y fibroso pelo cuelga hecho una maraña y sus bocas, llenas de dientes y colmillos retorcidos, son la fuente de un aliento apestoso.

Doble personalidad. En cada una de las dos cabezas de un ettin residen un individuo independiente, pero ambas están atrapadas en un mismo cuerpo, enorme y brutal. Cada cabeza posee su propia mente, personalidad y nombre; sus propios gustos y manías. Unidas desde su nacimiento, estas mentes prácticamente nunca se han sentido solas o han disfrutado de un momento de intimidad. Esta familiaridad engendra desprecio, y por ello los ettins se pasan el día discutiendo consigo mismo. Sus dos cabezas están constantemente ofendidas por las ofensas de la otra.

Cuando otras criaturas hablan con un ettin, combinan los nombres de las dos cabezas para formar un nombre compuesto se refiera a la criatura en su conjunto. Si un ettin tiene, por poner un ejemplo, una cabeza llamada Hargo y otra llamada Vargo, lo normal es dirigirse a él como Hargovargo.

Vidas solitarias. Aunque un ettin discute consigo mismo constantemente, le resulta aún más difícil tratar con otros ettins, ya que una conversación entre dos de ellos degenera rápidamente en un concurso de gritos entre cuatro cabezas agresivas. Por ello, la mayoría de ettins son criaturas solitarias, que solo se reúnen para procrear.

Las dos cabezas de un ettin poseen siempre el mismo sexo y un cuerpo acorde a este. Las hembras son el género dominante entre estas criaturas y son ellas quienes inician los rituales de apareamiento ettin. Después de encontrar un cubil adecuado, la ettin caza y conquista al varón, que cuida de ella y la alimenta durante los seis meses que dura el embarazo. La hembra libera al ettin macho de sus obligaciones en cuanto nace la cría. De forma similar, cuando el hijo tiene la edad suficiente como para cazar por sí mismo es expulsado por la madre, que abandona el cubil.

Dos cabezas son mejor que una. Cuando están concentradas en un asunto que las beneficia a ambas o supone una amenaza para las dos, las cabezas de un ettin pueden dejar de pelear y dedicarse por completo a la tarea en cuestión. Los ettins luchan con un arma en cada mano, realizando ataques gemelos, cada uno de ellos dirigido por una de sus dos cabezas. Cuando duermen, una de las dos cabezas se mantiene siempre alerta por si alguien osa perturbar su soledad, su único momento de intimidad.

Lazos con los orcos. En los dialectos más antiguos de la lengua común, la palabra "ettin" significa "gigante feo". Las leyendas cuentan que unos orcos se encontraron un templo dedicado a Demogorgon y su magia los transformó en pantomimas gigantes del bicefálico Príncipe de los Demonios. Medio locas, estas desdichadas criaturas se esparcieron por el mundo, convirtiéndose en los primeros ettins.

Sea cual sea la verdad el verdadero origen de los ettins, lo cierto es que los orcos los consideran sus primos lejanos y, en ocasiones, algunas tribus orcas tantean a los ettins para que sirvan como guardias, exploradores o saqueadores. No es que los ettins sean particularmente leales a los orcos que se ocupan de ellos, pero la promesa de comida y tesoro les basta.

EXTRAÑO DE AGUA

Los extraños de agua son guardianes elementales vinculados a una localización concreta, que debe estar llena de agua, como puede ser un pozo o una fuente. Mientras permanezcan sumergidos, serán invisibles, ya que su forma serpentina solo es obvia cuando emergen para atacar, aplastando a cualquier criatura salvo a su invocador y a aquellos que este haya designado como intocables. Cuando son destruidos, estos elementales se transforman en agua inerte, normal y corriente.

Extraños bondadosos y malvados. Como la mayoría de elementales, los extraños de agua no entienden los conceptos del bien y del mal. Sin embargo, aquellos vinculados a aguas sagradas o impías asumen comportamientos consecuentes con el lugar en el que se encuentran, convirtiéndose en criaturas neutrales buenas o neutrales malvadas.

Los extraños neutrales buenos tratan de asustar a los intrusos en lugar de asesinarlos, mientras que los neutrales malvados disfrutan acabando con sus víctimas y podrían incluso traicionar a su invocador. Estas criaturas perderán su alineamiento malvado si las aguas son purificadas con un conjuro de *purificar comida y bebida*.

Naturaleza elemental. Un extraño del agua no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

"ANTES DE BEBER DE UNA FUENTE O DE UN ESTANQUE, TIRA DENTRO UNA MONEDA DE COBRE. ES UN PEQUEÑO PRECIO A PAGAR A CAMBIO DE TU VIDA".
—28 REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN MAZMORRAS DE X EL MÍSTICO.

EXTRAÑO DE AGUA

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 58 (9d10 + 9)

Velocidad: 0 pies, nadar 60 pies

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

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y acuano, pero no puede hablar

Desafío: 3 (700 PX)

Invisible en el Agua. Mientras permanezca completamente sumergido en el agua, el extraño será invisible.

Atado al Agua. El extraño morirá si abandona el agua a la que está atado o si dicha masa de agua es destruida.

ACCIONES

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. **Impacto:** 13 (3d6 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, es agarrado (CD 13 para escapar) y será arrastrado 5 pies hacia el extraño de agua. Hasta que el agarre finalice, la criatura también estará apresada, el extraño intentará ahogarla, y este no podrá constreñir a otro objetivo.





F

FANTASMA

Los fantasmas son almas de criaturas que antes estuvieron vivas, pero que se encuentran atadas a algún lugar, criatura u objeto que tuviera importancia en su vida pasada.

Asuntos pendientes. Los fantasmas ansían completar una tarea que dejaron sin acabar cuando estaban vivos. Podrían querer vengar su muerte, cumplir algún juramento o entregar cierto mensaje a un ser querido. Es posible que no se den cuenta de que han muerto y continúen con su rutina diaria como si nada. Otros, en cambio, actúan por maldad o venganza, como, por ejemplo, un fantasma que se niegue a pasar a la otra vida hasta que todos los miembros de una familia u organización hayan muerto.

La manera más segura de librarse de un fantasma es lograr que resuelvan sus asuntos pendientes. Además, es más fácil destruir a un fantasma si se hace referencia a alguna debilidad relacionada con su vida pasada. Por ejemplo, el fantasma de una criatura torturada hasta la muerte podría ser exterminado por esos mismos medios de tortura. Del mismo modo, el fantasma de un jardinero podría debilitarse al verse expuesto a un intenso olor a flores.

FANTASMA

Muerto viviente Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

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

Inmunidad a daño: frío, necróptico, veneno

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

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

Idiomas: cualquier que conociera en vida

Desafío: 4 (1.100 PX)

Visión Etérea. El fantasma puede ver a 60 pies de distancia en el Plano Etéreo mientras se encuentra en el Plano Material, y viceversa.

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

ACCIONES

Toque marchitador. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (4d6 + 3) de daño necróptico.

Etéreo. El fantasma entra en el Plano Etéreo si se encontraba en el Plano Material, o en este si se hallaba en aquel. Mientras se sitúe en la Frontera Etérea, será visible también en el Plano

Material, y viceversa, aunque no podrá afectar o ser afectado por nada que se encuentre en el otro plano.

Visión horripilante. Todas las criaturas (excepto muertos vivientes) que se encuentren a 60 pies o menos del fantasma y puedan verlo deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estarán asustadas durante 1 minuto. Si un objetivo falla la tirada por 5 o más puntos, también envejecerá 1d4 × 10 años. Las criaturas asustadas pueden repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose de esta condición si tienen éxito. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune la visión horripilante del fantasma durante las próximas 24 horas. El envejecimiento puede ser invertido mediante un conjuro de *restablecimiento mayor*, pero solo si se lanza antes de que pasen 24 horas.

Poser (Recarga 6). Un humanoide que se encuentre a 5 pies del fantasma y este pueda ver deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 o será poseído por el fantasma, que desaparecerá. El objetivo estará incapacitado y perderá el control de su cuerpo.

Desde ese momento será el fantasma el que controle el cuerpo, pero no por ello el objetivo dejará de ser consciente de lo que sucede. El fantasma no podrá ser el objetivo de ningún ataque, conjuro o cualquier otro efecto, con la excepción de aquellos que expulsan muertos vivientes. Además, conservará su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría, Carisma e inmunidad a ser asustado y hechizado. En lo que al resto de aspectos respecta, poseerá el mismo perfil que la criatura poseída, pero no podrá recurrir al conocimiento, rasgos de clase o competencias del objetivo.

Esta posesión se mantendrá hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0, el fantasma la dé por finalizada utilizando una acción adicional o sea expulsado del cuerpo mediante un efecto similar al conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando la posesión termine, el fantasma reaparecerá en un espacio desocupado a 5 pies o menos del cuerpo. El objetivo no podrá ser poseído por este fantasma durante 24 horas tras finalizar la posesión o si superó la tirada de salvación.

Manifestaciones fantasmales. Los lugares habitados por fantasmas emanan una tristeza profunda, soledad y deseos frustrados. Se escuchan sonidos extraños o silencios antinaturales, que crean un ambiente inquietante. Quizá haga frío en salas con fuegos que deberían calentarlas. Puede que un hedor asfixiante se filtre en la zona, que algunos objetos se muevan por su cuenta y que los cadáveres se alcen de sus tumbas. Pero el fantasma no tiene control alguno sobre esas manifestaciones, sino que, simplemente, ocurren.

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

FLUMPH

Los misteriosos flumphs viajan por el Underdark, propulsándose por el aire con los chorros cuyo sonido les da nombre. Los flumphs brillan levemente, reflejando su humor a través del color de esta luz. Un rosa suave implica que están entretidos, y un azul profundo que están tristes. El verde muestra curiosidad y el carmesí enfado.

Inteligentes y sabias. Estas criaturas se comunican telepáticamente. Aunque parecen medusas, los flumphs son seres conscientes con una gran sabiduría e inteligencia, que poseen conocimientos avanzados de religión, filosofía, matemáticas y otros muchos temas.

Son capaces de percibir los estados de ánimo de las criaturas cercanas. Si los pensamientos de una criatura indican bondad, el flumph intentará dar con ella. Y de la misma forma, si un flumph se encuentra con un ser que emana maldad, huirá.

Drenadores psíquicos. Los flumphs se alimentan extrañando la energía mental de criaturas psíquicas, por lo que se les puede encontrar acechando cerca de comunidades de azotamientos, aboleths, githyankis o githzerais. Son parásitos pasivos, que solo toman la energía que necesitan. De hecho, la mayoría de criaturas no sienten ningún tipo de incomodidad o pérdida durante el proceso.

Al consumir energía psíquica los flumphs aprenden los pensamientos y emociones de las criaturas de las que se han alimentado. Dado que muchas son malvadas, los flumphs se encuentran con asiduidad con emociones, pensamientos e impulsos que les dan náuseas. Cuando hallan a aventureros de buen corazón, comparten con ellos de buen grado los secretos oscuros que hayan aprendido, para así tratar de acabar con las fuentes de energía negativa que los originaron, incluso aunque ello implique tener que buscar nuevas fuentes de alimento.

Sociedad flumph. Los flumphs viven en grupos complejos y bien estructurados llamados claustros, en los que cada flumph tiene su lugar y propósito. Estos grupos tan armoniosos no necesitan líderes, ya que todos los flumphs contribuyen a su manera.

"CONFÍA EN LOS FLUMPH".

—18 REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN MAZMORRAS DE X EL MÍSTICO.



FLUMPH

Aberración Pequeña, legal buena

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 5 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4, Religión +4

Vulnerabilidad a daño: psíquico

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

Idiomas: entiende infracomún, pero no puede hablar; telepatía 60 pies

Desafío: 1/8 (25 PX)

Telepatía Avanzada. El flumph puede conocer el contenido de cualquier comunicación telepática que se realice a 60 pies o menos de él. Además, no puede ser sorprendido por criaturas que posean alguna forma de telepatía.

Vulnerable a Ser Derribado. Si el flumph es derribado, tira un dado. Con un resultado impar, el flumph aterriza del revés y está incapacitado. Al final de cada uno de sus turnos, el flumph puede hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la supera, se dará la vuelta y dejará de estar incapacitado.

Velo Telepático. El flumph es inmune a cualquier efecto que intente percibir sus emociones o leer sus pensamientos, así como a los conjuros de adivinación.

ACCIONES

Zarcillos. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante y 2 (1d4) de daño de ácido. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10, recibiendo 2(1d4) de daño ácido si la falla, o librándose de este daño de ácido periódico si la supera. Un conjuro de *restablecimiento menor* sobre el objetivo también acaba con el daño de ácido periódico.

Rociada pestosa (1/Día). Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies con su origen en el flumph deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o acabarán cubiertas de un líquido hediondo. Los objetivos que sufren este destino emitirán un olor horrible durante 1d4 horas y estarán envenenados mientras este hedor permanezca. Además, las criaturas situadas a 5 pies o menos de un objetivo cubierto de líquido estarán envenenadas. Una criatura untada de líquido podrá librarse del hedor si dedica un descanso corto a bañarse en agua, alcohol o vinagre.



FOMORÉ

Gigante Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 149 (13d12 + 65)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: gigante, infracomún

Desafío: 8 (3.900 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El fomoré ataca dos veces con su garrote grande, o realiza un ataque con su garrote grande y usa mal de ojo una vez.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Mal de ojo. El fomoré obliga mágicamente a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos y pueda ver a hacer una tirada de salvación de Carisma CD 14. El objetivo sufrirá 27 (6d8) de daño psíquico si la falla o la mitad de ese daño si la supera.

Maldición del mal de ojo (Recarga tras un descanso corto o largo). El fomoré dirige su mirada para usar mal de ojo, pero ahora, si la víctima falla su tirada de salvación, también estará maldita y sufrirá deformaciones mágicas. Mientras las padezca, la criatura verá su velocidad reducida a la mitad y tendrá desventaja en las pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque hechas con Fuerza o Destreza. La criatura transformada podrá repetir la tirada de salvación tras terminar cada descanso largo, librándose del efecto si tiene éxito.

FOMORÉ

Los fomorés, que no adoran dios alguno, son los más feos y retorcidos de todos los gigantes. Sus cuerpos deformes reflejan su vil conducta. Algunos tienen sus rasgos faciales distribuidos de forma caótica por sus cabezas pustulosas y deformes. En cambio, otros poseen miembros de tamaños y formas muy diferentes entre sí, o emiten aullidos terribles cada vez que respiran por sus bocas amorfas. Sin embargo, su apariencia miserable pocas veces evoca simpatía, ya que la perdición de los fomorés es culpa de ellos mismos, de la maldad que corre por sus venas.

Maldición feérica. Los elfos aún recuerdan cuando los fomorés eran una de las razas más bellas, con mentes brillantes y poderes mágicos sin parangón. No obstante, esa perfección física no se extendía a sus corazones y el ansia de poder y magia los consumió.

Trataron de conquistar el Feywild y esclavizar a sus habitantes, reclamando la magia de estas criaturas para sí. Cuando los feéricos se unieron para defender su reino, los fomorés lucharon contra ellos y fueron sometidos a una terrible maldición.

Uno a uno, estos gigantes fueron derrotados, con sus cuerpos transformados en un reflejo de la maldad de sus corazones. Privados de su majestad y su poder mágico, estos horrores miserables huyeron de la luz y escabaron en las profundidades del mundo hasta encontrar un lugar en el que alimentar su odio. Desde entonces han maldecido su destino y conspirar para vengarse de los feéricos que causaron su ruina.

Gigantes del Underdark. Los fomorés habitan en el Underdark, en cavernas inquietantemente bellas, pero rara vez salen a la superficie. En sus guaridas hay agua, peces y bosques de setas en abundancia, así como esclavos cuyo trabajo alimenta a los fomorés. Cuando estos sirvientes no pueden aguantar más, son matados y devorados. La maldad y la depravación son los pilares fundamentales de la sociedad fomoré, en la que solo el más fuerte y cruel gobierna. Estos monstruos marcan su territorio con los cadáveres de sus enemigos y adornan las paredes de sus cavernas con sangre o pantomimas de las criaturas a las que han matado, confencionadas a partir de miembros y partes de diferentes cuerpos cosidas unas a otras.

Carne podrida, mente malvada. Las deformidades de los fomorés les impiden lanzar rocas como lo hacen el resto de sus hermanos gigantes, o vestir nada más que harapos. Sin embargo, la ubicación tan grotesca de ojos, narices y orejas en su rostro les otorga una percepción aguda, que hace difícil sorprenderlos o emboscarlos.

La avaricia y la maldad son el origen de su degeneración y su caída, y continúan infectándolos. Los fomorés pactan con otras criaturas cuando les conviene, pero son desleales por naturaleza y las traicionarán sin miramientos.

Mal de ojo. Los fomorés pueden transmitir su maldición a otros seres usando un poder llamado mal de ojo, el último vestigio de la capacidad para lanzar conjuros que antaño tuvieron estos gigantes. Una criatura maldita por el mal de ojo de un fomoré será retorcida y deformada mágicamente, experimentando el dolor y la malicia que han consumido a esta raza.



FUEGO FATUO

Muerto viviente Diminuto, caótico malvado

Clase de Armadura: 19

Puntos de golpe: 22 (9d4)

Velocidad: 0 pies, volar 50 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

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

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: cualquiera que conociera en vida

Desafío: 2 (450 PX)

Devorar Vida. El fuego fatuo puede utilizar una acción adicional para elegir como objetivo a una criatura con 0 puntos de golpe que todavía esté viva, que se encuentre a 5 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 contra este efecto mágico o morirá. Si la criatura fallece, el fuego fatuo recuperará 10 (3d6) puntos de golpe.

Efímero. El fuego fatuo no puede vestir o llevar nada.

