



MANUAL DE MONSTRUOS III





MANUAL ^{de}
MONSTRUOS

III

C R É D I T O S

D I S E Ñ O

RICH BURLEW, ERIC CAGLE, JESSE DECKER,
ANDREW J. FINCH, GWENDOLYN F.M.
KESTREL, RICH REDMAN, MATTHEW SERNETT,
CHRIS THOMASSON, P. NATHAN TOOMEY

D I S E Ñ O A D I C I O N A L

KEITH BAKER, ANDY COLLINS, BRUCE R.
CORDELL, JAMES JACOBS, DAVID NOONAN,
CHRISTOPHER PERKINS, MIKE SELINKER,
BILL SLAVICSEK, JAMES WYATT

E Q U I P O D E D E S A R R O L L O

ANDY COLLINS, ANDREW J. FINCH, ED STARK

E D I C I Ó N

GREG COLLINS, JOHN D. RATELIFF, GARY SARLI

C O R R E C C I Ó N

CHRISTOPHER LINDSAY

D I R E C C I Ó N G E N E R A L

GWENDOLYN F.M. KESTREL, KIM MOHAN

D I R E C C I Ó N D E D I S E Ñ O

CHRISTOPHER PERKINS

D I R E C C I Ó N D E D E S A R R O L L O

ANDREW J. FINCH

D I R E C C I Ó N D E I + D D E J U E G O S D E R O L

BILL SLAVICSEK

D I R E C C I Ó N A R T Í S T I C A

ROBERT RAPER

P O R T A D A

HENRY HIGGENBOTHAM

I L U S T R A C I O N E S I N T E R I O R E S

DAVE ALLSOP, DAVID BIRCHAM, MATT
CAVOTTA, WAYNE ENGLAND, EMILY
FIEGENSCHUH, RAFA GARRES, RALPH
HORSLEY, FRAZER IRVING, RON LEMEN,
HOWARD LYON, LESLIE MINNIS, DEAN
ORMSTON, LUCIO PARRILLO, STEVE
PRESCOTT, VINOD RAMS, ADAM REX,
WAYNE REYNOLDS, ANNE-STOKES, MARK
TEDIN, FRANCIS TSAI, FRANZ VOHWINKEL,
ANTHONY WATERS, JONATHON WAYSHAK,
SAM WOOD, JAMES ZHANG

D I S E Ñ O G R Á F I C O

ROBERT RAPER

E S P E C I A L I S T A E N P R O D U C C I Ó N G R Á F I C A

ERIN DORRIES

T É C N I C O D E I M A G E N

CANDICE BAKER

D I R E C C I Ó N D E P R O D U C C I Ó N

JOSH FISCHER

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

D I R E C C I Ó N D E L A S E R I E

JOAQUIM DORCA

T R A D U C C I Ó N

DANIEL HIDALGO VICENTE

C O O R D I N A D O R D E T R A D U C C I O N E S

JORDI ZAMARREÑO

C O O R D I N A C I Ó N E D I T O R I A L

XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

M A Q U E T A C I Ó N

HENRY HIGGENBOTHAM

C O N T R I B U C I O N E S Y C O N S E J O S

EL EQUIPO DE DnDTrad

DEDICATORIA DEL TRADUCTOR: a mi padre, Evangelista, por darme todas las virtudes que tengo; los defectos ya me ocupé yo de adquirirlos. D.E.P.

Fuentes: DRAGON® Magazine, DUNGEON® Magazine, Manual de los Planos, PLANESCAPE® Planes of Law expansión de campaña (NdC inédita en castellano), y la 1.ª edición del *Manuscrito infernal*.

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto utiliza material actualizado de la revisión v.3.5.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducido de forma alguna sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el d20 System License, por favor visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98077-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.ª
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, Inc. de Seattle con el título: *Monster Manual III* (incorpora la fe de erratas de 4/2/05).

Impreso por: Gráficas '94
Depósito legal: B-11204-05
ISBN: 84-96422-26-7

Impreso en España - Printed in Spain

Contenidos

Introducción 4	Foelarca 77	Rakshasa, ak'chazar..... 154
Cómo interpretar las fichas 4	Foera 78	Rakshasa, naztharune 156
Bloque de estadísticas..... 4	Forjado 80	Recolector de cadáveres..... 158
Monstruos de la A a la Z 8	Batidor forjado 81	Recolector de cadáveres mayor..... 159
Acechador astral..... 8	Embustidor forjado 82	Rejkar 160
Ahogado 9	Fuego rutilante (conjuro viviente) 39	Replicante..... 161
Ajusticiador 10	Garra ósea 84	Sabueso rúnico 163
Araña arpón 11	Geriviar 85	Sabueso sepulcral..... 164
Araña arpón terrorífica 12	Gigante de la arena..... 87	Saqueador putrefacto 165
Armand 13	Gigante de la muerte..... 89	Nigrocampeón 166
Arrollador acorazado 15	Gigante sobrenatural 91	Señor de las sabandijas..... 168
Aullador mortal 16	Glaistig 93	Seryulin 170
Aullador salvaje..... 18	Gnoll, Flind 95	Seryulin mayor..... 171
Azote maleable 19	Gólem de acero umbrío..... 96	Sorbehuesos..... 172
Arcanista..... 19	Gólem de acero umbrío mayor 97	Sorbehuesos menor..... 173
Blasfemia viviente (conjuro viviente)..... 38	Gólem alquímico 98	Ssvaklor 174
Brezal de batalla 21	Gólem de barro 100	Ssvaklor mayor 174
Cambiante..... 23	Gólem de penumbra 101	Sueño escalofriante (conjuro viviente) ... 40
Cambiapiel 25	Gólem de telaraña 102	Susurrante 176
Caminante de la furia..... 26	Gólem de telaraña 103	Terror chillón 177
Cangrejo de asedio 28	Gólem verdugo 104	Tigre marino 179
Cangrejo de asedio mayor..... 29	Gorro rojo..... 105	Trasgo, bosquimano 180
Cantante pétreo 30	Gorro rojo venerable..... 106	Tricerátopo guardián vegetal..... 112
Cieno arcano 32	Grisgol 107	Trilokh 182
Cieno conflagrador 33	Guardián de la progenie 109	Trituramientos 183
Cieno conflagrador infernal 34	Plaga de larvas de guardián	Trituramientos, larva de 183
Cieno convocador 35	de la progenie 110	Trituramientos, soldado 184
Cieno copo de nieve 36	Guardián vegetal 111	Trituramientos, zenzal..... 185
Conjuro viviente 37	Guardianes vegetales alternativos 113	Troll, de los bosques 187
Chraal..... 31	Gulgar..... 114	Troll, de las cavernas..... 188
Criatura deformada mágicamente..... 41	Harssaf..... 116	Troll, cristalino..... 189
Ettin deformado mágicamente..... 41	Hombre lagarto Escama negra 120	Troll, de guerra 190
Criatura Sin mente 43	Hombre lagarto del Ocaso venenoso 118	Troll, de las montañas..... 191
Grimólock Sin mente 43	Horror decacéfalo 178	Tumulario de polvo..... 192
Cuárafon 46	Jabali guardián vegetal..... 112	Vasuzhant 193
Cuchillo brujo..... 48	Jirón de tormenta 121	Vasuzhant horrendo..... 194
Demonio flecha 50	Kenku..... 122	Vegetal 195
Cómo convocar un demonio flecha ... 51	León guardián vegetal 112	Druída vegetal..... 195
Demonio jurapenado 52	Lhosk 124	Lagarto gigante vegetal 195
Despeñador 54	Lumi 125	Visiliz 198
Diablillo escupeastillas 55	Masacrador pétreo extirpador..... 127	Vomitador de plaga 199
Dinosaurio, desgarracarne 57	Masacrador pétreo inmenso 128	Yugoloth, canoloth 200
Dinosaurio, escupidor traicionero..... 58	Mastodonte 129	Yugoloth, mezzoloth..... 201
Dinosaurio, golpeador sangriento..... 59	Mivilon 130	Yugoloth, nycaloth 202
Dinosaurio, titán de combate 60	Momia de sal 132	Yugoloth, ultroloth 204
Dracotauro 61	Montura de guerra demoníaca de élite .. 130	Zezir 205
Dragón anguila 63	Morfópodo prismático..... 133	Dotes para monstruos 206
Dragón de furia..... 64	Níctero 134	Glosario 208
Dragón de furia infernal..... 65	Niebla escalofriante (conjuro viviente) ... 40	Monstruos ordenados por VD 224
Dragón emboscador 66	Nigronauta 136	Lista de monstruos por NEP 224
Elemental de la tormenta 67	Odopi 137	Plantillas
Cómo convocar elementales	Odopi venerable 138	Conjuro viviente 37
de la tormenta..... 67	Ogro, aplastacráneos..... 139	Criatura deformada mágicamente..... 42
Empalador de batalla	Omnimental 141	Criatura sin mente..... 44
(Brezal de batalla menor)..... 22	Oso de caza 142	Vegetal 197
Enjambre resplandeciente 69	Otyugh, absorbida 143	Animales compañeros o monturas
Enredadera nocturna 70	Pétalo 144	Dinosaurio, desgarracarne 58
Enredadera nocturna venerable..... 71	Plaga de cenizas 145	Dinosaurio, escupidor engañoso 59
Escarabajo de difuntos..... 72	Plaga de dientes de aguja..... 146	Dinosaurio, golpeador sangriento..... 59
Escarabajo de difuntos menor..... 73	Plaga efímera 147	Mastodonte 129
Espino 74	Plaga de flores terroríficas..... 148	Dragón de furia..... 65
Estrangulador acechante 75	Plaga de maleza 149	Tigre de mar 179
Extraño lúgubre..... 76	Plaga de zancudos 150	
	Planta del bosque 151	
	Pueblo Caprino (ibixiano) 152	
	Quelícero 153	

INDICE DE CONTENIDOS

Introducción

Bienvenidos al *Manual de monstruos III*. Este libro contiene nuevas criaturas para utilizarlas en las aventuras de *DUNGEONS & DRAGONS*. Normalmente, las descripciones de los monstruos están ordenadas alfabéticamente según el nombre, y los monstruos que están íntimamente relacionados se encuentran agrupados juntos. Además del listado alfabético que se encuentra al comienzo de este libro, los monstruos también aparecen ordenados por tipo y subtipo (página 7), por VD (página 224) y por NEP (página 224).

(NdC: como solemos hacer en los libros de monstruos, al final encontrarás un glosario inglés-castellano. Ver pág. 223).

Esta introducción explica cómo interpretar cada apartado de la fecha de las criaturas. A menudo se hace referencia al glosario, que se encuentra al final de este libro, donde se proporcionan más detalles acerca de las formas de ataque y las cualidades especiales asociadas con los monstruos.

CÓMO INTERPRETAR LAS FICHAS

La descripción de cada monstruo está organizada siguiendo el mismo formato general, tal y como se describe a continuación. Si quieres obtener información completa acerca de las características de los monstruos consulta el glosario de este libro, el del *Manual del jugador*, o el de la *Guía del Dungeon Master*.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS

Esta parte de la descripción del monstruo contiene información básica de juego sobre la criatura.

Nombre

Este es el nombre por el cual se conoce generalmente a la criatura. El texto descriptivo puede proporcionar otros nombres.

Tamaño y tipo

Esta sección describe el tamaño de la criatura (por ejemplo, Enorme). Las categorías de tamaño vienen definidas en el glosario. Un modificador de tamaño se aplica a la CA de la criatura y al bonificador de ataque. El tamaño de la criatura determina también cuánto puede alcanzar para atacar cuerpo a cuerpo y cuánto espacio ocupa durante un combate (consulta más abajo, Espacio/Alcance).

Este apartado continúa con la descripción del tipo de la criatura (por ejemplo, gigante). El tipo determina cómo afecta la magia a la criatura, por ejemplo, el conjuro *inmovilizar animal* afecta sólo a criaturas del tipo animal. El tipo de criatura también determina ciertos rasgos, como los DG por tamaño, el ataque base, la salvación base y los puntos de habilidad. Para una búsqueda rápida, el glosario ofrece una descripción completa de los rasgos y aspectos de cada tipo y subtipo.

Dados de golpe (DG)

Este apartado proporciona la cantidad y el tipo de DG de la criatura, y muestra también cualquier punto de golpe adicional que posea. Entre paréntesis aparece la media de puntos de golpe (pg) para una criatura con los DG indicados.

Los DG totales de una criatura se consideran también como el nivel de esa criatura a efectos de determinar cómo afectan los conjuros a esa criatura, su ritmo de curación natural y el número máximo de rangos en una habilidad.

Iniciativa

Este apartado muestra los modificadores de la criatura a las tiradas de Iniciativa.

Velocidad

Este apartado proporciona la velocidad táctica terrestre de la criatura (la distancia que puede cubrir con una acción de movimiento). Si la criatura lleva una armadura que reduzca su velocidad, la velocidad táctica terrestre disminuye.

Si la criatura posee otras modalidades de movimiento, estas se muestran después (o en lugar de) la velocidad terrestre. A menos que se especifique lo contrario, los tipos de movimiento son naturales (no mágicos). Consulta el glosario para obtener información acerca de los tipos de movimiento.

Clase de armadura

En este apartado aparece la CA para el combate normal e incluye una mención entre paréntesis de los modificadores que conforman la CA (habitualmente tamaño, Destreza y armadura natural). La CA de toque y desprevenido aparecen a continuación de la CA de combate.

La competencia con armadura (si tiene alguna) depende de su tipo, pero en general una criatura posee competencia con cualquier tipo de armadura que aparezca mencionada en su descripción (ligera, mediana o pesada), y con todos los tipos de armadura más ligeros.

Ataque Base/Presa

El número que aparece delante de la barra separadora es el ataque base de la criatura (antes de que se le aplique cualquier modificador). El DM normalmente no necesita este número, pero a veces puede venir bien, especialmente si la criatura posee las dotes Ataque poderoso y Pericia en combate.

El número detrás de la barra separadora es el bonificador de presa de la criatura, el cual se utiliza cuando la criatura realiza un ataque de presa o cuando alguien intenta apresar a la criatura. El bonificador de presa incluye todos los modificadores aplicables a las pruebas de presa de la criatura (ataque base, modificador de Fuerza, modificador especial por tamaño, y cualquier otro modificador aplicable, como un bonificador racial a las pruebas de presa).

Ataque

En este apartado viene descrito el ataque único que realiza la criatura con una acción de ataque. En la mayoría de los casos, éste también es el ataque que utiliza la criatura cuando realiza un ataque de oportunidad. También aparece descrita el arma utilizada (natural o manufacturada), el bonificador de ataque y el tipo de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). El bonificador de ataque también incluye modificadores por tamaño y Fuerza (para ataques cuerpo a cuerpo) o Destreza (para ataques a distancia). Una criatura con la dote Sutileza con un arma puede utilizar su modificador de Destreza en sus ataques cuerpo a cuerpo.

Si la criatura utiliza ataques naturales, el arma natural que aparece aquí es el arma natural principal de la criatura (consulta el glosario).

Si la criatura tiene a su disposición distintas armas, también se muestran las alternativas, y cada rutina de ataque distinta aparece separada con un "o".

Una criatura puede utilizar una de sus armas naturales secundarias (consulta el glosario) cuando realiza una acción de ataque, pero si lo hace recibe una penalización al ataque, tal y como aparece en la siguiente sección de 'Ataque completo'.

El daño que hace cada ataque aparece entre paréntesis. Todos los ataques hacen siempre al menos 1 punto de daño, incluso si una sustracción de una tirada reduce el resultado a 0 o menos.



¿Quién es el siguiente?

Ataque completo

En este apartado aparecen descritos todos los ataques físicos que realiza la criatura cuando utiliza una acción de asalto completo para realizar un ataque completo. Proporciona el número de ataques, junto con el arma, el bonificador de ataque y el tipo de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). El primer párrafo es para el arma principal de la criatura, y el bonificador de ataque incluye modificadores por tamaño y Fuerza (para ataques cuerpo a cuerpo) o Destreza (para ataques a distancia). Una criatura con la dote Sutileza con un arma puede utilizar su modificador de Destreza en sus ataques cuerpo a cuerpo.

El resto de las armas son secundarias, y los ataques realizados con ellas reciben una penalización de -5 al ataque, no importa cuántos sean. Las criaturas que posean la dote Ataque múltiple (consulta el glosario) solamente sufren una penalización de -2 a sus ataques secundarios.

El daño que hace cada ataque aparece entre paréntesis. Todos los ataques hacen siempre al menos 1 punto de daño, incluso si la sustracción de una tirada reduce el resultado a 0 o menos.

El daño del ataque principal de una criatura incluye su modificador de Fuerza al completo (1 $1/2$ veces su bonificador de Fuerza si el ataque es realizado con la única arma natural de la criatura) y aparece en primer lugar. Los ataques secundarios solamente suman la mitad del bonificador por Fuerza y aparecen en segundo lugar entre paréntesis.

Si algunos ataques poseen algún efecto especial además del daño (veneno, enfermedad, consunción de energía, y demás), esa información aparecerá aquí.

A menos que se especifique lo contrario, las criaturas que utilicen armas naturales infligen doble daño en los golpes críticos.

Armas manufacturadas: las criaturas que utilizan espadas, arcos, lanzas y similares utilizan las mismas reglas que los personajes. El bonificador para ataques con armas a dos manos es 1 $1/2$ veces el

modificador por Fuerza de la criatura (si tiene un bonificador), y aparece en primer lugar. Las armas con la mano torpe solamente añaden la $1/2$ del bonificador de Fuerza y son las segundas entre paréntesis.

Espacio/Alcance

En este párrafo se describe cuánto espacio ocupa la criatura en el tablero de batalla para luchar eficazmente, así como lo cerca que tiene que estar para amenazar a un oponente. El número antes de la barra oblicua es el espacio de la criatura o cuánto mide en pies un lateral de la criatura (consulta el párrafo sobre tamaño en el glosario para obtener más detalles). Por ejemplo, una criatura con un espacio de 15' ocupa un cuadrado de 3×3 casillas en el tablero de batalla. El número que aparece después de la barra oblicua es el alcance natural de la criatura. Si la criatura posee un alcance excepcional debido a un arma, tentáculo o algo similar, el alcance aumentado y su fuente se proporcionan entre paréntesis al final del párrafo.

Ataques especiales y cualidades especiales

Muchas criaturas tienen aptitudes poco habituales, que pueden ser formas de ataque especiales, vulnerabilidad o resistencia a ciertos tipos de daño y sentidos aumentados, entre otros. La descripción de cada monstruo divide esas aptitudes en ataques especiales y cualidades especiales. La última categoría incluye defensas, vulnerabilidades y otras aptitudes especiales que no sean tipos de ataque. Una aptitud especial normalmente está clasificada como extraordinaria (Ex), sobrenatural (Sb) o sortilega (St). Consulta el glosario para ver las definiciones de las aptitudes especiales. Se proporciona información adicional (cuando es necesaria) en la descripción de la criatura.

Cuando una aptitud especial permite un TS, el tipo de salvación y la CD del TS aparecen en la descripción. La mayoría de los TS contra aptitudes especiales tienen la CD calculada de la siguiente manera: $10 + 1/2$ DG raciales del atacante + el modifi-

gador de la característica relevante. La CD del TS aparece en la descripción de la criatura junto con la característica en la cual está basada la CD.

Salvaciones

Este apartado proporciona los modificadores a los TS de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de la criatura, y tienen en cuenta su tipo, su modificador por puntuación de característica y cualquier cualidad especial que afecte a sus TS.

Características

Este apartado muestra las seis características de la criatura, en orden habitual: Fue, Des, Con, Int, Sab, Car. Excepto cuando se especifique lo contrario, se presupone que cada criatura tiene el conjunto de puntuaciones de característica habitual antes de los ajustes raciales; 11, 11, 11, 10, 10, 10. Para determinar los ajustes raciales de característica de cualquier criatura, resta 10 a cualquier puntuación de característica par y resta 11 a cualquier puntuación de característica impar (las excepciones aparecen en la sección de Combate, en la descripción de cada criatura). La mayoría de las características funcionan tal y como aparecen descritas en el Capítulo 1 del *Manual del jugador*, excepto en lo siguiente.

Fuerza: tal y como se indica en el *Manual del jugador*, los cuadrúpedos pueden llevar cargas mayores que los bípedos. Cualquier criatura con cuatro o más miembros móviles puede cargar como un cuadrúpedo, incluso si no utiliza necesariamente los miembros a la vez. Por ejemplo, los dragones emboscadores pueden llevar cargas como si fueran cuadrúpedos.

Inteligencia: una criatura puede hablar todos los idiomas que aparecen en su descripción, más un idioma adicional por cada punto de su bonificador de Inteligencia. Cualquier criatura con una Inteligencia de 3 o mayor entiende al menos un idioma (común, a menos que se diga lo contrario).

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de puntuaciones en ciertas características. Estas criaturas no tienen una puntuación 0 en la característica; en realidad carecen totalmente de esa característica. El modificador para una característica sin puntuación es +0. Otros efectos de las características sin puntuación se describen con más detalle en el glosario.

Habilidades

Este párrafo proporciona las habilidades de la criatura, junto con el modificador de cada habilidad (incluyendo ajustes por características, penalizaciones por armadura y cualquier bonificador debido a dotes o rasgos raciales). Todas las habilidades descritas son habilidades clásicas, a menos que la criatura posea una clase de personaje (aparece en su descripción). El tipo de la criatura y su puntuación de Inteligencia determinan el número de puntos de habilidad que tiene.

La sección de habilidades en la descripción de cada criatura resume los bonificadores raciales y otros ajustes a los modificadores de habilidad para una mayor claridad; estos bonificadores no se deberían sumar a los bonificadores de habilidad enumerados. Un asterisco junto a la característica relevante y en la sección de Habilidades de la descripción de la criatura indica un ajuste condicional, que sólo se aplica en ciertas condiciones (por ejemplo, un despeñador obtiene un bonificador racial adicional de +4 a las pruebas de Escondarse en zonas de terreno rocoso o montañoso).

Tendencias naturales: algunas criaturas simplemente no están hechas para cierto tipo de actividades físicas. Los elefantes, a pesar de su gran puntuación en Fuerza, son malísimos saltando. Los cocodrilos gigantes, aún teniendo una puntuación alta en Fuerza,

no trepan muy bien. Los caballos no pueden caminar sobre la cuerda floja. Si para ti está claro que una criatura en particular no está hecha para realizar una determinada actividad física, puedes decidir que la criatura sufre una penalización de -8 a las pruebas de habilidad que desafíen sus tendencias naturales. En circunstancias extremas (por ejemplo, una marsopa intentando una prueba de Trepar) puedes decidir que la criatura falla la prueba automáticamente.

Dotes

Este párrafo indica las dotes que la criatura posee. La descripción de la criatura puede contener información adicional si la dote funciona de manera diferente a la descripción de las dotes que aparecen al final de este libro o el Capítulo 5 del *Manual del jugador*.

A veces, una criatura posee una o más dotes adicionales, marcadas con una A superíndice ^(A). Las criaturas no suelen tener a menudo los prerrequisitos para una dote adicional. Si esto ocurre, la criatura aún puede utilizar la dote. Si deseas modificar a tu gusto a la criatura con nuevas dotes, puedes reasignar sus otras dotes, pero no sus dotes adicionales. Una criatura no puede tener una dote que no sea una dote adicional si no tiene los prerrequisitos para esa dote.

Entorno

Este párrafo indica el tipo de clima y terreno donde la suele habitar la criatura. Describe su tendencia, pero no es exclusivo. Un dinosaurio golpeador sangriento, por ejemplo, tiene como entorno los bosques cálidos, pero también se le puede encontrar en las llanuras cálidas, los bosques templados o en cualquier entorno como animal compañero. Consulta el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* para saber más acerca de los tipos de terreno y el clima.

Organización

Este apartado describe los tipos de grupo que la criatura puede formar. Un conjunto de números entre paréntesis indica cuantos adultos preparados para el combate se encuentra en cada tipo de grupo. Muchos grupos también tienen un número de no combatientes, expresado como porcentaje de la población combatiente. Los no combatientes incluyen a los jóvenes, los débiles, los esclavos u otros individuos sin inclinaciones para luchar. La sección de 'Sociedad' de la criatura puede incluir datos adicionales acerca de los no combatientes.

Si la organización incluye el término "domesticado", la criatura normalmente sólo se encuentra en compañía de otras criaturas, a la cual sirven de alguna manera.

Valor de desafío (VD)

Esta sección proporciona el nivel medio de un grupo de aventureros para el que una criatura de esta raza sería un encuentro de dificultad moderada. Considera un grupo de cuatro personajes a plena potencia (con todos sus PG, todos sus conjuros y el equipo adecuado para sus niveles). Con una suerte razonable, el grupo debería ganar el encuentro sufriendo algo de daño pero ninguna baja. Para obtener más información acerca de los VD, consulta la *Guía del Dungeon Master*.

Tesoro

Este apartado describe cuánto tesoro posee la criatura y hace referencia a la tabla 3-5: tesoro, en la *Guía del Dungeon Master*. En la mayoría de los casos, una criatura tiene objetos de valor en su guarida o en su hogar y no los transporta cuando viaja. Las criaturas inteligentes que poseen tesoro útil y transportable (como objetos mágicos) suelen llevarlos y usarlos, dejando los objetos voluminosos en su hogar. Consulta el glosario para obtener más detalles acerca de la descripción de tesoros en la entrada de cada monstruo.

Nota: las tablas de generación de dungeons aleatorios en el capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* muestran su propia información de tesoros. Utiliza esa información en lugar de los tesoros que aparecen en la descripción de cada monstruo cada vez que utilices esas tablas.

Alineamiento

Este párrafo proporciona el alineamiento que la criatura poseerá con mayor probabilidad. Cada entrada indica un calificativo que indica en términos generales cómo se aplica ese alineamiento a la especie en su conjunto. Consulta el glosario para más detalles al respecto.

Avance

Este libro normalmente describe sólo la versión más común que se encuentra de una criatura (aunque en algunas fichas se pueden encontrar referencias a monstruos avanzados). La línea 'Avance' de una criatura muestra lo fuerte que puede llegar a ser una criatura, en términos de DG adicionales (el límite superior que aparece en la descripción no es el máximo, pero las excepciones son extremadamente raras). A menudo, las criaturas inteligentes avanzan obteniendo un nivel en una clase de personaje en lugar de ganar simplemente nuevos DG.

Ajuste de nivel

Este párrafo se incluye en las descripciones de las criaturas adecuadas para usar como personajes jugadores o como allegados (habitualmente criaturas con puntuaciones de Inteligencia de al menos 3 y que posean pulgares oponible). Añade este número al total de DG de la criatura, incluyendo niveles de clase, para obtener el nivel efectivo de personaje de la criatura (NEP). El NEP del personaje afecta a la experiencia que gana, la cantidad de experiencia que el personaje debe obtener antes de progresar al siguiente nivel y el equipo inicial del personaje. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información al respecto.

Texto descriptivo

El cuerpo de cada ficha comienza con una o dos frases que describen lo que los personajes pueden ver cuando se encuentran con el monstruo la primera vez, seguido por una corta descripción de la criatura; qué hace, qué aspecto tiene y lo más destacable acerca de la criatura. Las secciones especiales describen cómo lucha la criatura y proporcionan detalles sobre los ataques especiales, las cualidades especiales, las habilidades y las dotes.

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: araña arpón, cuárafon, estrangulador acechante, morfó-podo prismático, odopi, otyugh absorbida, piedra cantante, sabueso rúnico, saqueador de cetros, seryulin, susurrante, terror chillón, larva de trituramientos, trituramientos soldado, trituramientos zenzal.

(Acuático): cangrejo de asedio, dragón anguila, seryulin.

(Agua): omnimental.

(Aire): elemental de la tormenta, omnimental.

Ajeno: acechador astral, ajusticiador, canoloth, demonio flecha, demonio jurapenado, lumi, mezzoloth, nycaloth, rakshasa ak'chazar, rakshasa naztharune, rejkar, tríllok, ultraloth, visiluz.

Animal: dinosaurio desgarracarne, dinosaurio escupidor engañoso, dinosaurio golpeador sangriento, dinosaurio titán de combate, mastodonte, plaga de dientes de aguja, tigre de mar.

Bestia mágica: aullador salvaje, despeñador, foera, guardián de la progenie, machacador de garras aceradas, mivilorn, plaga de larvas de guardián de la progenie, sabueso rúnico, zezir.

(Bueno): gólem prismático.

(Cambiaformas): azote maleable, cambiante,

(Caótico): demonio flecha, demonio jurapenado, mivilorn, nigronauta, odopi, tríllok.

Cieno: cieno arcano, niebla escalofriante,

(Constructo vivo): batidor forjado, embestidor forjado, forjado.

Constructo: batidor forjado, embestidor forjado, forjado, gólem alquímico, gólem de acero umbrío, gólem de barro, gólem de penumbra, gólem de telaraña, gólem prismático, gólem verdugo, jirón de tormenta, masacrador pétreo extirpador, masacrador pétreo inmenso, recolector de cadáveres.

Dragón: dracotauro, dragón anguila, dragón de furia, dragón emboscador, ssvaklor.

Elemental: chraal, elemental de la tormenta, omnimental, plaga de ceniza.

(Extraplanario): canoloth, demonio flecha, demonio jurapenado, elemental de la tormenta, gólem de acero umbrío, gólem de penumbra, gólem prismático, mezzoloth, mivilorn, nigronauta, nycaloth, odopi, omnimental, plaga de flores terroríficas, plaga de maleza, terror chillón, tríllok, ultraloth.

Fata: caminante de la furia, diablillo escupeastillas, enjambre resplandeciente, espino, glaistig, gorro rojo, jirón de tormenta, pétalo.

(Frio): cieno copo de nieve, charal, rejkar.

(Fuego): cieno conflagrador, foelarca, foera, gigante de la arena, harssaf, omnimental, plaga de ceniza, zezir.

Gigante: geriviar, gigante de la arena, gigante de la muerte, gigante sobrenatural, ogro aplastacráneos, troll cristalino, troll de las cavernas, troll de las montañas, troll de los bosques, troll de guerra.

(Gnoll): flind.

Humanoide monstruoso: armand, azote maleable, cambiapiel, cu-chillo brujo, foelarca, vulgar, harssaf, hombre lagarto Escama negra, lhosk, níctero, caprino, señor de las sabandijas.

Humanoide: cambiante, flind, hombre lagarto del Ocaso venenoso, kenku, replicante, trasgo bosquimano.

(Incorpóreo): aullador mortal, gólem prismático, plaga efímera, tríllok.

(Legal): ajusticiador, visiluz.

(Maligno): blasfemia viviente, canoloth, demonio flecha, demonio jurapenado, gólem de penumbra, mezzoloth, nicaloth, nigronauta, odopi, ultraloth.

Muerto viviente: ahogado, aullador mortal, extraño lúgubre, garra ósea, momia de sal, nigronauta, plaga efímera, sabueso sepulcral, sorbehuesos, tumulario de polvo, vasuzhant, vomitador de plaga.

(Nativo): rakshasa ak'chazar, rakshasa naztharune.

(Plaga): enjambre resplandeciente, jirón de tormenta, larva de guardián de la progenie, plaga de ceniza, plaga de dientes de aguja, plaga de flores terroríficas, plaga de zancudos, plaga efímera.

Planta: brezal de batalla, enredadera nocturna, jabalí guardián vegetal, león guardián vegetal, plaga de flores terroríficas, plaga de maleza, planta del bosque, tricerátopo guardián vegetal.

(Reptiliano): hombre lagarto del Ocaso venenoso, hombre lagarto Escama negra.

Sabandija: cangrejo de asedio, escarabajo de difuntos, plaga de zancudos, quelícero.

(Tanar'ri): demonio flecha, demonio jurapenado.

(Tierra): cantante pétreo, despeñador, gigante de la arena, vulgar, masacrador pétreo extirpador, masacrador pétreo inmenso, omnimental, tumulario de polvo.

(Trasgoide): trasgo bosquimano.

(Yugoloth): canoloth, mezzoloth, nycaloth, ultraloth.

Monstruos de la A a la Z

Este libro contiene cientos de criaturas para utilizar en cualquier partida de DUNGEONS & DRAGONS®. Consulta el glosario (al final de este libro) para las definiciones de los rasgos comunes y las capacidades de los monstruos. En la mayoría de los casos, la descripción de cada monstruo describe a un típico individuo de su tipo, que es la versión más habitual que se pueden encontrar los personajes durante las aventuras. Sin embargo, algunas de las descripciones de los monstruos incluyen representantes más duros ("campeones") de su tipo. No todas las descripciones de monstruos incluyen campeones, aunque las reglas que aparecen

en el Capítulo 4 del *Manual de monstruos* permiten al DM crear una versión avanzada de cualquier monstruo. Un DM debería sentirse libre para ajustar las estadísticas de un monstruo como desee y jugar un monstruo contra su tipo y sorprender a los personajes jugadores.

Monstruos en Eberron y Faerûn: las descripciones de algunos monstruos incluyen una breve sección describiendo el nicho ecológico del monstruo en el Escenario de campaña de EBERRON o en el Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS (o en ambos). Si tu campaña no está ubicada ni en Eberron ni en los Reinos olvidados, utiliza con libertad al monstruo de la manera que desees.

ACECHADOR ASTRAL

Esta criatura parece un humanoide musculoso con una gruesa piel negra y verdosa. Su rostro demoníaco se asemeja a un cráneo humano con una mandíbula prominente. Sus manos terminan en unas garras afiladas, largas y perversas.

Ajeno Mediano (extraplanario)

Dado de golpe: 12d8+72 (126 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 50' (10 casillas), Tr 20'

CA: 30 (natural +10, Destreza +5, desvío +5), toque 20, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +12/+19

Ataque: garra +20 c/c (1d6+7/19-20) o dardo a la garganta +17 a distancia (1d4+7 más veneno)

Ataque completo: 2 garras +20 c/c (1d6+7/19-20) o dardo a la garganta +17 a distancia (1d4+7 más veneno)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +2d6, dardo a la garganta, veneno

Cualidades especiales: camuflaje, evasión, gracia ultraterrena, olfato, presa escurridiza, rasgos de ajeno, rastreador veloz, RD 10/magia, visión en la oscuridad 120'

Salvaciones: Fort +19, Ref +18, Vol +18

Características: Fue 25, Des 21, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 20

Habilidades: Averiguar intenciones +18, Avistar +20, Buscar +16, Esconderse +20, Escuchar +20, Moverse sigilosamente +20, Saltar +30, Supervivencia +18, Tregar +30

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (garra), Crítico mejorado (garra)^A, Iniciativa mejorada, Rastrear^A, Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro

Entorno: plano Astral

Organización: solitario o grupo de caza (2-6)

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +6

Los acechadores astrales deambulan por el multiverso buscando la presa definitiva. Viven por y para la emoción de la caza y valoran su valía personal y su estatus en su comunidad por el número y el poder de las criaturas que han cazado con éxito.

Estos hábiles cazadores prefieren acechar a presas inteligentes, y el placer que obtienen cazando a esas criaturas por deporte les convierte en seres malignos para cualquier raza. No obstante, los acechadores astrales se adhieren a unos pocos principios a los que

llaman las Reglas de la caza: una vez que su presa ha eludido conscientemente a un acechador astral, este nunca volverá a cazar a la criatura; si es contratado para cazar a una criatura, el acechador no cazará a quien le contrató durante al menos un año y ningún acechador astral cazará nunca a otro acechador astral.

Los acechadores astrales encuentran que su presa ofrece un desafío deportivo mejor si sabe que está siendo cazada, por lo que suelen advertir a su presa de alguna manera antes de comenzar la caza.

