

¡Monstruos!

Suplemento de Laberintos Tenebrosos

Miguel de Luis

2 de octubre de 2016

1. Monstruos y Criaturas

Nos gustan los monstruos. Nos gustan tantos que llamamos *monstruo*, sin pensar, a cualquier criatura del juego. Si me pusiera pijo diría que son *personajes no jugadores*, que es lo que son: personajes que no llevan los jugadores, pero es un término que suena administrativo y aburrido. Así que los llamamos monstruos.
más cosas cosas
fsadfsad asdfs

Cuadro 1: Criaturas de Primer Nivel

Criatura	CA	Daño	Notas
Caballo			
Ciempies gigante	7	0	Salva CON o quedas inconsciente hasta terminar el combate.
Demonio Sirviente	8	1d4	1 punto de vida. Silenciosos. Roban
Demonio Manes	7	1d4	Recibe mitad del daño de armas no mágicas.
Escarabajo Escupidor	6	Seda Pegajosa	Ignora Armadura. Escupe una seda pegajosa. Tirada de FUE o incapaz de moverse.
Escarabajo de Fuego	6	Deslumbra	Impacto automático. Tirada de CON o incapaz de ver 1d6 minutos
Goblin azul	9	Arma	Solo 1d6 vida si son goblins verdaderos
Goblin verde	6	Arma	Solo 1d6 vida
Horda de Bichos	8	1d4	Impacto automático. Inmunes a las armas (¡Son demasiados!)
Murciélago Vampiro	6	1d4	Salva CON el turno siguiente o Pierdes 1d6 de vida extra.
Kobolds	6	Arma	Solo 1d4 vida
Perro	7	1d4	De raza alsaciana (pastor alemán) o similar.
Zombi	9	1d4	Salva CON o enfermedad, zombi en 1d6 días.

3 Cuando falle un ataque pierde el resto de los ataques.

4 Puede hacer un ataque normal y otro de látigo contra el mismo o distinto enemigo.

Cuadro 2: Criaturas de Segundo Nivel

Criatura	CA	Daño	Notas
Escarabajo gigante	5	1d3	Dos ataques por turno ¹ . Vuela
Hormiga gigante	6	1d6	Veneno. Salva CON o sufre 2d6 más de daño.
Jabalí			
Kobold brujo	9	Arma	Vida: 1d4 por nivel Magia: 3 conjuros de brujo
Lobo			
Mosca gigante	3	Especial	Apresa a la víctima entre sus patas y la deja caer a 3d4 metros de altura.
Nube de diezmil moscas	9	Zumbido	Tirada de SAB o penalización de 1 a todas las acciones 1d6 minutos
Esqueleto	7	Arma	
Goblin negro	5	Arma	
Ghoul	7	2d3	Salva CON o Paralizado.

3 Cuando falle un ataque pierde el resto de los ataques.

4 Puede hacer un ataque normal y otro de látigo contra el mismo o distinto enemigo.

Criatura	Nivel	CA	Daño	Notas
Aamphisbaena Vera	3	5	1d4	2 Ataques. Veneno. Salva CON o sufre 2d6 más de daño.
Araña Gigante	3	4	Especial	Ver entrada
Felino, grande				
Escorpión Gigante	3	2	Especial	1d6 (1-4) Ataque de pinza, 1d4 con Ataque 17 ó (5-6) Ataque de veneno con Ataque 19
Arpía	3	6	2d3	Vuela. Canto: Salva CAR o debes caminar a dónde te mande.
Hombre rata	3	5	2d4	No pueden ser sorprendidos.
Sombra	3	7	1d4	-1 a Fuerza, solo se pueden herir con armas mágicas
Cambiaformas	3	6	2d4	Puede cambiar de forma a voluntad
Goblin brujo	3	5	Arma	Magia: Esclavitud, Fétido, 1 conjuro de brujo
Fantasma	3	7	Chupa 1 nivel	Sólo puede herirse con armas mágicas
Orco	3	4	Arma + 1	
Oso Pardo	3	6	d4	Tres ataques por turno ¹ .
Cubo Gelatinoso	4	2	d10	Salva CON o paralizado. Inmune al frío y rayos.
Dragón de Eleonor	4	3	1d4	1d4 vida por nivel. Aliento de Fuego: Alcanza a 1d3 objetivos a 12 metros del dragón (1d4 daño). Conoce 2d3 conjuros. Vuela. Telépata
Oso grizzly	4	5	d6	Tres ataques por turno ¹ .
Gárgola	4	4	d6	Tres ataques por turno ¹ .
Cubo Gelatinoso	4	2	d10	Salva CON o paralizado. Inmune al frío y rayos.
Hombre Lobo	4	5	d10	Solo puede atacarse con armas de plata.
Owlbear	5	4	d10	Cuatro ataques por turno ^{††} .
Grifo	5			
Vampiro	5			
Hydra	6			
Wyverna	6			
Basilisco	6	2	d8	Si te mira a los ojos, salva CON o petrificado
Momia	6	4	2d6	Las heridas solo se curan con magia. Inmune a las armas normales. Las armas mágicas solo le hacen la mitad de daño.
Demonio de Balor	9	1	d12 + 2	Ataque de látigo ² . Salva DES o te acercará a sus llamas, 3d6 de daño por fuego
Dragón	11	-1	1d8	Aliento de Fuego: Alcanza a 1d4+2 objetivos a 20 metros del dragón (3d8 daño). Conoce 2d3 conjuros. Vuela

3 Cuando falle un ataque pierde el resto de los ataques.

4 Puede hacer un ataque normal y otro de látigo contra el mismo o distinto enemigo.