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

Iluminación Variable. El fuego fatuo emite luz brillante en un radio de 5 a 20 pies y luz tenue hasta el doble del radio elegido. Puede modificar el radio empleando una acción adicional.

ACCIONES

Descarga. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 9 (2d8) de daño de relámpago.

Invisibilidad. Tanto el fuego fatuo como su luz se vuelven invisibles mágicamente hasta que este ataque, utilice Devorar Vida o deje de concentrarse (como si se concentrara en un conjuro).

FUEGO FATUO

Los fuegos fatuos son esferas de luz malignas que acechan en lugares solitarios y campos de batalla, forzados por un destino o una magia siniestras a alimentarse del miedo y la desesperación.

Esperanza y perdición. Los fuegos fatuos parecen, desde lejos, las luces producidas por linternas, aunque son capaces de cambiar su color o apagarse por completo. Cuando se iluminan, ofrecen esperanza, ya que hacen creer a las criaturas que los siguen que se acercan a un lugar seguro.

Lo que realmente ocurre es que los fuegos atraen a los incautos hacia arenas movedizas, guardias de monstruos y otros lugares peligrosos, para así alimentarse del sufrimiento de sus presas y deleitarse con sus gritos agónicos. Un ser malvado que sea presa de estos fuegos fatuos podría convertirse en uno él mismo: su retorcido espíritu escapa del cuerpo sin vida y se concentra hasta formar una llama parpadeante.

Consumidos por la desesperación. Los fuegos fatuos son los espíritus de seres malignos que murieron agónica o miseradamente mientras viajaban por tierras olvidadas bañadas en magia poderosa. Medran en zonas pantanosas y en campos de batalla plagados de huesos, donde la desesperación es aún más opresiva que la niebla más espesa. Están atrapados en estos lugares desolados, ajenos a toda esperanza o recuerdo, y atraen a otras criaturas a un destino fatal para alimentarse de su miseria.

Agentes del mal. Los fuegos fatuos hablan poco, pero, cuando lo hacen, sus voces suenan como susurros débiles o distantes. A veces establecen relaciones simbióticas con los infames vecinos de los miserables dominios en los que habitan. Las sagas, los onis, los dragones negros y los sectarios malvados colaboran con estas criaturas para atraer presas a sus emboscadas. Mientras sus aliados rodean y asesinan a sus víctimas, los fuegos flotan sobre ellos, bebiendo la agonía de sus últimos alientos y saboreando la sensación de ver cómo la vida se desvanece de sus ojos.

Muerto viviente. Los fuegos fatuos no necesitan respirar, beber ni dormir.



GALEB DUHR

Los galeb duhr son criaturas con forma de roca y apéndices achaparrados que hacen las veces de brazos y piernas. Tienen la habilidad de animar las piedras a su alrededor, y por ello se les suele encontrar en terreno rocoso.

Un lanzador de conjuros puede usar magia poderosa para invocar a estas criaturas desde el Plano de la Tierra. Algunos aparecen de manera natural en lugares tocados por ese plano. Los galeb duhr poseen una inteligencia mayor que el resto de elementales, lo que les concede la capacidad de evaluar amenazas y comunicarse con las criaturas que entran en sus dominios.

Guardián de piedra. Los galeb duhr no envejecen ni requieren ningún tipo de alimento, lo que los convierte en centinelas excelentes. Un druida poderoso podría encargar a un galeb duhr proteger un círculo de piedra o cima sagrada. En otros casos, se les crea para guardar una tumba subterránea o la torre de un mago. Pueden tomar apariencia de roca si así lo desean, pudiendo quedarse quietos durante años.

GALEB DUHR

Elemental Mediano, neutral

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (9d8 + 45)

Velocidad: 15 pies (30 pies cuando rueda, 60 cuando rueda cuesta abajo)

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

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, paralizado, petrificado

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

Idiomas: terrano

Desafío: 6 (2.300 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el galeb duhr es indistinguible de una roca normal y corriente.

Carga Rodando. Si el galeb duhr rueda al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después le impacta con su ataque de golpe 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 16 o será derribada.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño contundente.

Animar rocas (1/Día). El galeb duhr anima mágicamente a hasta dos rocas que se encuentren a 60 pies o menos y pueda ver. Cada una de estas rocas tiene el mismo perfil que el galeb duhr, con la salvedad de que su Inteligencia y su Carisma son 1, no pueden ser asustadas o hechizadas y no poseen esta acción. Las rocas permanecerán animadas mientras el galeb duhr mantenga la concentración (como si se concentrara en un conjuro) o hasta 1 minuto.

Estas criaturas están unidas permanentemente al Plano Material, por lo que al morir no regresan al Plano de la Tierra. Poseen una memoria excelente y están más que dispuestos a ofrecer información sobre sus alrededores a cualquier criatura que no consideren una amenaza.

Conexión con la piedra. Los galeb duhr pueden fundirse con la tierra que está su alrededor, lo que les permite imbuir a las rocas cercanas de algo similar a la vida. Utilizan estas rocas animadas para asustar a los intrusos y defender aquello para lo que fueron invocados.

Si necesitan aproximarse a rivales, lo hacen pegando sus extremidades al cuerpo y rodando hacia ellos a gran velocidad.

GÁRGOLA

Las gárgolas inanimadas encaramadas en lo alto de grandes edificios están inspiradas en estas malévolas criaturas de tierra elemental con la apariencia de una grotesca estatua infernal. Las gárgolas acechan en ruinas y sillerías, quietos como estatuas, y se deleitan en el terror que crean al romper su inmovilidad y en el dolor que infingen.

Piedra animada. Las gárgolas se aferran a acantilados y montañas rocosas o anidan en cornisas de cuevas subterráneas. Atormentan los cielos de las ciudades, posándose como buitres entre los altos arcos y contrafuertes de castillos y catedrales, donde permanecen en la más absoluta quietud, aparentando estar inanimados. Son capaces de mantener esa pose durante años, lo que los convierte en centinelas ideales.

Reputación letal. Las gárgolas poseen fama de crueles. Se tiene constancia de estatuas talladas con su forma en incontables culturas, y en todas se usan para asustar a los intrusos. Aunque esas figuras son decorativas, las gárgolas reales se esconden entre ellas para asaltar a sus víctimas, no conscientes de su presencia. En ocasiones, las gárgolas alivian su tedio capturando y torturando aves o roedores, pero las largas esperas incrementan su deseo de atormentar criaturas conscientes.

Sirvientes crueles. Las gárgolas caen fácilmente en la admiración de su amo, si este es inteligente. Disfrutan de tareas simples, como vigilar su casa, torturar y asesinar intrusos, y cualquier cosa que requiera mínimo esfuerzo y gran cantidad de dolor.

A veces sirven a demonios por lo proclive de estos a sembrar el caos y la destrucción. Los lanzadores de conjuros poderosos lo tienen fácil para reclutar a gárgolas guardianas que protejan sus puertas y muros. Tienen la paciencia y la resistencia de una roca, y servirán al maestro más cruel durante años sin quejarse.

Naturaleza elemental. Una gárgola no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

FRAGMENTOS DEL MAL ELEMENTAL

Cuando Ogrémoch, el malvado príncipe de la Tierra Elemental, construye su reino, va dejando fragmentos de roca en su despertar. Estos fragmentos están imbuidos de hilos de conciencia, y vibran con la esencia del príncipe elemental. Con el paso del tiempo, toman un aspecto vagamente humanoide que al final termina siendo la dura y cruel forma de las gárgolas.

Ogrémoch no crea a las gárgolas deliberadamente, pero se trata de la manifestación física de su maldad. Las gárgolas son pantomimas del aire elemental que tanto desprecia Ogrémoch. Son criaturas pesadas, hechas de piedra viva, y, sin embargo, capaces de volar. Como su creador, odian a los seres de aire elemental, como los aarakocra, a los que detestan con particular pasión, y aprovechan cualquier oportunidad para destruir a esas criaturas.

En su plano natal, las gárgolas extraen grandes rocas que Ogrémoch arroja a Aaqa, el dominio de los aarakocra y de los benévolos duques del Viento a los que sirven en el Plano Elemental del Aire.



GÁRGOLA

Elemental Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

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

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, petrificado

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

Idiomas: terrano

Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estática, la gárgola es indistinguible de una estatua inanimada.

ACCIONES

Ataque múltiple. La gárgola 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.

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





GARRA REPTANTE

Las garras reptantes son manos cercenadas de asesinos animadas mediante magia oscura para que puedan seguir matando. Muchos magos y brujos oscuros utilizan garras reptantes para que les ayuden en sus tareas.

Orígenes mágicos. A través de oscuros rituales nigrománticos, la fuerza vital de un asesino se vincula a su mano cercenada, maldiciéndola y animándola. Este ritual fallará si el espíritu del asesino ya se manifiesta en forma de muerto viviente, si se le ha alzado de entre los muertos o si el alma partida hace mucho hacia otro plano.

Este ritual funcionará mejor con la mano de un asesino al que se le haya cortado dicha parte del cuerpo recientemente. Con tal fin, los nigromantes y sus sirvientes frecuentan las ejecuciones públicas para apoderarse de las manos adecuadas o negocian con asesinos y torturadores.

Controlada por su creador. A una garra reptante no le afectan los conjuros que comandan o influencian a los muertos vivientes. Estos monstruos infames están totalmente sometidos a la voluntad de su creador, que puede concentrarse en una garra que esté a la vista y dirigir todas y cada una de sus acciones. Si el creador de la garra reptante no da ninguna orden nueva, esta continuará cumpliendo con las instrucciones previas lo mejor que pueda.

Las órdenes que se le dan a una garra reptante deben ser simples. No se le puede pedir, por ejemplo, que encuentre y asesine a una persona en particular, ya que sus sentidos y su inteligencia no alcanzan a rastrear y discernir individuos específicos. Sin embargo, si sería válida la orden de acabar con todas las criaturas de un lugar. Una garra reptante es capaz de palpar la silueta de una llave o de un pomo, para así proseguir con su ciega matanza de sala en sala.

Inteligencia maligna. Las garras reptantes apenas mantienen parte de la inteligencia y de los recuerdos de la persona a la que estaban unidas. Sin embargo, el odio, los celos o la codicia que llevaron a ese individuo a asesinar siguen presentes, amplificados por su tortuoso estado. Si se las abandona a su suerte, estas criaturas tratan de recrear los crímenes que cometieron en vida.

Garras vivientes. Si el ritual se realiza sobre la mano de un asesino aún vivo, su alma quedará unida a dicha parte del cuerpo. Esta mano independiente puede volver cuando quiera al cuerpo del asesino, enganchándose al brazo del que fue cercenada gracias al poder de la muerte en vida.

Una vez hecho esto, el asesino actúa como si nunca se le hubiera cortado la mano y el ritual no hubiera tenido lugar. Cuando la garra vuela a separarse del cuerpo del asesino caerá en un coma. Además, si se destruye la garra mientras está separada del cuerpo, el asesino fallecerá inmediatamente. No obstante, matar al asesino no tiene ningún efecto en la garra reptante.

Muerto viviente. Una garra reptante no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

GARRA REPTANTE

Muerto viviente Diminuto, neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio).

Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común, pero no puede hablar

Desafío: 0 (10 PX)

Inmunidad a Expulsión. La garra es inmune a los efectos que expulsan muertos vivientes.

ACCIONES

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

“¿NO TE HACE PENSAR EN TODO LO QUE SE PUEDE HACER CON EL RESTO DEL CUERPO DEL ASESINO?”.
—EVANGELIZA LAVAIN, NIGROMANTE.

GENIOS

Se han escrito muchas leyendas sobre los genios, seres elementales poco comunes, sobre todo en el Plano Material. El resto se encuentra en los planos elementales, donde gobernan desde fastuosos palacios y son atendidos por esclavos que los adoran.

Son tan brillantes como poderosos, tan orgullosos como majestuosos. Altivos y decadentes, sienten que lo merecen todo, dado que saben que pocas criaturas, salvo los dioses u otros genios, son capaces de desafiar sus poderes.

Criaturas de los elementos. Los genios nacen cuando el alma de una criatura consciente se funde con la materia primordial de un plano elemental. Solo en contadas ocasiones esta alma imbuida de poder elemental se vuelve corpórea y crea un genio.

Normalmente los genios no guardan ninguna relación con el alma que les dio su existencia. Esa fuerza vital es la base que determina la forma y género aparentes, así como los rasgos clave de su personalidad. Aunque parecen humanoides, los genios son espíritus elementales con una forma física. No se aparean con otros genios o producen descendencia, ya que todos ellos nacen de la misma fusión de energía espiritual y poder elemental. Un genio con una conexión más fuerte de lo normal con su alma podría elegir procrear con un mortal, pero esta descendencia es muy infrecuente.

Cuando un genio muere, no deja más rastro que lo que estuviera vistiendo y una traza de su elemento: una montañita de polvo, una ráfaga de viento, un estallido de humo y llamas o un chorro de agua y espuma.

Gobernar o ser gobernados. Los genios usan esclavos mortales para ratificar su poder y su opinión de sí mismos. Cien voces de alabanza son música para sus oídos, mientras que doscientos esclavos postrados a sus pies son la prueba de su poder. Los genios consideran a sus esclavos propiedad viva, por lo que un genio sin propiedades no es nada en la sociedad de los genios. Como resultado, la mayoría de genios trata bien a sus esclavos, como honorables miembros de sus hogares. Los genios malvados amenazan y abusan de sus siervos, pero nunca hasta el punto de dejarlos inútiles.

Como contrapunto a su amor por los esclavos, la mayoría de genios odian estar ellos mismos obligados a servir. Tan solo obedecen a alguien si se les soborna u obliga mágicamente. Todos los genios son tienen poderes sobre su propio elemento, pero solo unos pocos tienen el poder de conceder deseos. Por ambas razones, muchos magos mortales quieren tener genios a su servicio.

Nobleza decadente. Los genios nobles son los más raros de entre su especie. Están acostumbrados a conseguir todo lo que quieren, habiendo aprendido a otorgar deseos a cambio de lo que anhelan. Esta indulgencia consigo mismos les ha llevado a la decadencia, a la vez que su poder absoluto sobre la realidad les ha hecho altivos y arrogantes. Sus vastos palacios están repletos de placeres para los sentidos y maravillas más allá de la imaginación.

A los nobles les encanta sembrar la envidia en el resto de su especie, recordando su superioridad a cada momento. Su influencia es respetada en la sociedad de los genios, que saben lo imprudente que es desafiar a alguien capaz de alterar la realidad por capricho. Sin embargo, el resto de genios no están subordinados a ellos, y pueden desafiar la voluntad de un noble si están dispuestos a aceptar las consecuencias.

El poder de la adoración. Los genios reconocen a los dioses como entidades poderosas, pero no tienen interés en cortejarlos o adorarlos. Encuentran aburrida la adulación y gimoteo de los religiosos devotos, excepto cuando está dirigida a ellos.

Sus poderes milagrosos, la grandeza de sus moradas y el número de esclavos que poseen hacen que ciertos genios se crean tan poderosos como los dioses. Algunos llegan a exigir a los mortales de un reino, o incluso un continente o mundo, que se postren ante ellos.

DAO

Los daos son genios avariciosos y malvados del Plano Elemental de la Tierra. Se adornan con joyería hecha con gemas preciosas y metales raros, y cuando vuelan su tren inferior se transforma en remolinos de arena. Un dao no es feliz si no es la envidia del resto de daos.

Todo lo que brilla. Los daos viven en el Plano Elemental de la Tierra, entre retorcidos túneles y cavernas cuajadas de vetas de brillante mineral. Estos laberintos se amplían constantemente, ya que los daos siguen excavando y dando forma a la roca a su alrededor. A los daos no les importan la pobreza o las desgracias ajenas. En ocasiones aderezan sus comidas con polvo de oro o de piedras preciosas, devorando sus riquezas como los mortales consumen caras especias.

Señores de la tierra. Los daos no ayudan a ningún mortal salvo que hacerlo les reporte algún beneficio, preferiblemente tesoros. Entre los genios, los daos mantienen una relación de palabra y comercial con los ifrits, pero solo muestran desdén frente a los djinns y marids. La mayoría de razas del Plano Elemental de la Tierra evitan a los daos, que siempre están en busca nuevos esclavos para minar los laberintos de sus islas flotantes.

Esclavistas orgullosos. Los daos compran los mejores esclavos, a los que obligan a trabajar en sus peligrosos reinos subterráneos donde abundan los terremotos.

Aunque aman esclavizar, odian ser esclavizados. Se sabe que algunos magos poderosos han sido capaces de atraer a daos al Plano Material y atraparlos en gemas mágicas o frascos de metal. Por desgracia para ellos, su avaricia hace que sea muy fácil para un mago mortal embauclarlos para que le sirvan.

DJINN

Los djinns son humanoides sensuales, atractivos, altos y fornidos que provienen del Plano Elemental del Aire. Tienen la piel azul y los ojos oscuros, y visten con sedas vaporosas, pensadas para mostrar sus músculos y ser a la vez cómodas.

Estetas aéreos. Los djinns gobernan islas flotantes de nubes cubiertas con pabellones enormes o coronadas con edificios maravillosos, jardines, fuentes y patios. Son criaturas que aman la paz y las comodidades, y se alimentan de frutas suculentas, ásperos vinos, perfumes delicados y bella música.

Los djinns son conocidos por sus travesuras y su trato favorable hacia los mortales. Tratan friamente con los ifrits y con los marids, a quienes consideran altivos, y desprecian públicamente a los daos, a los que atacan por el menor motivo.

Amos del viento. Los djinns son los amos del aire, por lo que cabalgan los remolinos que crean, en los que pueden incluso llevar pasajeros. Las criaturas que se enfrentan a ellos son atacadas por el viento y el trueno, incluso después de que un djinn que se vea superado abandone el combate. Cuando vuelan, su tren inferior se transforma en una columna de aire arremolinado.