Un acechador astral ordinario mide unos 6' de alto y pesa 275 lb.

Los acechadores astrales hablan común e infernal.



Acechador astral

COMBATE

Los acechadores astrales consideran a todas las demás criaturas como presas potenciales. Aunque siempre están buscando probarse a sí mismos contra presas cada vez más fuertes, los acechadores astrales no son tontos ni temerarios, y rara vez se meten en un combate sin preparar primero el terreno de caza o estudiar a su enemigo. Prefieren las emboscadas ideadas para debilitar a sus presas antes de acabar con ellas.

Veneno (Ex): herida; Fortaleza CD 22; daño inicial parálisis 1d4 asaltos; daño secundario ninguno. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Ataque furtivo (Ex): un acechador astral puede realizar un ataque furtivo como un pícaro, infligiendo 2d6 puntos de daño adicional cuando un adversario tenga denegado su bonificador de Destreza o cuando el acechador astral este flanqueando.

Dardo a la garganta (Ex): el dardo a la garganta de un acechador astral tiene un alcance de 150' sin incrementos de alcance.

Camuflaje (Ex): un acechador astral puede utilizar la habilidad de Esconderse en cualquier tipo de terreno natural, incluso si el terreno no ofrece cobertura u ocultamiento.

Presa escurridiza (Ex): un acechador astral es difícil de rastrear. Cualquiera que intente rastrear a uno recibe una penalización de -10 a las pruebas de Rastrear.

Evasión (Ex): un acechador astral puede evitar los ataques inusuales e incluso mágicos debido a su gran agilidad. No sufrirá daño alguno cuando tenga éxito en un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño con un tiro con éxito.

Rastreador veloz (Ex): un acechador astral puede moverse a su velocidad normal mientras sigue rastros sin recibir la penalización habitual de -5. Sólo recibe una penalización de -10 (en lugar del -20 habitual) cuando se mueve al doble de su velocidad normal mientras rastrea.

Gracia ultraterrena (Ex): un acechador astral añade su modificador de Carisma como bonificador a todos los TS y como bonificador de desvío a su CA.

Habilidades: un acechador astral posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en las pruebas de Tregar incluso si está amenazado o apresurado.

AHOGADO

Muerto viviente Mediano

Dado de golpe: 20d12+20 (150 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 30'

CA: 19 (natural +8, Destreza +1),
toque 11, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +10/+17

Ataque: golpetazo +12 c/c (1d8+12)*

Ataque completo: 2 golpetazos +12 c/c (1d8+12)*

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aura de ahogamiento

Cualidades especiales: curación rápida 5, dureza sacrílega, rasgos de muerto viviente, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +9, Vol +12

Características: Fue 25, Des 13, Con -, Int 9, Sab 10, Car 12

Habilidades: Avistar +18, Esconderse +20, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +20, Nadar +18

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 9

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: -

Este cadáver animado está completamente empapado, como si se hubiese arrastrado por el agua. El aire a su alrededor es denso y asfixiante, exudando los olores de la tumba acuática del cadáver.

Los ahogados perdieron la vida en las profundidades acuáticas. La evidencia de su asfixiante muerte satura siempre sus ropas y su carne, y llena el aire a su alrededor.

Muchos ahogados llegaron a este estado cuando su barco se hundió por completo. Otros, más antiguos, se convirtieron cuando las islas donde habitaban se hundieron bajo las aguas hace muchísimo tiempo, ahogándolos a todos.

Un ahogado mide entre 5 1/2' y 6 1/2' de altura y pesa entre 120 y 210 lb.

Los ahogados hablan común y abisal.

COMBATE

Un ahogado golpea a sus enemigos con sus brazos empapados, pero es más preocupante su terrible aura de ahogamiento.

Un ahogado suele atacar utilizando la dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -5 a sus ataques y obteniendo una bonificación +5 al daño.

Aura de ahogamiento (Sb): un ahogado posee una emanación sofocante y asfixiante de 30' de radio, que llena su entorno con destellos acuáticos y amenaza mortalmente a todas las criaturas que respiran. Se considera que todas las criaturas a menos de 30' de un ahogado se encuentran bajo el agua a efectos de respirar.

El aura de ahogamiento acelera el proceso de asfixia.

Normalmente, una criatura puede contener la respiración un número de asaltos igual al doble de la puntuación de Constitución antes de comenzar a ahogarse. Dentro del aura de ahogamiento, la criatura sólo puede contener el aliento si realiza cada asalto una prueba de Constitución CD 10. Cada asalto la CD aumenta en 1. Cuando el personaje finalmente falla su prueba de Constitución, comienza a ahogarse. En el siguiente asalto cae inconsciente (0 pg). En el siguiente, desciende a -1 punto de golpe y comienza a morir. En el tercer asalto, si todavía continúa dentro del aura de ahogamiento, muere ahogada.



Ahogado

WAB 204

Dureza sacrílega (Ex): un ahogado gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

Habilidades: un ahogado posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído y en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre que sea en línea recta.

LOS AHOGADOS EN EBERRON

La bahía de Zarash alberga uno de los cementerios de barcos más grandes de Khorvaire, y los ahogados a veces surgen de las profundidades para causar problemas a los ciudadanos de Zarash'ak, la ciudad de los Pilares, en el norte. También se sabe que los ahogados frecuentan la fortaleza de la Linterna, una fortaleza en ruinas que se encuentra en el fétido pantano al oeste de la bahía. Los barcos que se perdieron en los estrechos de Shargon y la bahía del Kraken también han ocasionado encuentros problemáticos con los ahogados en el sur de Breland y Darguun. La ciudad fronteriza de Linde tormentoso, en el norte de Xen'drik, también se ha enfrentado la terrible ira de una tripulación ahogada.

A JUSTICIADOR

Ajeno Grande (legal)

Dado de golpe: 17d8+34 (110 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30' con armadura completa (6 casillas), V1 60' (buena) con armadura completa; velocidad base 40', velocidad base V1 90' (buena)

CA: 26 (natural +5, Destreza +3, tamaño -1, armadura completa de mithril +1 +9), toque 12, desprevenido 23

Ataque base/Presión: +17/+26

Ataque: espadón +1 +23 c/c (3d6+8/17-20)

Ataque completo: espadón +1 +23/+18/+13/+8 c/c (3d6+8/17-20)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, castigar el caos

Cualidades especiales: inmunidad a la parálisis, rasgos de ajeno, RC 24, RD 10/caótico, visión en la oscuridad 60',

Tiros de salvación: Fort +12, Ref +13, Vol +16

Características: Fue 21, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 18, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +24, Avistar +24, Concentración +22, Conocimiento de conjuros +21, Diplomacia +3, Escuchar +24, Intimidar +21, Saber (los Planos) +21, Saber (religión) +21, Sanar +24, Supervivencia +4 (+6 en otros planos)

Dotes: Conjuros penetrantes mayores, Conjuros penetrantes, Crítico mejorado (espadón), Iniciativa mejorada, Solturá con un arma (espadón), Voluntad de hierro

Entorno: el Campo de batalla infernal de Aqueronte

Organización: solitario, pareja o magistrado (3-7)

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar más espadón +1 y armadura completa de mithril +1

Alineamiento: siempre legal neutral

Avance: 18-23 DG (Grande); 24-34 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Un hombre imponente, enfundado en una armadura completa de mithril con incrustaciones de oro, permanece frente a ti con una expresión seria. Unas alas magníficas de color blanco y negro brotan de su espalda. Sus ojos brillan con un fulgor dorado bajo su frente y lleva un espadón plateado.

Los ajusticiadores, fuerzas de la ley con una determinación inquebrantable, viajan por el multiverso para castigar al caos. Al hacerlo, reciben el mismo respeto por parte de los arcontes y los diablos y un odio por igual de los demonios y los eladrín. Sus objetivos a veces coinciden inevitablemente y a veces las dos especies trabajan juntas.

Un ajusticiador mide 9' de alto y pesa 500 lb. Sus ojos y sus armas poseen todo tipo de matices metálicos, desde el azul eléctrico metálico hasta el cobre antiguo.

Los ajusticiadores hablan abisal, celestial, común e infernal.

COMBATE

Un ajusticiador se concentra en matar a criaturas que sabe que son caóticas e intenta evitar dañar a las criaturas que sabe son legales, pero lo hará como autodefensa.

Las armas naturales de un ajusticiador, así como cualquier arma que esgrima, son consideradas de alineamiento legal a efectos de superar la RD.

Castigar el caos (Sb): cuatro veces al día, un ajusticiador puede intentar castigar al caos con un ataque normal cuerpo a cuerpo. Tiene un bonificador a su tirada de ataque igual a su modificador por Carisma y otro al daño igual a sus DG. Gana +1 al ataque y +17 al daño. Si un ajusticiador castiga accidentalmente a una criatura que no es caótica, el castigo no tiene efecto, pero la aptitud se ha gastado para ese día.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: bendecir, detectar caos; 3/día: ancla dimensional, curar heridas graves, purgar la invisibilidad, silencio (CD 13); 1/día: desplazamiento de plano, disipar caos (CD 16), orden imperiosa mayor (CD 16). Nivel de lanzador 10.º.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un ajusticiador normalmente elige un objetivo y tiene su estrategia bien preparada antes del encuentro.



Ajusiciador

Antes del combate: utiliza *purgar la invisibilidad* para mostrar a los enemigos ocultos.

Asalto 1: utiliza *ancla dimensional* sobre su objetivo.

Asalto 2: si el objetivo tiene aliados, utiliza *orden imperiosa mayor* para que los aliados huyan. Si el objetivo está solo, utiliza *bendecir* y se acerca a su objetivo.

Asalto 3: ataque completo.

Asalto 4: continua atacando cuerpo a cuerpo contra el adversario o utiliza *silencio* sobre los lanzadores de conjuros molestos.

Asalto 5: repite desde el asalto 3 o utiliza *desplazamiento de plano* para ponerse a salvo si está en peligro.

LOS AJUSTICIADORES EN EBERRON

Los ajusticiadores combaten a las fuerzas del caos en Shavarath, un plano de interminables campos de batalla y torbellinos de hojas afiladas. Sin embargo, son nativos del plano de Daanvi, el Orden perfecto.

ARAÑA ARPÓN

Una criatura del tamaño de un caballo grande se abalanza sobre ti. Parece una araña, excepto que posee 10 patas en lugar de 8 y su cuerpo está cubierto de afiladas espinas. Sus ocho ojos se parecen más a los de un humano que a los de un arácnido. Dos gigantescas mandíbulas se mueven lentamente mientras te mira ferozmente.

La araña arpón, una criatura subterránea, es un veloz depredador temido por otros habitantes de su territorio.

Un examen más detallado revela que la araña arpón no es una verdadera araña, sino algo más siniestro. A primera vista parece una enorme viuda negra, excepto que su cuerpo está cubierto por cientos de espinas afiladas. Cada una de sus diez patas termina en una pequeña mano con garras y sus ocho ojos son de aspecto humanoide. Puede extender cualquiera de sus largas mandíbulas mediante un correoso tentáculo con una fuerza sorprendente. Una araña arpón mide unos 8' de largo y pesa casi 1.400 lb.

Las arañas arpón son bastante inteligentes y a menudo se las puede encontrar junto con arañas monstruosas y trácnidos. Las arañas arpón utilizan a estas criaturas para mejorar las defensas de su guarida. Tienen un sentido del humor mórbido y disfrutan jugando con su comida mientras la desgarran con sus espinas.

Las arañas arpón hablan común e infracomún con voces susurrantes.

COMBATE

Una araña arpón es un cazador y suele acechar a sus víctimas en un gran territorio que rodea a su guarida. En combate utiliza sus

colmillos arpón y la dote *Derribo mejorado* (ver más abajo) para capturar a sus presas, entonces muerde a su oponente una vez que lo ha acercado hasta su posición. Si el terreno lo permite, la araña prefiere atacar a las víctimas desde lugares altos para tener ventaja (como cornisas).

Arponear (Ex): como un ataque distancia, una araña arpón puede disparar uno o dos de sus colmillos hasta 20' de distancia (sin incrementos de alcance).

La araña puede disparar a dos objetivos diferentes si lo desea. Un impacto con éxito inflige 1d4+1 puntos de daño conforme el arpón se engancha en la carne del objetivo e inmediatamente exuda un pegamento viscoso. La araña puede recoger el arpón como una acción gratuita; considera esto un ataque de derribo (bonificador +11) contra cualquier criatura pegada al colmillo. Un fallo indica que el arpón desgarran carne y queda libre (e inflige otros 1d4+1 puntos de daño a la víctima).

Un éxito indica que la víctima es arrastrada hacia la araña, la cual puede realizar inmediatamente un ataque gratuito de mordisco contra la víctima. Una araña arpón sólo puede arrastrar a una criatura más pequeña que ella misma de esta manera.

Los intentos de arrastrar a una víctima de su propio tamaño o mayor causan que el colmillo desgarran la carne y quede libre, como si hubiera fallado el ataque de derribo. El pegamento exudado por los colmillos de la araña se evapora rápidamente y al final del turno de la araña el colmillo se despegan automáticamente.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 16, daño inicial 1d6 Des, daño secundario 2d6 Des. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Púas (Ex): cualquier criatura que golpee a una araña arpón con su cuerpo o con un arma esgrimida, debe realizar un TS de Reflejos CD 16 o sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por las púas de la araña (las criaturas que tengan armas de alcance, como una lanza larga, no están sujetas a este daño). Las púas también infligen 1d6 puntos de daño adicional en una prueba de presa con éxito (igual que las armaduras armadas). La CD de la salvación se basa en la Destreza.

Como una acción de asalto completo, una araña arpón puede coger a criaturas de tamaño Mediano o menores con sus patas y empalarlas contra sus púas, infligiéndolas 2d6 puntos de daño perforante. La araña puede llevar 2 criaturas Medianas, 8 Pequeñas, 32 Menudas o 128 Diminutas o menores empaladas de esta manera. Una araña arpón a menudo utiliza este método para transportar sus próximas comidas.



Araña arpón

Ilustración de A. Stokes

ARAÑA
ARPÓN

	Araña arpón Aberración Grande	Araña arpón terrorífica Aberración Grande
Dado de golpe:	5d8+20 (47 pg)	9d8+63 (103 pg)
Iniciativa:	+4	+3
Velocidad:	40' (8 casillas), Tr 20'	40' (8 casillas), Tr 20'
CA:	16 (natural +3, Destreza +4, tamaño -1), toque 13, desprevenido 12	19 (natural +8, Destreza +3, tamaño -2), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+3/+10	+6/+21
Ataque:	mordisco +5 c/c (1d8+3 más veneno) o 2 colmillos +6 a distancia (1d4+1 más arponear)	mordisco +11 c/c (2d6+7 más veneno) o 2 colmillos +7 a distancia (1d6+3 más arponear)
Ataque completo:	2 golpetazos +20 c/c (2d6+7)	2 golpetazos +31 c/c (2d10+12)
Frente/Alcance:	10'/5'	15'/10'
Ataques especiales:	arponear, veneno	arponear, veneno
Cualidades especiales:	evasión, moverse por telarañas, púas, visión en la oscuridad 120'	evasión, moverse por telarañas, púas, visión en la oscuridad 120'
Tiros de salvación:	Fort +5, Ref +5, Vol +5	Fort +9, Ref +8, Vol +7
Características:	Fue 17, Des 19, Con 18, Int 14, Sab 12, Car 9	Fue 25, Des 17, Con 23, Int 14, Sab 12, Car 9
Habilidades:	Avistar +7, Equilibrio +8, Escondarse +7, Piruetas +11, Saltar +26, Tregar +16	Avistar +10, Equilibrio +11, Escondarse +8, Piruetas +14, Saltar +21, Tregar +22
Dotes:	Derribo mejorado ^A , Dureza mejorada, Reflejos de combate	Derribo mejorado ^A , Dureza mejorada, Reflejos de combate, Soltura con una aptitud (veneno)
Entorno:	subterráneo	subterráneo
Organización:	solitario, pareja o nido (2-5 más 1-2 trácnidos y 2-4 arañas monstruosas Medianas)	solitario, pareja o nido (3-12)
Valor de desafío:	4	9
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente caótico maligno	normalmente caótico maligno
Avance:	6-8 DG (Grande); 9-15 DG (Enorme)	10-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—

Moverse por telarañas (Ex): aunque no pueden crear redes por sí mismas, las arañas arpón pueden tregar por redes con facilidad utilizando su velocidad de tregar. Son inmunes a los efectos del conjuro *telaraña*.

Habilidades: una araña arpón posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y Saltar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está apresurada o amenazada.

Dotes: una araña arpón obtiene como dote adicional Derribo mejorado, incluso sino cumple los prerrequisitos.

LA ARAÑA ARPÓN TERRORÍFICA

Una araña arpón terrorífica mide unos 18' de largo y pesa 7.200 lb.

La araña arpón terrorífica descrita a continuación ajusta las características de la criatura base progresando sus DG y añadiendo los incrementos en la puntuación de característica basados en sus DG.

Combate

Una araña arpón terrorífica espera pacientemente para emboscar a su presa.

Arponear (Ex): como un ataque distancia, una araña arpón terrorífica puede disparar uno o dos de sus colmillos hasta 20' de distancia (sin incrementos de alcance). La araña puede disparar a dos objetivos diferentes si lo desea. Un impacto con éxito inflige 1d6+1 puntos de daño conforme el arpón se engancha en la carne del objetivo e inmediatamente exuda un pegamento denso. La araña puede recoger el arpón como una acción gratuita; considera esto un ataque de derribo (bonificador +19) contra cualquier criatura pegada al colmillo. Un fallo indica que el arpón desgarró carne y queda libre (e inflige otros 1d6+1 puntos de daño a la víctima). Esta aptitud por lo demás es igual a la aptitud de arponear del araña arpón.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 20, daño inicial 1d6 Des, daño secundario 2d6 Des. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Púas (Ex): cualquier criatura que golpee a una araña arpón con su cuerpo o con un arma esgrimida, debe realizar un TS de Reflejos CD 17 o sufrirá 1d8 puntos de daño perforante por las púas de la araña (las criaturas que tengan armas de alcance, como una lanza larga, no están sujetas a este daño). Las púas también infligen 1d8 puntos de daño adicional en una prueba de presa con éxito (igual que las armaduras armadas). La CD de la salvación se basa en la Destreza.

Como una acción de asalto completo, una araña arpón puede coger a criaturas de tamaño Grande o menores con sus patas y empalarlas contra sus púas, infligiéndolas 3d6 puntos de daño perforante. La araña puede llevar 2 criaturas Grandes, 8 Medianas, 32 Pequeñas o 128 Menudas o menores empaladas de esta manera.

LAS ARAÑAS ARPÓN EN EBERRON

Los daelkyr experimentaron con arañas monstruosas para crear la araña arpón. Las arañas arpón habitan Khyber y los especímenes más grandes (arañas arpón monstruosas) con frecuencia protegen cavernas o pasajes que conducen a las fortalezas daelkyr. Las arañas arpón también se han infiltrado en las ruinas de varias fortalezas antiguas dhakaan por todo Khorvaire.

LAS ARAÑAS ARPÓN EN FAERÛN

Las arañas arpón amenazan a los habitantes y los exploradores de la Infraoscuridad. Aunque normalmente son depredadores solitarios, con frecuencia se las ha encontrado en grandes números dentro de la región norlóbrega conocida como el Laberinto, especialmente cerca de la gran metrópolis de los enanos grises de Grackstugh y en las cercanías del puesto comercial de Mantol-Derith.

ARMAND

Este humanoide bajo, de constitución robusta, y blindado con gruesas capas dermales, parece tan paciente como una piedra. Su postura le da un aspecto de estabilidad.

Los armand son criaturas nómadas que vagan por el desierto en busca de nuevas experiencias. Operan como una unidad democrática donde todos los armand adultos tienen voz y voto en el concilio. No creen en la propiedad individual y comparten todas las posesiones y recursos entre los otros armand. Su filosofía desdeña la riqueza debido a su naturaleza transitoria. Consideran las experiencias de infinito valor, y aquellos armand que han viajado y han ido de aventuras, a su regreso son considerados "sabios", cuyo consejo tiene mayor peso. Por ello, muchos armand jóvenes adultos abandonan a sus familias para ver mundo.

Un armand típico mide de 3 1/2 a 4' de alto y pesa aproximadamente unos 150 lb.

Los armand hablan común y su propio idioma, el armándico.

COMBATE

Un armand prefiere evitar el combate. Disfruta viviendo y atesorando nuevas experiencias. Un armand rara vez comienza un conflicto, porque el combate a menudo causa un final prematuro y priva al armand o a su enemigo de los placeres de la vida. Sin embargo, desde luego que luchará si es atacado.

Posición defensiva (Ex): cuando lo necesita, un armand puede convertirse en un inquebrantable bastión defensivo. Como una acción equivalente a movimiento, un armand puede adoptar una posición defensiva, ganando una precisión fenomenal y durabilidad, pero no se puede mover mientras está en esta postura. La criatura obtiene un modificador +2 al ataque, un bonificador de resistencia +2 en todos los TS y un bonificador de esquiva +4 a la CA hasta que se mueva.

Los siguientes cambios permanecen en efecto mientras dure la posición defensiva: CA 22, toque 18, desprevenido 15; atq base +5; presa +1; atq garra +12 c/c (1d4); atq completo 2 garras +12 c/c (1d4); TS Fort +6, Ref +9, Vol +6.

Estabilidad (Ex): los armand son excepcionalmente estables. Ganan un bonificador +4 a las pruebas para resistir ser embestidos o derribados cuando se encuentran de pie en el suelo o cavando (pero no cuando trepan, vuelan, cabalgan o de cualquier otra forma que no se encuentren firmemente asentados de pie sobre el suelo).

Habilidades: los armand poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Supervivencia.

ARMAND GUARDIÁN

Los líderes armand surgen de aquellos que han viajado ampliamente y han experimentado mucho. Es el deber de un armand

guardián regresar a la tribu y compartir su sabiduría con el grupo.

El armand guardián presentado aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los incrementos por ajustes raciales y DG: Fue 14, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 15, Car 8.

Combate

Un armand guardián lucha ferozmente para defenderse a sí mismo o a cualquier otro armand.

Posición defensiva (Ex): las estadísticas para un armand guardián en posición defensiva están ajustadas para tener en cuenta sus puntuaciones de característica de élite y sus niveles de monje.

Los siguientes cambios permanecen en efecto hasta que el guardián se mueva: CA 28, toque 22, desprevenido 20; Atq base/Presas +8/+10; Atq desarmado +15 cuerpo a cuerpo (1d6+2); Atq completo desarmado +16/+11 c/c (1d6+2) o ráfaga de golpes +14/+14/+9 c/c (1d6+2); TS Fort +11, Ref +14, Vol +13 (+15 contra encantamiento).

Evasión (Ex): si un armand guardián es expuesto a cualquier efecto que permita normalmente un TS de Reflejos para recibir la mitad de daño, no recibe daño alguno con un TS que tenga éxito.

Caída ralentizada (Ex): un armand guardián que tenga un muro al alcance de su brazo puede utilizarlo para ralentizar su descenso

mientras cae. El armand guardián recibe daño como si la caída fuese 20' menor de lo que es en realidad.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Posesiones: brazales de armadura +2, poción de curar heridas moderadas (2), poción de trepar cual arácnido.

LA SOCIEDAD DE LOS ARMAND

Una tribu armand consiste normalmente en varios pequeños grupos familiares estrechamente unidos que se unen para compartir recursos. Cuando se enfrentan a un enemigo mortal común, muchas tribus convergirán en un lugar defendible para "resistir". Las tribus buscan liderazgo en los guardianes, y una sola tribu puede tener varios guardianes dirigiéndola. Los armand raramente construyen asentamientos permanentes. Habitan en grandes tiendas comunales o se aprovechan de refugios ya hechos, como cuevas.

Los armand veneran a Fharlanghn, Obad-hai o Pelor (u otras deidades cuyos dominios incluyan viajar, la naturaleza y el sol).

LOS ARMAND COMO PERSONAJES

Los personajes armand poseen los siguientes rasgos raciales.

— +6 Destreza, +6 Constitución.

— Tamaño Pequeño, +1 CA, +1 al ataque, bonificador +4 a las pruebas de Esconderse, penalización de -4 a las pruebas de presa, los límites de carga y levantamiento son 3/4 de los de un personaje Mediano.



Armand

	Armand Humanoide monstruoso Pequeño	Armand guardián, Mnj 4.º nivel Humanoide monstruoso Pequeño
Dado de golpe:	5d8+15 (37 pg)	5d8+20 más 4d8+16 (76 pg)
Iniciativa:	+3	+4
Velocidad:	20' (4 casillas), Ec 10'	30' (6 casillas), Ec10'
Clase de armadura:	18 (tamaño +1, Destreza +3, natural +4), toque 14, desprevenido 15	24 (tamaño +1, Destreza +4, natural +4, Sab +3, <i>brazales de armadura</i> +2), toque 18, desprevenido 20
Ataque base/Presa:	+5/+1	+8/+10
Ataque:	garra +10 c/c (1d4)	desarmado +14 c/c (1d6+2)
Ataque completo:	2 garras +10 c/c (1d4)	desarmado +14/+9 c/c (1d6+2) o ráfaga de golpes +12/+12/+7 (1d6+2)
Espacio/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	ráfaga de golpes, impacto <i>ki</i> (mágico)
Cualidades especiales:	estabilidad, posición defensiva, visión en la oscuridad 60'	caída ralentizada 20', estabilidad, evasión, mente en calma, movimiento rápido, posición defensiva, visión en la oscuridad 60'
Salvaciones:	Fort +4, Ref +7, Vol +4	Fort +9, Ref +12, Vol +11 (+13 contra encantamientos)
Características:	Fue 11, Des 17, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 10	Fue 14, Des 18, Con 19, Int 10, Sab 16, Car 8
Habilidades:	Avistar +8, Escuchar +8, Supervivencia +4	Averiguar intenciones +7, Avistar +15, Escuchar +15, Saltar +6, Supervivencia +7
Dotes:	Soltura con un arma (garra), Sutileza con un arma	Desviar flechas ^A , Esquiva, Impacto sin arma mejorado ^A , Movilidad, Presa mejorada ^A , Soltura con un arma (impacto sin arma), Sutileza con un arma
Entorno:	desiertos templados	desiertos templados
Organización:	solitario, pareja o grupo (2-9 más 1 guardián de 4.º nivel)	solitario o grupo (1 más 2-9 armand)
Valor de desafío:	3	7
Tesoro:	estándar	estándar más las posesiones que aparecen abajo
Alineamiento:	normalmente legal neutral	normalmente legal neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3

- La velocidad táctica terrestre de un armand es 20', y tiene una velocidad cavando de 10'.
- Visión en la oscuridad 60'.
- Dados de golpe raciales: un armand comienza con cinco niveles de humanoide monstruoso, lo cual le proporciona 5d8 DG, un ataque base de +5 y un bonificador a los TS de Fort +1, Ref +4 y Vol +4.
- Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un armand le proporcionan unos puntos de habilidad igual a 8 × (2+modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Avistar, Escuchar, Saltar y Supervivencia. Tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Supervivencia.
- Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un armand le proporcionan dos dotes.
- Bonificador de armadura natural +4.
- Armas naturales: garra (1d4).
- Cualidades especiales (ver anteriormente): Estabilidad, Posición defensiva.
- Idiomas automáticos: común y armándico. Idiomas adicionales: élfico, gigante, gnomo, trasgo, silvano.
- Clase predilecta: monje.
- Ajuste de nivel +3.

LOS ARMAND EN EBERRON

Los armand habitan el desierto de Menechtarun, en el continente de Xen'drik. Disfrutaban de relaciones cordiales con los gigantes de arena del Sargazo dorado y comercian a menudo con ellos. También realizan negocios con varios pueblos caprinos y tribus orcas en los Colmillos de Angarak, una cadena montañosa al este del desierto. Una tribu de armand normalmente construye un puesto de caravanas alrededor o cerca de un oasis del desierto y abre sus puertas a los mercaderes, aventureros y a otros visitantes pacíficos.

LOS ARMAND EN FAERÛN

Hace milenios, los armand vagaban libremente por el desierto de Anaurokh, manteniendo un gran monasterio y puesto comercial en las estribaciones de Azrhat. Sin embargo, el Imperio de las sombras destruyó el monasterio y las escasas tribus armand que sobrevivieron fueron conducidas al sur hacia las agujas de la Cimitarra, en Saiyaddar. Aquí, un hambriento dragón azul llamado Jyrrazhazur esclavizó a los armand, devorando a clanes enteros que rehusaron rendirle obediencia. Un día, el dragón desapareció de Anaurokh, y desde entonces los nómadas armand han deambulado por Saiyaddar como un pueblo libre.

ARROLLADOR ACORAZADO

Bestia mágica Grande

Dado de golpe: 15d10+75 (157 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 22 (natural +7, Destreza +1, tamaño -1, armadura +5), toque 10, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +15/+30

Ataque: garra +26 c/c (2d6+11)

Ataque completo: garra +26 c/c (2d6+11) y mordisco +20 c/c (4d6+5)

Frente/Alcance 10'/5' (garras hasta 10')

Ataques especiales: agarrón mejorado, aura enfermiza, pisotear 2d6+11

Cualidades especiales: armadura insertada, fortificante ligera, visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +10, Vol +6

Características: Fue 14, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 11, Car 13

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10

Dotes: Ataque natural mejorado (garra), Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (garra)

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o escuadra (2-5)

Valor de desafío: 9

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 16-30 DG (Grande); 31-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura parece un oso terrible fuerte y enorme, con grandes placas metálicas insertadas en su piel. Su piel peluda es gruesa, incluso alrededor de las placas de metal insertadas, y su rostro es una enfurecida máscara salvaje llena de furia.

Los arrolladores acorazados son bestias terribles creadas mágicamente para aplastar formaciones de tropas enemigas. Cargan sin miedo alguno incluso contra grandes grupos de enemigos y poseen la fuerza y el tamaño suficientes para diezmar a grandes grupos de humanos o criaturas de tamaño similar. Aunque grandes fuerzas mágicas crearon a los arrolladores acorazados, estos viven ahora en las regiones salvajes, tras escaparse o sobrevivir a sus creadores. Los pocos que aún quedan en manos de líderes militares se encuentran entre las máquinas de guerra más temibles de las naciones civilizadas. De hecho, son tan valiosos que apenas volverán a ser arriesgados en una guerra declarada.

Aunque los arrolladores acorazados antaño fueron osos terribles, las dos especies han crecido aparte y no pueden producir descendencia entre sí. En casos muy raros, un arrollador acorazado asumirá el liderato de una manada de osos terribles, empujando a los ya de por sí feroces osos terribles a que realicen actividades más crueles y violentas.

Los poderosos miembros de un arrollador acorazado terminan en unas garras largas y mortales y su rostro es la versión retorcida y salvaje del rostro de un oso normal. Un arrollador acorazado típico mide unos 12' de largo y pesa alrededor de 9.000 lb., incluyendo el peso de su armadura insertada.

COMBATE

Como su nombre indica, los arrolladores acorazados fueron creados específicamente para la guerra. Por ello, disfrutaban con el combate y se lanzaban contra el enemigo sin piedad. A los arrolladores acorazados nada les gusta más que utilizar su tamaño y su fuerza para aplastar las formaciones de criaturas más débiles, pero también les gustan los duelos cuerpo a cuerpo con criaturas de igual poder. Al contrario que los animales normales, los arrolladores acorazados nunca huyen de una lucha. Su ferocidad innata y las fuerzas mágicas utilizadas para crearlos les empujan a luchar hasta la muerte en cada combate. Aunque sólo poseen una inteligencia animal, los arrolladores acorazados instintivamente pisotean grupos de criaturas más pequeñas que se encuentren cerca unos de otros.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un arrollador acorazado debe impactar con su ataque de garra. Entonces, puede comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

Aura enfermiza (Sb): un arrollador acorazado está rodeado por un campo de energía negativa. Cualquier criatura que se acerque a menos de 10' de un arrollador acorazado debe realizar un TS de Fortaleza CD 22 o quedará indispuerto. Este estado dura 1 hora. Las criaturas que realicen con éxito el TS son inmunes al aura de esta criatura durante 24 horas.

Los muertos vivientes y los constructos son inmunes a esta aura. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 28 mitad. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Armadura insertada (Ex): los arrolladores acorazados llevan una armadura que ha sido insertada mágicamente en sus cuerpos. Esta armadura proporciona una protección importante en combate y no impone un bonificador máximo de Destreza, ni impide el movimiento, ni posee fallo de conjuro arcano. Otras criaturas, incluyendo otros arrolladores acorazados, no pueden llevar una armadura de arrollador acorazado.

Fortificante ligera (Ex): la armadura insertada de un arrollador acorazado protege sus zonas vitales y le hace más resistente contra el daño adicional de los impactos críticos y los ataques furtivos. Cuando un arrollador acorazado sufra un impacto crítico o un ataque furtivo, tiene un 25% de posibilidades de resistir el daño adicional.



Arrollador acorazado

AULLADOR MORTAL

Esta horrible aparición flota sobre el suelo, con su rostro esquelético retorcido en una horripilante mueca de dolor gritando, emitiendo un terrorífico sonido cacofónico que suena como el grito de un moribundo.

El aullador mortal es un espíritu muerto viviente que personifica los horribles llantos y gritos de los moribundos mientras lanzan sus últimas bocanadas de vida. Vagan en solitario por campos de batalla olvidados, casas encantadas o lugares azotados por plagas terribles, llenando el aire con sus lúgubres gritos que van minando el alma. Reviven los instantes finales de aquellos que han sufrido una muerte lenta y agónica debido a la violencia, la enfermedad o alguna otra tragedia. Habitualmente, cuanto mayor sea la muerte y la desesperación en la zona, mayor será el aullador mortal, aunque zonas relativamente pequeñas donde sucedan actos verdaderamente despreciables de violencia, pueden dar lugar a uno grande también.

La mayoría de los aulladores mortales frecuentan una sola localización, aunque algunos vagan sin destino por caminos solitarios y desolados u otros terrenos olvidados. Son espíritus furiosos y vengativos que balbucean incesantemente las últimas palabras de aquellos que han muerto. Desean matar a los vivos sólo para escuchar su último grito antes de morir. La aparición de un aullador mortal se puede percibir gracias a unos ruidos extraños y perturbaciones, y el ocasional susurro del moribundo gritando de dolor. Estos sonidos pueden perdurar durante años, incluso aunque el aullador mortal haya sido destruido.

Un aullador mortal mide unos 5 o 6' de alto y no pesa nada.

Los aulladores mortales hablan común y otro idioma, normalmente el idioma racial de aquellos que han muerto en mayor número en la zona. Raramente hablan, por el contrario, intentan reproducir las últimas palabras de cientos de almas que han perecido, mezclándolas todas juntas en un terrible estruendo.

COMBATE

Un aullador mortal carga de cabeza al combate, utilizando su aptitud de desesperación para paralizar a las criaturas antes de golpearlas con su toque incorporal. Un aullador mortal esperará hasta que pueda atrapar al mayor número posible de criaturas en el área de su aptitud grito del moribundo. Si le falta poco para ser destruido, un aullador mortal permanecerá enzarzado en combate, esperando utilizar su aptitud de vibración mortal para causar daño contra los vivos.