Sirvientes tolerantes. Los djinns creen que la servidumbre es una cuestión del destino, y que ningún ser puede desafiar a los hados. Por ello, son los más dispuestos a servir a otras criaturas, aunque nunca lo disfrutan. Tratan a sus esclavos como sirvientes, con amabilidad y protegiéndolos de cualquier peligro, y se separan de ellos con dificultad.

Un mortal que quiera usar a un djinn para una tarea determinada puede ofrecerle lujosos regalos o adularlo hasta que acepte. Los magos poderosos son capaces de ignorar estas cortesías y proceder a invocarlo y atarlo o aprisionarlo con magia. La servidumbre a largo plazo es algo que no disfrutan, y el cautiverio es inexcusable. Por ello, odian a los crueles magos que han aprisionado a su raza en botellas, frascos de hierro e instrumentos de viento a lo largo de los siglos. La traición, especialmente la de un mortal en el que confiaban, es una acción vil que solo puede saldarse con la muerte.

IFRIT

Los corpulentos genios del Plano Elemental del Fuego son los amos de la llama, inmunes al fuego y capaces de crearlo a capricho. Visten túnicas de damasco y caftanes de seda sobre su piel del color del magma o del carbón, y se engalanán con torques de oropel y oro, así como con anillos enjoyados. Cuando vuelan, su tren inferior se transforma en una columna de humo y ascuas.

Altivos y crueles. Los ifrits son taimados, astutos y crueles hasta límites insospechados. Odian que se les obligue a servir y se vengan con tesón de aquellos que los hayan ofendido. Naturalmente, los ifrits no se ven de esta manera y se consideran a sí mismos una raza justa y metódica, aunque admiten cierto egoísmo.

Esclavistas encorcosos. Los ifrits perciben al resto de criaturas como enemigos o como sirvientes. Asaltan el Plano Material y otros planos elementales en busca de esclavos que capturar y llevar a sus hogares del Plano Elemental del Fuego. Los ifrits gobernan como tiranos opresores, ascendiendo solo a aquellos sirvientes que demuestran su残酷. A esos capataces se les entregan látigos para que impongan el orden entre las filas de esclavos.

Incursores planares. La mayoría de ifrits residen en el Plano Elemental del Fuego, ya sea en grandes fortalezas abovedadas hechas de cristal negro y basalto, rodeados de lagos de agitado fuego, o en la legendaria Ciudad de Oropel. Además, los ifrits tienen asentamientos militares, nutridos de esclavos y esbirros, repartidos por los diferentes planos.

En el Plano Material, los ifrits habitan regiones volcánicas o zonas muy cálidas, como los desiertos. Su amor por estos hace que entren en conflicto con los daos, confinados a la tierra, y los djinns que cabalgan los remolinos del desierto. Los ifrits odian a los marids, con quienes han mantenido una encendida guerra a lo largo de los siglos.

MARID

Los marids del Plano Elemental del Agua son los más maravillosos de todos los genios. Aunque todos poseen grandes poderes, hasta el más ínfimo de los marids se considera claramente superior a los veleidosos djinns, los daos abraza-tierra o los humeantes ifrits.

Los marids son extraños a la vista, de gran tamaño y parecidos a peces, envueltos en los elegantes chalecos y bombachos coloridos que prefieren. Hablan con una voz tan suave como la brisa marina o tan sonora como olas de tormenta golpeando un acantilado. Cuando vuelan, su tren inferior se transforma en una columna de agua espumosa.

Amos del agua. El agua es el elemento de los marids, por lo que pueden manipularla de cualquier manera que deseen. Son capaces de caminar sobre el agua o respirar bajo ella. Pueden crear agua o dar forma nubes de niebla a partir del vapor del ambiente. Pueden incluso transformarse en esta niebla o usar el agua como arma con la que golpear a sus enemigos.

Hogares marids. Los marids son difíciles de ver en el Plano Material. Habitán grandes fortalezas de coral ubicadas en el Plano Elemental del Agua. Estas ciudadelas flotan en las profundidades del plano y contienen cámaras opulentas y llenas de aire donde los esclavos y huéspedes residen.

No esperan demasiado de sus siervos, a los que poseen simplemente para ostentar. Realizan grandes esfuerzos para conseguir esclavos cualificados, y no les parece indigno secuestrar a artistas, animadores o cuentacuentos que para sus cortes.

Jerarcas egoístas. Todos los marids ostentan un título nobiliario y, por ello, su sociedad está plagada de shás, sultanes, mufties y jédives. La mayor parte de estos títulos vacíos no son más que otra manera de presumir.

Piensan que todos los demás, incluyendo el resto de genios, son seres inferiores en distintos grados, considerándolos desde parientes pobres a molestias insignificantes. Toleran a los djinns, desdeñan a los daos y desprecian a los ifrits.

Los humanoides son uno de los peores tipos de razas que los marids tienen que tolerar, aunque en ocasiones pactan con poderosos magos o líderes excepcionales en un ambiente casi de igual a igual. Sin embargo, hacer esto ha demostrado ser un error para los marids, ya que varios de estos magos han conseguido aprisionar a algunos en conchas, frascos o damajuanas a lo largo de los años. El soborno y la adulación son las dos mejores maneras de tratar con los marids, para los que un mortal obsequioso es una criatura que conoce su lugar en el mundo.

Cuentacuentos caprichosos. Los marids son cuentacuentos brillantes, cuyas leyendas enfatizan el poder de su raza y, particularmente, del narrador. Son genios imaginativos que mienten a menudo y con creatividad. No siempre son malignos cuando engañan, pero generalmente adornan sus historias. Consideran una afrenta terrible que un ser inferior interrumpa una de sus historias, y hacerlo es una manera garantizada de desatar su ira.



“BIENVENIDOS A LA GRAN CAVERNA FUNESTA, GEMA DE LOS PLANOS INTERIORES. AHORA SOIS ESCLAVOS DE LA PIADOSA Y PODEROSA KHATUN ZAFARA AL’YI LJIN ZARAIN, REINA DE LAS PROFUNDIDADES ENVUeltas, PONTÍFICE DE LA CATEDRAL DE DIAMANTE, PROTECTORA DEL CÉTRO DE MALAQUITA, Y ASÍ SUCEsIVAMENTE.”
—SALUDO HABITUAL DE LA GÁRGOLA SENESCAL.

DAO

Elemental Grande, neutral malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 187 (15d10 + 105)

Velocidad: 30 pies, excavar 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +5, Car +6

Inmunidad a estados: petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: terrano

Desafío: 11 (7.200 PX)

Deslizarse por la Tierra. El dao 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 a través del que se mueve.

Fallecimiento Elemental. Si el dao muere, su cuerpo se desintegrará en un polvo cristalino, quedando en su lugar únicamente el equipo que llevaba o vistiera.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del dao 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 el bien y el mal, detectar magia, moldear la piedra

3/día cada uno: don de lenguas, mover la tierra, pasamuros

1/día cada uno: asesino fantasmal, conjurar elemental (solo elemental de tierra), desplazamiento entre planos, forma gaseosa, invisibilidad, muro de piedra

Paso Firme. El dao tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza hechas contra efectos que lo derribarían.

ACCIONES

Ataque múltiple. El dao realiza dos ataques de puñetazo o dos ataques con su maza a dos manos.

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (4d6 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o será derribada.



DJINN

Elemental Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 161 (14d10 + 84)

Velocidad: 30 pies, volar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +7, Car +9

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: aurano

Desafío: 11 (7.200 PX)

Fallecimiento Elemental. Si el djinn muere, su cuerpo se desintegrará en una brisa cálida, quedando en su lugar únicamente el equipo que llevara o vistiera.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del djinn Carisma (salvación de conjuros CD 17, +9 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar el bien y el mal, detectar magia, ola atronadora*

3/día cada uno: *crear comida y agua* (puede crear vino en lugar de agua), *don de lenguas, viajar con el viento*

VARIANTE: PODERES DE GENIO

Los genios poseen una gran variedad de capacidades mágicas, entre las que se cuentan conjuros. Y unos pocos incluso tienen facultades aún mayores, que les permiten alterar su propia apariencia o la naturaleza de la realidad.

Disfraces. Algunos genios pueden envolverse en una ilusión que les permite asumir la apariencia de otras criaturas de formas similares. Estos genios son capaces de lanzar el conjuro *disfrazarse* de forma innata a voluntad, a menudo con una duración superior a la normal para este conjuro. Los genios más poderosos pueden llegar a lanzar *polimorfar* entre una y tres veces al día, probablemente también con una duración más prolongada de lo habitual. La mayoría de estos genios se ven limitados a usar este conjuro sobre sí mismos, pero unos pocos son capaces de lanzarlo también sobre otras criaturas.

Deseos. La facultad de los genios para conceder deseos es protagonista de ciertas leyendas de los mortales. Pero solo los genios más poderosos, como pueden ser los miembros de la nobleza, pueden llevar a cabo estas proezas. Los genios que poseen este poder son capaces de otorgar entre uno y tres deseos a cualquier criatura que no sea un genio. Una vez alcanzado este límite de deseos, no podrá conceder ningún otro durante cierto periodo de tiempo (normalmente un año), y las leyes cósmicas dictan que cada genio únicamente puede conceder su límite de deseos a la misma criatura una vez en la vida de esta.

Para que se cumpla su deseo, la criatura, que debe estar situada a 60 pies o menos del genio, enuncia el efecto deseado. En ese momento el genio podrá lanzar el conjuro *deseo* en nombre de la criatura para materializar el efecto. Dependiendo de la naturaleza del genio, este podría intentar retorcer las intenciones del deseo, aprovechándose de lagunas en la forma en la que la criatura lo enunció. Cuando los genios hacen esto, suelen intentar ser ellos mismos los beneficiados.

1/día cada uno: *conjurar elemental* (solo elemental de aire), *creación, desplazamiento entre planos, forma gaseosa, imagen mayor, invisibilidad*

ACCIONES

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

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante y 3 (1d6) de daño de relámpago o de trueno (el djinn elige cuál).

Crear torbellino. Un torbellino se forma mágicamente, en un área de 5 pies de radio y 30 pies de altura en un punto que se encuentre a 120 pies o menos del djinn y este pueda ver. Este fenómeno durará mientras el djinn mantenga la concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier criatura (salvo el djinn) que entre en el remolino deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o estará apresado por este. El djinn puede mover el torbellino hasta 60 pies utilizando una acción, y cualquier criatura apresada por el torbellino se moverá con este. El torbellino desaparecerá si el djinn lo pierde de vista.

Una criatura puede utilizar su acción para intentar liberarse a sí mismo o a cualquier otra criatura apresada por el torbellino, realizando una prueba de Fuerza CD 18. Si tiene éxito, la criatura ya no estará apresada y se desplazará al espacio más cercano situado en el exterior del torbellino.



IFRIT

Elemental Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d10 + 112)

Velocidad: 40 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6, Car +7

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: ígneo

Desafío: 11 (7.200 PX)

Fallecimiento Elemental. Si el ifrit muere, su cuerpo se desintegrará en un estallido de fuego y una nube de humo, quedando en su lugar únicamente el equipo que llevara o vistiera.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del ifrit 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*

3/día: *a agrandar/reducir, don de lenguas*

1/día cada uno: *conjurar elemental* (solo elemental de fuego), *desplazamiento entre planos, forma gaseosa, imagen mayor, invisibilidad, muro de fuego*

ACCIONES

Ataque múltiple. El ifrit realiza dos ataques con su cimitarra o usa arrojar llama dos veces.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante y 7 (2d6) de daño de fuego.

Arrojar llama. Ataque de conjuro a distancia: +7 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. Impacto: 17 (5d6) de daño de fuego.

“EL MARID APARECIÓ DEL FRASCO COMO AGUA Y DIO ‘TUS DESEOS SON ÓRDENES’. EL MEDIANO, LLENO DE GOZO, DESEÓ LA INMORTALIDAD, ASÍ QUE EL MARID LO POLIMORFÓ EN UN PEZ QUE DIO RIDÍCULOS COLETAOS HASTA QUE MURIÓ. ES UNA HISTORIA QUE HA SOBREVIVIDO A LO LARGO DE LOS SIGLOS, ASÍ QUE SUPONGO QUE EL MEDIANO CONSIGUÍÓ SU DESEO”.

—KESTO BRIGHTEYES,
GNOMO PROPIETARIO DEL VELO
DIVIDIDO, UNA LIBRERÍA DE SIGIL.



MARID

Elemental Grande, caótico neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 229 (17d10 + 136)

Velocidad: 30 pies, volar 60 pies, nadar 90 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +7, Car +8

Resistencia a daño: ácido, frío, relámpago

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: acuano

Desafío: 11 (7.200 PX)

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

Fallecimiento Elemental. Si el marid muere, su cuerpo se desintegrará en un estallido de agua y espuma, quedando en su lugar únicamente el equipo que llevara o vistiera.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del marid es Carisma (salvación de conjuros CD 16, +8 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *crear o destruir agua, detectar el bien y el mal, detectar magia, nube de oscurecimiento, purificar comida y bebida*

3/día cada uno: *caminar sobre el agua, don de lenguas, respirar bajo el agua*

1/día cada uno: *conjurar elemental (solo elemental de agua), controlar agua, desplazamiento entre planos, forma gaseosa, invisibilidad*

ACCIONES

Ataque múltiple. El marid realiza dos ataques con su tridente.

Tridente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +10 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño perforante, o 15 (2d8 + 6) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Chorro de agua. El marid dispara agua mágicamente en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas que se encuentren en la línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si la fallan, recibirán 21 (6d6) de daño contundente y, si es el objetivo es Enorme o más pequeño, será empujado 20 pies en dirección contraria al marid y caerá derribado. Si la superan, recibirán la mitad del daño contundente, pero no serán ni empujadas ni derribadas.

GIGANTES

Hubo un tiempo en el que los antiguos imperios proyectaban su sombra sobre un mundo que temblaba bajo los pies de los gigantes. En aquellos días estas formidables criaturas eran matadragones, soñadores, artesanos y reyes, pero su raza cayó en desgracia. Sin embargo, incluso separados en clanes y esparcidos por el mundo, los gigantes mantienen las tradiciones y costumbres de antaño.

Viejos como leyendas. En las regiones remotas del mundo, los últimos pedestales, monolitos y estatuas de los grandes imperios gigantes se inclinan bajo el olvido. Un día erigieron imperios a lo largo y ancho del mundo, pero hoy los gigantes viven en tribus y clanes aislados.

Son casi tan ancianos como los dragones, que todavía eran jóvenes cuando los pies de estas criaturas hicieron temblar los cimientos del mundo. A medida que se extendían por nuevos territorios, ambas razas lucharon tanto durante generaciones que casi acaban la una con la otra. Ningún gigante que siga vivo recuerda cómo empezó el conflicto, pero los mitos y las historias del glorioso amanecer de los gigantes se continúan cantando en sus reuniones, en las que se sigue vilipendiando a los dragones. Tanto unos como otros siguen recelando mutuamente, y son pocas las ocasiones en las que un dragón y un gigante comparten territorio sin luchar.

EL ORDNING

Cada una de las razas principales de gigante, los gigantes de las nubes, los de escarcha, los de fuego, los de las tormentas, los de las colinas y los de piedra, comparte aspectos de su historia, religión y cultura. Se ven como razas hermanas y mantienen cualquier conflicto relacionado con territorio y ambiciones en su mínima expresión.

Poseen una estructura de castas llamada el ordning. El ordning establece la clase social de cada gigante. De esta manera, los gigantes conocen su posición en la sociedad, y saben quiénes están por encima y quiénes por debajo, ya que no hay dos gigantes iguales. Cada una de las razas que conforman a los gigantes emplea una combinación de habilidades o cualidades diferentes para determinar su ordning. El propósito vital de un gigante es mejorar al máximo en dichas habilidades.

En los niveles altos del ordning, las razas también están estructuradas socialmente. Los gigantes de las tormentas son los que más alto se encuentran en la escala social, seguidos por los de las nubes, los del fuego, los de la escarcha, los de piedra, los de las colinas y, por último, aquellos emparentados con los gigantes como los fomorés, ettins y ogros.

Al margen de su posición social dentro de su raza, el jefe de una tribu de gigantes de las colinas siempre estará por debajo del más común de los gigantes de piedra. El peor de entre los gigantes de una raza superior está mejor posicionado que el mejor de entre los gigantes de una raza inferior. No se considera malvado ser irrespetuoso o traicionar a un gigante de otra raza, solo grosero.

"ROCAS ENORMES GOLPEARON Y DERRIBARON
NUESTROS MUROS, DEJANDO HUECOS POR LOS
QUE LOS GIGANTES CRUZARON ARMA EN MANO"
—CAPITÁN DWERN ADDLESTONE,
EN SU TESTIMONIO PARCIAL DEL
ASEDIO DE STERNGATE.



GIGANTE DE LAS COLINAS

Los gigantes de las colinas son egoístas y atontados brutos que cazan, forrajean y realizan incursiones en una constante busca de comida. Caminan dando tumbos por colinas y bosques, devorando todo lo que ven y acosando a criaturas más pequeñas para que les entreguen comida. Su vagancia y estupidez hace tiempo que habrían causado el final de esta raza si no fuera por su formidable tamaño y fuerza.

Primitivos. Los gigantes de las colinas habitan colinas y valles por todo el mundo, reuniéndose en toscas cabañas de madera o en grupos de casas hechas de barro y zarzo en lugares resguardados. Sus pieles son morenas debido a su constante ir y venir por las colinas y a sus siestas bajo el sol. Sus armas son árboles arrancados de raíz y rocas que extraen del suelo. El sudor de sus cuerpos se añade a la peste que emana de las burdas pieles de animal que visten, malamente cosidas con pelo y cuero que visten.