Consunción de Carisma (Sb): un individuo golpeado por un aullador mortal debe realizar un TS de Fortaleza CD 24 o perderá permanentemente 1d8 puntos de Carisma (2d8 puntos si recibe un impacto crítico). El aullador mortal cura 5 puntos de daño (10 puntos de daño con un impacto crítico) cada vez que drene Carisma, ganando cualquier exceso como puntos de golpe temporales. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Vibración mortal (Sb): cuando un aullador mortal queda reducido a 0 puntos de golpe, libera un grito final devastador. Todas las criaturas vivas a menos de 300' deben tener éxito en un TS de Voluntad CD 24 o sufrirán 1d4 niveles negativos. Las criaturas que no puedan oír o se encuentren bajo los efectos de un conjuro de *silencio* obtienen un bonificador +4 al TS para resistir los efectos. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Desesperación (Sb): con la mera visión de un aullador mortal, aquel que lo contemple deberá realizar con éxito un TS de Voluntad CD 24 o quedará paralizado de miedo durante 1d4 asaltos. Tenga o no éxito el TS, la criatura no puede volver a ser afectada de nuevo por la aptitud de desesperación del mismo aullador mortal durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Grito del moribundo (Sb): una vez al día, como una acción de asalto completo, un aullador mortal puede liberar un grito que entumece el alma, el cual puede durar hasta 3 asaltos. Después de este primer asalto, un aullador mortal puede utilizar una acción estándar para mantener este grito. Este ataque afecta a todas las criaturas vivas dentro de una expansión de 30' centrada en el aullador, o en un cono de 60' que se extiende desde el aullador, a elección de la criatura. Una vez que el aullador mortal ha elegido la forma del efecto, debe mantener ese efecto durante los tres asaltos. Las criaturas atrapadas dentro del área deben realizar un TS de Voluntad

CD 26 o sufrirán los efectos descritos más adelante. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Las criaturas que no puedan oír o se encuentren bajo los efectos del conjuro *silencio* reciben un bonificador +4 a sus TS. Los efectos son acumulativos y concurrentes:

Asalto 1: la criatura queda sorda durante 1d4 asaltos.

Asalto 2: la criatura queda aturdida durante 1d3 asaltos.

Asalto 3: la criatura sufre los efectos de *locura*, como el conjuro lanzado por un hechicero de 18.º nivel.

Este efecto es tan fuerte que la conversación normal es imposible. Los lanzadores de conjuros que intenten lanzar conjuros con componentes verbales deben realizar una prueba de Concentración CD 26 o el conjuro quedará anulado.

Gracia de la muerte (Ex): un aullador mortal gana un bonificador profano +1 a su CA por cada 3 DG que posea.



Aullador mortal

	Aullador mortal	Aullador mortal avanzado
	Muerto viviente Mediano (incorporal)	Muerto viviente Mediano (incorporal)
Dado de golpe:	18d12+18 (135 pg)	25d12+25 (187 pg)
Iniciativa:	+11	+12
Velocidad:	Vl 40' (buena) (8 casillas)	Vl 40' (buena) (8 casillas)
CA:	28 (Destreza +7, desvío +5, profano +6), toque 28, desprevenido 21	31 (Destreza +8, desvío +5, profano +8), toque 31, desprevenido 23
Ataque base/Presa:	+9/-	+12/-
Ataque:	toque incorporal +16 c/c (1d4 Car)	toque incorporal +20 c/c (1d4 Car)
Ataque completo:	toque incorporal +16/+11 c/c (1d4 Car)	toque incorporal +20/+15/+10 c/c (1d4 Car)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	desesperación, grito del moribundo, vibración mortal	desesperación, grito del moribundo, vibración mortal
Cualidades especiales:	gracia de la muerte, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +4, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al silencio	gracia de la muerte, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, resistencia a la expulsión +4, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al silencio
Tiros de salvación:	Fort +8, Ref +13, Vol +15	Fort +10, Ref +18, Vol +18
Características:	Fue -, Des 25, Con -, Int 8, Sab 14, Car 20	Fue -, Des 27, Con -, Int 8, Sab 14, Car 20
Habilidades:	Avistar +17, Buscar +12, Escuchar +17, Escondarse +17, Intimidar +19	Avistar +17, Buscar +20, Escuchar +22, Escondarse +23, Intimidar +22
Dotes:	Alerta, Dureza mejorada, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (grito del moribundo), Voluntad de hierro	Alerta, Dureza mejorada, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (grito del moribundo), Voluntad de hierro
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	15	19
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	siempre caótico maligno	siempre caótico maligno
Avance:	19-30 DG (Mediano)	26-30 DG (Mediano)
Ajuste de nivel:	—	—

Vulnerabilidad al silencio (Ex): los aulladores mortales no pueden soportar el silencio y son dañados por este. Incluso para entrar dentro del radio de un conjuro de *silencio*, un aullador mortal debe realizar un TS de Voluntad (CD 12 + nivel del lanzador). Cada asalto que un aullador mortal permanece dentro del área del conjuro de *silencio*, sufre 1d10 puntos de daño (TS de Voluntad mitad).

AULLADOR MORTAL AVANZADO

Las batallas verdaderamente cataclísmicas a veces producen aulladores mortales de increíble poder. Estos seres terroríficos son como sus parientes menores, pero mucho más agresivos y terribles.

El aullador mortal avanzado presentado aquí ajusta las estadísticas de la criatura base progresando sus DG y añadiendo incrementos de característica basados en sus DG.

Combate

La CD de la salvación para la consunción de Carisma (CD 27), la vibración mortal (CD 27) y el grito del moribundo (CD 29) de estos aulladores avanzados están ajustados para sus DG mejorados. Por lo demás utilizan las mismas tácticas de combate que los aulladores mortales normales.

LOS AULLADORES MORTALES EN EBERRON

Los aulladores frecuentan las llanuras azotadas por batallas de las tierras Enlutadas. También abundan junto a las escarpadas costas de los yermos Demoníacos, en las cuales muchos barcos y sus tripulaciones han encontrado su perdición. Uno de los Señores del polvo, un poderoso rakshasa, habita un lugar frecuentado por aulladores mortales y según dicen, encuentra "relajantes" sus gritos infernales.

LOS AULLADORES MORTALES EN FAERÛN

Los aulladores mortales han plagado Faerûn desde la era de los Trastornos, un periodo de gran confusión y sufrimiento que terminó con la destrucción de muchos dioses. También frecuentan la tierra que rodea la gran sima negra que antaño fue la ciudad de Tilverton y otras ruinas de temor y desesperación.

AULLADOR SALVAJE

Bestia mágica Mediana

Dado de golpe: 7d10+56 (94 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 16 (Destreza +3, natural +3), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +7/+11

Ataque: mordisco +8 c/c (1d8+7)*

Ataque completo: mordisco +8 c/c (1d8+7)* y 2 garras +3 c/c (1d6+5)*

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aullido de miedo, derribo

Cualidades especiales: curación rápida 3, desplazamiento menor, inmunidades, visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +13, Ref +8, Vol +4

Características: Fue 18, Des 17, Con 27, Int 7, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Esconderse +13, Moverse sigilosamente +13

Dotes: Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Sigiloso

Entorno: montañas templadas

Organización: solitario, pareja o manada sedentaria (6-10)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 8-14 DG (Mediano); 15-21 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Una criatura horrible se acerca silenciosamente hacia ti, dirigiendo sus ojos completamente blancos en tu dirección. Retazos de piel cubren trozos de su cuerpo, dejando a la vista porciones de piel de un enfermizo color negro y llagas en distintos lugares. Una cabeza de aspecto felino y salvaje oscila hacia el suelo y puedes apreciar una cola larga y demacrada oscilando detrás de la criatura mientras camina.

Los aulladores salvajes son el resultado de experimentos extremos de nigromancia que salieron mal. Ya provengan originalmente de bestias desplazadoras, de panteras o hayan sido elaboradas a partir de alguna bestia desconocida, los primeros aulladores salvajes fueron retorcidos y pervertidos mediante enormes cantidades de magia. A causa de estos experimentos no sólo han desarrollado una inmunidad a la magia nigromántica, sino que también han obtenido las aptitudes necesarias para convertirse en eficientes asesinos. Los aulladores salvajes son depredadores despiadados y no solo cazan por placer, también lo hacen por la mera emoción de la caza.

Un aullador salvaje mide unos 7' de largo y pesa alrededor de 400 lb. Aunque les encanta aullar, los aulladores salvajes no hablan en realidad; no obstante, algunos pueden aprender algunas palabras sencillas en trasgo.

COMBATE

Un aullador salvaje solitario siempre intentará emboscar a su presa.

Cuando ataca, comienza el combate con su aullido de miedo, esperando distraer y debilitar a sus enemigos. A continuación carga hacia ellos, confiando en sus ataques rápidos para terminar el combate lo antes posible.

Un aullador salvaje prefiere atacar utilizando su dote de Ataque poderoso, normalmente recibiendo una penalización de -3 al ataque a cambio de obtener una bonificación de +3 al daño.

Derribo (Ex): un aullador salvaje que impacte con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente (modificador +4 a la prueba) como acción gratuita sin realizar un ataque de toque o provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede responder con un derribo al aullador salvaje.

Aullido de miedo (Sb): cada 1d4 asaltos, un aullador salvaje puede emitir un aullido ululante que insufla miedo en los corazones de todos los que pueden oírlo. Todas las criaturas a 60' o menos de un aullador salvaje que puedan oír este aullido son afectadas. Cada criatura afectada debe realizar un TS de Voluntad CD 16 o quedará estremecida mientras se encuentre dentro del área de efecto y hasta 2d4 asaltos posteriores. Una criatura que tenga éxito en el TS será inmune al aullido de miedo de ese aullador salvaje durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Inmunidades (Ex): los aulladores salvajes son inmunes a los efectos de miedo, energía negativa y consunción de energía.

Desplazamiento menor (Sb): un tenue resplandor que deforma la luz rodea continuamente al aullador salvaje, lo que hace más difícil discernir la verdadera ubicación de la criatura. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia dirigido contra el aullador tiene un 20% de posibilidades de fallar, a menos que el atacante pueda localizar a la bestia por otros medios que no sean visuales. Un efecto de *visión verdadera* permite al usuario ver la verdadera posición de la bestia, pero *ver lo invisible* no tiene efecto.

Habilidades: un aullador salvaje posee un bonificador racial +6 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

LOS AULLADORES SALVAJES EN EBERRON

Los aulladores salvajes vagan por el Laberinto, una red de cañones y grietas que horadan el paisaje de los yermos Demoníacos. También habitan en ruinas desoladas y en mazmorras por todo Khorvaire, pactando alianzas ocasionales con señores de la guerra trasgos a cambio de tesoro o comida.



Aullador salvaje

AZOTE MALEABLE

Esta criatura mide 7' de altura y posee una piel roja y áspera, con dos enormes cuernos sobresaliendo casi rectos de su frente. Sus rasgos angulares son vagamente demoníacos y la multitud de colmillos afilados y puntiagudos no hace sino confirmar esta impresión. Sus piernas son muy largas, casi antinaturales, abarcando más de la mitad de la longitud de su cuerpo. Sus dos brazos acaban en manos con cuatro dedos rematados con horribles garras de 8" de largo.

Los casos de confusión de identidad son habituales entre los azotes maleables, lo que contribuye a acrecentar su reputación de asesinos despiadados. Con su piel carmesí y sus largos cuernos demoníacos, los azotes maleables son confundidos a veces con infernales del Abismo. Otros azotes maleables han sido confundidos con doppelgänger debido a su aptitud innata de cambio de forma. Un azote maleable utiliza su cambio de forma y sus potentes actitudes mágicas con gran eficacia. Los azotes maleables son de naturaleza engañosa y tienen agudos poderes de observación.

Los azotes maleables tienen una piel roja y rugosa en su forma natural, que desde lejos parecen escamas. Sus ojos amarillos refuerzan su aspecto demoníaco, junto con los dos largos y gruesos cuernos de casi un pie y medio de largo que crecen desde su frente, curvándose ligeramente en sus puntas afiladas. Las piernas de un azote maleable son anormalmente largas para su estatura, lo que le permite una buena velocidad táctica terrestre. Sus manos rematadas en garras son letales, pero la mayoría de los azotes maleables también llevan una guadaña que les confiere un aspecto mortal, solamente para acrecentar el mito de que la criatura es algún tipo de ajeno maligno.

A los azotes maleables les encanta matar. La mayoría descubren que sus aptitudes naturales les convierten en asesinos muy eficaces, capaces de acercarse a un objetivo sin que este lo sepa, para golpear cuando sea el momento más propicio. Otros azotes maleables encuentran trabajo en las fuerzas de caudillos malignos, que les utilizan como espías, y algunos azotes maleables encuentran trabajo en los gremios de ladrones, normalmente como líderes. Siempre que tenga la oportunidad de derramar sangre, un azote maleable estará contento.

Un azote maleable mide aproximadamente 7' de altura y pesa unas 200 lb.

Los azotes maleables hablan común, infernal y abisal.

COMBATE

A un azote maleable le gusta golpear desde las sombras, utilizando su magia para conducir a sus oponentes hacia trampas o para separarlos y acabar fácilmente con los grupos más pequeños. Una vez que está preparado para atacar, un azote maleable utiliza sus garras o su guadaña y sus cuernos para ensartar a un enemigo. La sorpresa más letal de un azote maleable solo surge cuando ha

sido herido en combate: se divide en dos, cada uno con la fuerza y las capacidades de un azote maleable normal. Muchos enemigos han visto a un azote maleable utilizar esta aptitud y han creído que era algún tipo de ilusión, sólo para darse cuenta demasiado tarde lo real que era el doble.

Conjuros: los azotes maleables lanzan conjuros como hechiceros de 8.º nivel. Generalmente prefieren la magia de ilusión y transmutación sobre otras escuelas.

Conjuros de hechicero preparados habitualmente (6/7/7/6/4): 0: *abrir/cerrar*, *atontar* (CD 14), *detectar magia*, *luces danzantes*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *salpicadura de ácido* (+16 toque a distancia), *sonido fantasma* (CD 14); 1.º: *hechizar persona* (CD 15), *armadura de mago*, *rociada de color* (CD 15), *rayo de debilitamiento* (+16 toque a distancia), *ventriloquismo* (CD 15); 2.º: *imagen múltiple*, *rayo abrasador* (+16 toque a distancia), *tregar cual arácnido*; 3.º: *acelerar*, *desplazamiento*; 4.º: *invisibilidad mayor*.

División (Sb): cuando es herido, un azote maleable se divide en dos versiones idénticas de sí mismo. Esta aptitud no es una ilusión; cada nuevo azote maleable es totalmente capaz de infligir daño real y es una amenaza tangible. Cada versión del azote maleable tiene todas las estadísticas actuales y acceso a todas las habilidades actuales de una sola criatura, incluyendo cualquier conjuro restante que no haya sido lanzado. Sin embargo, cualquier conjuro lanzado por cualquiera de los azotes maleables divididos proviene de una reserva total de los conjuros disponibles restantes. De esta manera, las dos versiones comparten acceso a los conjuros restantes; cada uno no consigue su propia lista de conjuros o conjuros diarios. Ninguna de las mitades del azote maleable puede cambiar de forma mientras la criatura permanezca dividida.

Cada versión tiene los puntos de golpe totales actuales del azote maleable (no dividen los puntos de golpe restantes) y se debe matar a ambas versiones del azote maleable para acabar con la criatura.

Los azotes maleables divididos pueden volverse a unir en una sola criatura mediante un proceso que tarda 1 minuto. Mientras se está uniendo, el azote maleable está indefenso.

Cambio de forma (Sb): un azote maleable puede asumir la forma de cualquier humanoide Mediano. En forma humanoide, un azote maleable pierde sus ataques naturales. Un azote maleable puede permanecer en su forma humanoide hasta que elija asumir una nueva. Un cambio de forma no se puede disipar, pero un azote maleable revierte a su forma natural cuando muere. Un conjuro o aptitud de *visión verdadera* revela su forma natural.

Habilidades: un azote maleable tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está amenazado o apresurado. Los azotes maleables también poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar, Disfrazarse, Intimidar, Escuchar y Avistar. *Cuando utiliza su aptitud de cambio de forma, un azote maleable consigue un bonificador circunstancial +10 a las pruebas de Disfrazarse.

AZOTE MALEABLE ARCANISTA

El azote maleable arcanista ha practicado y refinado sus aptitudes naturales de lanzamiento de conjuros arcanos adquiriendo nive-



Azote maleable

	Azote maleable Humanoide monstruoso Mediano	Azote maleable arcanista, Hcr 4.º nivel Humanoide monstruoso Mediano
Dado de golpe:	13d8+52 (110 pg)	13d8+65 más 4d4+20 (153 pg)
Iniciativa:	+7	+9
Velocidad:	40' (8 casillas), Tr 20'	40' (8 casillas), Tr 10'
CA:	23 (Destreza +3, natural +10), toque 13, desprevenido 20	25 (Destreza +5, natural +10), toque 15, desprevenido 20
Ataque base/Presa:	+13/+18	+15/+21
Ataque:	garra +18 c/c (2d6+5 o Carga poderosa 2d6+5 más 1d8) o cimitarra +18 c/c (2d4+7/×4 o Carga poderosa 2d4+7/×4 más 1d8)	garra +21 c/c (2d6+6 o Carga poderosa 2d6+6 más 1d8) o cimitarra +21 c/c (2d4+9/×4 o Carga poderosa 2d4+9/×4 más 1d8)
Ataque completo:	2 garras +18 c/c (2d6+5) y cornada +16 c/c (1d8+2); o cimitarra +18/+13/+8 c/c (2d4+7/×4) y cornada +16 c/c (1d8+2)	2 garras +21 c/c (2d6+6) y cornada +19 c/c (1d8+3); o cimitarra +21/+16/+11 c/c (2d4+9/×4) y cornada +19 c/c (1d8+3)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	conjuros, división	conjuros, división
Cualidades especiales:	cambiar forma, inmunidad a la petrificación y veneno, RC 24, RD 10/plata, RE 10 (frío, electricidad), visión en la oscuridad 60'	cambiar forma, inmunidad a la petrificación y veneno, RC 24, RD 10/plata, RE 10 (frío, electricidad), visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +8, Ref +13, Vol +12	Fort +10, Ref +16, Vol +16
Características:	Fue 20, Des 17, Con 19, Int 14, Sab 14, Car 19	Fue 22, Des 20, Con 21, Int 12, Sab 14, Car 24
Habilidades:	Averiguar intenciones +6, Avistar +14, Concentración +20, Diplomacia +7, Disfrazarse +8 (actuar +10)*, Engañar +18, Escapismo +11, Escuchar +14, Intimidar +15, Reunir información +9, Tregar +13, Uso de cuerdas +3 (+5 con nudos)	Averiguar intenciones +5, Avistar +13, Concentración +25, Diplomacia +9, Disfrazarse +11 (actuar +13)*, Engañar +20, Escapismo +12, Escuchar +13, Intimidar +17, Reunir información +10, Tregar +14, Uso de cuerdas +5 (+7 con nudos)
Dotes:	Ataque múltiple, Ataque natural mejorado (garras), Carga poderosa ^A , Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro	Ataque múltiple, Ataque natural mejorado (garras), Carga poderosa ^A , Conjurar en silencio, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
Entorno:	llanuras templadas	llanuras templadas
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	12	16
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre neutral maligno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	—	—

les de hechicero. Más poderoso que un azote maleable ordinario en casi cualquier aspecto, un azote maleable arcanista puede ser encontrado manipulando la política de todo un país o conspirando para hacerse con el control de valiosos recursos ocultos. Con esta astucia y versatilidad, se convierte en un formidable enemigo en cualquier entorno o aventura.

El azote maleable arcanista descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y los incrementos de característica por DG: Fue 12, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 15.

Combate

Un azote maleable arcanista lanza varios conjuros sobre sí mismo antes de entrar en combate, comenzando con *acelerar*, *desplazamiento* e *invisibilidad mayor*. Por lo demás, sus tácticas son iguales que las de un azote maleable ordinario.

Conjuros: un azote maleable hechicero tiene acceso a magia más poderosa, lanzando conjuros como un hechicero de 12.º nivel.

Conjuros hechicero preparados habitualmente (6/8/8/8/7/6/4): 0: *abrir/cerrar, atontar* (CD 17), *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, salpicadura de ácido* (+20 toque a distancia), *sonido fantasma* (CD 17); 1.º: *hechizar persona* (CD 18), *armadura de mago, rociada de color* (CD 18), *rayo de debilitamiento* (+20 toque a distancia), *ventriloquismo* (CD 18); 2.º: *imagen múltiple, mano espectral, rayo abrasador* (+20 toque a distancia), *toque de necrófago* (+21 toque cuerpo a cuerpo, CD19), *tregar cual arácnido*; 3.º: *acelerar, desplazamiento, toque vampírico* (+21 toque cuerpo a cuerpo), *sugestión* (CD 20); 4.º: *confusión* (CD 21), *enervación* (+20 toque a distancia), *invisibilidad mayor*; 5.º: *dominar persona* (CD 22) *polimorfarse funesto* (CD 22); 6.º: *desintegrar* (+20 toque a distancia, CD 22).

BREZAL DE BATALLA

Planta Enorme

Dado de golpe: 25d8+200 (312 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 30 (natural +24, Destreza -2, tamaño -2), toque 6, desprevenido 30

Ataque base/Presa: +18/+37

Ataque: golpetazo +28 c/c (2d6+11/19-20)

Ataque completo: 4 golpetazos +28 c/c (2d6+11/19-20)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, descarga de espinas, empalar, pisotear 2d6+16

Cualidades especiales: campo de espinas, rasgos de planta, RE 20 (electricidad, fuego), visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +22, Ref +6, Vol +10

Características: Fue 32, Des 6, Con 27, Int 5, Sab 10, Car 7

Habilidades: Escondarse +18*

Dotes: Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Golpe demolidor, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro

Entorno: bosques templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 26-50 (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura de seis patas similar a un león posee un cuerpo compuesto de parras y espinas retorcidas. Cada uno de sus pares de patas, parecidas a las de un gorila, es ligeramente más corto que el par anterior; sus miembros anteriores son los más largos, el par del medio es ligeramente más corto y el par de miembros traseros es el más corto de todos. Grandes espinas sobresalen por todo el cuerpo de la criatura, haciendo que sea imposible acercarse o moverse alrededor de la misma sin riesgo de sufrir graves daños.

Los brezales de batalla, plantas creadas mágicamente para servir como gigantescas máquinas de asedio vivientes, pueden destruir fácilmente en el campo de batalla a un gran número de tropas menores. Aunque fueron creados para la guerra, los brezales de batalla hace mucho que escaparon al control de sus creadores, y ahora vagan por los campos y los bosques. Un solo brezal de batalla es capaz de destruir un pueblo pequeño, y por esta razón es un acontecimiento importante cuando se ve alguno cerca de un asentamiento.

Los brezales de batalla poseen una inteligencia rudimentaria, pero carecen de la capacidad para hablar. Las escasas ocasiones en las que druidas o lanzadores de conjuros con capacidades similares han sido capaces de comunicarse con ellos, los brezales de batalla se han mostrado intratables e insensibles. Unos escasos druidas malignos han sido capaces de encontrar medios mágicos para controlar a los brezales de batalla, convirtiendo a esas bestias en temibles guardianes.

Los brezales de batalla caminan sobre sus seis miembros, pero cuando luchan se mantienen solamente sobre un par de patas, moviendo salvajemente sus dos pares de miembros anteriores.

Un brezal de batalla es tan alto como ancho, y comparado con un humanoide de tamaño similar es bastante rechoncho y achaparrado.

Los brezales de batalla poseen una piel dura y correosa, del color del barro seco, aunque algunas de las hebras espinosas que surgen de su cuerpo son de color verdoso. Es una planta Enorme y un ejemplar puede alcanzar hasta 15' de longitud y pesar hasta 18.000 lb.

Los brezales de batalla no hablan, pero entienden palabras y frases simples en silvano.

COMBATE

Un brezal de batalla no es ni astuto ni imaginativo como para utilizar tácticas. Se mueve hacia sus enemigos con su poderosa zancada, lanzando descargas de espinas si sus enemigos se mueven demasiado como para alcanzarlos. Aunque lento para pensar según los estándares humanos, un brezal de batalla razona lo suficiente como para utilizar de la manera más efectiva sus distintas formas de ataque, embistiendo a grandes grupos de enemigos más pequeños, utilizando sus descargas de espinas contra enemigos que huyen y moviéndose cerca de los enemigos que entablan el cuerpo a cuerpo para exponerlos a sus mortales espinas. Más por accidente que por estrategia, los brezales de batalla han desarrollado una técnica de lucha que es extremadamente efectiva contra enemigos Medianos y más pequeños. Un brezal de batalla se mueve hasta su enemigo y utiliza su dote Golpe demolidor, obteniendo un ataque de oportunidad gratuito contra su enemigo si la dote tiene éxito, debido a que la criatura afectada es empujada a través del área de amenaza del brezal de batalla.

Empalar (Ex): cuando un brezal de batalla comience con éxito una presa contra una criatura de tamaño Mediano o menor, hay una probabilidad de que la criatura quede empalada en alguna de las espinas. Después de que haya comenzado la presa, un brezal de batalla puede intentar otra prueba de presa como acción gratuita para empalar a la criatura con sus espinas.

Una criatura empalada permanece indefensa hasta que derrote al brezal de batalla en una prueba enfrentada de presa. Siempre y cuando la única criatura trabada en una presa con el brezal de batalla este empalada, un brezal de batalla no se considera que esté apresado (el brezal de batalla no pierde su bonificador a la CA por Destreza, mantiene su área de amenaza y puede utilizar el resto de sus ataques contra otros oponentes). Cuando realiza pruebas de presa contra criaturas empaladas, un brezal de batalla recibe una penalización de -20 a las pruebas de presa.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un brezal de batalla debe impactar con su ataque de golpetazo. Puede entonces intentar comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

Descarga de espinas (Ex): los brezales de batalla desarrollan y mudan sus espinas a un ritmo increíble y, levantándose sobre sus patas traseras y lanzando bruscamente sus cuerpos hacia delante, pueden lanzar una descarga mortal. Como una acción estándar, un brezal de batalla puede lanzar una descarga de espinas, centrando la descarga en cualquier lugar a 60' o menos. Las espinas causan 8d6 puntos de daño perforante a todas las criaturas a menos de 10' de radio (Reflejos CD 33 mitad). La CD de la salvación está basada en la Fuerza.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 33 mitad. La CD de la salvación está basada en la Fuerza.

Campo de espinas (Ex): las espinas del cuerpo de un brezal de batalla sobresalen por el área que rodea a la criatura, causando

BREZAL DE
BATALLA

graves efectos en las criaturas que se mueven a través de su zona de amenaza. Un brezal de batalla puede realizar hasta cuatro ataques de oportunidad cada asalto; al contrario que la dote Reflejos de combate, esta aptitud no permite al brezal de batalla realizar ataques de oportunidad mientras esta flanqueado. Además, la CD de las pruebas de Piruetas para moverse a través del área de amenaza de un brezal de batalla o de la casilla que ocupa se incrementa en 10. Las criaturas de tres o más categorías de tamaño menores que un brezal de batalla no se pueden mover libremente a través del área que ocupa un brezal de batalla.

Habilidades: *a pesar de su tamaño, un brezal de batalla se confunde bien con su entorno, y obtiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Escondarse en entornos naturales que no sean bajo tierra.

EMPALADOR DE BATALLA (BREZAL DE BATALLA MENOR)

Planta Enorme

Dado de golpe: 12d8+72 (126 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 19 (natural +12, Destreza -2, tamaño -1), toque 7, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +9/+19

Ataque: golpetazo +14 c/c (1d8+6/19-20)

Ataque completo: 2 golpetazos +14 c/c (1d8+6/19-20)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, descarga de espinas, empalar, pisotear 1d8+9

Cualidades especiales: campo de espinas, rasgos de planta, RE 10 (electricidad, fuego), visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +14, Ref +2, Vol +4

Características: Fue 23, Des 6, Con 22, Int 5, Sab 10, Car 7

Habilidades: Escondarse +9*

Dotes: Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Hendedura

Entorno: bosques templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Más pequeños que los poderosos brezales de batalla que vagan por las tierras salvajes, los empaladores de batalla son de alguna manera obedientes y a menudo se les encuentra al servicio de otras criaturas. Los manipuladores habilidosos pueden influir lo suficiente a estas criaturas como para mantenerlas dóciles la mayor parte del tiempo, e incluso enviarlas a combatir cuando sea necesario. Muchos piensan que los empaladores de batalla eran en realidad los brezales de batalla originales y que los brezales más grandes y poderosos

son de hecho empaladores de batalla que se han vuelto salvajes. Esta creencia se basa en la idea de que estos son, de alguna manera, versiones menores de sus parientes salvajes. Un brezal de batalla menor tiene unos 8' de largo y pesa entre 1 y 2 toneladas.

Combate

Los brezales de batalla menores encaran el combate igual que sus contrapartidas mayores.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 22 mitad. La CD de la salvación está basada en la Fuerza.

Descarga de espinas (Ex): las espinas de un brezal de batalla menor causan 5d6 puntos de daño perforante a todas las criaturas dentro del área (Reflejos CD 22 mitad). La CD de la salvación está basada en la Fuerza.

LOS BREZALES DE BATALLA EN EBERRON

Durante la Última guerra, los defensores drúidicos de los confines de Eldeen utilizaron brezales de batalla para desanimar a los humanoides de entrar en su territorio. Sin embargo, su plan salió mal debido a que druidas militantes de las vecinas Aundair y Droaam utilizaron la magia para hacerse con el control de varias docenas de brezales de batalla de Eldeen, colocándolos en los respectivos ejércitos de sus naciones. Aunque escasos en número, los brezales de batalla continúan sirviendo como maquinarias de asedio vivientes en la zona oeste de Khorvaire.

LOS BREZALES DE BATALLA EN FAERÚN

Aunque los círculos drúidicos de Aguas profundas y otras ciudades prefieren tener guardianes vegetales (consulta la página 111) protegiendo sus santuarios, se puede encontrar brezales de batalla vagando o protegiendo bosques por todo Faerún. El desmantelado Círculo del valle de la Sombra creó los primeros brezales de batalla, pero se sabe que los empaladores de batalla (brezales de batalla menores) sirven

al recién creado Anillo de espadas, defendiendo el bosque de Noyvern contra los incursores gnoll, osgos y grandes trasgos.

Brezal de batalla



CAMBIANTE

Cambiante, Gue 1.º nivel

Humanoide Mediano (cambiaformas)

Dado de golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 15 (Destreza +1, cuero tachonado +3, escudo ligero +1), toque 11, desprevenido 14

Ataque base/Presas: +1/+2

Ataque: hacha de batalla +2 c/c (1d8+1/×3) o hacha arrojadiza +2 a distancia (1d6+1)

Ataque completo: hacha de batalla +2 c/c (1d8+1/×3) o hacha arrojadiza +2 a distancia (1d6+1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: cambio 1/día (colmillos largos)

Cualidades especiales: rasgos de cambiante

Tiros de salvación: Fort +3, Ref +1, Vol -1

Características: Fue 13, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 6

Habilidades: Avistar +1, Equilibrio +2, Escuchar +1, Trepar +2, Saltar +2

Dotes: Alerta

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario, banda (2-4), grupo (5-12 más 30% de no combatientes más 2 ancianos de 3.º nivel y 1 jefe de 5.º-8.º nivel)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +0

Este humanoide ágil tiene una postura encorvada, saltando y brincando mientras camina. Su rostro muestra rasgos animales, con una nariz ancha y chata, los ojos grandes con cejas pobladas, orejas puntiagudas y pastillas densas. Una sonrisa algo amenazante revela unos colmillos afilados.

Los cambiantes, a veces llamados "licadeudos", son descendientes de humanos y licántropos naturales. Los cambiantes no pueden cambiar por completo de forma, pero si adoptar ciertos rasgos animales en un estado al que ellos llaman "el cambio". Los cambiantes han evolucionado hasta formar una raza propia capaz de reproducirse. Tienen su propia cultura distintiva, tradiciones e identidad.

La personalidad y comportamiento de los cambiantes se ve influenciada por su naturaleza animal. Muchos son groseros y toscos, mientras otros se muestran tranquilos, astutos y solitarios. Así como la mayoría de licántropos son carnívoros, los cambiantes poseen una personalidad depredadora y en la mayoría de situaciones piensan en términos de cazador y presa. Consideran la supervivencia como un desafío y se esfuerzan por ser autosuficientes, adaptables e ingeniosos.

Un cambiante típico mide unos 5' 3" y pesa 140 lb. Los cambiantes hablan común y suelen aprender los idiomas de sus vecinos en las áreas salvajes y rurales donde viven, incluyendo élfico, gnomo, mediano y silvano.

COMBATE

Los cambiantes son agresivos y salvajes cuando luchan. Cuando se sienten superiores a sus oponentes, suelen acecharlos como a presas, permaneciendo escondidos hasta que puedan atacar por sorpresa. Evitan a los oponentes más fuertes pero lucharán de manera salvaje si se ven obligados a ello.

Cambio (Sb): un cambiante puede invocar su herencia licantrópica para tener breves estallidos de poder físico. Una vez al día, un cambiante puede entrar en un estado que se parece a la furia de un bárbaro. Cada cambiante tiene uno de los seis rasgos de cambiante (características que se manifiestan durante el cambio de un personaje). Cada rasgo de un cambiante proporciona un bonificador +2 a una de las puntuaciones de característica física del personaje (Fuerza, Destreza o Constitución) y le concede alguna otra ventaja.

El cambio es una acción gratuita que dura un número de asaltos igual a 3 +modificador de Con del cambiante (si un rasgo del cambiante o cualquier otro efecto incrementa la Constitución del personaje, emplea el modificador mejorado). Un cambiante puede adquirir dotes para mejorar esta aptitud (ver a continuación). Cada dote de cambiante que adquiera un personaje incrementará la duración del cambio en un asalto. Por cada 2 dotes de cambiante que adquiera un personaje, aumentará en 1 el número de veces que pueda invocar la actitud de cambio. De esta manera, un personaje con 2 dotes de cambiante podrá cambiar dos veces al día (en lugar de una) y cada uso de la actitud durará un número de asaltos igual a 5 (en lugar de 3) +modificador de Con del cambiante.

El cambio, aunque está relacionado con la licantrópia y se desarrolla a partir de ella, no es ni una infección ni una maldición. No se transmite por medio de los ataques de garra o mordisco, ni se puede curar a un cambiante; el cambio es una aptitud natural de su raza.

DOTES DE CAMBIANTE

Las siguientes dotes sólo están disponibles para los personajes cambiantes. Para dotes de cambiante adicionales, consulta el Capítulo 3: características heroicas, en el *Escenario de campaña de EBERRON*.

Rasgo de cambiante adicional [cambiante]

Manifiestas un segundo rasgo de cambiante cuando cambias.

Prerrequisitos: cambiante, otras dos dotes de cambiante.

Beneficio: elige un segundo rasgo de cambiante entre los descritos en la sección Rasgos de cambiante. Manifiestas todos los beneficios del segundo rasgo excepto el bonificador temporal a la puntuación de una característica.

Agente curativo [cambiante]

Cuando tu período actual de cambio termina, te curas una cantidad limitada de daño.

Prerrequisitos: cambiante, Con 13.

Beneficio: cuando terminas un cambio, inmediatamente curas un número de puntos de golpe igual a tu nivel de personaje. Este beneficio no tiene lugar si mueres (a -10 puntos de golpe) antes de que acabe el período de cambio.

Defensa de cambiante [cambiante]

Al bucear más en tus raíces de cambiante, desarrollas la capacidad de ignorar parte del daño de cada ataque.

Prerrequisitos: cambiante, otras dos dotes de cambiante.

Beneficio: mientras dure el cambio, obtienes RD 2/plata.