Mayor es mejor. En el mundo de estos gigantes, los humanoides y los animales son presas fáciles que pueden cazarse con impunidad. Sin embargo, los dragones y otros gigantes son considerados duros adversarios. Los gigantes de las colinas asocian el tamaño al poder.

No son conscientes de que tienen un rango en el ordning. Solo saben que hay gigantes más grandes y más fuertes que ellos, lo que significa que deben obedecerlos. El jefe de una tribu de gigantes de las colinas es normalmente el más grande y el más gordo de entre ellos que todavía es capaz de moverse. En muy pocas ocasiones aparece un gigante de las colinas más astuto que fuerte y que consigue granjearse el favor de gigantes de mayor rango social, con lo que subvierte astutamente la jerarquía.

Comedores voraces. Como no tienen nada más que hacer, los gigantes de las colinas comen siempre que pueden. Cazan y forrajean a solas o con la ayuda de un lobo terrible, para así no tener que compartir con otros miembros de su tribu. Devoran cualquier cosa que no sea claramente letal, como criaturas venenosas. No hacen ascos a la carne podrida, sin embargo, ni a las plantas marchitas o al barro.

Los granjeros temen y odian a estos gigantes. Mientras que un ankheg, por ejemplo, entra en sus campos y se come una o dos vacas antes de ser expulsado, los gigantes de las colinas se comen rebaños enteros de estos animales antes de pasar a devorar las ovejas, cabras y pollos, para después abalanzarse sobre la fruta, la verdura y el grano. Si la familia granjera está a mano, posiblemente también se la coman.

Estúpidos y mortales. La capacidad de los gigantes de las colinas para digerir prácticamente cualquier cosa les ha permitido sobrevivir durante eones como salvajes, comiendo y apareándose en las colinas como animales. Nunca han tenido la necesidad de adaptarse al cambio, así que sus emociones y sus mentes se mantienen simples y poco desarrolladas.

Como no poseen cultura propia, estos gigantes imitan las tradiciones de las criaturas que consiguen observar durante un rato antes de comérselas. No obstante, no son conscientes de su tamaño ni de su fuerza. Ha habido tribus que han intentado imitar a los elfos, y el resultado ha sido la deforestación total producida por sus intentos de vivir en los árboles. Otras han intentado vivir en pueblos y ciudades humanoides, lo que los ha llevado a arrancar muros y terrazas para intentar entrar.

Cuando hablan, estos gigantes son bastos y directos, y no suelen entender el concepto del engaño. Es posible hacer que un gigante huya si un grupo de pueblerinos se cubren con sábanas y se colocan uno sobre otro sujetando una calabaza pintada como una cara de gigante. Razonar con un gigante de las colinas es inútil, aunque algunas criaturas inteligentes han conseguido en ocasiones animar a un gigante a que realice acciones que las beneficien.

Abusones enfurecidos. Un gigante de las colinas que sienta que le han engañado, insultado o tomado el pelo, desatará una ira incontenible contra todo aquello que encuentre. Incluso después de convertir a quienes lo ofendieron en pulpa, el gigante arrasará con todo hasta que se aplique su ira, halle algo más interesante o comience a tener hambre.

Si un gigante de las colinas se autoproclama rey de un territorio donde viven otros humanoides, gobernará mediante el terror y la tiranía. Sus decisiones cambian con su humor y, si se olvida del título que se ha otorgado, podría comerse a sus súbditos en un arrebato.



PIEDRA DE GIGANTE
DE LAS NUBES



PIEDRA DE GIGANTE
DE ESCARCHA

PIEDRA DE GIGANTE
DE LAS COLINAS

PIEDRA DE GIGANTE
DE LAS TORMENTAS



PIEDRA DE GIGANTE
DE FUEGO



PIEDRA DE GIGANTE
DE PIEDRA



GIGANTE DE ESCARCHA

Los gigantes de escarcha, enormes saqueadores provenientes de las heladas tierras de más allá de la civilización, son fieros y duros guerreros que sobreviven de lo conseguido en sus incursiones y saqueos. Tan solo respetan la fuerza bruta y la habilidad para el combate, mostrando ambas con cicatrices y los grotescos trofeos que cogen de sus enemigos.

Corazón de hielo. Los gigantes de la escarcha son criaturas de hielo y nieve. Su cabello y barba son de color blanco o azul claro, con motas de escarcha y llena de carámbanos. Sus músculos son azules como hielo glacial.

Estos gigantes habitan altas cimas y acantilados glaciales donde el sol esconde su dorada cabeza en invierno. No crecen cosechas en sus helados hogares, y mantienen poco ganado aparte de lo que saquean en tierras civilizadas. Cazan a la fauna de la tundra y de las montañas, pero no la cocinan, ya que la carne recién cazada tiene suficiente calor para sus paladeas.

Asaltantes de la tormenta. Los cuernos de guerra de estos gigantes resuenan mientras marchan desde sus fortalezas heladas y acantilados glaciales entre una aullante ventisca. Cuando la tormenta amaina, pueblos y asentamientos yacen en ruinas, y los cuervos se preparan para alimentarse de los cadáveres de aquellas criaturas que por estupidez o infortunio se han interpuesto en el camino de los gigantes.

Las tabernas y posadas, a las que les roban sus barriles de cerveza e hidromiel arrancando el techo de sus bodegas, sufren la mayoría del daño. Las forjas suelen acabar derribadas, el hierro y el acero recolectado. Curiosamente, las casas de prestamistas y ciudadanos ricos suelen escapar a su ira, ya que estos asaltantes tienen poco interés en baratijas o monedas. Solo valoran gemas y joyas que puedan llevar puestas y sean bien visibles. Sin embargo, esos tesoros se suelen guardar para intercambiarlos con otros gigantes más aptos en la fuerza de armas y armaduras de metal.

Elegidos por su fuerza. Los gigantes de la escarcha respetan la fuerza bruta sobre todas las cosas, y probarla decide el lugar en el Ordning, ya sea mediante exhibiciones de musculatura superior, cicatrices de batallas de renombre o la ostentación de trofeos fabricados a partir de los cadáveres de sus enemigos. Tareas como la caza, el cuidado de la prole o la artesanía se asignan a los gigantes según su fuerza y resistencia.

Cuando dos gigantes de diferentes clanes se encuentran y no tienen claro su estatus respecto al otro, luchan para demostrar su superioridad. En estos combates similares a festejos, los gigantes jalean a su campeón, desafían a otros gigantes y se jactan abiertamente. En otras ocasiones, estos encuentros acaban en un multitudinario combate cuerpo a cuerpo en el que ambos clanes participan, haciendo temblar el hielo de los lagos congelados y provocando avalanchas en las montañas nevadas.

Haz la guerra, no bienes. Aunque estos gigantes consideran que la fabricación de objetos mundanos es indigna de ellos, tanto la talla como el trabajo del cuero son habilidades que valoran. Visten las pieles y los huesos de las bestias que cazan, y tallan el hueso y el marfil para hacer joyas y empuñaduras de armas y herramientas. Reúsan las armas y armaduras de enemigos más pequeños, enlazando escudos para formar una armadura de placas, o uniendo las hojas de las espadas a mangos de madera para hacer lanzas de su tamaño. Los mejores trofeos vienen de dragones derrotados, y los gigantes de hielo más grandes visten armaduras hechas de escamas de dragón o usan picos y mazas a dos manos hechas de dientes o garras de dragón.

GIGANTE DE FUEGO

Los gigantes de fuego son grandes artesanos y guerreros organizados, y habitan entre volcanes, ríos de lava y montañas rocosas. Son brutos, implacables y marciales cuyo dominio de la metalurgia es legendario.

Forjado de fuego. Las fortalezas de estos gigantes se construyen alrededor y dentro de volcanes o de cavernas casi completamente cubiertas de magma. El calor insoportable de sus hogares alimenta sus forjas, y hace que el hierro de sus fortalezas brille de un reconfortante color naranja. En hogares alejados del calor volcánico, excavan en busca de carbón que quemar. Las forjas ocupan lugares de honor en sus hogares, y sus fortalezas de piedra arrojan nubes de humo negro constantemente. En sus asentamientos aún más remotos usan leña para mantener los fuegos de sus forjas encendidos, deforestando leguas y leguas de la tierra de alrededor.

Los gigantes de fuego odian el frío tanto como sus primos de escarcha odian el calor. Se pueden adaptar a ambientes fríos con esfuerzo, sin embargo, manteniendo las hogueras encendidas constantemente y vistiendo pesadas ropas de lana y piel para mantener el calor.

Expertos marciales. Desde que nacen, se les enseña a abrazar su legado de guerra. En las cunas sus familias cantan canciones de batalla. Durante su infancia juegan a la guerra, lanzándose rocas ardientes los unos a los otros entre las orillas de los ríos de lava de su hogar. Cuando ya han crecido, el entrenamiento marcial formal pasa a ser parte integral de su vida en las fortalezas y en los reinos subterráneos del humo y la ceniza. Las canciones de estos gigantes son odas sobre batallas perdidas y ganadas, y sus bailes son danzas militares, con sus pies como martillos de herrero golpeando el suelo de humeantes salones.

Igual que pasan sus conocimientos artesanos de generación en generación, su famosa habilidad marcial no proviene de una furia salvaje, sino de la disciplina y el entrenamiento incansable. Sus enemigos les subestiman, juzgándoles por sus burdos modales, por lo que es demasiado tarde cuando se dan cuenta de que estos gigantes viven para la guerra y pueden ser astutos estrategas.

Señores feudales. Los humanoides capturados en la guerra se convierten en siervos de los gigantes de fuego. Trabajan en las granjas y campos que los gigantes de fuego poseen en las afueras de sus fortalezas, cuidando de su ganado y labrando la tierra, para luego entregar casi la totalidad de lo cosechado a sus señores, los reyes gigantes de fuego.

Los artesanos gigantes de fuego trabajan más por intuición y experiencia que por escritos o aritmética. Aunque estas no suelen ser valoradas, en ocasiones poseen esclavos en las cortes que sí están versados en dichas habilidades. Los siervos que no están destinados a trabajar en los campos o en la corte (especialmente los enanos) son llevados a los reinos montañosos para cavar en busca de minerales y piedras preciosas que yacen en lo profundo de la tierra.

Los gigantes de fuego de bajo estatus en el ordning se encargan de los túneles y de los esclavos enviados allí, de los cuales pocos sobreviven las duras condiciones del trabajo por mucho tiempo. Aunque los gigantes de fuego conocen bien la ingeniería de la excavación de túneles y minado de minerales, ponen menos interés en la seguridad de sus esclavos que en fundir y trabajar las riquezas que estos producen.

Artesanos cualificados. Los gigantes de fuego tienen una temible reputación como soldados y conquistadores, y por su habilidad para quemar, saquear y destruir. Sin embargo, los gigantes de fuego son los mejores artesanos y artistas de entre los gigantes. Muestran un excelente conocimiento de la fundición y el trabajo del metal, así como de la ingeniería relacionada con las construcciones de piedra y metal. La calidad de su artesanía se muestra incluso en su equipo destructivo y en su artillería.

Y AQUÍ ES DONDE ANGERROTH EL BÁRBARO CAYÓ FREnte A LA HORDA
GIGANTE. SUS HUESOS YACEN BAJO AQUELLA ROCA"

—EL ANCIANO ZELANE DE ISTIVIN, REMEMORANDO
LAS GUERRAS DE LOS GIGANTES.

Ansían construir las fortalezas más fuertes y las armas de asedio más potentes. Experimentan con aleaciones para crear la armadura más resistente, y luego forjan espadas capaces de atravesarla. Este trabajo requiere inteligencia y músculo a partes iguales, y los gigantes cuyo rango en el Ordning es más alto tienden a ser más sabios y fuertes que el resto.

GIGANTE DE LAS NUBES

Los gigantes de las nubes viven vidas extravagantes por encima del mundo, mostrando poco interés en los problemas de otras razas, salvo para entretenérse. Son musculosos y de tez clara, con cabello plateado o azul.

Altos y poderosos. Los gigantes de las nubes están dispersos a los cuatro vientos, cubriendo grandes partes del mundo. En tiempos de necesidad, las familias gigantes se unifican bajo un mismo clan, en un proceso rara vez rápido.

Están en sintonía con la magia de sus reinos aéreos, y son capaces de transformarse en niebla y crear nubes de niebla ondulante. Habitán castillos en lo más alto de las altas montañas, o en nubes sólidas que otrora albergaron sus feudos. Estas nubes mágicas son los últimos resquicios de sus imperios perdidos, y navegan por los cielos ocasionalmente.

Los gigantes de las nubes son lanzadores de conjuros más hábiles que el resto de gigantes, y algunos pueden controlar el clima, atraer tormentas y agitar los vientos casi tan bien como sus primos los gigantes de las tormentas.

Príncipes acaudalados. Aunque su rango en el Ordning es menor que el de los gigantes de las tormentas, estos últimos no acostumbran a tratar con el resto de gigantes. Por ello, muchos de los gigantes de las nubes se consideran como aquellos con mayor rango y poder de todos los gigantes. Mandan a gigantes menores a por riquezas y obras de arte, contratan a gigantes de fuego como herreros y artesanos, así como a gigantes de la escarcha como ladrones incursores y saqueadores. Los atontados gigantes de las colinas les sirven como brutos y como carne de cañón, en ocasiones luchando simplemente para entretenérse. Un gigante de las nubes podría ordenar a los gigantes de la escarcha o a los de las colinas que roben a los asentamientos humanos cercanos, lo que consideraría un impuesto justo por su continua benevolencia.

Estos gigantes cultivan extraordinarios jardines en la cima de las montañas y nubes sólidas. En ellos crecen uvas del tamaño de manzanas, manzanas del tamaño de calabazas y calabazas del tamaño de un carro. Algunas semillas caen desde estos jardines, y de ellas surgen las historias de alubias mágicas y verduras del tamaño de una casa que se cuentan en el mundo mortal.

Igual que los nobles humanos domestican algunas criaturas voladoras para la caza, como los halcones, los gigantes de las nubes domestican grifos, perytons y guivernos como sus aves de presa particulares. Además, estas criaturas sirven como patrullas para los jardines de estos gigantes, junto con otros depredadores experimentados como osos lechuza y leones.

Hijos del Embaucador. La deidad principal y padre de los gigantes de las nubes es Memnor el Embaucador, el más listo y taimado de los dioses gigantes. Estos gigantes se alinean de acuerdo a las facetas y gestas de Memnor que más admiren, los malvados imitando su habilidad para el engaño y su egoísmo y los bondadosos su intelecto y pico de oro. Normalmente los miembros de una misma familia suelen alinearse de la misma manera.

Riqueza y poder. Los gigantes de las nubes consiguen su puesto en el Ordning de acuerdo a la cantidad de tesoro que tienen, la riqueza que les rodee y los regalos que otorguen a otros gigantes de las nubes. Sin embargo, no solo el valor del tesoro es importante. Los lujos con los que visten o colocan cerca de su hogar deben ser además bellos o maravillosos.

Las arcas llenas de oro y joyas pueden valer menos que la joyería que se pueda fabricar de ellos, y esos tesoros son lo que otorgan valor a un gigante.

En vez de robar a otros gigantes o pelearse por los tesoros, los gigantes de las nubes son jugadores crónicos que aman el riesgo y las grandes recompensas. Acostumbran a apostar sobre el desarrollo de eventos más allá de su influencia, como por ejemplo la vida de criaturas menores. Se pueden ganar y perder puestos en el Ordning, o riquezas dignas de reyes apostando sobre triunfos militares de naciones humanoides. Influir de alguna manera en el conflicto implica perder la apuesta, pero solo se considera trampa si se descubre. Si no, se considera una agudeza que hace honor a Memnor.

GIGANTE DE PIEDRA

Los gigantes de piedra son introvertidos, tranquilos y pacíficos siempre y cuando se les deje en paz. Su piel del color del granito, sus rasgos demacrados y sus ojos profundos les otorgan un semblante austero. Se trata de criaturas introvertidas, que esconden sus vidas y su artesanía del resto del mundo.

Habitantes de un mundo de piedra. Los hogares de estos gigantes suelen ser cavernas alejadas de la gente. Estas redes de cavernas son sus hogares, conectadas entre ellas mediante túneles, que cumplen la función de caminos, y ríos subterráneos que hacen las veces de canales. Las cordilleras son sus continentes, y las enormes extensiones de tierra entre ellas océanos que cruzan en pocas ocasiones.

Trabajan en sus cuevas oscuras y silenciosas, realizando elaboradas tallas y midiendo el tiempo con el goteo del agua en los lagos subterráneos. En las cámaras más profundas de un asentamiento de gigantes de piedra, lejos del ruido de murciélagos o de las patrullas de osos de las cavernas que los gigantes domestican, se esconden sus lugares sagrados, en los que el silencio y la oscuridad son absolutos. La piedra toma su forma más sagrada en estas catedrales cavernarias, cuyas columnas y contrafuertes están tallados con una belleza que haría avergonzarse al mejor de los artesanos enanos.

Talladores y videntes. La artesanía es la mayor virtud entre los gigantes de piedra. Crean enrevesados murales, los cuales pintan a lo largo de las paredes de las cavernas, y se entretienen con una amplia gama de disciplinas artísticas, consideran el tallado de la piedra el máximo exponente del arte.

Los gigantes de piedra se esfuerzan por sacar trazos de la piedra viva, ya que creen que ello revelará significados inspirados por su dios, Skoraeus Huesos Pétreos. Los gigantes utilizan a los mejores talladores como líderes, chamanes y profetas. Las manos sagradas de estos gigantes se convierten en las manos de su dios cuando trabajan.