Instintos de cambiante [cambiante]

Tu herencia te ha proporcionado sentidos agudos y reflejos rápidos, así como haber aprendido a confiar en tus desarrollados instintos.

Prerrequisitos: cambiante.

Beneficio: ganas un bonificador +1 a las pruebas de Escuchar, Averiguar intenciones y Avistar, así como un +2 a las pruebas de iniciativa.

El guerrero cambiante que se presenta continuación tiene las siguientes características cuando cambia: Pr +3; Atq. +3 c/c (1d8+2/×3, hacha de batalla) o +2 a distancia (1d6+2, hacha arrojadiza); Atq. completo +3 c/c (1d8+2/×3, hacha de batalla) y -2 c/c (1d6+1, mordisco); o +2 a distancia (1d6+2, hacha arrojadiza); Fue 15; Preparar +3, Saltar +3.

Rasgos raciales del cambiante (Ex): todos los cambiantes tienen los siguientes rasgos raciales.

- Destreza +2, Inteligencia -1, Carisma -2.
- Tamaño Mediano.
- Velocidad táctica terrestre del cambiante 30'.
- Visión en la penumbra.
- Bonificador racial +2 a las pruebas de Equilibrio, Preparar y Saltar.
- Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: élfico, gnomo, mediano y silvano.
- Clase predilecta: explorador.

El guerrero cambiante descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

RASGOS DE CAMBIANTE

Cada cambiante tiene un rasgo especial entre los que aparecen descritos a continuación.

Pelaje bestial (Sb): cuando cambia, un cambiante con pelaje bestial tiene un bonificador +2 a su Constitución y una armadura natural que le proporciona un +2 a su CA.

Trepamuros (Sb): cuando cambia, un cambiante trepamuros o tiene un bonificador +2 a su Destreza y gana un movimiento de 20' trepando.

Amplias zancadas (Sb): cuando cambia, un cambiante con amplias zancadas tiene un bonificador +2 a su Destreza y un bonificador de +10' a su velocidad base terrestre.

Colmillos largos (Sb): cuando cambia, un cambiante con colmillos largos tiene un bonificador +2 a la Fuerza y le crecen colmillos que pueden ser utilizados como arma natural, la cual inflige 1d6 puntos de daño (además de un +1 adicional por cada cuatro niveles que posea el personaje) con cada mordisco con éxito. No podrá atacar más de una vez por asalto con estos colmillos, incluso aunque tenga un ataque base que le permita realizar ataques múltiples. Podrá emplear el mordisco como ataque secundario (con un -5 al ataque) mientras empuña un arma.

Garras afiladas (Sb): cuando cambia, un cambiante con garras afiladas tiene un bonificador +2 a su Fuerza y le crecen garras que podrá utilizar como arma natural. Estas garras causan 1d4 puntos de daño (además de un +1 adicional por cada cuatro niveles que posea el personaje). Puede atacar con una garra como acción estándar o con las 2 como acción de ataque completo (como arma natural principal). No puede atacar más de una vez por asalto con cada garra, ni siquiera si su ataque base le permite realizar ataques múltiples. Puede atacar con una garra como si llevase una arma ligera en la mano torpe mientras empuña otro arma en la mano principal, pero todos sus ataques de se asalto sufren un penalizador -2.

Cazador salvaje (Sb): cuando cambia, un cambiante cazador salvaje tiene un bonificador +2 a su Constitución y la actitud de olfato. Esta aptitud permite al cambiante detectar a los enemigos

próximos, encontrar enemigos ocultos y rastrear mediante el empleo de su olfato. Un cambiante cazador salvaje puede identificar olores familiares con la misma facilidad con que un humano reconoce una escena conocida.

Un cambiante cazador salvaje puede detectar a los rivales a 30' mediante su olfato. Si el rival está contra el viento, este alcance aumentará a 60'; si está a favor del viento del alcance se reduce a 15'. Los aromas fuertes, como el humo o la basura podrida, pueden detectarse al doble del alcance indicado anteriormente. Los aromas abrumadores, como el de una mofeta o el hedor de un troglodita, pueden ser detectados al triple del alcance. Los olores más fuertes tapan a los más débiles, por lo que veces se pueden emplear para anular o entorpecer este rasgo de los cambiantes.

Cuando un cambiante cazador salvaje detectar un olor, no sabe la ubicación exacta de la fuente, sólo su presencia en algún lugar dentro del alcance. El cambiante puede emplear una acción de movimiento para discernir la dirección de la fuente. Cuando el cambiante entra en un radio de 5' de la fuente del olor, puede precisar con exactitud su ubicación.

Cuando cambia, un cambiante cazador salvaje que posea la dote Rastrear puede seguir rastros por medio de su olfato, realizando pruebas de Supervivencia para encontrarlos o seguirlos. La CD habitual para un rastro fresco es 10 (sin importar la superficie sobre la cual se encuentre el aroma). Esta CD aumenta o disminuye dependiendo de la intensidad del aroma de la presa, el número de criaturas que lo estén produciendo y el tiempo que tenga el olor. Por cada hora que el rastro se "enfrie", la CD aumenta en 2 puntos. Por lo demás, esta aptitud sigue las mismas reglas que la dote Rastrear. Los cambiantes que rastrean por medio de su olfato ignoran los efectos de las condiciones de la superficie de terreno y la mala visibilidad.

Aún sin haber cambiado, un cambiante cazador salvaje tiene un bonificador +2 a sus pruebas de Supervivencia debido a los efectos residuales de su aptitud olfativa.



Cambiante

LA SOCIEDAD DE LOS CAMBIANTES

Los cambiantes normalmente viven entre los humanos, elfos o criaturas silvanas, no en asentamientos propios. Prefieren las zonas rurales y salvajes, aunque un número significativo de ellos viven en las barriadas marginales de las ciudades humanas, agrupándose juntos a menudo en bandas criminales. Muchos cambiantes se ganan la vida como tramperos, cazadores, pescadores, rastreadores, guías y batidores militares.

Los cambiantes normalmente se congregan en grupos familiares. Estos grupos incluyen aproximadamente un 30% de no combatientes, principalmente niños. Unos pocos ancianos gobiernan el grupo, bajo el liderazgo de un jefe que suele ser el miembro más anciano del grupo. Algunos cambiantes son solitarios, ya que prefieren la soledad de las tierras salvajes a la sociedad humana o incluso a la compañía de los que su propia raza.

La mayoría de los cambiantes sienten una inclinación hacia la religión drúidica más que venerar a una deidad específica. Creen en el poder divino de la misma tierra, los elementos y las criaturas de la tierra.

CAMBIAPIEL

Humanoide monstruoso Grande

Dado de golpe: 15d8+135 (202 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 25 (Destreza +3, tamaño -1, natural +7, desvío +6), toque 18, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +15/+25

Ataque: golpetazo +20 c/c (2d6+6)

Ataque completo: 2 golpetazos +20 c/c (2d6+6)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: derribo

Cualidades especiales: olfato, piel reactiva, resistencia a la energía adaptable, RD 15/especial (ver texto), visión en la oscuridad 90', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +12, Vol +14

Características: Fue 22, Des 17, Con 29, Int 5, Sab 16, Car 6

Habilidades: Avistar +14, escuchar +14

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Entorno: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 16-27 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Este poderoso humanoide se alza casi 9' de alto y posee un rostro bestial con vagas reminiscencias al de un lagarto.

Su piel está cubierta con trozos de un extraño caparazón mórfo, un caparazón que se mueve constantemente y es levemente iridiscente. Este caparazón le cubre los hombros, el torso y la parte superior de los muslos.

La criatura tiene unos gruesos miembros anteriores que se curvan ligeramente hacia fuera de su cuerpo. Esta criatura parece un cruce entre un gigante, un lagarto y un simio.

Nacido a partir de experimentos arcanos realizados con la mutable naturaleza de la vida, el cambiapiel perpetúa una perversión de la magia sobrenatural. Esta extraña criatura goza de unas capacidades defensivas extraordinarias y muchos tienen la teoría de que los cambiapiel fueron creados para servir como guardianes de lanzadores de conjuros arcanos.

Aunque no es un cambiaformas, la piel del cambiapiel es altamente reactiva frente a los ataques de armas y conjuros. Las gruesas protuberancias que cubren la parte superior del cuerpo de un cambiapiel parecen un caparazón rígido, pero en realidad cambian

de forma y consistencia para resistir mejor a cualquier ataque que hayan sufrido. Un cambiapiel mide entre 9 y 10' de altura y pesa 800 lb.

Los cambiapiel hablan común.

COMBATE

Un cambiapiel entra sin miedo al combate, confiando en que su piel mágica que cambia constantemente le protegerá contra cualquier arma que tengan sus oponentes.

Derribo (Ex): un cambiapiel que impacta con su ataque de golpetazo puede intentar derribar a su oponente (modificador +10 a la prueba) como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede reaccionar al derribo del cambiapiel.

Resistencia a la energía adaptable (Sb): un cambiapiel gana RE basada en el último tipo de energía que le infligió daño. Si el último tipo de energía fue ácido, gana RE (ácido) 20. Si el último tipo de energía fue fuego, obtiene RE (fuego) 20, y así sucesivamente. Esta resistencia a la energía dura 1 minuto o hasta que otro tipo de energía dañe al cambiapiel.

En la mayoría de los casos, los cambiapiel no tienen ningún tipo de resistencia a la energía al comienzo del combate.

Reducción del daño (Sb): un cambiapiel gana RD basado en el tipo de daño que le infligió la última arma que le hirió. Si la última arma era perforante, gana RD 15/contundente o cortante. Si la última arma que le pidió era un arma cortante, obtiene RD 15/contundente o perforante.

Si la última arma que le hirió era un arma contundente, obtiene RD 15/cortante o perforante. Esta RD dura 1 minuto o hasta que otro tipo de arma dañe al cambiapiel.

En la mayoría de los casos, los cambiapiel no tienen ningún tipo de RD al comienzo del combate.

Piel reactiva (Sb): la energía mágica que envuelve a un cambiapiel puede devolver ataques incluso antes de que toquen a la criatura.

Esta energía otorga al cambiapiel un bonificador de desvío +6 a su CA.

LOS CAMBIAPIEL EN EBERRON

Los cambiapiel habitan en cavernas por todo Khorvaire, aunque son especialmente un azote para los enanos de los baluartes de Mror. Un enorme cambiapiel conocido solamente como Glamerskin amenaza al enclave enano de Eigendor y hasta ahora, ningún campeón o asalto preparado ha tenido éxito en acabar con la criatura.



Cambiapiel

CAMINANTE DE LA FURIA

Fata Grande

Dado de golpe: 22d6+88 (165 pg)

Iniciativa: +11

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 28 (natural +6, tamaño -1, Destreza +7, armadura +6), toque 16, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +11/+19

Ataque: *cadena armada* +5 +22 c/c (2d6+11) o *garra* +17 c/c (1d6+4)

Ataque completo: *cadena armada* +5 +22/+17/+12 c/c (2d6+11) o 2 *garras* +17 c/c (1d6+4)

Frente/Alcance: 10'/10' (*cadena armada* hasta 10')

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, controlar conjuros vivientes, inducir frenesí sangriento, nube de armas

Cualidades especiales: armadura insertada, curación rápida 5, RC 26, RD 10/hierro frío, repeler proyectiles, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +13, Ref +20, Vol +15

Características: Fue 19, Des 25, Con 19, Int 10, Sab 14, Car 24

Habilidades: Averiguar intenciones +27, Avistar +27,

Diplomacia +9, Esconderse +28, Escuchar +27, Moverse sigilosamente +32, Saltar +37

Dotes: Apresurar aptitud sortilega (*barrera de cuchillas*), Apresurar aptitud sortilega (*muro de fuego*), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Potencial aptitud sortilega (*muro de fuego*), Potencial aptitud sortilega (*barrera de cuchillas*), Reflejos de combate, Sutileza con un arma

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario o grupo (1 más 1d3 conjuros vivientes)

Valor de desafío: 14

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: -

Esta criatura alta parece a la vez esbelta y mortal. Su cuerpo, habitualmente humanoide, tiene las piernas y los brazos delgados y sus rasgos se encuentran ocultos por una armadura de metal muy ajustada. Los movimientos de la criatura son gráciles y seguros, aunque también son bruscos y furiosos. Espadas, hachas y otras armas afiladas flotan alrededor de la criatura en una densa nube. Estas armas parecen extremadamente afiladas, pero ninguna se acerca lo suficiente a la criatura como para que ésta corra riesgo de golpearse a sí misma.

Los caminantes de la furia personifican las fuerzas naturales de la guerra y el combate de la misma manera que una ninfa personifica la belleza de la naturaleza o una dríada personifica el corazón de su árbol. Estas mortales fatas surgen de un paisaje desgarrado y azotado por la guerra y son la respuesta de la naturaleza a los estragos que causan esas batallas. El caminante de la furia, también conocido como la fata desgarrada por la guerra, existe para perpetuar el combate, volviendo a los hombres y a las bestias unos contra otros. Los caminantes de la furia, dementes para cualquiera excepto para las fuerzas de la naturaleza, buscan acabar con todas las guerras a través de la aniquilación de todo aquel que sea capaz de hacer la guerra.

Como espíritus de una tierra desgarrada por la guerra, los caminantes de la furia a veces emergen de los sitios donde han tenido lugar grandes batallas. Los caminantes de la furia pare-

cen relacionados de alguna manera con los conjuros vivientes o con su creación y tienen una habilidad innata para controlarlos y darles órdenes. Es habitual encontrar a un caminante de la furia con uno o más conjuros vivientes como guardianes, aunque tales relaciones parecen basadas más en el instinto que en la razón.

Los caminantes de la furia tienen una piel gris claro, una constitución generalmente humanoide y unos delicados rasgos élficos. Muy pocos ven su rostro, distorsionado por la sed de sangre, ya que está cubierto de la cabeza a los pies por una armadura ajustada de metal. El rasgo más extraño de un caminante de la furia es la nube de armas que gira a su alrededor en una órbita cerrada. Cualquiera que se acerque a la criatura corre el riesgo de dañarse con esas armas voladoras. Un caminante de la furia mide 15' de alto y pesa 500 lb.

COMBATE

Los caminantes de la furia personifican el combate feroz, aunque prefieren llevar el conflicto a otros en lugar de enzarzarse ellos en combate. Un caminante de la furia utiliza sus poderosas aptitudes sobrenaturales para volver a un enemigo contra otro. Entonces utiliza sus aptitudes sortilegas para dividir el campo de batalla a su gusto, aislando a pequeños grupos enemigos y moviéndose para destruirlos.

Controlar conjuros vivientes (Sb): un caminante de la furia reprende y comanda conjuros vivientes de la misma manera que los clérigos malignos reprenden y comandan muertos vivientes. Un caminante de la furia puede utilizar esta actitud un número de veces al día igual a 3+bonificador de Carisma (10 veces diarias para un caminante de la furia típico). Un caminante de la furia reprende y comanda conjuros vivientes como un clérigo de un nivel igual a la mitad de sus DG.

Armadura insertada (Ex): un caminante de la furia lleva una armadura que ha saqueado de incontables campos de batalla. Esta armadura proporciona una protección significativa en combate, pero no impone un bonificador máximo de Destreza, no penaliza la armadura, ni el movimiento y no tiene fallo arcano de conjuros. Otras criaturas, incluso otros caminantes de la furia, no pueden llevar la armadura de un caminante de la furia determinado.

Inducir frenesí sangriento (Sb): cualquier criatura que se acerque a 10' de un caminante de la furia debe realizar un TS de Voluntad CD 28 o entrará en un frenesí asesino enajenador. Cualquier criatura que falle su TS gana un bonificador +2 a la Fuerza y recibe una penalización -2 a su CA. Las criaturas afectadas son incapaces de distinguir entre amigo y enemigo y deben atacar cuerpo a cuerpo a la criatura que tengan más acerca cada asalto (utilizando un ataque completo si es posible, o cargando si es apropiado). Una criatura afectada es incoherente, no puede hablar, lanzar conjuros o comunicarse de cualquier otra manera mientras dure el efecto. Permanece en frenesí durante un número de asaltos igual a 10 - su bonificador de Sabiduría (mínimo 1 asalto), incluso si el caminante de la furia está muerto o ya no está presente.

Esta es una aptitud enajenadora. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Repeler proyectiles (Sb): en cualquier momento en que se lance un arma arrojada o de proyectiles contra un caminante de la furia, el arma retorna y puede golpear al que la lanzó. El atacante compara su tirada de ataque contra su propia CA, como si se hubiese atacado a sí mismo.

Las armas a distancia con bonificadores de mejora épicas no son afectadas por esta aptitud.

Aptitudes sortílegas: 3/día: barrera de cuchillas (CD 23), fuerza de toro, arma mágica mayor, muro de fuego. Nivel de lanzador 20.º.

Date cuenta de que las dotes Apresurar aptitud sortílega y Potenciar aptitud sortílega afectan a todos los usos diarios que el caminante de la furia hace de barrera de cuchillas y muro de fuego.

Nube de armas (Sb): los caminantes de la furia están rodeados constantemente por una nube de armas que gira y vuelan. Esta nube inflige 2d6 puntos de daño cortante cada asalto a cualquier criatura adyacente al caminante de la furia. La RD se aplica a este daño.

dura), obligándoles a enfrentarse contra la aptitud de inducir frenesí sangriento. Utiliza *muro de fuego* potenciado y apresurado para dividir un grupo de enemigos en grupos más pequeños. Intenta dividirlos de manera que en cada grupo se encuentre alguno que haya sucumbido al frenesí sangriento. Utiliza una segunda acción de movimiento para alejarse del conflicto.

Asalto 2: repite la táctica del asalto 1.

Asalto 3: si algunos enemigos no han sido expuestos todavía al frenesí sangriento, se mueve cerca de ellos y repite la táctica del primer asalto. Si todos los enemigos han sido expuestos, usa *barrera de cuchillas* o *muro de fuego* (apresurado y potenciado en ambos casos) para aislar a un enemigo que no esté afectado y se mueve cerca de este para que sea atacado por la nube de armas.

Asalto 4: si los enemigos son incapaces de atacar como grupo, los ataca cuerpo a cuerpo de uno en uno. Si todavía son incapaces de realizar un ataque coordinado, utiliza *barrera de cuchillas* o *muro de fuego* apresurado y potenciado para cubrir su retirada.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

El caminante de la furia es más eficaz cuando puede inducir un frenesí sangriento en sus enemigos, volviéndolos unos contra otros. El caminante de la furia debe acercarse a menos de 10' de sus enemigos al comienzo del combate para inducir un frenesí sangriento sobre ellos. Una vez que sus enemigos se han vuelto unos contra otros, el caminante de la furia divide cuidadosamente el campo de batalla con *barrera de cuchillas* y *muros de fuego*. Cuando sus aptitudes sortílegas y sobrenaturales han hecho su trabajo, se puede acercar a sus enemigos de uno en uno y acabar con ellos aparte, potenciando sus capacidades de combate con *fuerza de toro* cuando es posible.

Antes del combate: explora la zona para descubrir puntos ideales donde dividir a sus enemigos en grupos más pequeños con *barrera de cuchillas* y *muro de fuego*. Justo antes de la lucha, lanza *fuerza de toro* (añadiendo +3 al daño de la cadena armada y +2 a las pruebas de Saltar). Un caminante de la furia siempre tiene activo *arma mágica mayor* (incluido en las estadísticas anteriores).

Asalto 1: se mueve cerca de los enemigos que parezca que tengan peor TS de Voluntad (del tipo guerrero con mucha arma-



Caminante de la furia

LOS CAMINANTES DE LA FURIA EN EBERRON

Los caminantes de la furia se ven atraídos hacia las tierras Enlutadas debido a las espectaculares batallas que tuvieron lugar durante la Última guerra. Pero también se les encuentra cerca de antiguos lugares de batallas que el tiempo y la naturaleza han ocultado al mundo. También acechan en las ruinas de castillos y fortalezas abandonados después de la caída del imperio dhakaani.

LOS CAMINANTES DE LA FURIA EN FAERÚN

Los caminantes de la furia existen en Faerún, donde se les suele encontrar habitualmente donde se hayan formado conjuros vivientes (consulta la descripción del conjuro viviente, en este mismo libro). Podrían habitar antiguas ruinas nezherinas, regiones donde antaño tuvieron lugar las milenarias Guerras de la Puerta del orco, las Guerras de la Corona y lugares con batallas más recientes (consulta el Capítulo 6: historia, del *Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS* para obtener más sugerencias).

LA COMITIVA DE UN CAMINANTE DE LA FURIA

Los caminantes de la furia a menudo van acompañados de entre uno y tres conjuros vivientes. El DM puede elegir entre aquellos disponibles en su juego o tirar al azar una, dos o tres veces en la siguiente tabla. ("EC Eberron" se refiere al *Escenario de campaña de EBERRON*; "MMIII" se refiere a este libro).

d%	Conjuro viviente	VD	Fuente
01-05	Manos ardientes viviente	1	EC Eberron
06-15	Sueño escalofriante	2	MMIII
16-45	Fuego rutilante	6	MMIII
46-75	Nube aniquiladora viviente	7	EC Eberron
76-95	Niebla escalofriante	9	MMIII
96-100	Blasfemia viviente	13	MMIII

CANGREJO DE ASEDIO

Esta criatura enorme parecida a un cangrejo, tiene cuatro grandes pinzas y seis patas segmentadas. Su brillante caparazón azul está cubierto con extrañas runas brillantes y hay una escotilla circular visible bajo su vientre.

El cangrejo de asedio es un crustáceo titánico que ha sido convertido en una máquina de guerra viviente anfibia por medio de la magia y de la cirugía experta. Los clérigos y magos kuo-toa cooperaron para crear los primeros hace siglos, aunque existen informes acerca de partidas de guerra sajuaguín y locathah que utilizan cangrejos de asedio para realizar incursiones en asentamientos de la superficie.

Los cangrejos de asedio han mutado a partir de cangrejos normales en un proceso que dura décadas. Cada criatura está vinculada mágicamente a un ceño de coral, cuyo portador tiene absoluto control sobre el cangrejo de asedio y puede darle órdenes verbales directas. El cangrejo obedece estas órdenes lo mejor que puede, pero al contrario que un constructo, no se le pueden dar instrucciones condicionales o programarlo. La criatura sólo puede seguir órdenes directas y normalmente se le ordena que simplemente permanezca quieto si su controlador necesita abandonar las proximidades inmediatas del cangrejo.

Un cangrejo de asedio tiene casi 20' de diámetro, se alza 15' de altura y pesa más de 30 toneladas. Un cangrejo de asedio no habla, pero puede entender órdenes simples en cualquier idioma, siempre que estés le sean dadas por el portador de su ceño de coral.

COMBATE

Como su nombre implica, los cangrejos de asedio se utilizan para atacar ciudades costeras o subacuáticas. Cuando está en el campo de batalla, el controlador de un cangrejo de asedio lo dirige directamente hacia las filas de criaturas más pequeñas, utilizándolo para destruir las máquinas de guerra y las fortificaciones enemigas. Las pinzas de un cangrejo de asedio destrozan fácilmente cualquier tipo de mampostería; una vez caen los muros de la ciudad, el cangrejo descarga en el interior del asentamiento cualquier tropa que transporte. Después de lograr su misión principal, el cangrejo obedece la siguiente orden de su controlador; normalmente destruir cualquier tropa defensiva que esté a la vista.

Constreñir (Ex): un cangrejo de asedio inflige automáticamente daño con sus garras cuando realiza con éxito una prueba de presa.

Agarrón mejorado (Ex): por utilizar esta aptitud, un cangrejo de asedio debe impactar con un ataque de garra a un oponente que tenga como mínimo tres categorías de tamaño menos que él. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede constreñir en los asaltos siguientes (un cangrejo de asedio puede apresar a enemigos de tamaño mayor que el indicado anteriormente, pero no sin provocar ataques de oportunidad).

Pisotear (Ex): Reflejos CD 30 mitad. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.



Cangrejo de asedio

Caparazón de fuerza (Sb): las runas grabadas en el caparazón de un cangrejo de asedio proyectan un campo de fuerza constantemente alrededor de la criatura. Mientras su caparazón de fuerza está activado, un cangrejo de asedio gana un bonificador de desvío +10 a su CA, un bonificador de resistencia +8 a todas sus salvaciones e inmunidad a los conjuros y efectos de *proyector mágico*. Todas las criaturas que vayan dentro del compartimento del cangrejo obtienen los mismos beneficios frente a todos los ataques que se originen fuera del cangrejo. Los ataques físicos de criaturas incorpóreas no pueden traspasar el caparazón de fuerza, ni tampoco pueden este tipo de criaturas incorpóreas entrar o salir de la cámara interior. Los ataques de garra del cangrejo de asedio se consideran efectos de fuerza y pueden golpear con normalidad a criaturas incorpóreas mientras el caparazón de fuerza permanezca activado.

El caparazón de fuerza es esencialmente un objeto mágico fabricado con el caparazón de una criatura viva. Un efecto de *disipar magia* dirigido contra un cangrejo de asedio puede anular su caparazón de fuerza durante 1d4 saltos. La *disyunción de Mordenkainen* o cualquier otro efecto que destruya objetos mágicos puede disipar permanentemente un caparazón.

NL 17; Fabricar objeto maravilloso, escudo, muro de fuerza, protección contra conjuros. Precio 200.000 po; Coste 100.000 po +8.000 PX.

Compartimento protegido (Ex): la mayoría de los tejidos interiores de un cangrejo de asedio han sido quitados quirúrgicamente y reemplazados con un compartimento sellado para llevar carga o pasajeros. Se accede al compartimento mediante una escotilla situada en el vientre de la criatura, que es hermética y estanca. Las criaturas respiradoras de agua que utilicen un cangrejo de asedio pueden inundar el compartimento con agua de mar, mientras que las criaturas que respiren aire mantienen la cámara llena de oxígeno. El espacio para pasajeros mide 10' por 10' por 10'; puede albergar a 1 criatura Grande o 4 criaturas Medianas o Pequeñas.

Las criaturas que viajen en la cámara interna de un cangrejo de asedio tienen cobertura y ocultación frente a los oponentes que se encuentren en el exterior del cangrejo cuando la escotilla está abierta. En cambio, cuando está cerrada tienen cobertura y ocultamiento total. La escotilla tiene 10' de diámetro y los ocupantes del compartimento pueden realizar ataques a distancia desde el interior del cangrejo cuando está abierta. Abrir o cerrar la escotilla es una acción estándar para una criatura que se encuentre adyacente.

La muerte de un cangrejo de asedio no compromete la cobertura o la ocultación de los pasajeros que lleve su interior. Sin embargo, ya que la muerte del cangrejo implica normalmente que se colapsa sobre su estómago, es difícil para los ocupantes salir a través de la escotilla. Las criaturas atrapadas en el interior de la carcasa del cangrejo deben abrirse camino a través del duro caparazón para escapar; el caparazón tiene una dureza 15 y abrirse camino a través suyo requiere infligirle 30 puntos de daño con armas cortantes.

Habilidades: un cangrejo de asedio tiene un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de

	Cangrejo de asedio Sabandija Gargantuesca (Acuática)	Cangrejo de asedio mayor Sabandija Colosal (Acuática)
Dado de golpe:	20d8+100 (190 pg)	32d8+288 (432 pg)
Iniciativa:	-2	-2
Velocidad:	60' (12 casillas), Nd 60'	60' (12 casillas), Nd 60'
CA:	37 (tamaño -4, natural +23, desvío +10, Destreza -2), toque 14, desprevenido 37	38 (tamaño -8, natural +28, desvío +10, Destreza -2), toque 10, desprevenido 38
Ataque base/Presa:	+15/+37	+24/+54
Ataque:	garra +21 c/c (2d6+10)	garra +30 c/c (2d10+14)
Ataque completo:	4 garras +21 c/c (2d6+10)	4 garras +30 c/c (2d10+14)
Frente/Alcance:	20'/15'	30'/20'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, constreñir 2d6+10, pisotear 2d6+15	agarrón mejorado, constreñir 2d10+14, pisotear 2d8+21
Cualidades especiales:	anfibio, caparazón de fuerza, compartimento protegido, rasgos de sabandija, RD 15/adamantita, visión en la oscuridad 60'	anfibio, caparazón de fuerza, compartimento protegido, rasgos de sabandija, RD 15/adamantita, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +25, Ref +12, Vol +14	Fort +35, Ref +16, Vol +18
Características:	Fue 30, Des 6, Con 21, Int -, Sab 10, Car 2	Fue 38, Des 6, Con 28, Int -, Sab 10, Car 2
Habilidades:	Nadar +18	Nadar +22
Dotes:	Ataque poderoso ^A , Gran hendedura ^A ,	Ataque poderoso ^A , Gran hendedura ^A
Entorno:	aguas cálidas	aguas cálidas
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	14	18
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	21-31 DG (Gargantuesco); 32-60 DG (Colosal)	33-60 DG (Colosal)
Ajuste de nivel:	-	-

Nadar, incluso si está distraído o amenazado. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre y cuando nade en línea recta.

CANGREJO DE ASEDIO MAYOR

Los cangrejos de asedio mayores tienen casi 30' de diámetro, miden 20' de altura y pesan más de 130 toneladas.

Combate

Un cangrejo de asedio mayor simplemente es una versión mayor de un cangrejo de asedio ordinario.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 40 mitad. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Compartimento protegido (Ex): el espacio para pasajeros de un cangrejo de asedio mayor ronda casi los 10' por 20' por 10'; puede albergar 4 criaturas Grandes o 16 criaturas Medianas o Pequeñas.

EL CEÑO DE CORAL

Un ceño de coral es una simple pieza para la cabeza que permite al portador controlar a un cangrejo de asedio específico. El portador puede dar órdenes al crustáceo siempre y cuando el cangrejo se encuentre a menos de 120', las cuales intentará seguir lo mejor que pueda. Cerrando sus ojos, el portador puede ver a través de los ojos del cangrejo, permitiéndole una clara visión del campo de batalla incluso si se encuentra encerrado por completo dentro del hueco del abdomen del cangrejo.

Si el portador del ceño se encuentra dentro del compartimento protegido del cangrejo de asedio cualquier conjuro que lance (excepto aquellos que tengan un alcance de toque o personal) puede ser dirigido como si el conjuro tuviera su origen en el propio cangrejo. Por ejemplo, un mago en el interior del compar-

timento podría utilizar *tromba de meteoritos*, que se originarían en la pinza del cangrejo en lugar de en la mano del lanzador. Realizar esto no requiere una acción por parte del cangrejo.

NL 20^o; Fabricar objeto maravilloso, *escudriñar*, *geas/empeño*, *milagro*, *sabandija gigante*, debe ser al menos un lanzador divino de 20^o nivel. Precio 160.000 po; Coste 80.000 po +6.400 PX.

LOS CANGREJOS DE ASEDIO EN EBERRON

Según se dice, los cangrejos de asedio son la creación de un mago gigante de la tormenta que vive en las profundidades del mar Tronante. Estos inmensos cangrejos han atacado a barcos que cruzaban el mar Tronante, arrasando millas de costa tanto en Khorvaire como en Xen'drik e incluso han atacado a los sajuaguín de los Dientes de Shargon. Un cangrejo de asedio que atacó la ciudad de Linde tormentoso descargó cuatro chuul antes de regresar al mar. Los chuul acabaron con todos los defensores de la ciudad y desde entonces ningún otro cangrejo de asedio ha atacado Linde tormentoso.

LOS CANGREJOS DE ASEDIO EN FAERÛN

La primera aparición de los cangrejos de asedio fue durante la décima Guerra Serôs en 720 CV, cuando una princesa sajuaguín llamada Trysskar recibió una visión del dios Sekolah impulsándola a que atacase Myt Nantar. Los grupos incursores de sajuaguín utilizaron cangrejos de asedio para destruir todo lo posible de Myt Nantar antes de emerger para acabar con los sirénidos y los elfos acuáticos que guardaban y protegían la ciudad. Los sajuaguín volvieron a utilizar cangrejos de asedio durante la duodécima Guerra Serôs, sobre todo para conservar las ciudades sirénidas, shalarin y de los elfos acuáticos que habían sido conquistados por su rey, Iakhovas.

CANTANTE PÉTREO

Aberración Grande (tierra)

Dado de golpe: 9d8+36 (76 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas), Ec 20', Tr 20'

CA: 21 (tamaño -1, natural +12), toque 9, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +6/+15

Ataque: mordisco +10 c/c (2d6+5 más veneno)

Ataque completo: mordisco +10 c/c (2d6+5 más veneno) y 6 garras +8 c/c (1d6+2)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: chillido aplastante, veneno

Cualidades especiales: aptitudes sortilegas, RD 5/magia, visión en la oscuridad 120'

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +3, Vol +6

Características: Fue 20, Des 10, Con 18, Int 16, Sab 10, Car 18

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +12, Interpretar (cantar) +16, Supervivencia +12, Tregar +25

Dotes: Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque múltiple, Ataque poderoso, Correr

Entorno: cualquiera subterráneo

Organización: solitario, coral (2-4) o coro (5-11)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 10-14 DG (Grande); 15-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura parece un escorpión que se mueve sobre una docena de patas y está cubierta con un brillante caparazón de obsidiana. Su cola termina en una abertura similar a la boca de una lamprea.

El cantante pétreo es una horrible y extraña criatura compuesta de piedra flexible. A primera vista parece un escorpión, con un cuerpo ancho y plano cubierto con gruesas escamas. Se mueve con ayuda de sus largas patas de araña que terminan en garras de cristal capaces de perforar la piedra. La parte anterior de la criatura alberga seis largas garras engastadas en gruesos brazos segmentados. La "cola" de la criatura es en realidad un largo tallo de piedra negra flexible que termina en una enorme boca similar a la de una lamprea y que está rodeada por cinco brazos con garfios.

Aunque habitualmente son confundidos con ajenos del plano Elemental de la tierra, los cantantes pétreos son nativos del plano Material. Son excelentes controlando la tierra y cantan canciones retumbantes y ominosas que son confundidas a menudo con el viento que sopla sobre las hondonadas en los páramos desolados.

Los cantantes pétreos son bastante inteligentes. Aprecian bastante la música y un intérprete dotado puede veces aplacar la furia de un cantante pétreo con una canción impresionante. Esto funciona de la misma manera que influir en la aptitud de una criatura con Diplomacia, excepto que el personaje realiza una prueba de Interpretar (cantar) en lugar de una prueba de Diplomacia.

Los cantantes pétreos son aficionados a capturar a criaturas inteligentes y aprisionarlas en contenedores de piedra, dejando solamente expuesta la cabeza de la víctima, para que estén obligadas escuchar la canción del cantante pétreo. Los cantantes pétreos a veces realizan incursiones en pueblos simplemente para secuestrar audiencia para su guarida. Normalmente, estos individuos son envenenados y devorados una vez que el cantante pétreo ha finalizado su interpretación.

Los cantantes pétreos subsisten gracias a materia orgánica fosilizada. Aunque pueden consumir fósiles naturales, normalmente se alimentan envenenando a criaturas vivas y devorando después su cuerpo endurecido. Un cantante pétreo típico mide 12' de largo y pesa 3.000 lb.

Los cantantes pétreos hablan su propio idioma.

COMBATE

Un cantante pétreo invariablemente canta durante el combate. Aunque el sonido puede ser inquietante para los oyentes, no afecta en modo alguno al combate. A los cantantes pétreos les gusta realizar movimientos grandiosos en combate y utilizan Ataque poderoso para hacer sus ataques más impresionantes y dolorosos cuando tienen interés en ello.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 18, daño inicial y secundario 1d4 Des. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Una criatura cuya Destreza queda reducida a 0 de esta manera queda completamente fosilizada. De la piedra a la carne puede restablecer a una víctima.

Chillidos aplastantes (Sb): una vez cada 5 asaltos, un cantante pétreo puede emitir un chillido perforador de tímpanos como un ataque. Estos chillidos crean una explosión de energía sónica que puede ser dirigida a cualquier objetivo único que se encuentre a menos de 60'; el cantante pétreo realiza una prueba de Interpretar (cantar), utilizando la CA de toque del objetivo como CD de su prueba. Si tiene éxito, el ataque inflige 12d6 puntos de daño no letal y la víctima queda aturdida durante 1d6 asaltos.

(Fortaleza CD 18 niega el aturdimiento). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *fundirse con la piedra, transformar piedra*; 1/día: *muro de piedra* (CD 19). Al contrario que las aptitudes sortilegas normales, estas tienen un componente verbal (el cantante pétreo debe cantar). Nivel de lanzador 9º.

Habilidades: un cantante pétreo tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está apresurado o amenazado.

LOS CANTANTES PÉTREOS EN FAERÚN

A los cantantes pétreos se les puede encontrar habitualmente cerca de la Gran brecha y representan un azote constante para los enanos dorados que viven allí. También se les puede encontrar en lugares tan al oeste como el antiguo Shanatar y llegan al norte hasta la Raíz de la tierra.



Cantante pétreo

CHRAAL

Elemental Grande (extraplanario, frío)

Dado de golpe: 9d8+45 (85 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 21 (natural +8, desvío +4, tamaño -1), toque 13, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +6/+15

Ataque: garra +10 c/c (1d8+5 más 1d6 frío)

Ataque completo: 2 garras +10 c/c (1d8+5 más 1d6 frío) y mordisco +8 c/c (2d6+2 más 1d6 frío)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, muerte agónica, quedar inmóvil

Cualidades especiales: frío de desvío, inmunidad al frío, rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al fuego

Salvaciones: Fort +11, Ref +3, Vol +5

Características: Fue 21, Des 11, Con 20, Int 9, Sab 10, Car 14

Habilidades: Avistar +4, Buscar +4, Escuchar +4

Dotes: Ataque múltiple, Ataque natural mejorado (garra), Ataque natural mejorado (mordisco), Voluntad de hierro

Entorno: plano Elemental del agua

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 10-18 DG (Grande); 19-27 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Un ser poderoso, de 8' de alto, que parece hecho de hielo mágico se enfrenta a ti. Púas dentadas y espinas forman crestas de hielo a lo largo de su cuerpo humanoide negro azulado. Una fría luz azul surge de sus ojos, su boca y de las articulaciones de su brillante forma de hielo negro. Sus largos brazos musculosos terminan en garras afiladas, y su boca se abre para revelar hileras de horrosos dientes afilados.

Cuando un ser especialmente maligno u odioso perece en el plano Elemental de aire o en el plano Elemental del agua, su fuerza vital a veces es capturada por los poderes planarios y se convierte en un chraal. El chraal no retiene ningún conocimiento de su vida anterior y existe como una nube radiante de fría energía atrapada dentro de un monstruoso caparazón de hielo negro azulado.

Algunos lanzadores de conjuros que se especializan en convocar y controlar a servidores extraplanarios atan a un chraal una vez que conocen la existencia del mismo. Los chraal disfrutan

de estas excursiones desde su plano natal, deleitándose con cada momento que tiene para infligir daño a las criaturas vivas. Un chraal convocado y atado al servicio de un lanzador de conjuros al que no se le concede la oportunidad de cazar y matar, invariablemente se vuelve contra su convocador.

Los chraal son criaturas solitarias y no se unen ni procrean. Generalmente no se atacan unos a otros y algunas veces combinarán sus fuerzas para derrotar a un enemigo común antes de seguir caminos separados.

Un chraal mide 8' de alto. Su cabeza descansa entre dos anchos hombros, y sus gruesos brazos terminan en garras retorcidas lo suficientemente fuertes como para pulverizar la piedra. Un chraal pesa entre 1.000 y 2.000 lb.

Los chraal no hablan o se comunican de forma alguna, pero poseen una inteligencia rudimentaria y pueden ser dirigidos para que sigan órdenes en determinadas circunstancias.

COMBATE

Un chraal es un asesino implacable, y disfruta bañándose en la sangre de sus enemigos. Rara vez se retira de un combate, atacando hasta que él o sus oponentes mueren. Un chraal casi siempre empieza un combate con su arma de aliento. Concentra sus ataques sobre cualquier criatura que parezca tener fuego (mágico o de cualquier forma) a su disposición. Sin embargo, un chraal es demasiado impaciente para utilizar su arma de aliento demasiado tiempo.

Lo más probable es que se lance

al cuerpo a cuerpo, desgarrando a sus enemigos con sus afiladas garras.

Arma de aliento (Sb): cono de 60', 3/día, 6d6 frío, Reflejos CD 19 mitad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Frío de desvío (Sb): el frío mágico que irradia desde las grietas del hielo negro del chraal le protege parcialmente, otorgándole un bonificador de desvío +4 a su CA.

Muerte agónica (Ex): cuando un chraal muere, su cuerpo explota en una inmensa explosión de energía fría, que inflige 10 puntos de daño por frío y 10 puntos de daño perforante a cualquiera que se encuentre a menos de 30' (Reflejos CD 19 mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Quedar inmóvil (Ex): un chraal genera tanto frío que su mero toque, incluyendo todos sus ataques, causa +1d6 puntos de daño por frío adicionales.

Cualquier arma metálica que esgrima un chraal en combate también canaliza este frío.

LOS CHRAAL EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los chraal son nativos del plano helado de Risia, el cual coexiste con el plano Material durante un mes cada cinco años.



Chraal

CIENO ARCANO

Cieno Enorme

Dado de golpe: 15d10+120 (202 pg)

Iniciativa: -5

Velocidad: 20' (4 casillas), Tr 20'

CA: 3 (tamaño -2, Destreza -5), toque 3, desprevenido 3

Ataque base/Presa: +11/+25

Ataque: golpetazo +15 c/c (2d6+9 más 2d6 ácido)

Ataque completo: golpetazo +15 c/c (2d6+9 más 2d6 ácido)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: ácido,

agarrón mejorado, constreñir 2d6+9 más ácido,

trasvasar conjuro

Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de cieno, vista ciega 60'

Salvaciones: Fort +13,

Ref +0, Vol +0

Características: Fue 22,

Des 1, Con 26, Int -, Sab

1, Car 1

Habilidades: Trepar +14

Dotes: -

Entorno: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 16-30 DG (Enorme); 31-45 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

La criatura se asemeja a una masa fluida de protoplasma verde. En el interior de su inmenso cuerpo, venas brillantes laten y bombean con una luz sobrenatural.

Creados en tiempos antiguos, los cienos arcanos hace mucho tiempo que han sobrevivido a su propósito original y a sus largo tiempo olvidados creadores. Estas extrañas criaturas sienten una curiosa afinidad por la magia arcana. Los cienos arcanos, inmunes a la mayoría de la magia arcana, drenan energía arcana de los lanzadores de conjuros cercanos. Algunos especulan que estos cienos fueron creados para combatir a un grupo rival de lanzadores de conjuros arcanos, pero las escasas evidencias no permiten llegar a conclusión alguna. Otros sugieren que los cienos arcanos surgieron como una respuesta natural frente algún evento cataclísmico causado por la magia arcana. Los simpatizantes de esta última teoría proclaman que algún día los cienos arcanos acabarán con toda la magia arcana en el mundo.

Un cieno arcano mide unos 15' de largo y 3' de grosor. Pesa unas 20.000 lb.

COMBATE

Un cieno arcano ataca atrapando y estrujando a su presa. Se mueve instintivamente hacia la criatura más cercana capaz de lanzar conjuros arcanos. Sólo puede detectar a esa criatura (o a cualquier criatura) si se encuentra a 60' o menos. Si es atacado por criaturas a las que no pueda detectar (porque se encuentren

demasiado lejos), el cieno huye instintivamente. Un cieno arcano puede moverse fácilmente por superficies verticales y acecha en esas superficies, intentando pillar por sorpresa a su presa.

Ácido (Ex): el cieno arcano segrega un ácido digestivo que solamente disuelve la carne. Cualquier impacto con éxito en un combate cuerpo a cuerpo o un ataque de constreñir de la criatura ocasiona un daño adicional de 2d6 puntos de daño por ácido.

Constreñir (Ex): un cieno arcano inflige automáticamente daño por golpetazo y daño por ácido cuando realiza con éxito una prueba de apresar.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, un cieno arcano debe impactar con su ataque de golpetazo.

Entonces, puede comenzar una presa como una acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede constreñir.

Trasvasar poder (Sb): un cieno arcano ejerce una extraña atracción sobre la energía de los conjuros arcanos. En cualquier momento

en que un lanzador de conjuros arcano comience su turno a 60' o menos de un cieno arcano, debe realizar una TS de Fortaleza CD 25 o perder un conjuro aleatorio del nivel más alto que tenga disponible. Por cada conjuro que la víctima pierda de esta manera, el cieno arcano gana PG temporales igual a 5 x nivel del conjuro perdido. Estos puntos de golpe temporales se pierden al cabo de 1 hora.

Es necesaria una línea de efecto entre el cieno arcano y el lanzador de conjuros arcano para que funcione esta aptitud. La CD del TS se basa en la Constitución.

Inmunidad a la magia (Ex): un cieno arcano es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortiliga que permita RC. Además, ciertos conjuros o efectos funcionan de manera diferente contra esta criatura, como se describe a continuación.

Un ataque mágico que inflija daño eléctrico aumenta la velocidad del cieno arcano como si estuviese bajo los efectos del conjuro *acelerar* durante 3 asaltos.

Un ataque mágico que ocasione daño por ácido cura al cieno arcano una cantidad de daño igual a la mitad de daño por ácido que el conjuro habría infligido normalmente.

Habilidades: un cieno arcano posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si está apresurado o amenazado.

LOS CIENOS ARCANOS EN EBERRON

Los cienos arcanos se encuentran en lugares donde habitan los lanzadores de conjuros o en territorios abandonados donde antaño dominaron los magos. Se les encuentra con una regularidad alarmante en las profundidades de Sharn, la ciudad de las Torres.



Cieno arcano

CIENO CONFLAGRADOR

Esta criatura se parece a un enorme pudín de llamas. Su membrana brillante apenas parece contener el infierno que rugen en su interior. Las llamas y el fluido ardiente se arremolinan y fluyen por el cieno, haciendo que llamaradas y gotas ardientes broten de las grietas ocasionales en la piel de la criatura.

La mayoría de los cienos son cazadores sin mente, acechando los lugares sombríos en una constante búsqueda de presas. Pero los accidentes mágicos o naturales a veces tienen como resultado una nueva especie de monstruos. Este es el caso del cieno conflagrador. Ya sea el resultado de algún experimento mágico descontrolado, de un desastre ambiental o algo totalmente distinto, los cienos han demostrado a los incautos que no deben ser subestimados o menospreciados.

Un cieno conflagrador parece una masa de fuego líquido, apenas contenido por una membrana transparente. El fuego que rugen en su interior a veces se abre camino hacia el exterior a través de la capa protectora y la criatura irradia un intenso calor. El cieno conflagrador medio mide unos 8' de ancho y pesa unas 1.500 lb.

Al contrario que la mayoría de los cienos, el cieno conflagrador no es un devorador sin mente alguna.

Poseen un grado razonable de inteligencia, lo que les permite desarrollar tácticas y una estrategia básica. Normalmente alguno reclama una serie de cavernas cerca de un volcán o de algún manantial caliente como su guarida. Pasa la mayor parte del tiempo cazando como los demás cienos, ya que requiere una gran cantidad de energía para mantener el enorme infierno que rugen en su interior.

Los cienos conflagradores también acumulan tesoros, y se sabe de algunos que incluso han llevado a cabo investigaciones mágicas. Los cienos conflagradores aman el fuego y a veces abandonan sus guaridas para deleitarse con el pánico y la destrucción

que su llegada trae a regiones enteras, que quedan consumidas tras su paso.

Los cienos conflagradores hablan ígnaro.

COMBATE

Un cieno conflagrador comienza el combate con sus aptitudes sortilegas, esperando inmovilizar a alguno de sus oponentes antes de entablar el cuerpo a cuerpo. Una vez acortadas las distancias, intenta apresar a sus enemigos e infundirlos con la toxina ardiente que brota a través de su cuerpo.

Fuego en la sangre (Sb): una potente toxina ardiente fluye a través del cuerpo del cieno conflagrador. Cualquier criatura apresada o sujeta por el cieno debe realizar con éxito un TS de Fortaleza CD 19 mientras la toxina ardiente se filtra a través de la piel de la víctima (o de cualquier superficie que haga las funciones de piel) hasta su sangre (o el fluido vital que posea la criatura, como la savia en el caso de las plantas).

Un éxito indica que la criatura sufre 1d6 puntos de daño por fuego además de cualquier daño que haya sufrido anteriormente por el golpe-tazo o la presa, ya que la víctima está quemándose.

Un fallo indica que la toxina ha penetrado en el cuerpo de la criatura y ha comenzado a convertir partes de su sangre en fuego líquido. La

criatura sufre 1d4 puntos de daño a la Constitución y 2d6 puntos de daño por fuego, además de cualquier daño que ya haya sufrido por el golpe-tazo o la presa. Cada asalto que la criatura permanece apresada por el cieno, y hasta 1 asalto posterior, debe realizar otro TS de Fortaleza CD 19 para reducir o evitar estos efectos.

Debido a que una criatura que falla su salvación comienza a recibir daño a su Constitución, la sangre incandescente arde a través de la piel de la víctima en pequeños parches que aumentan de tamaño conforme sufre más daño a la Constitución. Pequeños



Cien conflagrador

UNA VARIACIÓN DEL CIENO CONFLAGRADOR

En ocasiones, aquellos que se han encontrado con un cieno conflagrador y han sobrevivido, se encuentran con otros que han pasado por una experiencia similar. Durante el transcurso de comparar sus respectivas historias de batalla, estos individuos a veces descubren que la criatura a la que se enfrentaron tenía una habilidad que la criatura del otro grupo no tenía y creen que se han encontrado con monstruos distintos. Estos individuos se equivocan.

Unos pocos cienos conflagradores, al ser criaturas especialmente mágicas, han evolucionado más allá de las capacidades asociadas normalmente con las criaturas habituales de su especie, ganando nuevas capacidades mortales en su proceso. Estos cienos conflagradores poseen una capacidad especial de muerte agónica que les permite exponer a sus enemigos a su mortal toxina flamígera incluso después de muertos. El VD de esos cienos conflagradores

distintos se incrementa en 1, ya que es muy posible que la criatura letal hiera mortalmente a un enemigo en el transcurso de su propia muerte.

Muerte agónica (Ex): cuando muere, un cieno conflagrador explota en un ardiente estallido viscoso que inflige 3d6 puntos de daño por fuego y 3d6 puntos de daño contundente a cualquier cosa que se encuentre a menos de 20'. Las criaturas que consigan con éxito un TS de Reflejos CD 17 sufren la mitad de daño.

Además, las criaturas dentro de la explosión son expuestas a la toxina ardiente del cieno. Estas criaturas deben realizar un TS de Fortaleza CD 17 o sufrirán 1d4 de daño a la Constitución y 2d6 puntos de daño por fuego adicionales. Sólo las criaturas que reciban daño de la explosión inicial deben realizar este segundo TS. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

	Cieno conflagrador Cieno Grande (fuego)	Cieno conflagrador infernal Cieno Enorme (maligno, extraplanario, fuego)
Dado de golpe:	7d10+28 (66 pg)	15d10+90 (172 pg)
Iniciativa:	+4	+3
Velocidad:	30' (6 casillas), Tr 10'	30' (6 casillas), Tr 10'
CA:	21 (natural +14, tamaño -2, Des -1), toque 8, desprevenido 21	21 (tamaño -2, natural +14), toque 8, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+5/+15	+11/+29
Ataque:	golpetazo +11 c/c (2d6+6 más 1d6 fuego)	golpetazo +20 c/c (3d6+10 más 1d6 fuego)
Ataque completo:	2 golpetazos +11 c/c (2d6+6 más 1d6 fuego)	2 golpetazos +20 c/c (3d6+10 más 1d6 fuego)
Frente/Alcance:	10'/10'	15'/10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, fuego en la sangre	agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, castigar el bien, fuego en la sangre
Cualidades especiales:	inmunidad al fuego, rasgos de cieno, RD 5/contundente, visión ciega 60', vulnerabilidad al frío	inmunidad al fuego, rasgos de cieno, RC 25, RD 5/contundente y 10/magia, RE 10 (fuego), visión ciega 60', vulnerabilidad al frío
Tiros de salvación:	Fort +6, Ref +4, Vol +3	Fort +11, Ref +6, Vol +8
Características:	Fue 23, Des 10, Con 18, Int 9, Sab 12, Car 13	Fue 31, Des 8, Con 22, Int 9, Sab 12, Car 15
Habilidades:	Escuchar +6, Escondarse +12, Moverse sigilosamente +12, Trepar +18	Escuchar +6, Escondarse +12, Moverse sigilosamente +8, Trepar +10
Dotes:	Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una habilidad (fuego en la sangre) ^A	Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sigiloso, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una habilidad (fuego en la sangre) ^A , Voluntad de hierro
Entorno:	subterráneo	los Nueve infiernos de Baator
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	7	13
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente caótico maligno	normalmente legal maligno
Avance:	8-11 DG (Grande); 12-21 DG (Enorme)	16-21 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	-	-

flujos de llamas gotean desde esos agujeros, así como de las orejas, la nariz y la boca de la criatura, acabando con el cuerpo de la víctima y otorgándole un aspecto terrible y sobrenatural.

Las criaturas que carezcan de puntuación de Constitución, como los constructos y los muertos vivientes, o cualquier tipo de fluido vital, como los elementales, son inmunes al daño a Constitución de esta aptitud pero siguen sufriendo el daño por fuego.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud el cieno conflagrador debe impactar con su ataque de golpetazo. A continuación puede comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede intentar hacer daño por golpetazo con una prueba con éxito de presa. El cieno puede también intentar utilizar su aptitud de fuego en la sangre contra la criatura apresada.

Aptitudes sortílegas: 1/día: *confusión* (CD 15), *sueño profundo* (CD 14), *inmovilizar monstruo* (CD 16). Nivel de lanzador 10°.

Habilidades: los cienos conflagradores tienen un bonificador racial +8 a las pruebas de *Escondarse*, *Trepar* y *Moverse sigilosamente*.

CIENO CONFLAGRADOR INFERNAL

Imbuido con un poder maligno, el cieno conflagrador infernal es más siniestro que su hermano no infernal.

Los cienos conflagradores infernales hablan ignaro e infernal.

El cieno conflagrador infernal presentado aquí ajusta las estadísticas de la criatura base progresando sus DG, sumando puntuaciones de característica basadas en sus DG y añadiendo la plantilla infernal.

Combate

A pesar de su tamaño, el cieno conflagrador infernal es bastante sigiloso. Prefiere atacar emboscándose, sorprendiendo a sus enemigos con sus aptitudes sortílegas *confusión*, *sueño profundo* e *inmovilizar monstruo*, y atacando a continuación cuerpo a cuerpo (comenzando con su ataque de castigar el bien). Los cienos conflagradores infernales utilizan la dote *Ataque poderoso* con frecuencia, a menos que sus enemigos sean especialmente difíciles de impactar.

Las armas naturales de un cieno conflagrador infernal se consideran armas mágicas a efectos de superar la RD.

Fuego en la sangre (Sb): la toxina ardiente segregada por un cieno conflagrador infernal inflige 1d6 puntos de daño a la Constitución y 3d6 puntos de daño por fuego a un enemigo apresado. La CD de la salvación para resistir la toxina es 25.

Castigar el bien (Sb): una vez al día, el cieno conflagrador infernal puede hacer un ataque normal cuerpo a cuerpo que cause +15 puntos de daño contra un enemigo bueno.

Aptitudes sortílegas: la CD de la salvación para las aptitudes sortílegas de un cieno conflagrador infernal se incrementa como se indica a continuación: *confusión* (CD 16), *sueño profundo* (CD 15), *inmovilizar monstruo* (CD 17). Nivel de lanzador 10°.

CIENO CONVOCADOR

Cieno Mediano

Dado de golpe: 5d10+15 (42 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 20' (4 casillas), Tr 10'

CA: 17 (natural +7), toque 10, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +3/+5

Ataque: golpetazo +5 c/c (1d8+2 más 1d6 ácido)

Ataque completo: 2 golpetazos +5 c/c
(1d8+2 más 1d6 ácido)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ácido, convocar monstruo

Cualidades especiales: curación rápida 5, inmunidad al ácido y al fuego, rasgos de cieno, vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +1, Vol +2

Características: Fue 14, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 14

Habilidades: Concentración +10, Escondarse +8, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +5, Tregar +10

Dotes: Aumentar convocación^A, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 6-8 DG (Mediano); 9-15 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Una criatura gelatinosa se desliza hacia ti. Su cuerpo es casi transparente excepto por varios símbolos arcanos extraños y brillantes, que parecen flotar dentro de su protoplasma. Estos símbolos parecen formar unos círculos dentro del cieno, brillando y latiendo mientras se mueve.

Un cieno convocador, el resultado de un extraño ritual de convocación que salió mal, es la personificación viviente de un círculo de convocación. Al ser capaz de convocar a distintas criaturas para que cumplan sus órdenes, un cieno convocador nunca lucha sólo. Se rodea con seguidores convocados que le defienden con sus vidas.

Un cieno convocador parece una masa gelatinosa translúcida de protoplasma, de unos 4' de grosor. Las runas de su círculo de convocación absorbido cambian y brillan en su interior, arremolinándose juntas con un destello de luz dorada arcana para formar un círculo de convocación cuando el cieno utiliza su aptitud de *convocar monstruo*.

Un cieno convocador normalmente se mueve motivado por la necesidad de cazar y reproducirse. Con una inteligencia razo-

nable y la capacidad de producir cualquier seguidor que pueda necesitar para cualquier propósito que pueda imaginar, puede ser un enemigo potente. Algunos cienos convocadores fijan su objetivo en la dominación de tribus humanoides, complementando sus fuerzas convocadas con seguidores reales.

Un cieno convocador crece hasta que alcanza 10 DG, momento en el cual se divide en dos cienos de 5 DG. Asimismo, un cieno convocador con 15 DG se puede dividir en tres cienos de 5 DG o un cieno de 10 DG y un cieno de 5 DG. Algunos cienos convocadores pueden dividirse tan pronto como alcancen uno de esos umbrales, mientras que otros nunca se dividen. Los cienos convocadores miden una media de 6' de diámetro y pesan 300 lb. No hablan.

COMBATE

Los cienos convocadores son bastante perceptivos. Prefieren realizar emboscadas en lugar de luchar abiertamente. Si pueden, se colocan lejos del lugar de batalla elegido, convocando monstruos cada asalto y enviándolos contra su presa. Solamente se enzarzan en combate cuando es absolutamente necesario.

Ácido (Ex): un cieno convocador segrega un ácido natural a través de su membrana protoplásmica. Cada uno de sus ataques naturales inflige 1d6 puntos de daño adicional por ácido.

Convocar monstruo (St): una vez por asalto, como una acción estándar, un cieno convocador puede convocar una criatura igual que el conjuro *convocar monstruo I* (nivel de lanzador 20^o). La criatura convocada permanece durante 20 asaltos o hasta que muera. Un cieno convocador puede convocar un máximo del doble de sus DG en criaturas por día.

Por cada 2 DG que el cieno convocador tenga por encima de 5, la aptitud de *convocar monstruo* aumenta en un nivel de conjuro (*convocar monstruo II* con 7 DG, *convocar monstruo III* con 9 DG y así sucesivamente, hasta un máximo de *convocar monstruo VI* con 15 DG). Cada 2 DG ganados también se incrementa el VD del cieno convocador en 1 (en lugar del habitual +1 VD por cada 4 DG que obtenga un cieno).

Debido a la dote DG de los cienos Convocación aumentada, sus criaturas convocadas tienen un bonificador de mejora +4 a la Fuerza y Constitución durante la duración del efecto.

Habilidades: los cienos convocadores tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse, Escuchar y

Moverse sigilosamente. Un cieno convocador tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está apresurado o amenazado.



Cienos convocador

Ilustración de M. Tadin

CIENO COPO DE NIEVE

Cieno Mediano (frío)

Dado de golpe: 6d10+30 (63 pg)

Iniciativa: -5

Velocidad: 15' (3 casillas), Tr 5'

CA: 5 (Destreza -5), toque 5, desprevenido 5

Ataque base/Presa: +4/+9

Ataque: golpetazo +9 c/c (1d8+7 más 2d4 +frío)

Ataque completo: golpetazo +9 c/c (1d8+7 más 2d4 +frío)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aura de frío, constreñir 1d8+7 más 2d4 frío

Cualidades especiales: división, inmunidad al frío, insustancial, rasgos de cieno, vista ciega 60', vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +7, Ref -3, Vol -3

Características: Fue 20, Des 1, Con 20, Int -, Sab 1, Car 1

Habilidades: Escondarse -5*, Tregar +13

Dotes: -

Entorno: montañas frías

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-9 DG (Mediano); 10-18 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Lo que a primera vista parecía ser un simple montón de nieve es de hecho una criatura tendida, de aspecto delicado, que se asemeja a un enorme copo de nieve con una estructura compleja.

El cieno copo de nieve, uno de los cienos más bonitos, habita los climas fríos y en las profundidades de cavernas o túneles donde se puedan encontrar formaciones naturales de hielo. Se mueve lentamente por un área, buscando criaturas de sangre caliente para congelarlas.

Un cieno copo de nieve puede crecer hasta un diámetro de unos 10' con un grosor de unas 4", pero se puede comprimir hasta que su cuerpo pueda atravesar pequeñas grietas incluso de 1" de ancho. Un espécimen típico pesa unas 250 lb.

COMBATE

Un cieno copo de nieve utiliza tácticas directas, intentando apresar y constreñir a sus presas.

Constreñir (Ex): un cieno copo de nieve inflige automáticamente daño por golpetazo y daño por frío si realiza con éxito una prueba de presa.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un cieno copo de nieve debe impactar con su ataque de golpetazo. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede constreñir.

Insustancial (Ex): debido a que la fisiología del cieno copo de nieve se compone sobre todo de un montón de espacio vacío en su interior, es difícil saber dónde golpearle. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo perforante o ataque a distancia dirigido contra el cieno tiene unas probabilidades de fallo del 20% (el golpe o el proyectil simplemente pasa a través de los huecos de la criatura sin causarle daño). Incluso un efecto de *visión verdadera* es inútil para determinar dónde y cómo golpear a la criatura.

Aura de frío (Ex): un cieno copo de nieve irradia frío. Cualquier criatura que se encuentra 5' o menos de 1 sufre 1d6 puntos de daño por frío (CD 18 Fortaleza mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

División (Ex): las armas contundentes no infligen daño a un cieno copo de nieve. Por el contrario, la criatura se divide en dos cienos copo de nieve idénticos, cada uno con la mitad de los puntos de golpe actuales del original (redondeando hacia abajo). Un cieno copo de nieve con 10 puntos de golpe o menos no se puede dividir más y muere si queda reducido a 0 puntos de golpe.

Habilidades: un cieno copo de nieve tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está amenazado o acelerado. *Cuando se encuentren una zona con nieve o hielo, un cieno copo de nieve ganó un bonificador racial +12 a las pruebas de Escondarse.

LOS CIENOS COPO DE NIEVE EN EBERRON

Los cienos copo de nieve habitan en las montañas de los baluartes de Mror, el norte de Karnath y en las tierras continentales septentrionales de los principados de Lhazaar. Existen rumores de que la isla devastada por el frío llamada Farlen (ubicada en el mar de Lhazaar), regida por una reina liche alberga varias docenas de estas criaturas. Los especímenes mayores cazan a los visitantes de la tundra Tashana (en Sarlona) y del Yermohelado.

LOS CIENOS COPO DE NIEVE EN FAERÚN

Los cienos copo de nieve atacan a los viajeros desde el valle del Viento helado hasta Narfell. También se sabe que habitan cavernas que son utilizadas como guaridas por los dragones blancos.



Cieno copo de nieve

CONJURO VIVIENTE

Por razones desconocidas, en la gran conflagración mágica de la Última guerra, ocasionalmente los efectos de conjuros adquirieron conciencia y se negaron a disiparse. Estos conjuros vivientes todavía acechan en los lugares azotados por la magia, subsistiendo aparentemente de la energía mágica ambiental. Parece que matan sólo por placer, no porque tengan ninguna necesidad de alimento.

Un conjuro viviente parece similar a un efecto de un conjuro normal, excepto en que la energía mágica persiste, incluso en el caso de conjuros instantáneos como la *bola de fuego*, retorciéndose y moviéndose con un propósito definido.

CÓMO CREAR UN CONJURO VIVIENTE

“Conjuro viviente” es una plantilla poco usual, que se aplica a un efecto de conjuro arcano o divino (en algunos casos, a un grupo de efectos de conjuros) y no a una criatura. Las características de un conjuro viviente son determinadas por la naturaleza del conjuro(s), incluyendo el nivel de lanzador de los conjuros. La plantilla puede ser aplicada a cualquier conjuro que origine un área o un efecto (no a conjuros dirigidos), excepto aquellos conjuros cuyo efecto sea una criatura (como un conjuro de *convocar monstruo*).

Un conjuro viviente compuesto por más de un conjuro utiliza nivel de lanzador del conjuro de mayor nivel para todos sus efectos de conjuro.

Tamaño y tipo: el tamaño de un conjuro viviente depende de su nivel de lanzador: 1.º-6.º es Mediano, 7.º-12.º es Grande, 13.º o mayor es Enorme. Su tipo es cieno.

Dado de golpe: un conjuro viviente tiene DG igual al nivel de su lanzador. Su DG es un d10.

Velocidad: la velocidad de un conjuro viviente depende del alcance del conjuro: un conjuro con un alcance corto tiene una velocidad de 20', un conjuro con un alcance intermedio tiene una velocidad de 40' y un conjuro con un alcance largo tiene una velocidad de 60'. Un conjuro con cualquier otro alcance posee una velocidad de 20'. Si dos conjuros con diferentes alcances se combinan para hacer un conjuro viviente, la velocidad del conjuro viviente se basa en el alcance del conjuro más lento.

CA: un conjuro viviente tiene un bonificador por desvío a su CA igual a su nivel de conjuro.

Ataque: un conjuro viviente gana un ataque de golpetazo que puede utilizar una vez por asalto. El ataque de golpetazo inflige daño basado en el tamaño del conjuro viviente (consulta la tabla inferior), más su bonificador de Fuerza $\times 1 \frac{1}{2}$. Un ataque de golpetazo con éxito también afecta al objetivo como si estuviera dentro del área o del efecto de dicho conjuro (consulta Ataques especiales, a continuación).

Ataques especiales: un conjuro viviente tiene dos ataques especiales.

Efecto de conjuro (Sb): una criatura impactada por el ataque de golpetazo de un conjuro viviente está sujeta al efecto normal del conjuro o conjuros que componen la criatura, como si estuviese dentro del área o bajo el efecto del propio conjuro. Los TS se aplican normalmente contra el conjuro; la CD es 10 + nivel del conjuro + modificador de Carisma.

Envolver (Ex): un conjuro viviente puede fluir alrededor de criaturas que se encuentren en su espacio como una acción estándar. No puede realizar un ataque de golpetazo en el mismo asalto en el cual envuelve. El conjuro viviente simplemente tiene que moverse sobre los oponentes, afectando a todos los que pueda cubrir. Los oponentes pueden realizar ataques de oportunidad contra el conjuro viviente, pero si lo hacen no tienen derecho a TS. Aquellos que no realicen ataques de oportunidad deben tener éxito en un TS de Reflejos (CD 10 + nivel del conjuro + modificador de Car) o serán envueltos; si obtienen un éxito, son empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del oponente) mientras el conjuro viviente se mueve hacia delante. Las criaturas envueltas están sujetas al efecto normal del conjuro(s) cada asalto en el turno del conjuro viviente y se considera que están apresadas.

Cualidades especiales: un conjuro viviente posee rasgos de cieno, RD 10/magia y RC igual a 10 + nivel de lanzador.

Salvaciones: un conjuro viviente tiene las mismas salvaciones que una criatura del tipo cieno (sin salvaciones buenas). Obtiene un bonificador de resistencia a todas las salvaciones igual al nivel del conjuro de mayor nivel en el cual se basa.

Características: un conjuro viviente tiene puntuaciones en Fuerza, Constitución y Carisma igual a 10 + su nivel de conjuro. Las puntuaciones de su Destreza y Sabiduría son iguales a 7 + su nivel de conjuro. Carece de mente, por lo que no posee Inteligencia.

Habilidades y dotes: los conjuros vivientes, al no tener mente, no poseen habilidades o dotes.

Entorno: cualquier terreno. Los conjuros vivientes se encuentran en las tierras Enlutadas y en otras áreas azotadas por la magia.

Organización: solitario.

Valor de desafío: el VD de un conjuro viviente es igual al nivel del conjuro de mayor nivel en el que este basado, más la mitad del nivel de su lanzador, redondeando hacia abajo (mínimo VD 1). Si el conjuro viviente está basado en varios conjuros, incrementa el VD en la mitad de la suma de los niveles de conjuro adicionales (incremento mínimo +1).

Tesoro: no.

Alineamiento: siempre neutral. Si el conjuro original tenía un alineamiento, el conjuro viviente añade ese alineamiento a su propio alineamiento neutral, por ejemplo, un conjuro maligno daría lugar a un conjuro viviente neutral maligno, un conjuro caótico a un conjuro viviente caótico neutral y así sucesivamente.

Avance: –

Ajuste de nivel: –

Tamaño del conjuro viviente	Daño de golpetazo
Minúsculo	1
Diminuto	1
Menudo	1d2
Pequeño	1d3
Mediano	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Gargantuesco	2d6
Colosal	2d8

CONJURO VIVIENTE

BLASFEMIA VIVIENTE

Cieno Enorme (maligno)

Dado de golpe: 13d10+39 (110 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 17 (tamaño -2, Destreza +2, desvío +5), toque 17, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +9/+20

Ataque: golpetazo +10 c/c (1d8+4 más efectos del conjuro)

Ataque completo: golpetazo +10 c/c (1d8+4 más efectos del conjuro)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: blasfemia, envolver

Cualidades especiales: rasgos de cieno, RC 23, RD 10/magia, vista ciega 6'

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +13, Vol +13

Características: Fue 17, Des 14, Con 17, Int -, Sab 14, Car 17

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 13

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Una columna de completa oscuridad de 15' de altura, similar a un obelisco, se arrastra hacia ti. Su lado oscuro refleja con perversidad imágenes distorsionadas del entorno.

Una blasfemia viviente permanece como una prueba de las hazañas oscuras hechas en nombre del mal. Antaño un simple conjuro de blasfemia lanzado por un clérigo maligno, la blasfemia viviente ahora es una criatura terriblemente maligna. No tiene ningún propósito en la vida y sólo busca la destrucción de otras criaturas a las que se encuentra.

Combate

Una blasfemia viviente ataca golpeando a su presa con su cuerpo y envolviendo sus enemigos.

Blasfemia (Sb): una criatura no maligna impactada por el ataque de golpetazo de una blasfemia viviente sufre ciertos efectos dependiendo de cuantos DG posea, como se muestra en la tabla siguiente.