Atletas gráciles. Pese a su gran tamaño y musculatura, estos gigantes son ligeros y gráciles. A los que mejor lanzan rocas se les otorga un alto rango en el Ordning, demostrando su capacidad para atrapar y lanzar rocas enormes. Estos gigantes asumen el frente de batalla cuando una tribu debe defender su hogar o atacar a sus enemigos. Sin embargo, incluso durante el combate, el arte es importante. Un gigante de piedra no lanza la roca solo mediante fuerza bruta, sino que muestra una desenvoltura y una capacidad atlética sorprendentes.

Soñadores bajo el cielo. Estos gigantes ven el mundo exterior como el reino de los sueños, donde nada es verdaderamente real o cierto. Se comportan de la misma manera que los humanoides se comportarían en sus sueños, sin prestar mucha atención a lo que hacen y desconfiando de lo que ven y oyen. Una promesa hecha en el exterior no hay por qué mantenerla. Se puede insultar a alguien sin disculparse. Matar a una presa o a un ser consciente no les causa sentimiento de culpa en el mundo de los sueños bajo el cielo.

Los gigantes de piedra que carecen de elegancia atlética o habilidad artística habitan los márgenes de la sociedad, sirviendo a la tribu como guardianes fronterizos y cazadores distantes. Cuando un intruso profundiza demasiado en el territorio de montaña de un clan de gigantes de piedra, estos guardianes los saludan arrojando rocas y lluvias de fragmentos rocosos. Los supervivientes de dichos encuentros cuentan las historias de su violencia, sin darse cuenta de la diferencia existente entre los gigantes que viven en el irreal mundo de sueños y los tranquilos artistas que habitan las cuevas.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS

Los gigantes de las tormentas son videntes contemplativos que viven en lugares alejados de la civilización mortal. La mayoría tienen una piel y un cabello entre púrpura y gris, y ojos de color esmeralda brillante. Algunos de ellos poseen la piel violeta, un cabello violeta oscuro o negro azulado y unos ojos plateados o púrpura. Son benévolos y sabios salvo que se los enfade, lo que provoca una furia capaz de afectar a miles de personas.

DIOSES GIGANTES

Cuando los imperios de los gigantes cayeron, Annam, el padre de todos los gigantes, abandonó a sus hijos y al mundo. Juró no volver a mirarlos hasta que aquellos hubieran retomado su gloria y su derecho de nacimiento a gobernar sobre el mundo. Como resultado de esto, los gigantes no rezan a Annam, sino a sus hijos divinos, junto con una hueste de deidades heroicas y villanos divinos que conforman el panteón de los gigantes.

Entre todos ellos, los dioses superiores son los hijos de Annam, que representan a cada tipo de gigante. Stronmaus es el dios de los gigantes de las tormentas, Memnor el de los de las nubes, Skoraeus Huesos Pétreos el de los de piedra, Thrym el de los de escarcha, Surtur el de los de fuego y Grolantor el de los de las colinas. Sin embargo, no todos los gigantes adoran al dios que representa a su raza. Muchos gigantes de las nubes bondadosos se niegan a venerar al embaucador Memnor, y un gigante de las tormentas que habite en las frías montañas del norte podría servir a Thrym antes que a Stronmaus. Otros gigantes sienten una conexión mayor con las hijas de Annam, como Hiataea, cazadora y guardiana del hogar, Iallanis, la diosa del amor y la paz, o Diancastra, una mentirosa impetuosa y arrogante.

Ciertos gigantes abandonan a sus dioses y caen presa de cultos demoníacos, de manera que adoran a Bafomet o a Kostchtchie. Servir a los demonios o venerar a cualquier otra deidad no gigante es un pecado grave con respecto al Ordning, y su castigo casi seguro es pasar a ser un exiliado.

Reyes-profeta distantes. Los gigantes de las tormentas viven en refugios aislados por encima de la superficie del mundo o bajo el mar, donde están más allá del alcance de cualquier criatura. Algunos establecen su hogar en castillos sobre las nubes tan altos que los dragones parecen puntos en la lejanía. Otros viven en lo alto de montañas que atraviesan las nubes. Unos pocos ocupan palacios cubiertos de algas y corales en el fondo del mar, o fortalezas oscuras construidas en grietas marinas.

Oráculos desvinculados. Los gigantes de las tormentas recuerdan los días de gloria de los imperios gigantes forjados por su dios Annam. Buscan restaurar lo que se perdió cuando aquellos imperios cayeron. No compiten por un rango en el Ordning, pero viven sus siglos de existencia en un aislamiento contemplativo, observando los cielos estrellados y las profundidades de los océanos en busca de signos, símbolos y profecías que anuncian el favor de Annam.

Contemplan los acontecimientos del mundo con una perspectiva amplia. Pueden predecir el ascenso y la caída de reyes e imperios, ver los inicios y los finales de la fortuna y el desastre, y encontrar los hilos que conectan dos eventos aparentemente desvinculados. Leyendo los hados y elaborando sus profecías, revelan secretos ocultos y fragmentos de conocimientos antiguos hace tiempo olvidadas.

Los reyes se alzarán y caerán, las guerras se ganarán y se perderán, y el bien y el mal se enfrentarán. Estos gigantes han observado estos eventos de la misma manera que los dioses mortales durante muchas generaciones, y saben que es absurdo intervenir. Incluso así, algunos revelan secretos a entes bondadosos que los visitan con un propósito específico. Dichas criaturas deben hablar y actuar con respecto, ya que un gigante de las tormentas que desata su ira es una fuerza destructora.

Vidas solitarias. Los gigantes de las tormentas se comunican poco entre ellos. Muchas de estas veces son para comparar señales del destino o profecías, y rara vez para iniciar un cortejo. Los padres gigantes se mantienen juntos mientras crían a su hijo, pero cuando este llega a la edad adulta, vuelve a su querida vida de aislamiento.

Muchas sociedades humanoides adoran a estos gigantes como si veneraran a dioses menores, creando mitos e historias sobre sus vastos conocimientos y hazañas. Sin embargo, estas criaturas no se rigen por ninguna ley o código de honor cultural, sino que están motivadas por los dictámenes de su conciencia. Por ello, un gigante cuya mente se incline hacia la avaricia o adquiera el gusto por el poder puede convertirse fácilmente en una terrible amenaza.





GIGANTE DE LAS COLINAS

Gigante Enorme, caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (10d12 + 40)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: gigante

Desafío: 5 (1.800 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (3d8 + 5) de daño contundente.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +8 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10 + 5) de daño contundente.

GIGANTE DE ESCARCHA

Gigante Enorme, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura hecha de retazos)

Puntos de golpe: 138 (12d12 + 60)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +3, Car +4

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +3

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: gigante

Desafío: 8 (3.900 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su hacha a dos manos.

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d12 + 6) de daño cortante.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente.



GIGANTE DE FUEGO

Gigante Enorme, legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 162 (13d12 + 78)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +10, Car +5

Habilidades: Atletismo +11, Percepción +6

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: gigante

Desafío: 9 (5.000 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espadón.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (6d6 + 7) de daño cortante.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +11 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 29 (4d10 + 7) de daño contundente.

GIGANTE DE LAS NUBES

Gigante Enorme, neutral bueno (50%) o neutral malvado (50%)

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d12 + 96)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

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

Habilidades: Perspicacia +7, Percepción +7

Sentidos: Percepción pasiva 17

Idiomas: común, gigante

Desafío: 9 (5.000 PX)

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

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del gigante es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia, luz, nube de oscurecimiento*
3/día cada uno: *caída de pluma, paso brumoso, telequinesis, volar*
1/día cada uno: *controlar el clima, forma gaseosa*

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su lucero del alba.

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño perforante.

Piedra. *Ataque con arma a distancia:* +12 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d10 + 8) de daño contundente.



GIGANTE DE PIEDRA

Gigante Enorme, neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 126 (11d12 + 55)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +8, Sab +4

Habilidades: Atletismo +12, Percepción +4

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

Idiomas: gigante

Desafío: 7 (2.900 PX)

Camuflarse en la Piedra. El gigante tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sígilo) para esconderse en terrenos rocosos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. **Impacto:** 28 (4d10 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o será derribada.

REACCIONES

Atrapar rocas. Si se lanza una roca u otro objeto similar contra el gigante, este puede, si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10, atrapar el proyectil, evitando sufrir daño contundente de este.



GIGANTE DE LAS TORMENTAS

Gigante Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 50 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +9, Car +9

Habilidades: Atletismo +14, Conocimiento Arcano +8, Historia +8, Percepción +9

Resistencia a daño: frío

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: Percepción pasiva 19

Idiomas: común, gigante

Desafío: 13 (10.000 PX)

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

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del gigante es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *caída de pluma, detectar magia, levitar, luz*
3/día cada uno: *controlar el clima, respirar bajo el agua*

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su espadón.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 30 (6d6 + 9) de daño cortante.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +14 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. **Impacto:** 35 (4d12 + 9) de daño contundente.

Relámpago (Recarga 5-6). El gigante arroja un relámpago mágico hacia un punto a 500 pies o menos que pueda ver. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de dicho punto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17, recibiendo 54 (12d8) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

GITH

Los belicosos githyankis y los contemplativos githzerais son gente desgarrada, dos culturas que se odian mutuamente de manera absoluta. Antes de separarse en githyanki y githzerai, estas criaturas fueron una única raza esclavizada por los azotamientos. Aunque trataron de sublevarse contra sus amos en múltiples ocasiones, sus rebeliones fueron aplastadas hasta que una gran líder llamada Gith se alzó.

Tras derramar mucha sangre, Gith y sus seguidores se libraron del yugo que los ilícitos les habían impuesto, pero otro líder llamado Zerthimon se alzó tras la batalla. Zerthimon cuestionó los motivos de Gith, acusándola de haberles sumido en otra forma de esclavitud, con su estricto liderazgo marcial y su deseo de venganza. Entre los seguidores de ambos se creó un abismo insalvable, y con el paso del tiempo se convirtieron en dos razas enemistadas para siempre.

Nadie puede saber si estas esbeltas y demacradas criaturas eran pacíficas o salvajes, cultivadas o primitivas antes de que los azotamientos los esclavizaran y cambiaran para siempre. Ni siquiera el nombre original de su raza queda en el recuerdo de aquellos tiempos.

GITHYANKI

Los githyankis saquean miles de mundos desde las cubiertas de barcos astrales y a espaldas de dragones rojos.

Sus armas, las legendarias espadas de plata con las que atravesan a sus enemigos, y armaduras están decoradas de plumas, cuentas, gemas y metales preciosos. Desde que consiguieron liberarse de los azotamientos, esta raza se ha convertido a ser una estirpe de conquistadores despiadados bajo el gobierno de su terrible reina liche, Vlaakith.

Asaltantes astrales. Los githyankis odian al resto de razas, por lo que realizan devastadoras incursiones que los llevan desde sus fortalezas en el Plano Astral hasta los confines más alejados del multiverso. La guerra es la máxima expresión de la cultura githyanki, y sus negros y despiadados ojos no conocen la misericordia. Tras una incursión, dejan a los destrozados supervivientes la cantidad justa de comida para sobrevivir con dificultades. Volverán una y otra vez, saqueándolos sin parar.

Seguidores de Gith. En su idioma, githyanki significa "seguidores de Gith". Bajo la tutela de Gith, los githyankis se convirtieron en una sociedad militar, con un sistema estricto de castas dedicado a combatir eternamente contra las víctimas y enemigos jurados de su raza. Cuando su líder Gith murió, se la reemplazó por su consejera muerta viviente, Vlaakith. La reina liche prohibió la adoración de cualquier otra cosa que no fuera ella misma.

De todos sus enemigos, a los que más detestan es a sus antiguos amos, los azotamientos. Después, su odio va dirigido a sus primos cercanos, los githzerais. A cualquier otra criatura se le trata con simple desprecio, ya que su orgullo xenófobo les hace considerar inferiores al resto de razas.

Espadas de plata. En otros tiempos, los caballeros gith forjaron armas especiales para combatir a sus amos azotamientos. Estas espadas de plata canalizan la fuerza de voluntad de su poseedor, de modo que causan daño psíquico y físico a la vez. Un githyanki no puede convertirse en caballero hasta que domine la técnica necesaria para hacer que esta hoja aparezca a mediante pura fuerza de voluntad. La espada de plata es equivalente a un espadón y tiene las mismas propiedades que un espadón +3 en las manos de su creador.

A los ojos de un githyanki, cada *espada de plata* es un arma de un valor incalculable y una obra de arte. Los caballeros githyankis perseguirán hasta la muerte a cualquier criatura no githyanki que se atreva a usar una de estas espadas, reclamándola después para su gente.



Jinetes de dragón rojo. Cuando se alzaron contra los ilícidos, Gith buscó aliados. Su consejera Vlaakith llamó a Tiamat, la Diosa de los Dragones Malvados, y Gith se adentró en los Nueve Infernos para conocerla. Solo Tiamat sabe lo que ocurrió allí, pero Gith volvió al Plano Astral con el consorte de la Reina de los Dragones, el dragón rojo Ephelomon, que proclamó a su raza aliada eterna de los githyankis. No todos los dragones rojos hacen honor a una alianza forjada hace tanto tiempo, pero al menos no consideran a los githyankis sus enemigos.

Puestos fronterizos en el mundo mortal. Dado que las criaturas que habitan el Plano Astral no envejecen, los githyankis establecen jardines de infancia en áreas remotas del plano material para que así sus crías crezcan. Estas guarderías hacen las veces de academia militar, y en ellas los jóvenes githyankis entran para aprender a emplear sus habilidades psíquicas y de combate. Cuando llegan a la edad adulta y matan a su primer azotamiento como parte de su rito de madurez, se les permite reunirse con su gente en el Plano Astral.

GITHZERAI

Los githzerais son filósofos y ascetas que ansían una vida de puro orden. Esbeltos y musculosos, visten ropas sin adornos, y, por regla general, solo se fían de ellos mismos y de los de su raza. Tras haber abandonado a los belicosos githyankis, mantienen una vida monástica estricta y habitan islas de orden en el vasto mar del caos que es Limbo.

Adeptos psíquicos. Los progenitores de los githzerais se adaptaron y fueron transformados por el ambiente psíquico que sus amos ilícidos les impusieron. Bajo las enseñanzas de Zerthimon, que inspiró a su gente a abandonar las guerreras aspiraciones de Gith, los githzerais utilizan su energía mental para crear barreras psíquicas y físicas que los protejan de ataques, ya sean psíquicos o de cualquier otro tipo. Luchar es algo personal para un githzerai, y usará su mente para atontar e incapacitar a sus oponentes, dejándolos abiertos al castigo físico.

Orden entre el caos. Los githzerais habitan por decisión propia en el corazón del caos más absoluto, en Limbo, un plano retorcido, volátil y fácilmente manipulable que la mente de un githzerai poderoso es capaz de someter. Limbo es una

vorágine de energía y materia primitiva, cuyo suelo es una tormenta de roca y tierra arrasada por torrentes de líquido fangoso, zarandeada por poderosos vientos, golpeada por el fuego y enfriada por grandes muros de hielo.

Las fuerzas de Limbo reaccionan ante la conciencia. Usando el poder de sus mentes, estas criaturas doman los caóticos elementos del plano, a los que fuerzan a asentarse en zonas fijas y en las que puede sobrevivir, creando oasis y santuarios en el torbellino.

Las fortalezas monasterio de estas criaturas se alzan firmes ante el caos que las rodea, virtualmente insensibles a su entorno, dado que así lo quieren los githzerais. Cada monasterio está supervisado por monjes que imponen un estricto horario de cánticos, comidas, artes marciales y consagraciones de acuerdo a su propia filosofía. Detrás de los muros fortificados psíonicamente, los githzerais abrazan el pensamiento, el conocimiento, el poder psíónico, el orden y la disciplina sobre todo lo demás.

Su jerarquía social se basa en el mérito, y aquellos que son los más sabios maestros y los más capaces en combate físico y mental se convierten en sus líderes. Veneran a sus grandes héroes y profesores del pasado, tratando de emular sus virtudes en el día a día.

Discípulos de Zerthimon. Los githzerais veneran a, Zerthimon, el fundador de su raza. Aunque fue Gith quien los liberó, Zerthimon la vio incapaz de gobernar a su raza. Creyó que sus ganas de combatir la convertirían pronto en una tirana igual que los azotamientos.

A los monjes más aptos, aquellos que mejor ejemplifican las enseñanzas de Zerthimon, se les llama zerths. Estos poderosos y disciplinados monjes pueden hacer que sus cuerpos cambien de plano usando solo el poder de su mente.

Más allá de Limbo. Aunque pocas veces lidian con nada ajeno a Limbo, los monjes más capaces de otras razas buscan en ocasiones un monasterio githzerai y tratan de conseguir ser admitidos como estudiantes. En muy raras ocasiones, algunos maestros githzerais establecen monasterios ocultos en el Plano Material para enseñar a jóvenes githzerais o para predicar las enseñanzas y filosofía de Zerthimon.

Aunque son extremadamente disciplinados, no han olvidado el largo cautiverio de los azotamientos. El *rrakkma* es una tarea consagrada, una partida de caza de ilícidos, que atravesará planos y planos en busca de su objetivo. Sus miembros no regresan al monasterio antes de acabar con al menos tantos ilícidos como cazadores formen el destacamento.



"LOS GITHYANKIS Y LOS GITHZERAI
SUFRIERON TANTO CUANDO FUERON
ESCLAVIZADOS POR LOS AZOTAMIENTOS
QUE SE HAN OLVIDADO DE QUE UNA
VEZ FUERON UNA ÚNICA RAZA. DESDE
QUE CONSIGUIERON SER LIBRES,
COMENZARON A LUCHAR ENTRE ELLOS
CON UN ODIO QUE NADIE PUEDE
COMPRENDER POR COMPLETO".
—ARISTUL EL AMARILLO, EXPERTO
EN CONOCIMIENTO PLANAR.