No sólo eso, una criatura extraplanaria no maligna golpeada o envuelta debe realizar con éxito un TS de Voluntad CD 20 con una penalización de -4 ó será enviada de vuelta a su plano natal y no podrá regresar en 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

DG del objetivo	Efecto
13	Atontado
9-12	Debilitado
4-8	Paralizado
≤3	Muerto

Atontado: la criatura no podrá realizar acciones durante 1 asalto, aunque se defiende con normalidad.

Debilitado: la puntuación de Fuerza de la criatura se reduce en 2d6 puntos durante 2d4 asaltos.

Paralizado: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

Muerto: una criatura viva muere. Los muertos vivientes son destruidos.

Los efectos son acumulativos y concurrentes.

Envolver (Ex): una blasfemia viviente puede echarse encima de las criaturas que se encuentren en su casilla como una acción estándar. No puede realizar su ataque de golpetazo en los asaltos en que envuelva a un oponente. La blasfemia viviente solamente tiene que ponerse sobre sus enemigos, afectando a cuantos pueda con su movimiento. Los oponentes podrán efectuar ataques de oportunidad contra la blasfemia viviente, pero, en tal caso, no tendrán derecho a realizar un TS. Los que no efectúen ataques de oportunidad tendrán que realizar un TS de Reflejos (CD 20) o serán envueltos. Con un éxito, serán empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del propio oponente) a medida que el conjuro viviente avance. Las criaturas envueltas están sujetas al efecto de conjuro de la blasfemia viviente cada asalto durante el turno de la blasfemia viviente y se consideran apesadas y atrapadas dentro de su cuerpo.

Máxima viviente

El cubo de cieno gris y liso se desliza directamente hacia ti. Cada lado mide 15' de ancho y sus ángulos perfectos contradicen su forma gelatinosa.

Una máxima viviente tiene las mismas estadísticas y características que una blasfemia viviente, pero lugar del descriptor maligno tiene el descriptor legal y sólo afecta a criaturas no legales.

DG del objetivo	Efecto
13	Ensordecido
9-12	Ralentizado
4-8	Paralizado
≤3	Muerto

Ensordecido: la criatura queda ensordecida durante 1d4 asaltos.

Ralentizado: la criatura queda ralentizada, igual que el conjuro ralentizar, durante 2d4 asaltos.

Paralizado: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

Muerto: una criatura viva muere. Los muertos vivientes son destruidos.

Los efectos son acumulativos y concurrentes.

Palabra del caos viviente

Una columna de gelatina vagamente cilíndrica, de una altura gigantesca, se tambalea ante ti. Transparente en su mayor parte, letras de varios alfabetos aparecen aleatoriamente en su cuerpo y desaparecen en la nada.



Blasfemia viviente

Una palabra del caos viviente tiene las mismas estadísticas y características que una blasfemia viviente, pero lugar del descriptor maligno tiene el descriptor caótico y sólo afecta a criaturas no caóticas.

DG del objetivo	Efecto
13	Ensordecido
9-12	Aturdido
4-8	Confundido
≤3	Muerto

Ensordecido: la criatura queda ensordecida durante 1d4 asaltos.

Aturdido: la criatura queda aturdida durante 1 asalto.

Confundido: la criatura queda *confundida*, igual que el conjuro *confusión*, durante 1d10 minutos. Este es un efecto de encantamiento enajenador.

Muerto: una criatura viva muere. Los muertos vivientes son destruidos.

Los efectos son acumulativos y concurrentes.

Palabra sagrada viviente

Un cilindro pulido de un líquido lechoso, de 15' de altura, se desliza serenamente hacia adelante.

Una palabra sagrada viviente tiene las mismas estadísticas y características que una blasfemia viviente, pero lugar del descriptor maligno tiene el descriptor bueno y sólo afecta a criaturas no buenas.

DG del objetivo	Efecto
13	Ensordecido
9-12	Cegado
4-8	Paralizado
≤3	Muerto

Ensordecido: la criatura queda ensordecida durante 1d4 asaltos.

Cegado: la criatura queda cegada durante 2d4 asaltos.

Paralizado: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos.

Muerto: la criatura viva muere. Los muertos vivientes son destruidos.

Los efectos son acumulativos y concurrentes.

FUEGO RUTILANTE

Cieno Mediano

Dado de golpe:

5d10+5 (32 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 13 (desvío +3), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +3/+4

Ataque: golpetazo +4 c/c (1d4+1 más 5d6 fuego más partículas rutilantes)

Ataque completo: golpetazo +4 c/c (1d4+1 más 5d6 fuego más partículas rutilantes)

Frente/Alcance: 10'/5'



TSAI 2004

Fuego rutilante

Ataques especiales: bola de fuego, envolver, partículas rutilantes

Cualidades especiales: rasgos de cieno, RC 15, RD 10/magia, vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +4, Vol +4

Características: Fue 13, Des 10, Con 13, Int -, Sab 10, Car 13

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Una nube baja de pequeñas motas crepitantes de luz brillante se desliza por el suelo, causando diminutas explosiones a su paso.

El fuego rutilante es una combinación viviente de dos conjuros que se utilizaron habitualmente en los campos desgarrados por la guerra de las tierras Enlutadas; *bola de fuego* y *partículas rutilantes*. Los ejércitos que eran invisibles gracias a la ayuda de sus aliados, eran descubiertos gracias al uso de *partículas rutilantes* y destruidos a continuación por sus enemigos mediante el uso adecuado de *bolas de fuego*. Estas dos energías se fundieron en una única forma peligrosa que buscaba a criaturas y las aniquilaba con el fuego.

El fuego rutilante flota unas pocas pulgadas por encima del suelo, igual que la niebla.

Combate

Al carecer de inteligencia, el fuego rutilante simplemente se aproxima a cualquier criatura viviente, iluminándola y cegándola con sus *partículas rutilantes* mientras estalla en diminutas, pero peligrosas, explosiones.

Envolver (Ex): un fuego rutilante puede echarse encima de las criaturas que se encuentren en su casilla como una acción estándar. No puede realizar su ataque de golpetazo en los asaltos en que envuelva a un oponente. El fuego rutilante solamente tiene que ponerse sobre sus enemigos, afectando a cuantos pueda con su movimiento. Los oponentes podrán efectuar ataques de oportunidad contra el fuego rutilante, pero, en tal caso, no tendrán derecho a realizar un TS. Los que no efectúan ataques de oportunidad tendrán que realizar un TS de

Reflejos (CD 14) o serán envueltos. Con un éxito, serán empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del propio oponente) a medida que el conjuro viviente avanza. Las criaturas envueltas están sujetas a todos los efectos normales de la *bola de fuego* y de las *partículas rutilantes* cada asalto durante el turno del fuego rutilante y se consideran apresadas.

Bola de fuego (Sb): una criatura impactada por el ataque de golpetazo de un fuego rutilante ó envuelta por este sufre 5d6 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 14 mitad).

Partículas rutilantes (Sb): una criatura impactada por el ataque de golpetazo de un fuego rutilante ó envuelta por este queda cegada (Voluntad CD 13 niega) y queda cubierta de partículas durante 5 asaltos, volviéndola visible (si estaba invisible) y aplicando una penalización de -40 a las pruebas de Esconderse.

NIEBLA ESCALOFRIANTE

Cieno Grande

Dado de golpe: 9d10+18 (67 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 15 (Destreza +1, desvío +5, tamaño -1), toque 15, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +6/+12

Ataque: golpetazo +7 c/c (1d6+3 más 9d6 frío)

Ataque completo: golpetazo +7 c/c (1d6+3 más 9d6 frío)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: cono de frío, envolver

Cualidades especiales: rasgos de cieno, RC 19, RD 10/magia, vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +9, Vol +9

Características: Fue 15, Des 12, Con 15, Int -, Sab 12, Car 15

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: pantanos fríos

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Un espeso banco de niebla irradia frío mientras se desliza hacia ti.

Una niebla escalofriante es un conjuro *cono de frío* viviente, exponiendo a su presa a un frío mortal.

Combate

Una niebla escalofriante a menudo acecha en zonas brumosas, lo que hace que sea difícil de detectar hasta que ataca.

Cono de frío (Sb): una criatura impactada por el ataque de golpetazo o que sea envuelta por una niebla escalofriante sufre 9d6 puntos de daño por frío (Reflejos CD 17 mitad).

Envolver (Ex): una niebla escalofriante puede echarse encima de las criaturas que se encuentren en su casilla como una acción estándar. No puede realizar su ataque de golpetazo en los asaltos en que envuelva a un oponente. La niebla escalofriante solamente tiene que ponerse sobre sus enemigos, afectando a cuantos pueda con su movimiento. Los oponentes podrán efectuar ataques de oportunidad contra la niebla escalofriante, pero, en tal caso, no tendrán derecho a realizar un TS. Los que no efectúan ataques de oportunidad tendrán que realizar un TS de Reflejos (CD 17) o serán envueltos. Con un éxito, serán empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del propio oponente) a medida que el conjuro viviente avance. Las criaturas envueltas

sufrirán 9d6 puntos de daño por frío (Reflejos CD 17 mitad) y se considerarán apresadas.

SUEÑO ESCALOFRIANTE

Cieno Mediano

Dado de golpe: 1d10 (5 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 10 (Destreza -1, desvío +1), toque 10, desprevenido 10

Ataque base/Presa: +0/+0

Ataque: golpetazo +0 c/c (1d4 más debilitamiento y sueño)

Ataque completo: golpetazo +0 c/c (1d4 más debilitamiento y sueño)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: debilitamiento, envolver, sueño

Cualidades especiales: rasgos de cieno, RC 11, RD 10/magia, vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +1, Ref +0, Vol +0

Características: Fue 11, Des 8, Con 11, Int -, Sab 8, Car 11

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Un remolino de niebla gris espesa flota en el aire.

El conjuro viviente de sueño escalofriante combina los efectos de *sueño* y *rayo de debilitamiento*.

Combate

Un sueño escalofriante a menudo se encuentra en pasadizos subterráneos húmedos y fríos.

Envolver (Ex): un sueño escalofriante puede echarse encima de las criaturas que se encuentren en su casilla como una acción estándar. No puede realizar su ataque de golpetazo en los asaltos en que envuelva a un oponente. El sueño escalofriante solamente tiene que ponerse sobre sus enemigos, afectando a cuantos pueda con su movimiento. Los oponentes podrán efectuar ataques de oportunidad contra el sueño escalofriante, pero, en tal caso, no tendrán derecho a realizar un TS. Los que no efectúan ataques de oportunidad tendrán que realizar un TS de Reflejos (CD 11) o serán envueltos. Con un éxito, serán empujados hacia atrás o hacia un lado (a elección del propio oponente) a medida que el conjuro viviente avance. Las criaturas envueltas están sujetas al efecto del conjuro *rayo de debilitamiento* y *sueño* y se consideran apresadas.

Rayo de debilitamiento (Sb): una criatura impactada por el ataque de golpetazo de un sueño escalofriante o engullida por este sufre una penalización de 1d6 a la Fuerza durante 1 minuto. Los impactos múltiples no son acumulativos y la puntuación de la característica de Fuerza del sujeto no puede bajar a menos de 1.

Sueño (Sb): una criatura impactada por el ataque de golpetazo de un sueño escalofriante o engullida por este cae dormida durante 1 minuto (Voluntad CD 11 niega).

CRIATURA DEFORMADA MÁGICAMENTE

Las criaturas deformadas mágicamente han sido corrompidas por una magia poderosa. Hace mucho tiempo, lanzadores de conjuros poderosos introdujeron magia en los cuerpos de muchas criaturas, buscando hacerlas más fuertes, más resistentes y más dóciles. La magia utilizada durante este proceso cambió la naturaleza de las criaturas afectadas. Estos cambios fueron irreversibles y persistieron cuando las criaturas maduraron y produjeron su propia descendencia. El proceso fue parcialmente un éxito y de hecho, las criaturas crecieron más fuertes y más rápidas que las criaturas normales de su especie. Sin embargo, las criaturas finalmente fueron indomesticables y parecían más astutas y rápidas de pensamiento que otras de su mismo tipo. Además, las criaturas obtuvieron una aptitud mental extraña, reaccionando ante muchas situaciones de manera inusual pero astuta.

EJEMPLO DE CRIATURA DEFORMADA MÁGICAMENTE

Este ejemplo utiliza un ettin como criatura base.

Ettin deformado mágicamente

Aberración Grande (gigante agrandado)

Dado de golpe: 10d8+40 (85 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30' con armadura de pieles (6 casillas), velocidad base 40'

CA: 21 (tamaño -1, natural +9, piel +3), toque 9, desprevenido 21

Ataque base/Pres: +7/+19

Ataque: maza de armas +14 c/c (2d6+8) o jabalina +6 a distancia (1d8+8)

Ataque completo: 2 mazas de armas +14/+9 c/c (2d6+8) o 2 jabalinas +6 a distancia (1d8+8)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: absorción de conjuros, lucha con dos armas superior, RC 21, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +11, Ref +3, Vol +5

Características: Fue 27, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 10, Car 11

Habilidades: Avistar +13, Buscar +6, Escuchar +13

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Entorno: colinas frías

Organización: solitario, banda (2-4), comitiva (1-2 más 1-2 osos pardos), partida (3-5 más 1-2 osos pardos) o colonia (3-5 más 1-2 osos pardos y 7-12 orcos o 9-16 trasgos)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +8

Este corpulento gigante tiene dos cabezas, cada rostro deformado y retorcido por alguna fuerza extraña. Sus cabezas tienen unos horribles rasgos porcinos, pero la extraña distorsión hace que la criatura sea desconcertante de contemplar. Las mandíbulas de la criatura, tan grandes como palas, tienen unos caninos inferiores sobresalientes similares a los colmillos de un jabalí. La piel de la criatura está cubierta con trozos de escamas y sus miembros parecen retorcidos y deformados como sus rostros. Estas deformaciones

le confieren a la criatura un aspecto encorvado, aunque se sigue moviendo con una aparente agilidad y una fuerza obvia.

Un ettin deformado mágicamente tiene el temperamento despiadado e imprevisible de un ettin ordinario combinado con el aspecto deformado común a todas las criaturas deformadas mágicamente. Sus dos cabezas hacen que la criatura sea excepcionalmente vigilante y este siempre alerta. Aquellos lo suficientemente fuertes y cuidadosos como para controlar a una criatura de este tipo se dan cuenta de que son excelentes guardianes o vigías.

Al igual que los ettin normales, un ettin deformado mágicamente nunca se baña si eso puede ayudarle, haciendo que la criatura quede tan sucia y mugrienta que su piel parece de grueso cuero gris. Un ettin deformado por la magia adulto mide unos 11' de altura, pero suele andar tan agachado y encorvado que, totalmente erguido, puede medir uno o dos pies más de altura. Un ejemplar típico pesa 5.200 lb. o más y puede vivir hasta 125 años.

Un ettin deformado mágicamente habla común y gigante. Los ettin deformados mágicamente también hablan un dialecto de orco y trasgo y normalmente pueden comunicar sus deseos a quienes hablen esos idiomas.

COMBATE

Los ettin deformados mágicamente son luchadores peligrosos y astutos. Prefieren tender una emboscada a sus víctimas en lugar de cargar directamente contra ellas, pero una vez que la lucha ha comenzado, el ettin deformado mágicamente lucha ferozmente hasta que todos sus enemigos están muertos. Cuando puede, un ettin deformado mágicamente se acerca a los lanzadores de conjuros, intentando obligarles a lanzar conjuros para poder absorber su energía mágica.

Cuando absorbe energía mágica, normalmente la utiliza primero para incrementar su Constitución, luego su Fuerza y finalmente obtiene puntos de golpe del resto de energía mágica que absorba. Si esta presionado y tiene la suerte de poder absorber energía mágica, utilizará esta para incrementar su velocidad base y huir.

Absorción de conjuros (Sb): siempre cuando un conjuro no penetre la RC del ettin deformado mágicamente, la criatura gana los beneficios siguientes, escogidos en el momento en el que el efecto del conjuro es resuelto.

Poder: el ettin deformado mágicamente gana un bonificador de mejora +4 a la Fuerza durante 1 minuto.

Agilidad: el ettin deformado mágicamente gana un bonificador de mejora +4 a la Destreza durante 1 minuto.

Resistencia: el ettin deformado mágicamente gana un bonificador de mejora +4 a la Constitución durante 1 minuto.

Vida: el ettin deformado mágicamente gana puntos de golpe temporales igual a 5 × el nivel del conjuro fallado.

Velocidad: la velocidad base del ettin deformado mágicamente se incrementa en un número de pies igual a 5 × el nivel del conjuro fallado.

Resistencia: el ettin deformado mágicamente gana RE 10 a un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido).

Lucha con dos armas superior (Ex): un ettin deformado mágicamente lucha con una maza de armas o una jabalina en cada mano. Debido a que cada una de sus dos cabezas controla un arma, un ettin deformado mágicamente no recibe penalizaciones al ataque o al daño cuando lucha con dos armas.

Habilidades: las dos cabezas de un ettin deformado mágicamente le proporcionan un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

CRIATURA
DEFORMADA

CÓMO CREAR UNA CRIATURA DEFORMADA MÁGICAMENTE

La plantilla "criatura deformada mágicamente" se puede aplicar a cualquier aberración, animal, bestia mágica, dragón, fata, gigante, humanoide monstruoso, humanoide, planta o sabandija (a partir de ahora llamada la criatura base).

Una criatura deformada mágicamente tiene todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base excepto los cambios que se detallan a continuación.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia al de aberración. No vuelvas a calcular los DG de la criatura, ni sus ataques o salvaciones base ni los puntos de habilidades si su tipo cambia. La criatura gana el subtipo aumentado si es necesario. El tamaño no cambia.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural se incrementa en 2 (se suma con cualquier bonificador de armadura natural que tuviese la criatura).

Cualidades especiales: una criatura deformada mágicamente tiene todas las cualidades especiales de la criatura base, además de las siguientes.

Resistencia a conjuros (Sb): una criatura deformada mágicamente gana una RC igual a 11+ sus DG. Si la criatura ya tenía RC, utiliza el mayor de los dos valores.

Absorción de conjuros (Sb): cuando un conjuro no penetre la RC de la criatura deformada mágicamente, la criatura obtienen uno de los beneficios siguientes, elegidos en el momento en el que se resuelve el conjuro.

Poder: la criatura deformada mágicamente gana un bonificador de mejora +4 a la Fuerza durante 1 minuto.

Agilidad: la criatura deformada mágicamente gana un bonificador de mejora +4 a la Destreza durante 1 minuto.

Resistencia: la criatura deformada mágicamente gana un bonificador de mejora +4 a la Constitución durante 1 minuto.

Vida: la criatura deformada mágicamente gana puntos de golpe temporales igual a 5 × el nivel del conjuro fallado.

Velocidad: la velocidad base de la criatura deformada mágicamente se incrementa en un número de pies igual a 5 × el nivel del conjuro fallado.

Resistencia: la criatura deformada mágicamente gana RE 10 a un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido).

Características: se incrementan las de la criatura base como siguen: Fue +4, Des +2, Con +4, Int +4.

Valor de desafío: 3 DG o menos, como la criatura base; DG 4 a 10, como la criatura base +1; DG 11 o más, como la criatura base +2.

Alineamiento: normalmente maligno (cualquiera). Las criaturas deformadas mágicamente suelen ser egoístas y crueles.

Ajuste de nivel: +3.

LAS CRIATURAS DEFORMADAS MÁGICAMENTE EN EBERRON

Mucho antes de que los humanos caminaran por Eberron, los hechiceros dragón experimentaron con varias criaturas menores en un vano intento de mejorarlas. Los dragones lanzaron a las criaturas deformadas unas contra otras para que combatieran, sobre todo para su propio *divertimiento*. Después de siglos de experimentación, comenzaron a aburrirse con este ejercicio y se vieron



Ettin deformado mágicamente

envueltos cada vez más en las Profecías dracónicas.

Muchas de sus creaciones deformadas mágicamente sobrevivieron al paso del tiempo y continúan habitando Eberron hasta el día de hoy, aunque pocos guardan recuerdo de sus verdaderos orígenes.

Los gigantes de Xen'drik aprendieron los secretos de la creación de criaturas deformadas mágicamente de los dragones y revitalizaron esta práctica arcaica, creando elfos, orcos y ettins deformados mágicamente, así como criaturas aún más monstruosas. Muchas criaturas deformadas mágicamente que antaño sirvieron como esclavos a los gigantes acechan ahora las ruinas de la destruida civilización de estos.

LAS CRIATURAS DEFORMADAS MÁGICAMENTE EN FAERÛN

El origen de las criaturas deformadas mágicamente se puede datar hasta Nezheril, posiblemente incluso hasta los mismos pergaminos de Nezher. Los magos nezherinos pusieron sus criaturas deformadas mágicamente al servicio de los ejércitos de aquel entonces, incluso los pusieron al servicio de las ciudades defensoras contra la avalancha fhaerimm. Las exploraciones en las antiguas ruinas de Nezheril han permitido a los Magos rojos de Zhay desentrañar los secretos de la creación de criaturas deformadas mágicamente, permitiendo que nuevas variaciones emerjan del monte Zhay para llevar a cabo los deseos de los Magos rojos.

CRIATURA SIN MENTE

Igual que disfrutan devorando los cerebros de criaturas menores, los azotamientos están interesados en encontrar nuevas maneras de crear siervos. Muchas criaturas son preservadas en las ciudades de los azotamientos para investigación, o para servir como base para nuevas creaciones monstruosas adecuadas para servir a los ilícidos.

En tiempos pasados, los azotamientos experimentaron para descubrir los métodos necesarios para crear una nueva raza de siervos, consumiendo los cerebros de muchas criaturas durante el proceso. Sólo cuando uno de los ilícidos propuso dejar una parte del cerebro intacta, suficiente para preservar las funciones motoras del cuerpo, fue creada la primera criatura Sin mente.

Una criatura Sin mente está al borde de la muerte como resultado del proceso de su creación, obteniendo poder de un ritual psiónico utilizado para insuflarle un semblante de vida.

La creación de una criatura Sin mente requiere el esfuerzo conjunto de tres ilícidos, uno de los cuales debe ser el azotamiento que tuvo éxito adhiriendo sus cuatro tentáculos sobre el cráneo de la criatura. Se comienza devorando las partes del cerebro del sujeto hasta dejar solamente la parte que permite a la criatura moverse. En un cráneo casi vacío, a través de los agujeros creados por los tentáculos, se introduce una cantidad de fluido viscoso verde translúcido cargado psiónicamente. Cuando el cráneo de la criatura Sin mente es vuelto a llenar, los azotamientos tapan los cuatro agujeros del cráneo con un poco de mucosidad que se solidifica rápidamente en unas tapas holgadas.

Al final del proceso, la criatura esta lista y dispuesta a cumplir las horribles órdenes de sus amos.

Una criatura Sin mente puede pensar por sí misma. Aunque su cerebro casi ha desaparecido, el fluido viscoso psiónico colocado para reemplazar la materia gris proporciona a la criatura la capacidad de funcionar intelectualmente incluso mejor que antes de la transformación. El proceso también hace que la criatura sea más rápida, más fuerte, más resistente y (lo más importante para los azotamientos) que su apariencia física permanezca igual.

Una criatura Sin mente parece en todos los aspectos igual que la criatura original, excepto por cuatro agujeros tapados en su cabeza, los cuales son obvios si se inspeccionan de cerca y puede darse esta oportunidad, de los que a veces mana una pequeña cantidad del fluido verdoso. Una criatura Sin mente es el espía casi perfecto para los ilícidos, capaz de regresar a su hogar y a su antigua vida sin temor a ser detectado mientras recaba información para preparar el inevitable ataque devastador de los ilícidos.

Una criatura Sin mente está vinculada a sus tres amos ilícidos (consulta la cualidad especial 'anfitrión de azotamientos', a continuación). Sin embargo, algunas han obtenido la libertad de sus amos. Si los tres ilícidos vinculados a una criatura Sin mente mueren, la criatura recupera su libre albedrío, aunque sigue estando alterada físicamente. Además, un conjuro de *milagro* o *deseo* dictado cuidadosamente pueden liberar de su vínculo a una criatura Sin mente e incluso revertir el proceso, aunque los ilícidos vinculados a la criatura son conscientes del intento y normalmente buscarán a su obstinado sirviente para volverlo a capturar o matarlo directamente.

EJEMPLO DE CRIATURA SIN MENTE

Este ejemplo utiliza un grimórlock como criatura base.

Grimórlock Sin mente

Humanoide monstruoso Mediano

Dado de golpe: 2d8+6 (15 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 20 (Destreza +2, natural +8), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +2/+6 (+10 con tentáculo)

Ataque: hacha de batalla +6 c/c (1d8+6/×3) y tentáculo +6 c/c (1d6+4)

Ataque completo: hacha de batalla +6 c/c (1d8+6/×3) y tentáculo +6 c/c (1d6+4)

Frente/Alcance: 5'/5' (tentáculo hasta 10')

Ataques especiales: agarrón mejorado, cono de légamo, constreñir 1d6+6, tentáculo sensitivo

Cualidades especiales: anfitrión de azotamientos, inmunidades, olfato, RC 12, RD 5/mágica, vista ciega 40'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 19, Des 15, Con 17, Int 12, Sab 8, Car 4

Habilidades: Avistar +3, Engañar +1, Escapismo +6,

Escondarse +4*, Escuchar +5, Intimidar +1, Tregar +6

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Rastrear⁴, Reflejos de combate

Entorno: subterráneo

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Este humanoide musculoso sin ojos, tiene un hilillo viscoso verde pálido resbalando por su cuello.

Un grimórlock Sin mente sirve como espía para su amo azotamientos en su enclave natal.

COMBATE

Un grimórlock utiliza en combate su cono de légamo para intentar atrapar a todos los adversarios que pueda, antes de valerse de sus armas y su tentáculo.

Cono de légamo (Sb): una vez al día, una vez al día, un grimórlock Sin mente puede lanzar un cono de légamo de 30' desde el interior de su cráneo. El cono inflige 2d6 puntos de daño por ácido (Reflejos CD 14 mitad). Cualquier criatura dañada por el légamo sufre una penalización -2 a sus salvaciones de Voluntad y está aturdida durante 1d4+1 asaltos (Fortaleza CD 14 niega el efecto de aturdimiento). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Constreñir (Ex): un grimórlock Sin mente inflige 1d6+6 puntos de daño si realiza con éxito una prueba de presa con su tentáculo.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un grimórlock Sin mente debe impactar con su tentáculo a una criatura Mediana o menor. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Un grimórlock Sin mente tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de presa realizadas con su tentáculo. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede constreñir.

Tentáculo sensitivo (Ex): el tentáculo de un grimórlock Sin mente ataca de manera independiente. La criatura puede dirigir su ataque contra ciertos objetivos, pero la naturaleza psiónica del tentáculo le permite moverse y flexionarse en combate sin obstaculizar las otras capacidades de combate de la criatura. Un grimórlock Sin mente que haya atrapado con éxito a una criatura con su tentáculo puede atacar a otra criatura sin penalización, siempre y cuando la criatura se encuentre a menos de 10'.

Inmunidades (Ex): un grimórlock Sin mente posee inmunidad al ácido, ataques de mirada, conjuros y aptitudes enajenadoras (efectos de hechizo, pauta, compulsión, fantasmagoría y moral), efectos visuales, ilusiones y otras formas de ataque que se base en la visión. También es inmune al daño de características, consunción de características y consunción de energía.

Anfitrión de azotamientos (Sb): los amos ilícitos de un grimórlock Sin mente se dan cuenta instantáneamente si la criatura sufre algún daño, se marcha fuera del alcance de su control o es el objetivo de cualquier magia.

Como resultado de este vínculo, los amos pueden, como acción estándar, ver y oír a través de los ojos y los oídos de su grimórlock Sin mente vinculado hasta un radio de cinco millas. Mantener este enlace requiere que un azotamientos se concentre, pero dicho azotamientos permanece consciente del entorno que le rodea y puede moverse con normalidad.

Finalmente, cualquiera de los tres amos puede tomar el control del grimórlock Sin mente a voluntad, igual que el conjuro *dominar persona* (sin TS). Mientras controla al grimórlock Sin mente de esta manera, un azotamientos pueden manifestar sus propias aptitudes psiónicas a través del grimórlock Sin mente, como si la criatura estuviera manifestando ella misma la aptitud psiónica. Cualquiera de los poderes psiónicos del azotamientos utilizado de esta manera puede afectar ó tener como objetivo a criaturas que se encuentren dentro de alcance, línea de visión y línea de efecto de la criatura Sin mente. Por ejemplo, un azotamientos puede utilizar *desplazamiento de plano* para enviar al grimórlock Sin mente a otro plano, o podría enviarse a sí mismo a otro plano. Además, el azotamientos podría utilizar *sugestión* sobre un objetivo que este viendo a través de los ojos del grimórlock Sin mente.

Habilidades: las criaturas Sin mente tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar, Escapismo e Intimidar. *Además, la piel gris oscuro del grimórlock le ayuda esconderse en su terreno nativo, concediéndole un bonificador racial +10 a las pruebas de Esconderse cuando la criatura se encuentra en terreno de montaña o subterráneo.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA SIN MENTE

"Criatura Sin mente" es una plantilla que se puede añadir a cualquier aberración, ajeno, animal, bestia mágica, dragón, fata,

gigante, humanoide monstruoso o humanoide viviente (denominado a partir de ahora 'criatura base') que sea de tamaño entre Menudo y Enorme.

Una criatura Sin mente utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las siguientes.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural se incrementa a 4 (esto se suma a cualquier bonificador de armadura natural que la criatura base).

Ataques: una criatura Sin mente gana un ataque de tentáculo. A voluntad, la criatura puede formar un tentáculo (que se parece a un tentáculo de azotamientos de tamaño mucho mayor) a partir del lógamo psiónico que se encuentra en su cráneo. Este tentáculo surge de la cabeza de la criatura Sin mente y puede atacar con un alcance de 5' más que el alcance normal de la criatura base.

Si la criatura base utiliza armas, la criatura Sin mente retiene esta habilidad. Una criatura con armas naturales mantiene esas armas naturales. Una criatura Sin mente que luche sin armas utiliza los ataques naturales principales de la criatura base o el ataque de tentáculo si la criatura base no posee armas naturales. Cuando tiene un arma, normalmente utiliza dicha arma.

Ataque completo: una criatura Sin mente luchando sin armas utiliza las armas naturales de la criatura base o su ataque de tentáculo si la criatura base no posee armas naturales. Si dispone de un arma, utiliza el arma para realizar su ataque completo.

Daño: una criatura Sin mente gana un ataque de tentáculo. Incluso si la criatura base poseía un ataque de tentáculo, utiliza el daño que aparece en la tabla inferior para su nuevo tentáculo. Además, una criatura Sin mente gana la aptitud de agarrón mejorado con su tentáculo (consulta 'Ataques especiales', a continuación).



Grimórlock sin mente

Tamaño	Daño del tentáculo
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6

Ataques especiales: una criatura Sin mente retiene todos los ataques especiales de la criatura base y también gana las siguientes aptitudes especiales.

Cono de lógamo (Sb): una vez al día como acción estándar, una criatura Sin mente puede expelir el lógamo cargado psiónicamente de su cabeza en un cono de 30'. Este ataque inflige 1d6 puntos de daño por ácido por cada DG que posean la criatura Sin mente (máximo 20d6). Un TS de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura Sin mente + modificador Con de la criatura Sin mente) reduce el daño a la mitad. Además, cualquier criatura que sufra daño con la rociada de lógamo sufre una penalización -2 a las salvaciones de Voluntad y esta aturdida durante 1d4+1 asaltos (un TS de Fortaleza anula el aturdimiento; la CD es igual que la anterior). El lógamo psiónico se vuelve a llenar por sí solo

automáticamente en 24 horas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Constreñir (Ex): una criatura Sin mente gana la aptitud de constreñir a su víctima si realiza con éxito una prueba de presa. Cuando constreñe, uno de sus tentáculos inflige daño basado en el tamaño de la criatura (consulta la tabla siguiente), más su bonificador de Fuerza $\times 1 \frac{1}{2}$.

Tamaño	Daño de constricción
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, una criatura Sin mente debe impactar con su tentáculo a una criatura de su categoría de tamaño o menos. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Una criatura Sin mente tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de presa que realiza con su tentáculo. Si la criatura base gana la prueba de presa, establece un agarre y puede constreñir.

Tentáculo sensitivo (Ex): el tentáculo de una criatura Sin mente puede atacar por sí mismo. La criatura puede dirigirlo para que ataque a ciertos objetivos, pero la naturaleza psiónica del tentáculo le permite moverse y flexionarse en combate sin obstaculizar las otras capacidades de combate de la criatura. Un grimólock Sin mente que haya atrapado con éxito a una criatura con su tentáculo puede atacar a otra criatura sin penalización, siempre y cuando la criatura se encuentre a una distancia igual al alcance del tentáculo.

Cualidades especiales: una criatura Sin mente retiene todos los ataques especiales de la criatura base y también gana las siguientes aptitudes especiales.

Reducción del daño (Ex): una criatura Sin mente tiene RD 5/ mágica.

Inmунidades (Ex): una criatura Sin mente posee inmunidad al ácido, conjuros y aptitudes enajenadoras (efectos de hechizo, compulsión, pauta, fantasmagoría y moral). También es inmune al daño de características, consunción de características y consunción de energía.

Anfitrión de azotamientos (Sb): tres azotamientos forman un vínculo con cualquier criatura Sin mente que creen. Un azotamiento distinto no puede vincularse a una criatura Sin mente después de que esta haya sido creada. Los amos de la criatura se dan cuenta instantáneamente si la criatura sufre algún daño, sale fuera del alcance de su control o si es el objetivo de cualquier magia.

Como resultado de este vínculo, los amos pueden, como acción estándar, ver y oír a través de los ojos y oídos de su criatura Sin mente vinculada hasta un alcance de 5 millas. Mantener este enlace requiere que un azotamiento se concentre, pero el azotamiento sigue consciente de su entorno y puede moverse con normalidad.

Finalmente, cualquiera de los tres amos puede asumir el control de la criatura Sin mente, a voluntad, igual que el conjuro *dominar monstruo* (sin salvación). Cuando controla a la criatura Sin mente de esta manera, un azotamiento puede manifestar sus propias aptitudes psiónicas innatas a través de la criatura Sin mente, como si la criatura estuviera manifestando ella misma la aptitud psiónica. Cualquiera de los poderes psiónicos del azotamiento utilizado de esta manera puede tener como objetivo o afectar a criaturas que se encuentren dentro de alcance, línea de visión y línea de efecto de la criatura Sin mente. Por ejemplo, un azotamiento puede utilizar *desplazamiento de plano* para enviar a la criatura Sin mente a otro plano, o podría enviarse a sí mismo a otro plano. Además, el azotamiento podría utilizar *sugestión* sobre un objetivo que este viendo a través de los ojos de la criatura Sin mente.

Resistencia a conjuros (Ex): una criatura Sin mente gana RC igual al 10 + sus DG.

Características: cambian las de la criatura base tal y como sigue: Fue +4, Des +2, Con +4, Int +2, Car -2 (mínimo 1).

Habilidades: las criaturas Sin mente tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar, Escapismo e Intimidar. El resto es igual que la criatura base.

Dotes: una criatura Sin mente gana Alerta, Gran fortaleza y Reflejos de combate, si la criatura base reúne los prerrequisitos y no posee estas dotes.

Organización: solitario.

Valor de desafío: +1.

Tesoro: estándar.

Alineamiento: normalmente legal maligno (una criatura Sin mente esclavizada posee el alineamiento de sus amos ilícidos, mientras que una criatura Sin mente desvinculada tiene el alineamiento de la criatura base).