GUERRERO GITHYANKI

Humanóide Mediano (gith), legal malvado

Clase de Armadura: 17 (media armadura)

Puntos de golpe: 49 (9d8 + 9)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Con +3, Int +3, Sab +3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: gith

Desafío: 3 (700 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica innata del githyanki es Inteligencia. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día cada uno: *indetectable* (solo lanzador), *paso brumoso*, *salto*

ACCIONES

Ataque múltiple. El githyanki 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 cortante y 7 (2d6) de daño psíquico.

CABALLERO GITHYANKI

Humanóide Mediano (gith), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 91 (14d8 + 28)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Con +5, Int +5, Sab +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: gith

Desafío: 8 (3.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica innata del githyanki es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día cada uno: *don de lenguas*, *indetectable* (solo lanzador), *paso brumoso*, *salto*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos*, *telequinesia*

ACCIONES

Ataque múltiple. El githyanki realiza dos ataques con su espadón de plata.

Espadón de plata. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d6 + 6) de daño cortante y 10 (3d6) de daño psíquico. Este se considera un ataque de arma mágica. Si causa un crítico contra un objetivo que se encuentre en su cuerpo astral (como cuando se usa el conjuro proyección astral), el githyanki podrá cortar el cordón de plata que ata al objetivo a su cuerpo material en lugar de infiijir daño.



MONJE GITHZERAI

Humanode Mediano (gith), legal neutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Fue +3, Des +4, Int +3, Sab +4

Habilidades: Percepción +4, Perspicacia +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: gith

Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica innata del githzerai es Sabiduría. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día cada uno: *caída de pluma, escudo, salto, ver invisibilidad*

Defensa Psíquica. Si el githzerai no está portando armadura ni embrazando un escudo, podrá sumar su modificador por Sabiduría a su CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. El githzerai realiza dos ataques sin armas.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo:

+4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño contundente y 9 (2d8) de daño psíquico. Este se considera un ataque de arma mágica.

ZERTH GITHZERAI

Humanode Mediano (gith), legal neutral

Clase de Armadura: 17

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +7, Int +6, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Percepción +6, Perspicacia +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: gith

Desafío: 6 (2.300 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica del githzerai es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14, +6 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)

3/día cada uno: *caída de pluma, escudo, salto, ver invisibilidad*

1/día cada uno: *asesino fantasmal, desplazamiento entre planos*

Defensa Psíquica. Si el githzerai no está portando armadura ni embrazando un escudo, podrá sumar su modificador por Sabiduría a su CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. El githzerai realiza dos ataques sin armas.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente y 13 (3d8) de daño psíquico. Este se considera un ataque de arma mágica.

GNOLLS

Los gnolls son humanoides salvajes que atacan sin previo aviso asentamientos en las fronteras de la civilización, asesinando a sus víctimas y devorando su carne.

Origen demoníaco. El origen de los gnolls data de un tiempo en el que el señor demoníaco Yeenoghu encontró una manera de entrar en el Plano Material y allí lo recorrió sin control. Hubo manadas de hienas que lo siguieron, alimentándose de aquellos a quien asesinaba. Estos animales fueron transformados en los primeros gnolls y marcharon junto a Yeenoghu hasta que este fue arrojado de nuevo al Abismo. En ese momento, sus creaciones se esparcieron por el mundo como un recuerdo atroz del poder demoníaco.

Destructores nómadas. El peligro de los gnolls es lo impredecible de sus ataques. Emergen de las tierras salvajes, saquean y matan todo lo que ven y se van a otro lado. Son como una plaga de langostas, saqueando asentamientos y dejando atrás poco más que cuerpos a medio comer, edificios arrasados y tierra estéril. Escogen objetivos fáciles para sus asaltos. Un ejército de guerreros atrincherados en un castillo reforzado sobrevivirá a una horda de gnolls salvajes sin problemas, pero los pueblos, granjas y pueblos aledaños acabarán destruidos y sus habitantes devorados.

Estas criaturas pocas veces construyen estructuras permanentes o fabrican objetos de los que se espere que perduren en el tiempo. No elaboran armas ni armadura, sino que se las roban a los cadáveres de sus víctimas, atando a sus armaduras de retales orejas, cabelleras, dientes y otros trofeos de sus enemigos.

Sed de sangre. Ni la bondad ni la compasión habitan en el corazón de un gnoll. No tienen nada parecido a una conciencia, al igual que los demonios, y no se les puede enseñar o amedrentar para que abandonen sus tendencias destrutivas. La sed de sangre de los gnolls les hace enemigos de todo y, cuando carecen de un enemigo común, luchan entre ellos. Incluso los orcos más salvajes evitan aliarse con los gnolls.

LÍDER DE MANADA GNOLL

El macho alfa de una manada de gnolls se suele convertir en el líder del grupo, gobernando con fuerza y astucia. Estos líderes se llevan la mejor parte del botín, comida, bagatelas y objetos mágicos. Adornan su cuerpo con brutales perforaciones y grotescos trofeos, tiñendo su piel con símbolos demoníacos, esperando que Yeenoghu los haga invulnerables.

GNOLL COLMILLO DE YEENOGHU

Los gnolls celebran sus victorias realizando rituales demoníacos y ofreciendo sangre a Yeenoghu. En ocasiones el señor demoníaco los recompensa permitiéndoles ser poseídos por un espíritu demoníaco. El afortunado elegido se convierte en un colmillo de Yeenoghu, de modo que pasa a ser uno de los favoritos del Señor Gnoll. De la misma manera en que Yeenoghu creó a los primeros gnolls, una hiena que se alimente de las víctimas de un colmillo de Yeenoghu sufre una terrible transformación que la convierte en un gnoll adulto. Dependiendo del número de hienas de una región, un colmillo de Yeenoghu puede producir un incremento sorprendente de la población gnoll. La única manera de controlar el número de gnolls es encontrando y matando al colmillo de Yeenoghu.





GNOLL

Humanode Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

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

Idiomas: gnoll

Desafío: 1/2 (100 PX)

Rabia. Si el gnoll 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: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. 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.

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

LÍDER DE MANADA GNOLL

Humanode Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 49 (9d8 + 9)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

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

Idiomas: gnoll

Desafío: 2 (450 PX)

Rabia. Si el gnoll 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

Ataque múltiple. El gnoll realiza dos ataques, ya sea con su guja o su arco largo, y, si puede, utiliza incitar a la rabia.

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

Guja. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

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

Incitar a la rabia (Recarga 5-6). Una criatura que el gnoll pueda ver, que se encuentre a 30 pies o menos de él, pueda oírla y posea el atributo Rabia, podrá utilizar su reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

GNOLL COLMILLO DE YEENOGHU

Infernal Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura de pieles)

Puntos de golpe: 65 (10d8 + 20)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2, Car +3

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

Idiomas: abisal, gnoll

Desafío: 4 (1.100 PX)

Rabia. Si el gnoll 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

Ataque múltiple. El gnoll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 7 (2d6) de daño de veneno.

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



GНОМО DE LAS PROFUNDIDADES (SVIRFNEBLIN)

Los gnomos de las profundidades, o svirfneblin, viven lejos de la superficie terrestre, en retorcidas madrigueras y cuevas esculpidas.

Sobreviven gracias a su sigilo, inteligencia y tenacidad. Su piel gris les permite mezclarse con las rocas que los rodean. Son sorprendentemente pesados y fuertes para su tamaño. Un adulto medio pesa entre 100 y 120 libras (45 a 55 kg) y mide 3 pies (90 cm) de altura.

El enclave svirfneblin típico está muy fortificado y habitado por varios cientos de gnomos de las profundidades. Están rodeados de túneles secretos que van y vienen desde el asentamiento, y que usarán como ruta de escape cuando el enclave sea atacado.

Clara estructura de género. Los hombres svirfneblins son calvos y las mujeres tienen un cabello gris y fibroso. Por regla general, las mujeres dirigen los enclaves mientras que los hombres recorren los alrededores, buscando enemigos y depósitos de piedras preciosas.

Cosechadores de gemas. Estos gnomos aman las piedras preciosas, especialmente los rubíes, que excavan de profundas minas en el Underdark. Su búsqueda lleva en ocasiones a que se enfrenten con contempladores, drows, kuo-toas, duergars y azotantes. De todos los enemigos naturales que los rodean, a los que más temen y desprecian son los drows, asesinos y adoradores de demonios.

Amigos de la tierra. En ocasiones se les encuentra en compañía de criaturas del Plano Elemental de la Tierra. Algunos svirfneblins son capaces de invocarlas. Los seres de la tierra protegen los asentamientos svirfneblins, especialmente los xorns a los que se les incita a servir a cambio de gemas con las que alimentarse.

GНОМО DE LAS PROFUNDIDADES (SVIRFNEBLIN)

Humanóide Pequeño (gnomo), neutral bueno

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 16 (3d6 + 6)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Investigación +3, Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: gnomo, infracomún, terrano

Desafío: 1/2 (100 PX)

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

Astucia Gнома. El gnomo tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del gnomo es Inteligencia (salvación de conjuros CD 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *indetectable* (solo lanzador)

1/día cada uno: *contorno borroso*, *disfrazarse*, *sordera/ceguera*

ACCIONES

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

Dardo envenenado. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenado 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.

GOBLINS

Los goblins son pequeños humanoides, egoístas y de negro corazón, que habitan en cavernas, minas abandonadas, mazmorras saqueadas y otros lugares tóxicos. Dado que son individualmente débiles, se reúnen en grandes grupos, de un tamaño que llega a ser apabullante. Ansían el poder y abusan constantemente de cualquier migaja de autoridad que consigan.

Trasgos. Los goblins pertenecen a la familia de criaturas denominadas trasgos. A sus primos más grandes, los hobgoblins y los osgos, les encanta abusar de ellos hasta someterlos, pero los goblins son vagos e indisciplinados, lo cual provoca que sean malos sirvientes, trabajadores o guardias.

Mirada maliciosa. Motivados por la avaricia y la malicia, los goblins no pueden sino celebrar las pocas veces que superan a sus enemigos. Danzan y hacen cabriolas de auténtica alegría cuando la victoria es suya. Cuando terminan de celebrar, disfrutan atormentando a otras criaturas y haciendo todo tipo de maldades.

Líderes y seguidores. A los goblins los comanda el más fuerte o inteligente que haya entre ellos. Un jefe goblin podría mandar sobre una guarida, mientras que un rey o reina goblin, que no son más que una versión del jefe goblin con infusas, es capaz de gobernar a cientos de goblins, repartidos en varias guaridas para asegurar la supervivencia de la tribu. Los jefes goblins son fácilmente expulsados, por lo que en muchas tribus goblins asume el mando un señor de la guerra hobgoblin o un jefe osgo.

Mazmorras desafiantes. Los goblins adornan sus hogares con alarmas pensadas para avisar de la llegada de intrusos. Las guaridas están plagadas de túneles estrechos y vías de escape que las criaturas de tamaño humano no pueden cruzar, pero que ellos pueden atravesar sin problemas, lo que les permite escabullirse o rodear a sus enemigos para sorprenderles.

Domadores de ratas y jinetes de lobo. Los goblins tienen afinidad con las ratas y lobos, a los que crían para que les sirvan de compañeros o monturas, respectivamente. Como las ratas, los goblins odian la luz del sol y duermen bajo tierra durante el día. Como los lobos, cazan en manadas, haciéndose más peligrosos cuanto mayor sea su número. Cuando cazan desde los lomos de un lobo, los goblins atacan sin trabarse, huyendo tras el golpe.

Adoradores de Maglubiyet. Maglubiyet el Poderoso, el Señor de las Profundidades y la Oscuridad es el gran dios de los trasgos. Muchos goblins lo imaginan como un goblin de 11 pies (3,4 m) de alto, lleno de cicatrices, con piel negra y fuego llameante en sus ojos, y no lo adoran por devoción sino por miedo. Creen que, cuando mueran, pasarán a formar parte del ejército de Maglubiyet en el plano de Aqueronte. Este es un "privilegio" temido por los goblins, ya que piensan que la tiranía eterna de El Poderoso es peor que la muerte.

"SI QUIERES SOLDADOS O MATONES, CONTRATA HOBGOBLINS. SI QUIERES A ALGUIEN GOLPEADO HASTA LA MUERTE MIENTRAS DUERME, CONTRATA OSROS. SI QUIERES IDIOTAS PEQUEÑOS Y MALVADOS CONTRATA GOBLINS".
—STALMAN KILN, AMO ESCLAVISTA.



¡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.

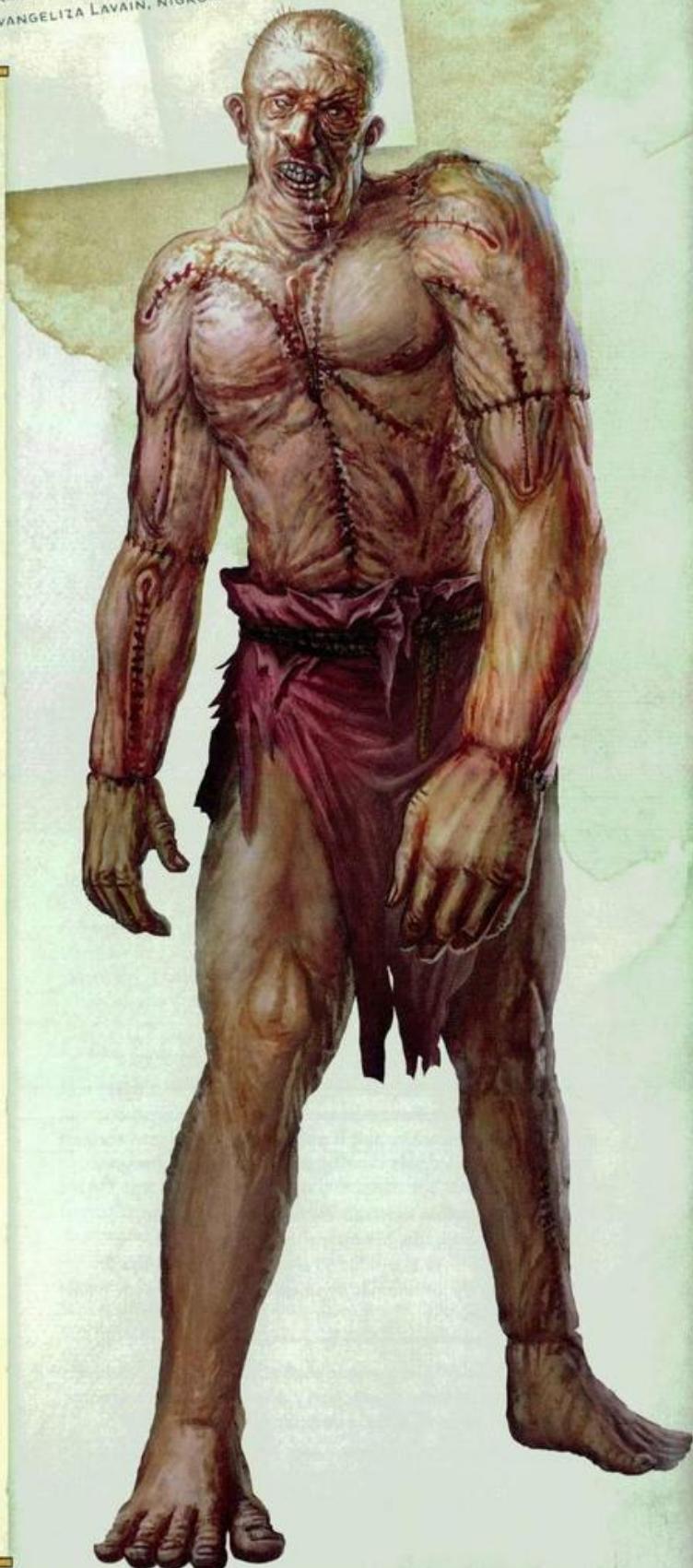
Resistencia Mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

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.

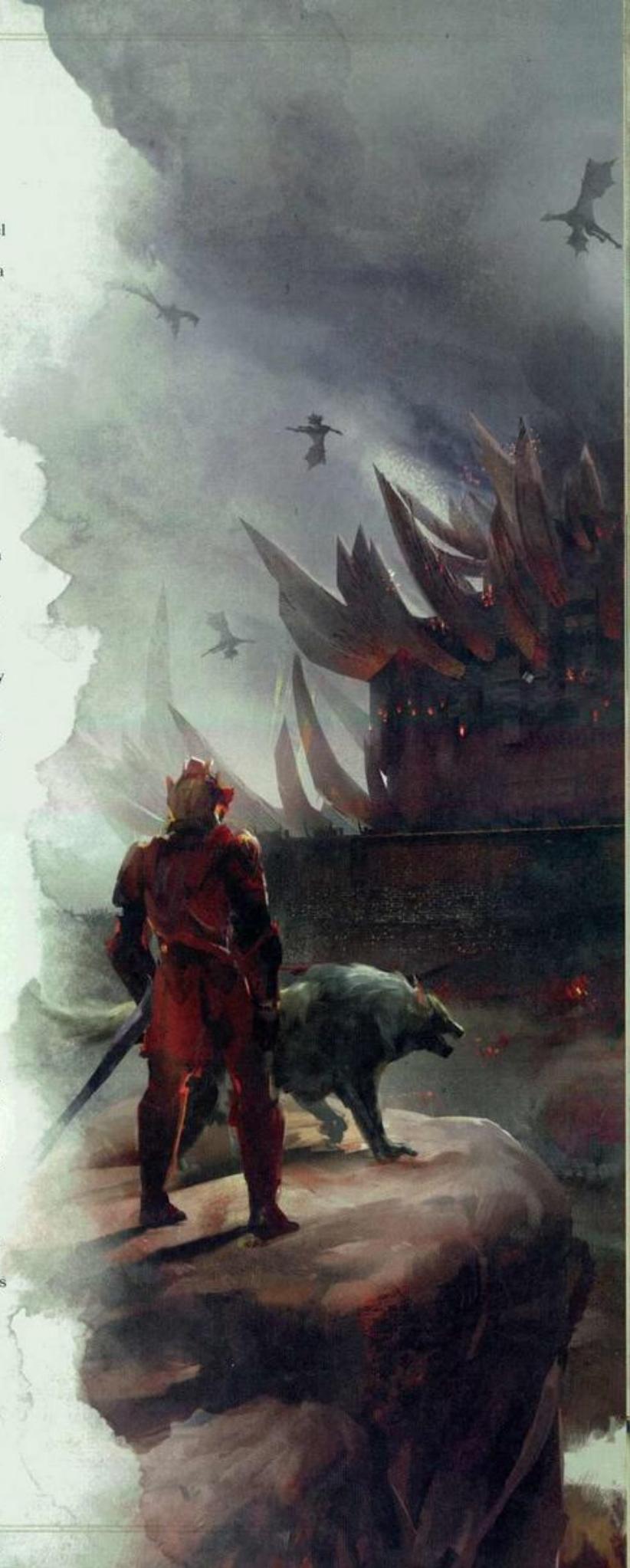
Legiones militares. Estas criaturas se organizan en hordas tribales denominadas legiones. En su sociedad marcial, cada hobgoblin tiene un rango, desde los líderes poderosos y los campeones hasta los soldados de a pie. Incluso los goblins, que se ven forzados a luchar en primera fila a punta de lanza, 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.