Ajuste de nivel: +3.

LAS CRIATURAS SIN MENTE EN EBERRON

Las criaturas Sin mente se pueden encontrar por todo Khyber y su presencia normalmente anuncia la cercanía de un enclave ilícido en la zona. Los ilícidos a menudo injertan antenas, mandíbulas con pinzas y tentáculos desgarradores en sus guardianes Sin mente para dotarles de una apariencia más horrible y una aptitud más vil. Algunos azotamientos lo hacen para impresionar a sus pares y a sus rivales, mientras que otros se esfuerzan para emular o sobrepasar el ingenio de sus maestros daelkyr.

LAS CRIATURAS SIN MENTE EN FAERÛN

Los azotamientos de la infraciudad de Oryndoll (especialmente miembros del credo Abismal de la ciudad) crean criaturas Sin mente para aterrorizar a los no ilícidos por toda la Infraoscuridad. Los quaggozh son de lejos los sujetos más habituales para experimentar la creación de criaturas Sin mente, aunque los ilícidos siempre están creando nuevas y horribles variedades de criaturas Sin mente.

CÓMO IDENTIFICAR A UNA CRIATURA SIN MENTE

Un observador puede darse cuenta de la existencia de los agujeros en la cabeza de una criatura Sin mente realizando una prueba de Avistar CD 10, o teniendo éxito en una prueba enfrentada de Avistar contra la habilidad de Disfrazarse de la criatura si está intentando esconder su

verdadera naturaleza. La criatura recibe un bonificador +5 a su prueba, porque el cambio de apariencia solamente son pequeños detalles (consulta el *Manual del jugador*).

Si la cabeza de la criatura está cubierta por un casco o alguna otra cosa, recibe un bonificador adicional +5 a sus pruebas de Disfrazarse.

CUÁRAFON

Esta inusual bestia tiene una forma achaparrada, parecida a la de un centauro, con una piel de color azul celeste oscuro. Su cabeza alargada contiene dos bocas, una encima de la otra, remarcadas por cuatro ojos amenazadores.

Los cuárafones son criaturas beligerantes y arrogantes que vagan por las llanuras buscando perfeccionar sus habilidades de lucha con cualquier cosa que parezca ser un desafío. Los cuárafones pasan la mayor parte de su tiempo vagando en grupos nómadas, cazando rebaños de animales grandes y peligrosos como los bisontes y elefantes. Debido a que estas criaturas requieren una enorme cantidad de comida, el territorio de una manada de cuárafones puede ser enorme y que a menudo traspasa el territorio de otras razas que habitan las llanuras. La mayoría de las veces, estas intrusiones territoriales se vuelven violentas, aunque en ocasiones los miembros de una manada pueden apaciguar su naturaleza belicosa para comerciar con otros.

Aunque son bastante tontos, a los cuárafones les encantan las armas y armaduras de todo tipo y atacarán a cualquiera que entre en su territorio llevando estos objetos.

Un cuárafon mide entre 9 y 10' de altura y pesa entre 650 y 750 lb. Su piel es de un color azul celeste oscuro y está cubierta con gruesas verrugas. La cabeza de un cuárafon es anormalmente grande e incluye dos bocas, una encima de la otra, y cuatro ojos. La ubicación de los ojos varía con cada cuárafon; algunos están colocados uniformemente rectos y en horizontal, mientras que otros cuárafones parece como si tuvieron los ojos colocados al azar sobre su cara. A pesar de este extraño rasgo fisiológico, los cuárafones están alerta y no parecen impedidos en modo alguno por el extraño emplazamiento de sus ojos.

Los cuárafones hablan gigante.

COMBATE

Un cuárafon es un combatiente poco sutil que confía en su fuerza bruta para acabar con cualquier resistencia. Primero emite un bramido ensordecedor antes de cargar sobre su víctima.

Un cuárafon ataca normalmente utilizando su dote Ataque poderoso, recibiendo una penalización -3 a su ataque y 0 en un bonificador +3 al daño.

Bramido ensordecedor (Sb): una vez al día, un cuárafon puede emitir un ruido cacofónico con sus dos bocas. Cualquier criatura a menos de 60' sufre 2d6 puntos de daño sónico y debe realizar un TS de Fortaleza CD 20 o quedará sorda durante 1d6 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

CUÁRAFON MATÓN

Los cuárafones normalmente adquieren la clase de bárbaro, uniendo su fuerza y agresividad natural con el estilo de vida brutal de esa clase.

Bramido ensordecedor (Sb): como el anterior excepto que el TS de Fortaleza tiene una CD 22 (24 cuando esta en furia).

Furia (Ex): dos veces al día, este cuárafon bárbaro puede dejarse llevar por una furia sedienta de sangre que dura 13 asaltos. Los siguientes cambios están en efecto mientras continúe enfurecido: CA 21 (toque 8, desprevenido 21); incremento de pg en 28; Atq. +17 c/c (2d8+20/19-20, gran clava +1) o +16 c/c (1d8+12, mordisco); Atq. completo +17/+12/+7 c/c (2d8+20/19-20, gran clava +1) y +11 c/c (1d8+12, mordisco) y +11/+11 c/c (1d6+7, 2 pezuñas); TS Fort +17, Vol +10; Fue 28, Con +31. Al final de esta furia, el cuárafon bárbaro queda fatigado durante el resto del encuentro.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): este cuárafon bárbaro no puede ser flanqueado; retiene su bonificador por Destreza a la CA sin importar si está desprevenido o es atacado por un oponente invisible. Esta defensa no se aplica la criatura si es atacado por un pícaro de 9.º nivel o mayor.

Sentido las trampas (Ex): este cuárafon bárbaro tiene un bonificador +1 a los TS de Reflejos realizados para evitar trampas. También posee un bonificador +1 a su CA contra ataques realizados por trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): este cuárafon bárbaro gana la capacidad de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Por ello retiene su bonificador de Destreza a la CA (en caso detenerlo) incluso aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible. A pesar de ello seguirá perdiendo el bonificador de Destreza a la CA en caso de quedar inmovilizado.

LA SOCIEDAD DE LOS CUÁRAFONES

Los cuárafones viven en manadas nómadas que vagan por las llanuras y los paisajes accidentados. La mayoría de las manadas tienen entre 30 y 100 individuos, siendo la mitad de ellos hembras y crías. Aunque son omnívoros, los cuárafones prefieren la carne y los machos pasan la mayor parte de su tiempo rastreando grandes presas, mientras las hembras recolectan nueces, bayas y tubérculos para complementar su dieta. Al estar constantemente en movimiento, los cuárafones viajan ligeros y prefieren no entorpecerse con grandes cantidades de material.

Al líder de una manada cuárafon se le conoce como el macho dominante y siempre es el miembro mayor y más fuerte. El macho dominante pasa la mayor parte de su tiempo vigilando a los cuárafones más jóvenes que compiten por su noble posición. Un duelo entre cuárafones se puede escuchar a millas de distancia, otorgando un aspecto escalofriante a las llanuras desoladas. Sin embargo, aunque los machos están sin lugar a dudas a cargo de la tribu, las hembras ancianas también tienen una importante participación en los asuntos; un macho dominante sería estúpido si tomara decisiones sin consultar primero con la hembra más antigua de la tribu. Las hembras son también las más proclives a convertirse en lanzadores de conjuros, especialmente druidas y clérigos. A los cuárafones les desagrada profundamente la magia arcana y atribuyen todo tipo de creencias supersti-



Cuárafon

	Cuárafon Aberración Grande	Cuárafon matón, Bbr 5.º nivel Aberración Grande
Dado de golpe:	9d8+54 (94 pg)	9d8+72 más 5d12+40 (185 pg)
Iniciativa:	+0	+1
Velocidad:	40' (8 casillas)	35' con coraza (7 casillas), velocidad base 50'
CA:	16 (tamaño -1, natural +7), toque 9, desprevenido 16	23 (tamaño -1, Destreza +1, natural +7, coraza +1 +6), toque 10, desprevenido 23
Ataque base/Presa:	+6/+15	+11/+22
Ataque:	mordisco +7 c/c (1d8+8)*	gran clava +1 +15 c/c (2d8+17/19-20) o arco largo compuesto de gran calidad +12 a distancia (2d6+4/×3) o mordisco +14 c/c (1d6+8)*
Ataque completo:	mordisco +7 c/c (1d8+8)* y 2 pezuñas +2 c/c (1d6+5)*	gran clava +1 +15/+10/+5 c/c (2d8+17/19-20) y mordisco +9 c/c (1d6+6) y 2 pezuñas +9 c/c (1d6+6)* o arco largo compuesto de gran calidad +12/+7/+2 a distancia (2d6+4/×3)
Frente/Alcance:	10'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	bramido ensordecedor	bramido ensordecedor
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad 60'	esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, sentido de las trampas, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +9, Ref +3, Vol +8	Fort +15, Ref +5, Vol +8
Características:	Fue 20, Des 10, Con 22, Int 7, Sab 15, Car 11	Fue 22, Des 12, Con 27, Int 7, Sab 13, Car 11
Habilidades:	Avistar +6, Escuchar +6, Intimidar +5, Saltar +9, Supervivencia +5	Avistar +5, Escuchar +7, Intimidar +7, Saltar +8, Supervivencia +6, Trato con animales +4
Dotes:	Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Hendedura	Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Crítico mejorado (gran clava), Hendedura
Entorno:	llanuras templadas	llanuras templadas
Organización:	solitario, pareja, grupo (3-6), banda (9-12) o rebaño (13-50 más 1005 de no combatientes)	solitario, pareja, banda (1 más 2-5 cuárafones) o banda (1 más 8-11 cuárafones)
Valor de desafío:	5	10
Tesoro:	estándar	estándar (incluyendo coraza +1, gran clava +1, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador Fue +4])
Alineamiento:	normalmente caótico neutral	caótico neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+5	+5

ciosas a esta práctica. Por este motivo, ningún cuárafon "cuerdo" se asociaría voluntariamente con hechiceros o magos, además de ser expulsado de la tribu si se relacionara con esos personajes.

Una vez cada 10 años, todas las manadas de cuárafones convergen en una localización acordada, siguiendo una antigua ruta migratoria. Esta reunión, llamada el encuentro de manadas, es un acontecimiento enorme y ruidoso, donde se lleva a cabo comercio, los machos más agresivos compiten en juegos bulliciosos y las hembras jóvenes son intercambiables entre las manadas para establecer alianzas o reforzar amistades. Se prohíbe estrictamente que otras criaturas asistan al encuentro de manadas y cualquiera que sea capturada se utilizará como "juego en vivo" en la próxima sesión de caza.

LOS CUÁRAFONES COMO PERSONAJES

Los cuárafones más excepcionales son bárbaros o guerreros.

Los personajes cuárafones poseen los siguientes rasgos raciales.

- Fuerza +10, Constitución +12, Inteligencia -4, Sabiduría +4.
- Tamaño Grande. Penalización -1 a la CA, penalización -1 al ataque, penalización -4 a las pruebas de Esconderse, bonificador +4 a las pruebas de apresar, los límites de levantar y transportar son el doble que los personajes Medianos.
- Espacio/Alcance 10'/15'.
- La velocidad táctica terrestre de un cuárafon es 40'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Dados de golpe raciales: un cuárafon empieza con nueve niveles de aberración, lo cual le proporciona 9d8 DG, un ataque base +6 y una salvación base de Fort +3, Ref +3 y Vol +6.

— Habilidades raciales: los niveles de aberración de un cuárafon le otorgan puntos de habilidad igual a 12 × (2 + modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Avistar, Escuchar, Intimidar y Supervivencia.

— Dotes raciales: los niveles de aberración de un cuárafon le conceden 4 dotes.

— Bonificador de armadura natural +7.

— Armas naturales: mordisco (1d6) y 2 pezuñas (1d6).

— Ataques especiales: bramido ensordecedor (ver anteriormente).

— Idiomas automáticos: gigante.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel +5.

LOS CUÁRAFONES EN EBERRON

Los cuárafones reclaman las llanuras y la sabana de Xen'drik como sus territorios privados de caza. Cazan y se alimentan con las distintas especies de dinosaurios que vagan por las llanuras.

CUCHILLO BRUJO

Este humanoide de 5' de altura posee unos cuernos rojos cortos y romos en lo alto de su cabeza. Parece que no tiene nariz y unos pequeños cuernos rojos crecen de su mandíbula como si fuesen una barba. Lleva una armadura marrón de cuero tachonado con más cuernos y porta una lanza corta y un escudo. Sus ojos naranjas se ensanchan cuando abre su boca.

"Cuchillo brujo" es el nombre que otras criaturas utilizan para referirse a una raza de humanoides que tienen el poder de obligar a sus víctimas a cumplir sus deseos con sólo una vocalización. Este poder y su tendencia a apuñalar a sus enemigos por la espalda, son las razones de su apodo. Estas criaturas se llaman a sí mismos *athames*.

Los cuchillos brujos viven en pequeños asentamientos, escondiéndose en desiertos y otras localizaciones olvidadas, mientras planean recuperar el mundo que creen les perteneció antaño. Una leyenda *athame* habla de un tiempo cuando todos las criaturas hablaban un solo idioma y los *athames* gobernaban el mundo. Su palabra era ley y otras criaturas obedecían cualquier orden dada por los *athames*. Entonces, una deidad interfirió y enseñó a los súbditos de los *athames* a hablar nuevos idiomas. Esto rompió el poder que los *athames* tenían sobre ellos, y los súbditos, que temían y odiaban a los *athames* a pesar de su magnánimo gobierno, se rebelaron y acabaron con el imperio *athame*. Esta leyenda puede ser refutada de muchas maneras, una de las cuales es que distintos asentamientos *athame* maldicen a deidades diferentes por su desgracia, pero todos los *athames* creen en la leyenda con un fervor religioso.

Lo único verdadero de la leyenda de los *athames* es que otras razas temen y odian a los cuchillos brujos. El poder de los cuchillos brujos para controlar criaturas con una palabra conduce a otras razas a realizar acciones desesperadas para oponerseles. Los elfos se han aliado con orcos y los gigantes con enanos en un esfuerzo para acabar por completo con los asentamientos de los cuchillos brujos.

Los cuchillos brujos tienen una piel resistente cuya coloración varía desde el marrón oscuro hasta el naranja rojizo. Tienen cuernos rojos y cortos en los sitios donde otras criaturas tienen pelo. Sus ojos son naranjas o amarillos con pupilas rojas. Un cuchillo brujo típico mide 5' de altura y pesa 120 lb.

La aptitud psiónica de un cuchillo brujo para dar órdenes a otros se basa en que las criaturas objetivas sean capaces de entender al cuchillo brujo. Por ello, los cuchillos brujos aprenden a hablar muchos idiomas. Todos hablan común e infracomún y la mayoría conoce otros cuatro idiomas. Las elecciones típicas incluyen enano, élfico, gigante y trasgo.

COMBATE

Los cuchillos brujos utilizan su aptitud psiónica de *silencio* para protegerse contra ataques sónicos y ayudar en sus intentos de acechar a los enemigos. Cuando se encuentra a distancia de ataque de un enemigo que no se ha dado cuenta de su presencia,

un cuchillo brujo ataca desde su escondite. Múltiples cuchillos brujos intentarán flanquear a los enemigos.

Si se enfrenta a muchos enemigos, un cuchillo brujo utiliza su aptitud de *orden imperiosa mayor* para que todos se tiren al suelo. A continuación intenta matar a un enemigo cada turno, utilizando su aptitud de *orden imperiosa* para retrasar a cualquier enemigo que se resista a su *orden imperiosa mayor*. Si se enfrenta a un lanzador de conjuros, un cuchillo brujo suele deshacer su aptitud de *silencio* lo suficiente para pronunciar una *orden imperiosa mayor* y a continuación volverla a activar para enfrentarse cuerpo a cuerpo contra el lanzador de conjuros.

Psiónica (St): a voluntad: *cuchichear mensaje*, *orden imperiosa* (CD 16), *silencio* (sólo el mismo; lo deshace como acción gratuita); 1/día: *orden imperiosa mayor* (CD 18). Nivel efectivo de lanzador 9°. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Ataque furtivo (Ex): un cuchillo brujo puede realizar un ataque furtivo igual que un pícaro, infligiendo 2d6 puntos de daño adicional siempre que un enemigo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA o sea flanqueado por el cuchillo brujo.

CUCHILLO BRUJO CAPITÁN

Los cuchillos brujos capitanes normalmente dirigen escuadras de 8 a 12 miembros y coordinan los esfuerzos de sus subordinados con gran impresión.

El cuchillo brujo capitán descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y de los incrementos de característica por los DG: Fue 13, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8.

Combate

Los cuchillos brujos capitanes obtienen ventaja gracias a la paciencia y a la planificación. Prefieren emboscar a los enemigos y atacarlos estando ocultos.

Psiónica (St): a voluntad: *cuchichear mensaje*, *orden imperiosa* (CD 15), *silencio* (sólo el mismo; lo deshace como acción gratuita); 1/día: *orden imperiosa mayor* (CD 17). Nivel efectivo de lanzador 9°. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Ataque furtivo (Ex): un cuchillo brujo puede realizar un ataque furtivo igual que un pícaro, infligiendo 4d6 puntos de daño adicional siempre que un enemigo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA o sea flanqueado por el cuchillo brujo.

LA SOCIEDAD DE LOS CUCHILLOS BRUJOS

Los cuchillos brujos viven en pequeños enclaves, escondidos de las civilizaciones de otras razas, que rara vez albergan más de 200 adultos. Estos enclaves tienen una jerarquía de rango determinada por nacimiento, pero la mayoría de los cuchillos brujos son del mismo rango y tienen muchos derechos y privilegios. Los cuchillos brujos no utilizan sus aptitudes psiónicas sobre cuchillos brujos de rango mayor o igual excepto en ejercicios de entrenamiento.

Los cuchillos brujos viven una vida austera y monástica dentro de sus hogares parecidos a fortalezas. Aquellos que no participan



Cuchillo brujo

Cuchillo brujo
Humanoide monstruoso Mediano

Dado de golpe:	9d8-9 (31 pg)
Iniciativa:	+7
Velocidad:	30' (6 casillas)
CA:	18 (natural +1, Destreza +3, cuero tachonado de gran calidad +3, escudo ligero de acero de gran calidad +1), toque 13, desprevenido 15
Ataque base/Presa:	+9/+9
Ataque:	lanza corta +9 c/c (1d6) o lanza corta +12 a distancia (1d6)
Ataque completo:	lanza corta +9 c/c (1d6) o lanza corta +12 a distancia (1d6)
Frente/Alcance:	5'/5'
Ataques especiales:	ataque furtivo +2d6, psiónica
Cualidades especiales:	RE 5 (fuego), visión en la penumbra, vulnerabilidad al sonido
Tiros de salvación:	Fort +4, Ref +9, Vol +10
Características:	Fue 11, Des 17, Con 9, Int 12, Sab 14, Car 16
Habilidades:	Averiguar intenciones +7, Avistar +10, Concentración +11, Diplomacia +5, Esconderse +10, Hablar idioma (cuatro idiomas cualquiera)
Dotes:	Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro
Entorno:	desiertos cálidos
Organización:	solitario, pareja, partida de batidores (3-6) o escuadra (8-12 más 1 capitán de 3.º nivel)
Valor de desafío:	4
Tesoro:	estándar
Alineamiento:	normalmente neutral
Avance:	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3

Cuchillo brujo capitán, Pcr de 3.º nivel
Humanoide monstruoso Mediano

Dado de golpe:	9d8+9 más 3d6+3 (63 pg)
Iniciativa:	+9
Velocidad:	30' (6 casillas)
CA:	21 (natural +1, Destreza +5, cuero tachonado +1 +4, escudo ligero de acero de gran calidad +1), toque 15, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+11/+12
Ataque:	espada corta de gran calidad +17 c/c (1d6+1/19-20) o arco corto de gran calidad +17 a distancia (1d6×3)
Ataque completo:	espada corta de gran calidad +17/+12/+7 c/c (1d6+1/19-20) o arco corto de gran calidad +17/+12/+7 a distancia (1d6×3)
Frente/Alcance:	5'/5'
Ataques especiales:	ataque furtivo +4d6, psiónica
Cualidades especiales:	encontrar trampas, RE 5 (fuego), sentido de las trampas +1, visión en la penumbra, vulnerabilidad al sonido
Tiros de salvación:	Fort +4, Ref +9, Vol +10
Características:	Fue 13, Des 20, Con 13, Int 12, Sab 16, Car 15
Habilidades:	Averiguar intenciones +9, Avistar +13, Concentración +13, Diplomacia +4, Esconderse +15, Hablar idioma (cinco idiomas cualquiera), Moverse sigilosamente +15, Piruetas +15, Saltar +3
Dotes:	Iniciativa mejorada, Gran fortaleza, Sutileza, Voluntad de hierro
Entorno:	desiertos cálidos
Organización:	solitario, pareja o escuadra (1 más 8-12 cuchillos brujos)
Valor de desafío:	7
Tesoro:	estándar más cuero tachonado +1
Alineamiento:	normalmente neutral
Avance:	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3

en las tareas diarias de supervivencia pasan la mayor parte de su tiempo meditando, entrenándose en el combate o aprendiendo en la biblioteca.

LOS CUCHILLOS BRUJOS COMO PERSONAJES

Los líderes de los cuchillos brujos suelen ser pícaros o monjes. La mayoría de los clérigos adoran a Mnemeer, el Gran mediador, como fuente de sus aptitudes psiónicas. Pueden elegir entre los dominios de Saber, Magia y Superchería.

Los personajes cuchillo brujo poseen los siguientes rasgos raciales.

— Destreza +6, Constitución -2, Inteligencia +2, Sabiduría +4, Carisma +6.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad base terrestre de un cuchillo brujo son 30'.

— Visión en la penumbra.

— Datos de golpe raciales: un cuchillo brujo comienza con nueve niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 9d8 DG, un ataque base +9 y unas salvaciones base de Fort +3, Ref +6 y Vol +6.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un cuchillo brujo le proporcionan puntos de habilidad igual a

12×(2 +modificador Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Averiguar intenciones, Avistar, Concentración, Esconderse y Hablar idioma.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un cuchillo brujo le conceden cuatro dotes.

— Competencia con armas y armadura: un cuchillo brujo tiene automáticamente competencia con todas las armas simples, armaduras ligeras y escudos (excepto escudos torreón).

— Bonificador de armadura natural +1.

— Ataques especiales: psiónica, ataque furtivo +2d6.

— Idiomas automáticos: común, infracomún. Idiomas adicionales: cualquiera excepto idiomas secretos como el druídico.

— Clase predilecta: pícaro.

— Ajuste de nivel +3.

LOS CUCHILLOS BRUJOS EN EBERRON

Los cuchillos brujos habitan sobre todo en el continente de Sarlona, en los desolados cañones desérticos de Riedra. Los cuchillos brujos son adversarios de los Inspirados y los clanes de cuchillos brujos expulsados de Riedra se han refugiado en las escarpadas estribaciones montañosas de la vecina Adar o han huido del continente de Sarlona, estableciendo pequeños asentamientos en los yermos Demoníacos de Khorvaire.

DEMONIO FLECHA

Ajeno Mediano (caótico, maligno, extraplanario, tanar'ri)

Dado de golpe: 10d8+90 (135 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 19 (natural +5, Destreza +4), toque 14, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +10/+15

Ataque: 2 arcos largos compuestos +1 Grandes (bonificador Fue

+5) +14/+14 a distancia (2d6+6/×3) o garra +15 c/c (1d6+5)

Ataque completo: 2 arcos largos compuestos +1 Grandes (bonificador Fue +5) +14/+14/+9/+9 a distancia (2d6+6/×3) o 4 garras +15 c/c (1d6+5)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: arma desmesurada, arquería simétrica, aptitudes sortilegas, convocar tanar'ri, disparar en combate cerrado

Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y veneno, RC 18, RD 5/hierro frío y bien, RE 10 (ácido, frío y fuego), telepatía 100', visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +16, Ref +11, Vol +10

Características: Fue 21, Des 19, Con 29, Int 14, Sab 16, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Concentración +21, Engañar +14, Equilibrio +17, Esconderse +17, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +17, Saltar +22, Trepas +18

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido; Soltura con un arma (arco largo)

Entorno: las Capas infinitas del Abismo

Organización: solitario, pareja, equipo (3-5) o escuadra (6-10)

Valor de desafío: 7

Tesoro: doble estándar (incluyendo los 2 arcos largos compuestos +1 y flechas)

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 11-20 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: +8

Delgada y vigorosa, esta criatura de cuatro brazos sostiene dos poderosos arcos largos en sus brazos izquierdos y tensa las cuerdas en paralelo con sus brazos derechos. Las enormes flechas cargadas en los arcos llaman la atención, y los demacrados miembros que sostienen los arcos gemelos obviamente ocultan una fuerza abismal. La piel grisácea de la criatura está húmeda y lubricada, y carece por completo de pelo. Las largas piernas de la criatura terminan en pies de cuatro dedos, que se adhieren al suelo mientras camina.

Los demonios flecha fueron creados para servir en enormes batallones en los interminables campos de batallas abismales. Aunque todavía juegan un papel devastador en esas batallas, los demonios flecha han comenzado a aparecer por todas partes. Demonios poderosos y convocadores mortales han aprendido que incluso un solo demonio flecha es capaz de dominar un campo de batalla.

Aunque muchos demonios flecha son peligrosos por sí mismos, son mucho más mortales cuando están quietos disparando cada asalto. En los campos de batalla esto significa que las compañías de demonios flecha están escudadas por filas de tropas menores, criaturas lastimosas abisales demasiado débiles para detener un asalto serio, pero aún así demasiado numerosas para ralentizar a un enemigo devastador el tiempo suficiente para que las filas de demonios flecha lancen una enorme lluvia de flechas sobre el enemigo. En las escaramuzas y en las batallas de los convocadores mortales esto significa que el demonio flecha es más eficaz cuando actúa en conjunción con otras criaturas convocadas o quizá los secuaces menores del mortal.

La misma efectividad de estas tácticas obvias ha concedido a los demonios flecha una importancia en las filas de los demonios mayor de lo que su mero poder físico les habría concedido. Aunque un demonio flecha todavía debe apartarse ante cualquier gran demonio, grandes grupos de los arqueros abisales saben que son demasiado valiosos para los planes de batalla de sus señores demoníacos como para ser desafiados por cualquiera excepto por los demonios individuales más poderosos.

Igual que otros demonios, los demonios flecha son crueles más allá de cualquier medida mortal, y no conocen ni la compasión ni el altruismo. Desdeñan la virtud y desprecian la esperanza y aún así comprenden quizá mejor que cualquier demonio que su continuada existencia depende de su valor para sus amos.

Un demonio flecha es un ser demoníaco demacrado de cuatro brazos, que mide unos 6' 6" de altura. Carece por completo de pelo y su piel húmeda y gris es asquerosa y correosa al tacto.

Demonio flecha



Los enjutos miembros de la criatura esconden una gran fuerza, aunque solamente pesa unas 150 lb.

Los demonios flecha hablan abisal, celestial y dracónico.

La munición de los demonios flecha

Las estadísticas de los demonios flecha presuponen que la criatura solamente utiliza flechas no mágicas. Puedes añadir otros tipos de flechas al carcaj del demonio, o puedes tirar en la siguiente tabla para determinar qué tipo(s) de munición especial lleva el demonio, si es que lleva alguna. Cualquier tipo de munición en el carcaj del demonio se considera parte de su tesoro.

d%	Munición adicional	Coste
01-40	ninguna	—
41-45	100 flechas de adamantita	305 po
46-50	100 flechas de hierro frío	10 po
51-60	100 flechas de plata refinada	15 po
61-70	50 adamantita, 50 hierro frío	157 po, 5 pp
71-90	50 adamantita, 50 plata refinada	160 po
91-100	50 hierro frío, 50 plata refinada	12 po, 5 pp

COMBATE

Los demonios flecha prefieren luchar en filas ordenadas rodeados por cientos de los suyos. Agrupados en gigantes batallones, los demonios flecha son capaces de destruir ejércitos enemigos enteros. Ahora que a estos demonios se les comienza a enviar a otros planos y se les encomiendan misiones distintas a las de la guerra convencional, la mayoría de los que se los encuentran lo hacen fuera de los campos de batalla abisales de los Nueve infiernos o las Capas infinitas del Abismo. Al ser esencialmente arqueros, los demonios flecha prefieren tener aliados entre ellos y un enemigo, permitiéndoles disparar con comodidad una lluvia de flechas con sus arcos gemelos.

Pequeños grupos de demonios flecha han perfeccionado un método poco ortodoxo para participar en batallas. Cuando son pocos y trabajan como un equipo, el demonio flecha con más puntos de golpe realiza un ataque completo mientras todos sus aliados utilizan *puerta dimensional* para alejarse todo lo que puedan y mantener una línea de visión con sus enemigos. Una vez que el demonio de vanguardia está herido, utiliza *puerta dimensional* para colocarse detrás del grupo y todos, excepto un miembro del grupo, usan *puerta dimensional* para aparecer a su lado, comenzado de nuevo todo el proceso. Utilizando esta táctica, los demonios consiguen realizar el mayor número posible de acciones de ataque completo en el terreno y los ataques de sus enemigos siempre están dirigidos contra el demonio que mejor puede aguantarlos.

Las armas naturales de un demonio flecha, así como cualquier arma que empuñe, se consideran de alineamiento caótico y maligno, a efectos de superar RD.

Disparar en combate cerrado (Ex): un demonio flecha no provoca ataques de oportunidad por disparar un arco mientras está amenazado. Además, el demonio flecha puede disparar sus arcos para realizar ataques de oportunidad como si amenazase las casillas adyacentes con sus arcos.

Armas desmesuradas (Ex): los demonios flecha pueden utilizar arcos de cualquier tipo hasta una categoría de tamaño mayor de lo que permitiría su tamaño sin penalización.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *puerta dimensional* (él mismo más 50 lb. de equipo). Nivel de lanzador 10º.

Convocar Tanar'ri (St): una vez diaria, un demonio flecha puede automáticamente convocar bien a 1d6 gibados o bien a otro demonio flecha con un 35% de posibilidades de éxito. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4º nivel.

Arquería simétrica (Ex): el demonio flecha posee la increíble habilidad de utilizar dos arcos a la vez. Cada vez que un demonio flecha pueda realizar un ataque sencillo con un arco, podrá disparar con ambos arcos, con -2 a sus ataques en ese asalto. Por ejemplo, cuando realiza una acción de ataque, un demonio flecha puede disparar una flecha con cada arco con su bonificador de ataque normal menos 2 y cuando realiza una acción de ataque completo, puede disparar una flecha con cada arco por cada uno de sus ataques reiterados (dos flechas con cada arco, cada una con una penalización de -2). El bloque de estadísticas ya incluye estos bonificadores. Los demonios flecha no sufren penalizadores normales por utilizar varias armas, siempre y cuando éstas sean arcos.

Telepatía (Sb): los demonios flecha se pueden comunicar telepáticamente con cualquier criatura que posea un idioma y se encuentre a menos de 100'.

CÓMO CONVOCAR UN DEMONIO FLECHA

Un lanzador de conjuros maligno que conozca el conjuro *convocar monstruo VII* puede decidir eliminar permanentemente el babau de la lista de criaturas que puede convocar (ya sea con el conjuro *convocar monstruo VII* o con conjuros de convocación mayores). Si lo hace, puede reemplazar el babau con el demonio flecha, añadiéndolo a la lista de criaturas que puede convocar. Una vez que el lanzador de conjuros aprenda conjuros de convocación de mayor nivel, puede decidir convocar múltiples demonios flecha si ha escogido esta opción.

LOS DEMONIOS FLECHA EN EBERRON

Los demonios flecha son nativos del plano de Shavarath, donde mantienen una guerra constante contra los diablos indígenas de ese plano. Comandantes de Cyre y Karrnath desesperados utilizaron demonios flecha convocados para reforzar sus ejércitos en los últimos días de la Última guerra.

LOS DEMONIOS FLECHA EN FAERÛN

En el escenario de REINOS OLVIDADOS, los demonios flecha son nativos de las Capas infinitas del Abismo. No obstante, también habitan la Brecha sangrienta, un plano donde los demonios y diablos prosiguen con la eterna Guerra de la Sangre. Además, la Brecha sangrienta flota entre los planos Inferiores, llegando a ser contigua en momentos distintos para muchos de ellos. En consecuencia, los demonios flecha pueden ser encontrados también en los Eriales de ruina y desesperación, en las Cavernas profundas, el Laberinto de los demonios, en el Corazón de la furia, en Mazoadusto, Nishrek y el Trono supremo.

DEMONIO JURAPENADO

Ajeno Grande (caótico, maligno, extraplanario, tanar'ri)

Dado de golpe: 18d8+216 (297 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 40' (8 casillas), VI 80' (mala)

CA: 28 (natural +16, Destreza +3, tamaño -1), toque 12, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +18/+31

Ataque: *guja* +2 +23 c/c (2d8+25/×3)* o mordisco +21 c/c (1d8+14 más 1 Con)*

Ataque completo: *guja* +2 +23/+18/+13 c/c (2d8+25/×3)* y mordisco +16 c/c (1d8+9 más 1 Con)* o 2 garras +21 c/c (1d6+14)* y mordisco +16 c/c (1d8+9 más 1 Con)*

Frente/Alcance: 10'/10' (*guja* sólo 15-20')

Ataques especiales: aura de pérdida, aptitudes sortilegas, susurros de pérdida

Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad y veneno, *leer mentes*, rasgos de ajeno, RC 25, RD 10/hierro frío y buena, RE 10 (ácido, frío y fuego), telepatía 100', visión en la oscuridad 60', voluntad resistente

Tiros de salvación: Fort +22, Ref +14, Vol +17 (+21 contra conjuros y aptitudes enajenadoras)

Características: Fue 29, Des 17, Con 32, Int 20, Sab 22, Car 21

Habilidades: Averiguar intenciones +27, Avistar +29, Concentración +32, Conocimiento de conjuros +28, Diplomacia +9, Engañar +26, Esconderse +28, Escuchar +29, Intimidar +28, Moverse sigilosamente +32, Saber (arcano) +26, Saber (geografía) +26, Saber (los Planos) +26, Supervivencia +35 (+37 en otros planos, +37 evitar perderse y peligros)

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Dureza mejorada^A, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada^A, Reflejos de combate, Romper arma mejorado, Soltura con una aptitud (aura de pérdida)

Entorno: las Capas infinitas del Abismo

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar más *guja* +2

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 19-36 DG (Grande); 37-72 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

*incluye ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta demacrada figura mide casi 15' de alto. Unas alas parecidas a las de un murciélago brotan de su espalda. Su rostro es una mueca esquelética totalmente fúnebre y de su frente surgen dos pequeños cuernos retorcidos. Su gran boca y sus garras retorcidas sosteniendo una enorme arma de asta aumentan el aura de letalidad que produce su visión.

Criaturas de la pérdida, los demonios jurapenados aparecen sólo después de que haya finalizado una guerra o una batalla. Se alimentan de los sentimientos de pena y aflicción que impregnan la región después de la pérdida de sus jóvenes.

Los lugares predilectos de los demonios jurapenados incluyen los cementerios enormes, orfanatos, hospitales y los hogares de aquellos que han perdido a sus seres queridos en batalla. Donde quiera que se pueda encontrar la mayor concentración de almas

sufriendo una pérdida, uno puede encontrar también a un demonio jurapenado acechando, fortaleciendo esos sentimientos en su provecho.