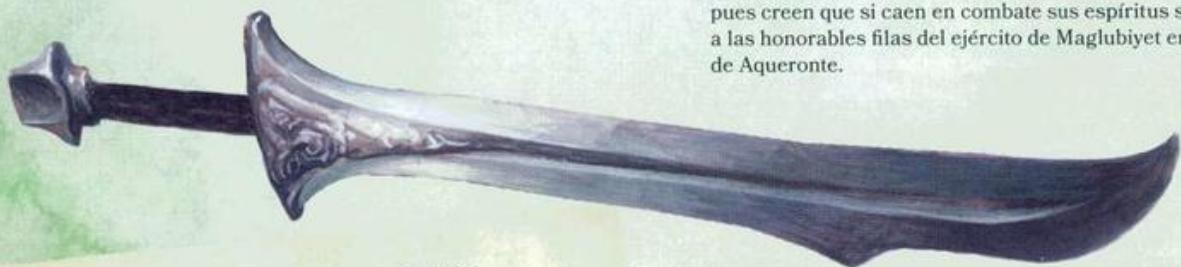
A veces, las legiones se complementan con tropas sacrificables y de inferior calidad, como goblins, osgos, orcos, humanos malvados, ogros y gigantes.

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.

Leviátanos 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 al conjuro de *cautiverio*. En lugar de escoger una de las opciones normales de esteconjuro, 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.

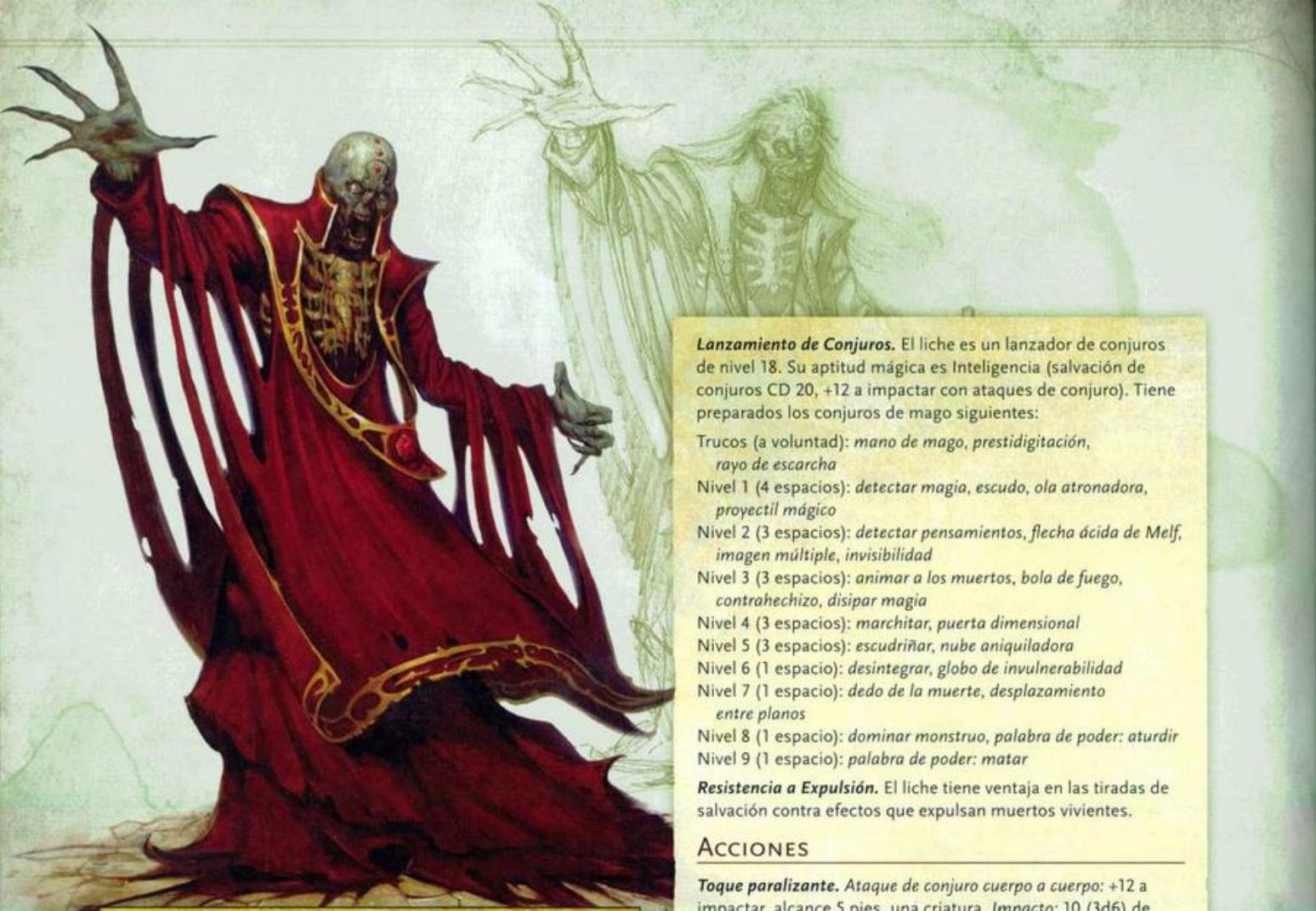
Todos y cada uno de los aspectos de la guarida de un liche reflejan su astuta y retorcida mente, incluso las trampas, tanto mágicas como mundanas, que la protegen. Los muertos vivientes, autómatas y demonios atados a la voluntad de este ser acechan entre las sombras, esperando la oportunidad de destruir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

Fantasmas (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.

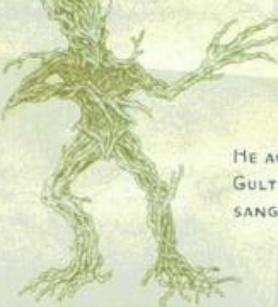
Controladas por el mal. Las marchitas son criaturas independientes, pero la mayoría actúan bajo las órdenes de un árbol de Gulthias y muestran a menudo hábitos y rasgos de la fuerza vital o el espíritu que las engendró. Continúan el legado de un mal largamente olvidado, atacando a viejos enemigos de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

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 mephít 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 mephít es indistinguible de un montículo de magma normal y corriente.

Lanzamiento de Conjuros Innato (1/Día). El mephít 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 mephít 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 QUAGGOOTH

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.

Garras. 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^{RA} REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN MAZMORRAS DE X EL MÍSTICO.

M



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

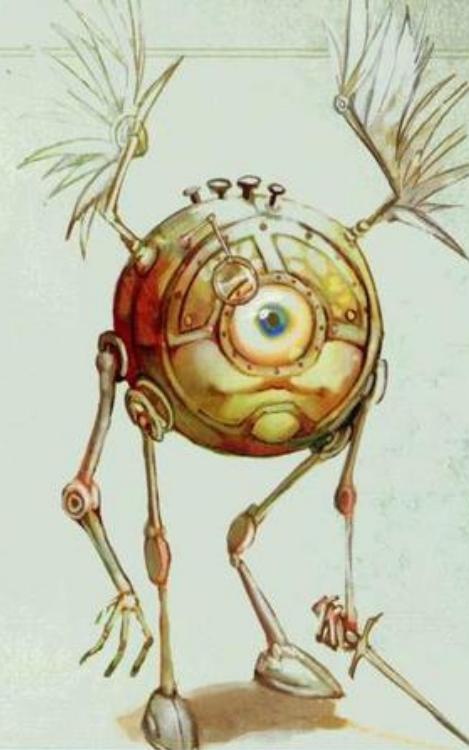
Los tridrons tienen la forma de pirámides invertidas y lideran a los modrons inferiores en combate.

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.

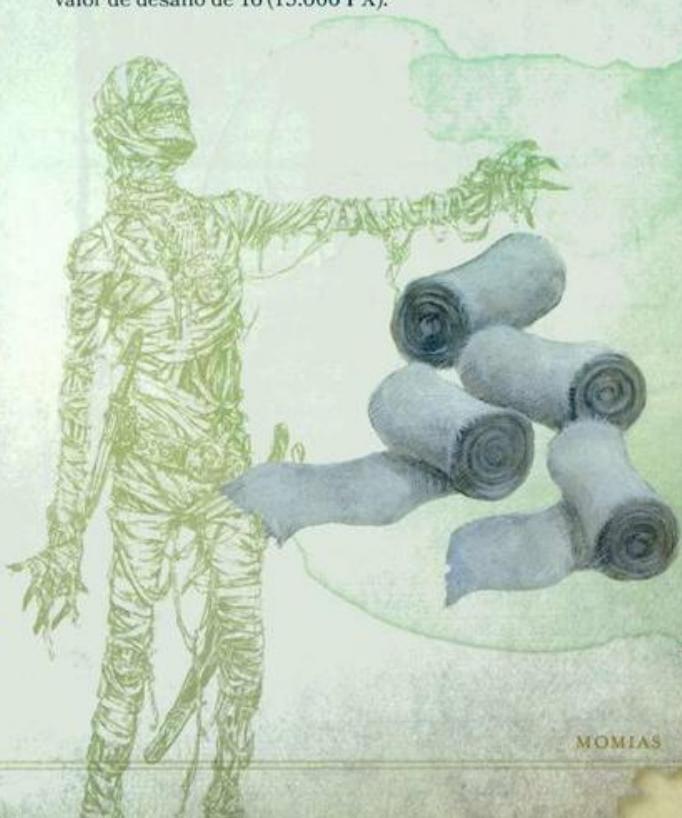
Mientras su marchito corazón siga intacto, será imposible destruir de forma permanente a un señor de las momias. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el señor de las momias se convierte en polvo, pero recuperará su forma, en plenitud de facultades, pasadas 24 horas, alzándose a partir de una masa de 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^a 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.

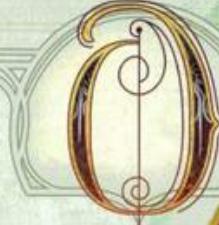
ARMADURA ANIMADA

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)

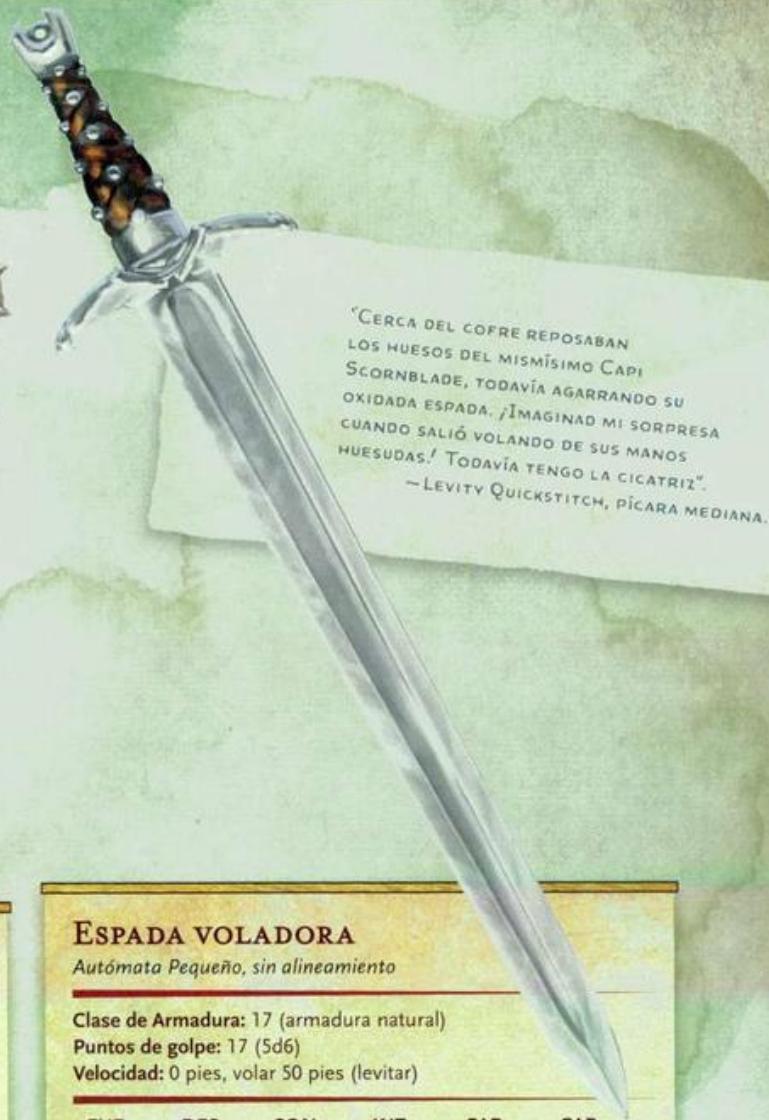
Susceptibilidad a la Antimagia. La armadura estará incapacitada mientras se encuentre en el área cubierta por un campo antimagia. Si es el objetivo de *disipar magia*, la armadura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución con CD igual a la salvación de conjuros del lanzador o estará 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.

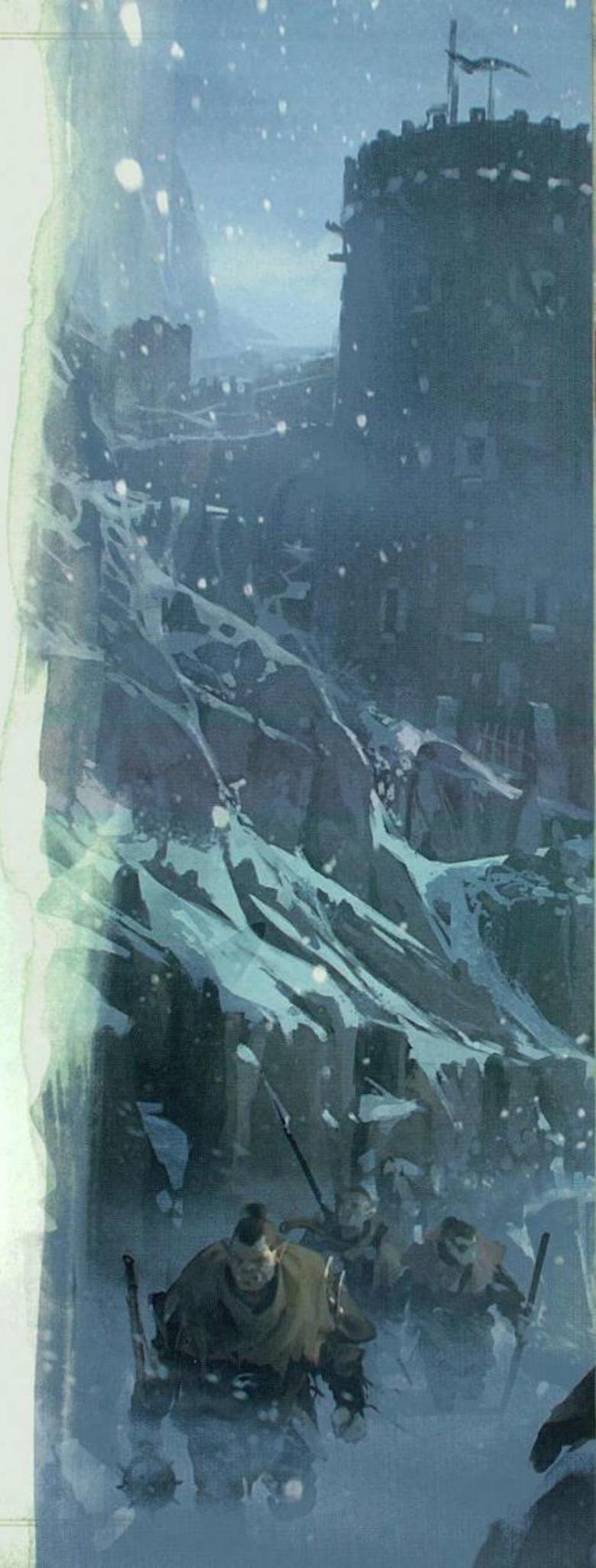
Saqueadores nómadas. El ansia de matar de los orcos exige que habiten siempre a una distancia que haga posible el ataque a nuevos objetivos. Es por esto que no suelen establecer asentamientos permanentes, sino que convierten ruinas, complejos de cavernas y pueblos tomados a sus enemigos en campamentos 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)

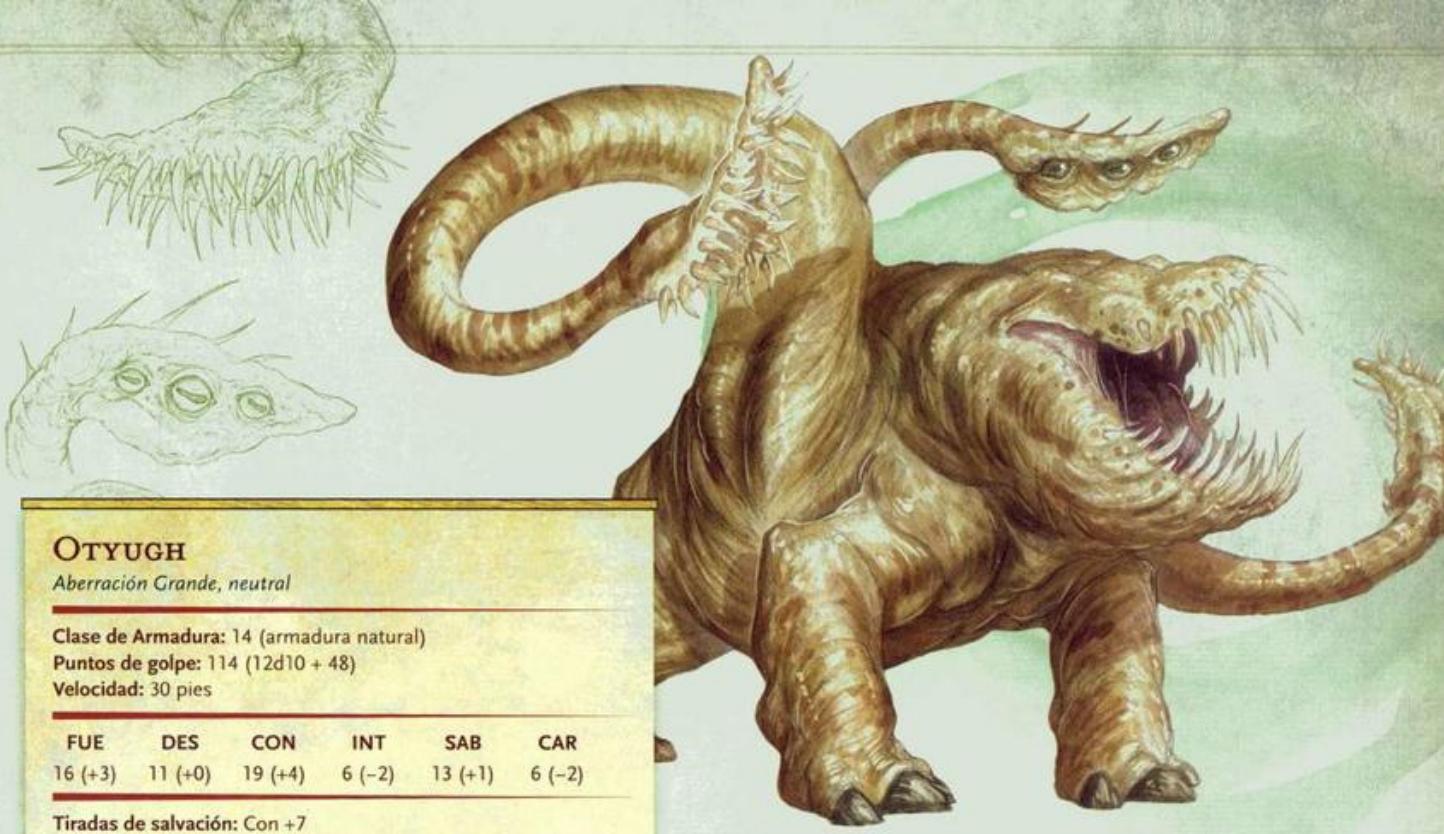
Vista y Olfato Agudos. El oso lechuza tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o del olfato.

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.

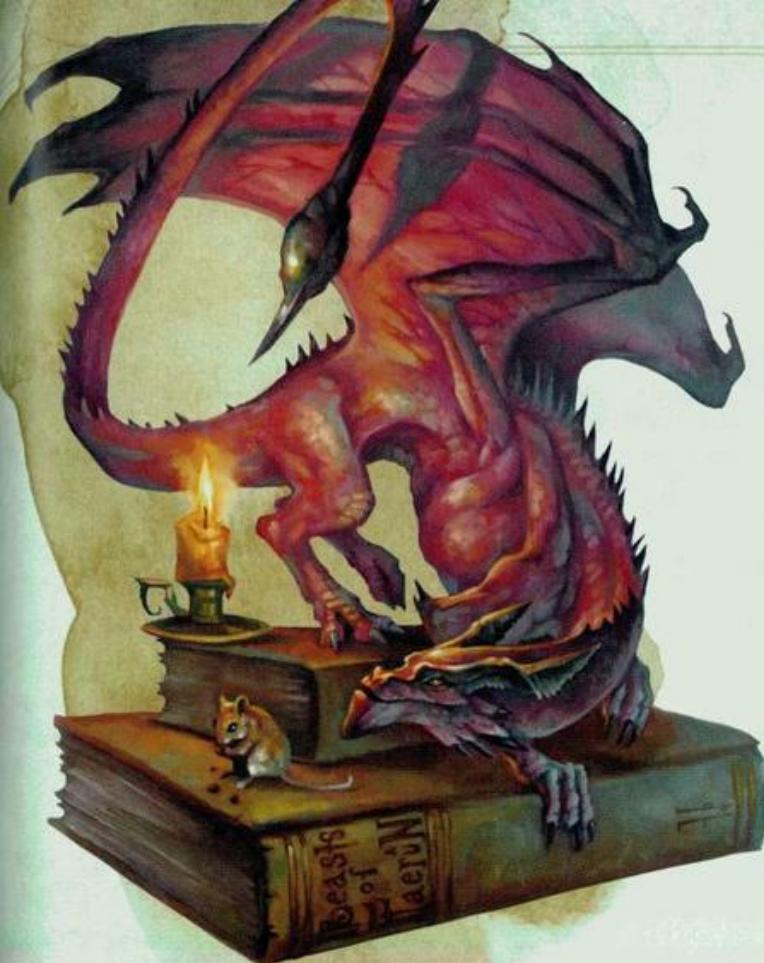
Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del pixie es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, usando su polvo de pixie como único componente:

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, polimorfar, 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.

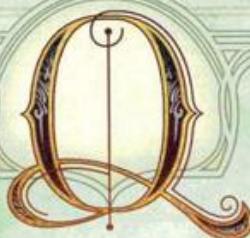
Resistencia Mágica. El pseudodragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

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

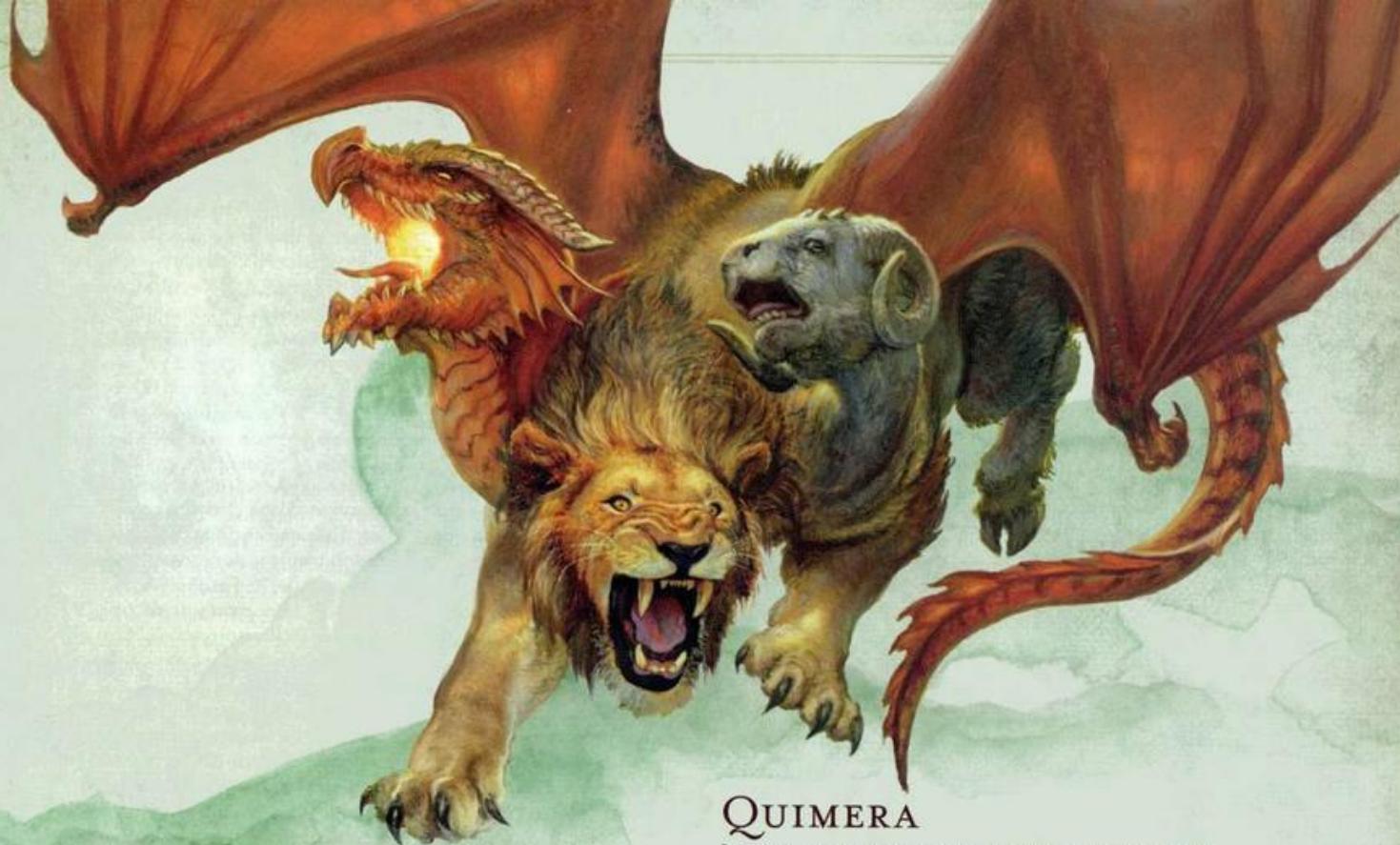
Desafío: 2 (450 PX)

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.

Garra (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 súcubo 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 súcubo 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.

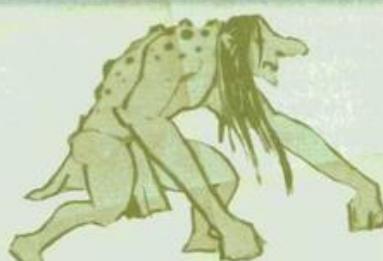
Regeneración. El troll recupera 10 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de ácido o de fuego, este atributo no tendrá efecto al principio del próximo turno del troll. El troll solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

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.

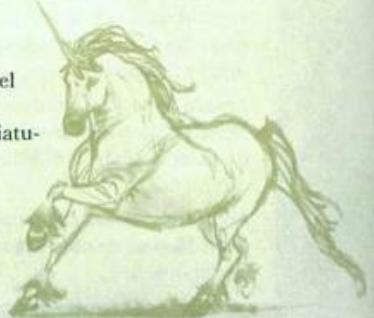
Guardianes divinos. Las deidades bondadosas colocan a los unicornios en el Plano Material para vigilar que el mal no se acerque a los lugares sagrados que protegen y preservan. La mayoría de estas bestias salvaguardan un reino vinculado a ellos, como un bosque encantado. Sin embargo, a veces son enviados 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.



"TEN SIEMPRE UNAS CUANTAS GEMAS A MANO. UN XORN HAMBRIENTO PUEDE RESULTAR MUY ÚTIL."
—6^a REGLA PARA LA SUPERVIVENCIA EN MAZMORRAS DE X EL MÍSTICO.



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.

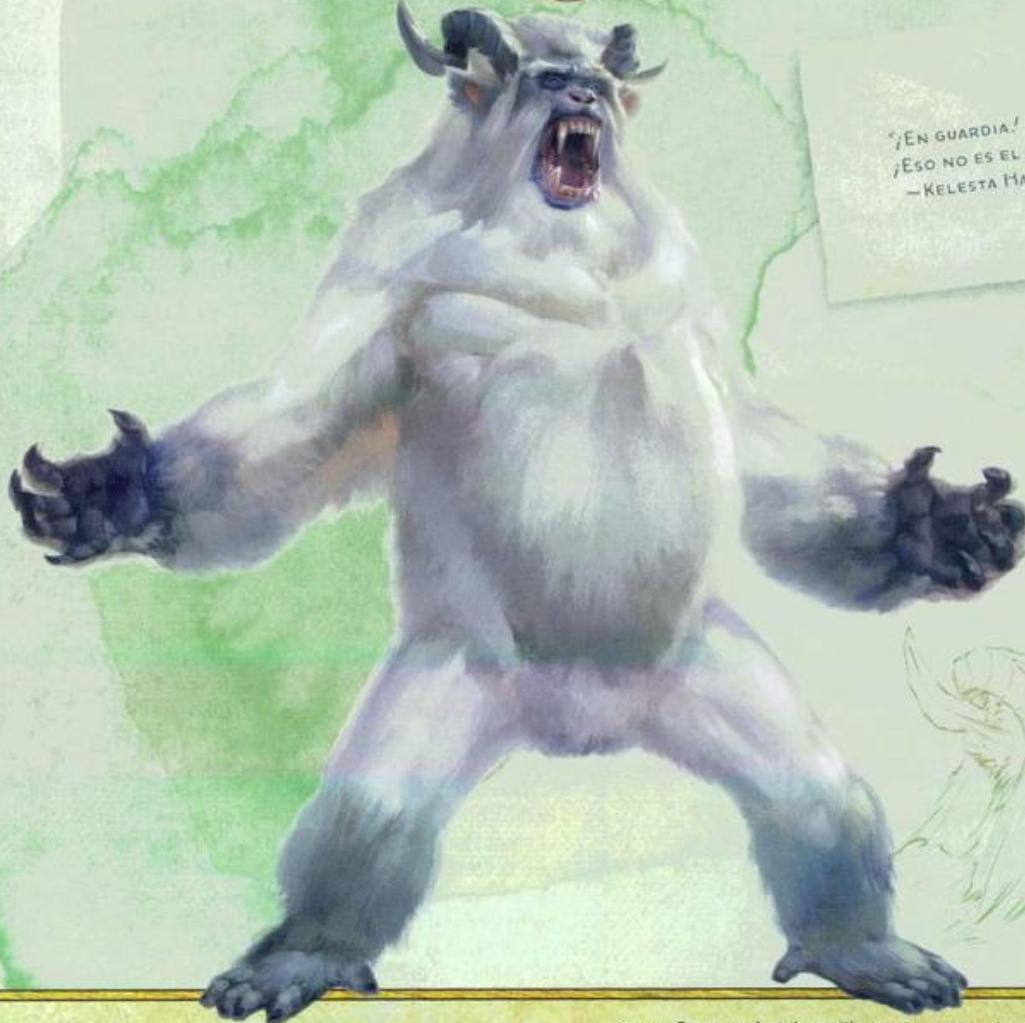
ACCIONES

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.

Garras. 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

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.

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.

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 ultroloth 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, sugestión*

3/día cada uno: *muro de fuego, puerta dimensional, terror*

1/día cada uno: *sugestión en masa, tormenta de fuego*

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

Armas Mágicas. Los ataques con arma del ultroloth se consideran mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ultroloth 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 ultroloth 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 ultroloth, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra este efecto mágico o estará hechizado hasta el final del siguiente turno del ultroloth. 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 ultroloth durante las próximas 24 horas.

Teletransporte. El ultroloth 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 infracómún 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 mastodontes 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

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 Medianas, 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

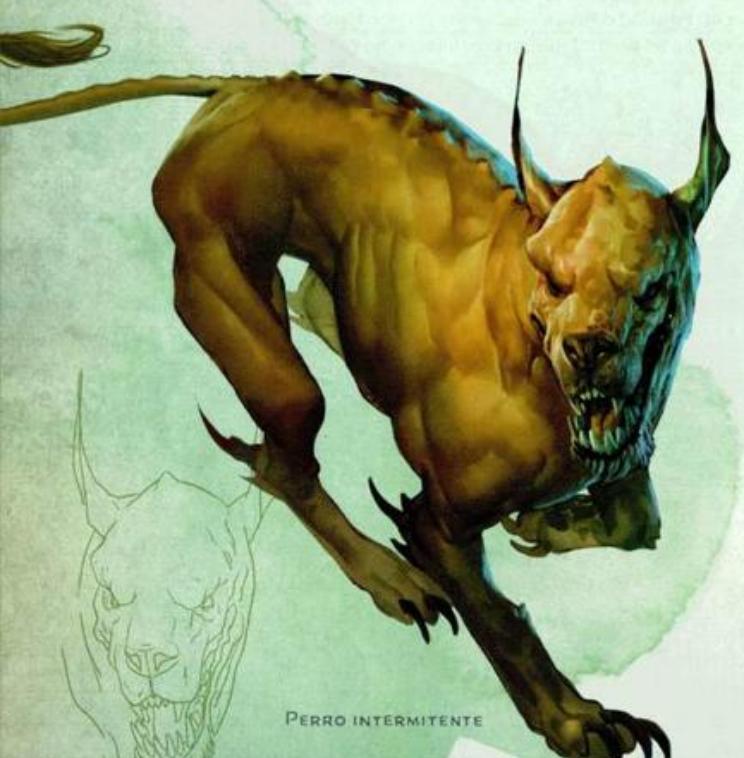
Idiomas: —

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 infligir 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.



ARCHIMAGO

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.



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