Un demonio jurapenado mide entre 12 y 15' de alto y pesa unas 500 lb. Su piel siempre es de un color negro oscuro, y su rostro siempre aparece como una gran mueca de tristeza.

Los demonios jurapenados hablan abisal, celestial, común, enano, élfico, gigante, trasgo e infernal.

COMBATE

Los demonios jurapenados se alimentan siempre de las debilidades de otros, y sus tácticas reflejan esta preferencia. Casi siempre atacan por sorpresa, ocultos, intentando que su aura de pérdida afecte al mayor número posible de adversarios. Entonces es cuando utilizan su aptitud de *leer mentes* para determinar cuál de sus enemigos teme más ser derrotado y utilizan sus susurros de pérdida para debilitar aún más a sus oponentes antes de rajarlos.

Las armas naturales de un demonio jurapenado, así como cualquier arma que esgrima, se considera que son de alineamiento caótico y maligno a efectos de superar la RD.

Un demonio jurapenado suele atacar utilizando su dote de Ataque poderoso, recibiendo una penalización de -5 a su ataque y ganado un bonificador +5 al daño (+10 al daño si utiliza una *guja*).

Aura de pérdida (Sb): un demonio jurapenado irradia sentimientos de intensa pérdida personal. Cualquier criatura a menos de 30' de un demonio jurapenado debe realizar un TS de Voluntad CD 26 o quedará abrumado por sentimientos de desesperación mientras está visualizando continuamente las pérdidas más terribles que pueda soportar o pueda imaginar siquiera. Estos sentimientos se manifiestan como un -2 al ataque, TS, pruebas de habilidad y de característica. Un oponente que falle su TS y cuya mente haya sido leída por el demonio jurapenado es más probable que caiga víctima de los susurros de pérdida (ver más abajo).

Además, debido a la capacidad de distraer del aura, cualquier criatura afectada que intente lanzar conjuros, debe superar con éxito una prueba de Concentración (CD 20 +nivel del conjuro) para evitar perder el conjuro.

El efecto de esta aptitud sigue activo mientras las criaturas afectadas sigan dentro del área y durante 2d6 asaltos después de que abandonen el área de efecto de esta aptitud. Las criaturas que abandonan el área y vuelven a entrar deben realizar con éxito otro TS o volverán a ser afectadas, sin importar el resultado de su anterior TS.

El demonio jurapenado puede desactivar o activar esta aptitud a voluntad, como una acción gratuita. Esta es una aptitud enajenadora. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar magia*, *indetectabilidad*, *invisibilidad*, *teleportar mayor* (el mismo más 50 lbs. de objetos); 3/día: *azote sacrilego* (CD 19), *disipar magia mayor*, *toque de idiotez* (+26 toque c/c); 1/día: *debilidad mental* (CD 20), *desplazamiento de plano*, *némesis inexorable*, *niebla mental* (CD 20). Nivel de lanzador 20°.

Susurros de pérdida (Sb): un demonio jurapenado se alimenta de los sentimientos de pérdida de su enemigo, tanto reales como proyectados. Mientras se encuentra en combate, susurra y sisea constantemente, tanto en voz alta como en las mentes de las criaturas que pueden entenderlo.

Un demonio jurapenado puede intensificar esos susurros, dirigiéndolos como una acción gratuita contra un objetivo a 60' o menos que pueda entenderlo. Cada asalto puede cambiar de objetivo a voluntad (esto también es una acción gratuita, aunque la víctima anterior podría sufrir efectos duraderos de los susurros de pérdida, como se explica más abajo). Estos susurros intensificados tienen efectos distintos, dependiendo de los caprichos del demonio jurapenado y de sus tácticas.

Cualquier criatura que haya sucumbido tanto al aura de pérdida como a la aptitud de *leer mentes* recibe una penalización adicional de -2 a cualquier TS para resistir los susurros del demonio jurapenado.

Dolor futuro: el demonio jurapenado susurra acerca de las pérdidas que están por llegar y de la futilidad de resistirse contra estas pérdidas inevitables. La criatura objetivo queda aturdida 2 asaltos (Voluntad CD 24 niega). Este es un efecto de miedo.

Gran vacío: un demonio jurapenado susurra acerca de las grandes pérdidas de la historia; genocidios y crímenes en masa, grandes tragedias y sacrificios que no ayudaron a un bien mayor. La criatura queda confusa durante 5 asaltos (Voluntad CD 24 niega)

Pérdidas pasadas: un demonio jurapenado describe las pérdidas del pasado de la criatura objetivo, tanto reales como imaginarias. La criatura queda atontada durante 3 asaltos mientras contempla todas las pérdidas de su vida (Voluntad CD 24 niega).

Susurros de pérdida es una aptitud enajenadora que sólo funciona contra criaturas que posean una Inteligencia de 3 o mayor. La criatura que tenga éxito en un TS contra los susurros de pérdida es inmune a este efecto, pero no a otros efectos, durante 24 horas. Nivel de lanzador 20°. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Leer la mente (Sb): una vez por asalto, como acción gratuita, un demonio jurapenado puede leer la mente de un oponente (Voluntad CD 24 niega). Esta aptitud funciona exactamente como el conjuro *detectar pensamientos* (nivel de lanzador 20°), excepto que el efecto es inmediato. Un oponente que falle este TS y que también haya sucumbido ante el aura de pérdida del demonio jurapenado tiene más probabilidades de caer ante los susurros de pérdida (ver arriba).

La criatura que tenga éxito en el TS es inmune a la aptitud de *leer la mente* del demonio jurapenado durante las próximas 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Voluntad resistente (Ex): los demonios jurapenados, al ser unos maestros en la manipulación mental, son especialmente resistentes contra aptitudes similares. Tienen un bonificador racial +4 a los TS contra aptitudes y conjuros enajenadores.

Telepatía (Sb): los demonios jurapenados pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura a menos de 100' que tenga un idioma.

Habilidades: un demonio jurapenado posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Supervivencia.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un demonio jurapenado comienza un encuentro escondido (utilizando *invisibilidad* e *indetectabilidad*), espionando a sus posibles oponentes y utilizando sus aptitudes de *leer la mente* y *detectar magia* para estimar sus poderes y sus intenciones. Una vez que piensa que su aura de pérdida y sus aptitudes enajenadoras tienen una opción, se teleporta en medio de sus enemigos.

Asalto 1: *disipar magia mayor* sobre el objetivo que tenga más auras mágicas (detectado mediante su aptitud sortilaga *detectar magia*).

Asalto 2: *bruma mental* contra sus enemigos para debilitar sus TS de Voluntad.

Asalto 3: *debilidad mental* sobre un lanzador de conjuros.

Asalto 4: *teleportar mayor* lo más cerca posible de los enemigos, exponiéndolos a su aura de pérdida. Utiliza susurros de pérdida contra el enemigo que pueda ser más peligroso.

Asalto 5: utiliza *azote sacrilego* o realiza un ataque completo. Continúa con sus susurros de pérdida.

LOS DEMONIOS JURAPENADOS EN EBERRON

Los demonios jurapenados se alimentan de la desesperación que impregna las tierras devastadas por la Última guerra. Las naciones que han sufrido las mayores pérdidas, como Aundair, Thrane, Karrath, Breland y las tierras Enlutadas (anteriormente Cyre), son excelentes hogares para estos demonios. Tam-

bién son atraídos hacia ciudades como Sharn, donde se han reunido muchos refugiados de la posguerra.

LOS DEMONIOS JURAPENADOS EN FAERÛN

Faerûn ha tenido abundantes guerras y los demonios jurapenados son atraídos hacia lugares donde persiste el dolor de la guerra. A menudo acechan en templos derruidos dedicados a los dioses muertos como Myrkul y Bhaal, alimentándose de la desesperación de los clérigos abandonados. También se esconden entre las masas, nutriéndose con la angustia de los zhayinos, rashemíes, cormyrianos, sembianos y otras gentes que han perdido a sus seres amados ante la horda teigana y otros invasores similares.



Demonio jurapenado

DEMONIO JURAPENADO

Ilustración de J. Wyszak

DESPEÑADOR COMBATE

Bestia mágica Grande

Dado de golpe: 6d10+30 (63 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas), Ec 10', Tr 20'

CA: 18 (natural +8, Destreza +1, tamaño -1), toque 10, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +6/+16

Ataque: golpetazo +11 c/c (1d8+9)

Ataque completo: golpetazo +11 c/c (1d8+9)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: provocar avalancha, *transmutar roca en barro*

Cualidades especiales: inmunidad al daño contundente, visión a todo alrededor, visión en la penumbra, visión en la oscuridad 120'

Salvaciones: Fort +12, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 22, Des 12, Con 21, Int 5, Sab 12, Car 11

Habilidades: Avistar +10, Buscar +1, Esconderse +1*, Tregar +14

Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza

Entorno: montañas frías

Organización: solitario, pareja o enterramiento (3-12)

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 7-9 DG (Grande); 10-18 (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Un gran pedrusco sobre la pendiente rocosa que se encuentra ante ti, extiende un largo tentáculo con un solo ojo. El pedrusco se mueve de repente, enviando un torrente de rocas y escombros hacia ti.

Los despeñadores son criaturas extrañas y peligrosas que viven en las pendientes rocosas de las grandes montañas. Son carroñeros que utilizan su habilidad para causar avalanchas y enterrar a las presas potenciales, permitiéndoles alimentarse cuando les apetezca. Aunque son peligrosos de cazar, los despeñadores son apreciados por las razas que habitan en las montañas como principal fuente de carne, aunque matar a un despeñador es una tarea ardua. Algunas razas incluso "pastorean" a despeñadores manteniéndolos en llanuras donde sus temibles habilidades no pueden causar daño alguno.

Para un viajero fortuito, un despeñador se asemeja a un gran peñasco de la misma coloración y textura que el terreno circundante. Ocasionalmente extiende su único ojo, el cual reposa al final de un tentáculo, para escrutar los alrededores. Un despeñador pasa la mayor parte de su tiempo inmóvil, pero puede desplazarse con una velocidad asombrosa con sus estrechas patas parecidas a las de los cangrejos.

Un despeñador mide 6' de alto y pesa 400 lb. Los despeñadores hablan un terrero rudimentario.

Aunque no son especialmente inteligentes, los despeñadores son tremendamente astutos y utilizan su profundo conocimiento de los terrenos montañosos para obtener ventaja. La táctica predilecta de un despeñador es esconderse en una ladera rocosa por encima de un sendero o camino, utilizando su habilidad para provocar avalanchas y enviar una riada de rocas sobre su presa. También embiste a sus oponentes, empujándolos hacia acantilados y despeñaderos para que mueran estrellados contra las rocas de abajo.

Utilizará su aptitud de *transmutar roca en barro* contra oponentes que no se vean afectados por una avalancha. Si está perdiendo un combate, un despeñador utilizará su capacidad de provocar avalanchas y "cabalgará" sobre las rocas hacia abajo hasta lugar seguro. Al ser inmune al daño contundente, no corre riesgo alguno al utilizar esta táctica.

Provocar avalancha (Sb): tres veces al día, un despeñador puede emitir un sonido grave y retumbante que provoca avalanchas. Esta avalancha se origina a menos de 30' del despeñador y debe tener lugar en terrenos que tengan tanto rocas sueltas como una pendiente significativa (a discreción del DM).

La avalancha desciende por una pendiente de 45° a una velocidad de 30' por asalto (más lentamente en una pendiente menos inclinada, más rápido en una pendiente más inclinada). Se dispersa en un cono, infligiendo 2d6 puntos de daño a cualquiera que coja en su camino (CD 15 Reflejos mitad).

Las criaturas que fallen esta salvación deben realizar un TS de Reflejos CD 20 o quedarán enterradas bajo las rocas. Los personajes enterrados sufren 1d6 puntos de daño no letal por minuto. Si un personaje enterrado cae inconsciente, debe realizar una prueba de Constitución o sufrirá 1d6 puntos de daño letal cada minuto posterior hasta que sea liberada o muera.

Transmutar roca en barro (St): una vez al día, un despeñador puede utilizar *transmutar roca en barro* igual que el conjuro del mismo nombre. Nivel de lanzador 9°.

Visión todo alrededor (Ex): un despeñador está excepcionalmente alerta y prevenido, lo que le confiere un bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar y Buscar. Un despeñador nunca puede ser flanqueado.

Habilidades: un despeñador posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en dichas pruebas, incluso si está amenazado o apresurado. *Un despeñador obtiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Esconderse cuando se encuentra en áreas de terreno rocoso o montañoso.

LOS DESPEÑADORES EN EBERRON

Se puede encontrar más fácilmente a los despeñadores en las montañas al noroeste de los confines de Eldeen, aunque se sabe que especímenes más grandes habitan en los baluartes de Mror.



Despeñador

DIABLILLO ESCUPEASTILLAS

Este espantoso humanoide delgado posee unos dedos largos y puntiagudos. Por pelo tiene una pequeña floresta de agujas de madera afiladas como cuchillas. Su lengua es extremadamente larga y esta cubierta con astillas de madera. Su piel gruesa tiene una textura similar a la de la corteza y de ella sobresalen grupos de púas y pinchos. Sus ojos negros miran velozmente a su alrededor de manera salvaje.

Al contrario que la mayoría de las fatas, las cuales se encuentran como en casa en las tierras salvajes, los siniestros diablillos escupeastillas acechan en los callejones estrechos y en los laberínticos barrios bajos de las grandes ciudades. Mientras su entorno contenga grandes cantidades de madera vieja húmeda donde esconderse y una cantidad adecuada de niños pequeños a los que cazar, transformar y comer, un diablillo escupeastillas es feliz.

Los diablillos escupeastillas son los maestros del camuflaje y rara vez son vistos excepto por sus víctimas. Un diablillo escupeastillas se mueve a una velocidad considerable, trepando por superficies verticales con facilidad. Un diablillo escupeastillas se parece superficialmente a un humanoide delgado y ágil. Su piel puede cambiar entre una multitud de colores. Las púas y espinas sobresalen de su piel y, aunque algunas se caen, otras crecen rápidamente para reemplazarlas. Un diablillo escupeastillas típico mide 5' de alto y pesa unas 70 lb.

Los diablillos escupeastillas hablan común.



Diablillo escupeastillas

Ataque furtivo (Ex): un diablillo escupeastillas puede realizar un ataque furtivo como un pícaro, infligiendo 2d6 puntos de daño adicional. Conforme un diablillo escupeastillas progresa en sus DG, su aptitud de ataque furtivo mejora. Un diablillo escupeastillas con 4 o 5 DG inflige 3d6 puntos de daño adicional cuando realiza con éxito un ataque furtivo, mientras que un diablillo escupeastillas con 6 DG inflige 4d6 puntos de daño adicional con cada ataque furtivo que realice con éxito.

Escupir astillas (Sb): un diablillo escupeastillas puede escupir una astilla de madera a un enemigo como un ataque a distancia con un incremento de alcance de 30'. Escupir astillas provoca ataques de oportunidad ante cualquier criatura que amenace al diablillo escupeastillas. Un diablillo escupeastillas escondido puede intentar disparar a escondidas contra un objetivo si utiliza una acción de movimiento para esconderse inmediatamente después de haber realizado el ataque a distancia. Sufre un penalizador por circunstancia -20 a su prueba de Esconderse después del disparo. Mientras el objetivo se encuentre a menos de 30' y no sea consciente de la ubicación del diablillo escupeastillas, este último puede obtener ventaja de su ataque furtivo con su arma a distancia.

Zancada forestal superior (Sb): un diablillo escupeastillas se puede mover a través de espinas, zarzas y brezales naturales, vegetación densa y terreno similar a su velocidad normal sin recibir daño o sufrir perjuicio alguno. Esto incluye espinos, zarzas, brezales y áreas de vegetación densa manipuladas mágicamente para impedir el movimiento.

Transformación (Sb): un diablillo escupeastillas puede transformar a voluntad a un humanoide muerto o a una fata muerta en un zarzal Mediano. Esto requiere un minuto completo de concentración; si el diablillo escupeastillas es interrumpido durante el proceso, debe volver a comenzar desde el principio. Un cuerpo transformado no irradia magia y se considera una planta normal. Las criaturas que han sido transformadas en planta de esta manera no pueden ser devueltas a la vida por medio de *revivir a los muertos* o *resurrección*, aunque un *resurrección verdadera*, *milagro* o *deseo* puede revivir a un personaje muerto.

Habilidades: un diablillo escupeastillas tiene un bonificador racial +10 en las pruebas de Esconderse. También posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepas y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepas, incluso si está apresurado o amenazado.

DIABLILLO ESCUPEASTILLAS BRIBÓN

Los diablillos escupeastillas bribones se han adaptado completamente a su entorno urbano y muestran una increíble habilidad sobreviviendo. Son los más despiadados y crueles de su raza. Algunos dirigen bandas de diablillos escupeastillas más débiles, mientras que otros son ermitaños solitarios que desprecian a los demás, incluyendo a los suyos.

Combate

A un diablillo escupeastillas bribón le encanta realizar ataques furtivos a distancia utilizando su aptitud de escupir astillas. Si

COMBATE

Los diablillos escupeastillas se esconden en pilas de leña, en edificios destartados o en barcos retirados de servicio, atacando por sorpresa con ataques furtivos. Aunque son hábiles utilizando sus garras, su ataque favorito consiste en escupir a su víctima una larga y puntiaguda astilla de madera desde su escondite. Cuando se ve obligado a entablar combate físico, un diablillo escupeastillas es algo cobarde e intenta escapar para poder acechar a su presa y atacarla más adelante en sus propios términos.

Llamar a las zarzas (Sb): como una acción estándar, un diablillo escupeastillas puede hacer que crezca una zarza de cualquier superficie de madera que no sea mágica y se encuentre a menos de 30'. Considera esta zarza como un objeto animado Mediano con una velocidad de 0' y la cualidad excepcional de constreñir. Los diablillos escupeastillas son muy hábiles creando zarzas animadas para que les ayuden a flanquear oponentes o para que los mantengan inmóviles mientras realizan su ataque furtivo. Controlar una zarza animada es una acción gratuita. Un diablillo escupeastillas solamente puede animar y controlar una zarza animada a la vez.

Camuflaje (Sb): la piel de un diablillo escupeastillas cambia de color para camuflarse con su entorno. Esto requiere una acción de asalto completo por parte del diablillo escupeastillas y le proporciona un bonificador circunstancial +10 a las pruebas de Esconderse. Mientras esta camuflado, un diablillo escupeastillas también gana ocultación. Tan pronto como el diablillo escupeastillas se mueva o ataque, pierde los beneficios del camuflaje hasta que utilice otra acción de asalto completo para volver a camuflarse.

	Diablillo escupeastillas Fata Mediana	Diablillo escupeastillas bribón Fata Mediana
Dado de golpe:	2d6+5 (12 pg)	6d6+9 (30 pg)
Iniciativa:	+9	+9
Velocidad:	50' (10 casillas), Tr 50'	50' (10 casillas), Tr 50'
CA:	17 (Destreza +5, natural +2), toque 15, desprevenido 12	17 (Destreza +5, natural +2), toque 15, desprevenido 12.
Ataque base/Presa:	+1/+1	+3/+3
Ataque:	garra +6 c/c (1d4) o escupir astillas +6 a distancia (1d6)	garra +8 c/c (1d4) o escupir astillas +8 a distancia (1d6)
Ataque completo:	2 garras +6 c/c (1d4) o escupir astillas +6 a distancia (1d6)	2 garras +8 c/c (1d4) o escupir astillas +8 a distancia (1d6)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	ataque furtivo +2d6, escupir astillas, llamar a las zarzas, transformación	ataque furtivo +4d6, escupir astillas, llamar a las zarzas, transformación
Cualidades especiales:	camuflaje, RD 5/plata, RC 7, visión en la penumbra, zancada forestal superior	camuflaje, RD 5/plata, RC 11, visión en la penumbra, zancada forestal superior
Tiros de salvación:	Fort +1, Ref +8, Vol +5	Fort +3, Ref +10, Vol +7
Características:	Fue 11, Des 20, Con 12, Int 18, Sab 14, Car 16	Fue 11, Des 21, Con 12, Int 18, Sab 14, Car 16
Habilidades:	Averiguar intenciones +5, Avistar +4, Buscar +7, Diplomacia +5, Disfrazarse +8 (actuar +10), Engañar +8, Equilibrio +12, Esconderse +20, Escuchar +4, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +5, Piruetas +10, Saber (local) +10, Saltar +10, Supervivencia +5, Trepar +13	Averiguar intenciones +9, Avistar +8, Buscar +12, Diplomacia +7, Disfrazarse +8 (actuar +10), Engañar +12, Equilibrio +12, Esconderse +24, Escuchar +8, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +14, Reunir información +5, Saber (local) +10, Saltar +10, Supervivencia +9 (seguir rastros +11), Trepar +13
Dotes:	Dureza, Iniciativa mejorada ^A , Sutileza con un arma ^A	Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada ^A , Rastrear, Sutileza con un arma ^A
Entorno:	llanuras templadas	llanuras templadas
Organización:	solitario o grupo (2-5 más 1 diablillo escupeastillas bribón)	solitario o grupo (1 más 2-5 diablillo escupeastillas)
Valor de desafío:	2	6
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre neutral maligno
Avance:	3-6 DG (Mediano)	—
Ajuste de nivel:	+4	+4

no puede matar rápidamente a su presa, se retira y busca alguna presa más fácil. Un diablillo escupeastillas bribón acompañado por diablillos escupeastillas más débiles no huye tan rápidamente y se lanza al cuerpo a cuerpo si ve la oportunidad de flanquear a un enemigo para realizarle ataques furtivos.

LA SOCIEDAD DE LOS DIABLILLOS ESCUPEASTILLAS

Nadie está seguro de cómo se originaron los diablillos escupeastillas; la teoría más popular dice que no son más que dríadas dementes que de alguna manera han sobrevivido a la tala de su árbol elegido. Se dice que el hecho de cortar su árbol obliga a la dríada a entrar en un estado de hibernación incorpórea, durante el cual se transforma en una burla de su anterior estado. Una vez que el árbol se ha convertido en leña y se ha utilizado para construir barcos, casas o vallas, despierta y reclama la región a la cual ha sido transplantada.

Esta teoría comienza a desmoronarse si se examina cuidadosamente. Por ejemplo, los diablillos escupeastillas no muestran un vínculo simbiótico en particular con nada de su entorno, ni se encuentran atados a una región específica. De hecho, los diablillos escupeastillas son transportados a veces de manera inadvertida a nuevas ciudades cuando viajan de polizones en barcos.

La guarida de un diablillo escupeastillas es difícil de descubrir, pero un signo seguro de la actividad de estos es la presencia de pequeños arbustos de zarzas en una parcela vacía o en un almacén de maderas. Estos arbustos suelen ser invariablemente los cuerpos de la gente que los diablillos escupeastillas locales han capturado, matado y transformado. Los diablillos escupeastillas tienen cuidado de escoger víctimas en lugares aleatorios por toda la ciudad y suelen concentrarse en huérfanos y otros niños que no sean echados en falta. Los diablillos escupeastillas tienen una única razón horrible para transformar los cuerpos de aquellos que capturan y matan; les encanta el sabor de un niño al que hayan matado y transformado en un arbusto seco con espinas. Un diablillo escupeastillas a veces se ve obligado a matar adultos. También transforman a estas víctimas, aunque solo sea para ocultar los cuerpos. Sin embargo, los diablillos escupeastillas encuentran a los adultos transformados agrios y poco apetecibles, por lo que los arbustos de las víctimas adultas suelen acumularse con el tiempo y denotan la actividad de un diablillo escupeastillas en la región. Curiosamente, a los diablillos escupeastillas no les gusta destruir esos arbustos y una vez que son demasiado densos o indican de manera obvia la presencia de la guarida de un diablillo escupeastillas, la criatura simplemente se traslada a un nuevo hogar en lugar de destruir los arbustos espinosos.

DINOSAURIO, DESGARRACARNE

Animal Mediano

Dado de golpe: 4d8+8 (54 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 20 (natural +6, Destreza +4), toque 14, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +3/+6

Ataque: garra +6 c/c (1d6+3 y veneno)

Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d6+3 y veneno) y mordisco +1 c/c (1d6+1) y cola +1 c/c (1d6+1 más veneno)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: desgarrar 1d6+2, salto arrollador, veneno

Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +8, Vol +3

Características: Fue 17, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 14, Car 12

Habilidades: Escondarse +12*, Saltar +24

Dotes: Ataque natural mejorado (garra), Rastrear

Entorno: bosques templados

Organización: solitario o manada (3-10)

Valor de desafío: 2

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 5-8 DG (Mediano); 10-18 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Unas delgadas púas de aspecto horroroso se erizan por la espalda de la criatura, por su cola y por sus fuertes miembros anteriores, brillando debido a algún líquido claro. Aunque permanece erguido, estás seguro de que este asesino verde moteado es capaz de correr a cuatro patas si quisiera. Su largo hocico reptiliano muestra una corta mandíbula que aloja unos dientes enormes y afilados, y sus cuatro miembros poseen garras como garfios de 6" de longitud.

El desgarracarne, un primo del velociraptor, es un depredador astuto que acecha en zonas de sotobosque denso y mucha vegetación. Normalmente cazan en manadas, abatiendo presas desprevenidas que se encuentran de paso. Prefieren atacar a objetivos solitarios, pero si están lo suficientemente

Desgarracarne

hambrientos o sobrepasan a un pequeño grupo, los desgarracarne también atacan.

Cuando la comida escasea, los desgarracarne se vuelven más audaces en sus cacerías. Encuentran un tramo de camino aislado utilizado por alguna caravana ocasional e intentan atacar mulas de carga rezagadas o incluso carretas con poca vigilancia. Aquellos que se han encontrado con manadas de desgarracarne y han sobrevivido juran que las criaturas preparaban emboscadas y coordinaban sus ataques.

Se sabe que algunas tribus salvajes de habitantes del bosque han domesticado a desgarracarnes para utilizarlos como guardianes. Su habilidad natural para camuflarse con su entorno, combinado con su innato sentido táctico, les hace ser especialmente mortales con vigilantes. También abundan rumores de algunos desgarracarnes utilizados como monturas, aunque las púas de la espalda de la criatura requerirán una silla especialmente construida para montar cómodamente.

Un desgarracarne medio mide 7' de altura y pesa unas 300 lb.

COMBATE

Los desgarracarnes prefieren comenzar los combates con su salto arrollador. Un desgarracarne intenta aterrizar sobre su objetivo, derribándolo al suelo para poder desgarrarlo lo más rápido posible. Si el objetivo no puede ser matado con un solo ataque de salto arrollador, el desgarracarne probablemente huirá y dejará que su veneno debilitante tenga una oportunidad de hacer su trabajo, regresando más tarde cuando la presa se encuentre debilitada.

Un desgarracarne no puede realizar su ataque de cola el mismo asalto que ataca con su mordisco.

Salto arrollador (Ex): cuando un desgarracarne carga, salta muy alto por encima de su presa, intentando derribarla al suelo. Esta aptitud funciona igual que el ataque especial de abalanzarse. Sin embargo, el increíble salto del desgarracarne hace que esta sea una aptitud especialmente mortal.

Cuando un desgarracarne carga contra un enemigo, puede realizar un ataque completo, incluyendo un ataque de desgarrar. Si un desgarracarne impacta con éxito y causa



daño a un objetivo de su tamaño o menor sobre el que se abalanza durante una carga, puede realizar un intento gratuito de derribo sin provocar ataques de oportunidad. Si el desgarracarne gana la prueba enfrentada de derribo, puede hacer inmediatamente una prueba de presa. Si tiene éxito, se considera al oponente apresado y derribado en el suelo debajo del desgarracarne. Cada asalto posterior, el desgarracarne puede infligir automáticamente daño por garra y desgarrar si realiza con éxito una prueba de presa contra el oponente derribado.

Si un desgarracarne falla la prueba enfrentada de derribo, no puede ser derribado como respuesta a su intento. Si derriba con éxito a su oponente pero falla la subsiguiente prueba de presa, el oponente aun se encuentra tendido en la casilla del desgarracarne, pero no esta apresado o derribado.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 14, daño inicial y secundario 1d6 Destreza. La CD de la salvación esta basada en la Constitución.

Desgarro (Ex): bonificador de ataque +2 cuerpo a cuerpo, daño 1d6 +2.

Habilidades: los desgarracarne poseen un bonificador racial +8 a las pruebas de Escondese y un bonificador racial +6 a las pruebas de Saltar. *El bonificador de esconderse aumenta hasta +10 en las zonas boscosas.

LOS DESGARRACARNE COMO COMPAÑEROS ANIMALES

Los druidas de 4.º nivel o mayor pueden elegir como compañero animal a un desgarracarne. Aplica al druida un ajuste de nivel -3 a efectos de determinar las características y aptitudes especiales del compañero.

DINOSAURIO, ESCUPIDOR ENGANOSO

Animal Pequeño

Dado de golpe: 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (natural +2, Destreza +5, tamaño +1), toque 16, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +1/-4

Ataque: picotazo +7 c/c (1d4-1)

Ataque completo: picotazo +7 c/c (1d4-1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: rociada de veneno

Cualidades especiales: esquiva asombrosa, olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +8, Vol +3

Características: Fue 9, Des 21, Con 13, Int 2, Sab 16, Car 14

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Escondese +9*, Juego de manos +10, Moverse sigilosamente +5*, Saltar +24

Dotes: Correr, Movilidad^A, Soltura con un arma^A

Entorno: bosques cálidos

Organización: solitario o manada (4-16)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 3-6 DG (Pequeño); 5-8 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura reptiliana bípeda tiene un cuerpo delgado y una cola similar a un látigo. Más pequeño que un mediano, posee

un par de manos hábiles, un pico afilado y unos grandes ojos absolutamente negros.

No todos los dinosaurios son gigantescas bestias que hacen retumbar el suelo a su paso. El escupidor engañoso se basa en su pequeño tamaño y en su agilidad natural para sobrevivir bajo la atención de sus primos mayores. Se le puede encontrar en cualquier lugar donde viven otros dinosaurios y son una molestia para todas las criaturas con las que se encuentran.

Los escupidores engañosos son ladrones naturales, devorando los huevos que hurtan de los nidos de otras especies. Sin embargo, se confunden fácilmente con los objetos manufacturados, tomándolos erróneamente por huevos de formas extrañas. Los viajeros deben tener cuidado con su tendencia a hurtar en los campamentos y robar mochilas, libros de conjuros y otros objetos de tamaño similar. Portan esos objetos hacia la jungla, hasta una distancia segura, antes de intentar desgarrarlos para obtener la preciada yema alimenticia que creen dentro. Muchos aventureros encuentran sus posesiones hechas trizas para cuando son capaces de recuperarlas de un perplejo escupidor.

En las tierras donde los humanos y los dinosaurios viven juntos, los escupidores engañosos son considerados una desafortunada necesidad. Aunque las criaturas se marchan con objetos que no están vigilados, aquellos que conocen las vías de los ciclos naturales se dan cuenta de la importancia del modesto escupidor engañoso. Al devorar los huevos de dinosaurios mayores, evitan que esas criaturas se reproduzcan demasiado y acaben con el entorno. En algunas culturas, el escupidor engañoso incluso es considerado como un símbolo de equilibrio y armonía con la naturaleza. Cualquiera que sea descubierto dañando a uno de esos pequeños dinosaurios en una de estas sociedades se encuentra rápidamente en el lado equivocado de un difícil malentendido cultural.

Un escupidor engañoso mide menos de 3' y pesa unas 30 lb.

COMBATE

Un escupidor engañoso no tiene interés alguno en luchar contra otras criaturas, sino que confía solamente en su sigilo para adquirir comida. Huye si es descubierto, ya sea para encontrar un lugar donde esconderse o simplemente para correr lo más rápido que pueda con sus ganancias conseguidas de mala manera. Si es acorralado, intenta cegar a sus perseguidores con su veneno y escapar. Un escupidor engañoso atacará con su pico solamente como último recurso. Cuando son grandes grupos son un poco más valientes, a veces descendiendo hacia un campamento o nido y llevándose todo lo que pueden.

Rociada de veneno (Ex): cuando es amenazado, un escupidor engañoso escupe un veneno corrosivo en un cono de 15' desde su boca. Contacto; Fortaleza CD 12; daño inicial ceguera 2d4 minutos; daño secundario 1d4 Con. El escupidor puede utilizar la rociada de veneno cada 1d4 asaltos. Los escupidores engañosos huirán de los oponentes cegados si pueden. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Esquiva asombrosa (Ex): un escupidor está acostumbrado a apartarse del camino de otros dinosaurios mayores. Posee la habilidad de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos lo hayan detectado. Conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso si es cogido desprevenido o golpeado por un enemigo invisible.

Habilidades: un escupidor engañoso tiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Obtiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Escondese y Moverse sigilosamente cuando se encuentra en terrenos boscosos.

LOS ESCUPIDORES ENGAÑOSOS COMO COMPAÑEROS ANIMALES

Un druida de 1.º nivel puede seleccionar un dinosaurio escupidor engañoso como compañero animal.

LOS DINOSAURIOS EN EBERRON

El mundo de Eberron nunca soportó una edad de hielo y, por consiguiente, los dinosaurios siguen constituyendo una parte vital de la ecología del planeta. En continentes civilizados como Khorvaire y Sarlona, los dinosaurios de tamaño Grande o menor son utilizados como ganado o monturas, mientras que los dinosaurios más grandes sobreviven solamente en zonas remotas o en cautividad. Dinosaurios de todos los tamaños vagan libremente por el continente salvaje de Xen'drik, mientras que en Argonessen son una fuente de comida para los dragones o sirven como montura a las tribus bárbaras adoradoras de los dragones.

DINOSAURIO GOLPEADOR SANGRIENTO

Animal Grande

Dado de golpe: 9d8+54 (94 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas), Ec 20'

CA: 19 (natural +10, tamaño +1), toque 9, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +6/+16

Ataque: mordisco +11 c/c (1d8+9 más 1d6 ácido o Carga poderosa 1d8+9 más 2d6 más 1d6 ácido)

Ataque completo: mordisco +11 c/c (1d8+9 más 1d6 ácido)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: chorro de sangre

Cualidades especiales: piel con púas, sangre cáustica, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +11, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 22, Des 11, Con 21, Int 2, Sab 10, Car 9

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +2, Escondese +2*

Dotes: Alerta, Carga poderosa^A, Dureza (3)

Entorno: desiertos templados

Organización: solitario, pareja o rebaño (5-8)

Valor de desafío: 6

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 10-18 DG (Grande); 19-27 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Este cuadrúpedo está recubierto con una gruesa piel de púas. Dos cuernos enormes brotan hacia atrás de su gigantesca cabeza.

Los golpeadores sangrientos se alimentan de vegetación e insectos grandes, a menudo excavando para escondese ante sus depredadores y sus presas.

Un golpeador sangriento mide unos 14' de largo y pesa unas 3.000 lb.

COMBATE

Un golpeador sangriento es el epítome de las defensas naturales resistentes. Gruesas placas con púas cubren todo su cuerpo, proporcionándole una excelente armadura natural y púas protectoras capaces de dañar a cualquier criatura que se aventure a atacarle. Las criaturas que le atacan son rociadas con la sangre

cáustica del dinosaurio, proporcionándole una disuasión adicional. Además, la criatura tiene un ataque poco común, ya que segrega sangre ácida por sus ojos. Habitualmente utiliza el chorro de sangre como medida defensiva cuando se enfrenta contra enemigos persistentes.

Chorro de sangre (Ex): cada 1d4 asaltos, un golpeador sangriento puede proyectar una línea de 30' con su sangre ácida como una acción estándar. Cualquiera dentro del área sufre 2d6 puntos de daño por ácido (Reflejos CD 19 mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Sangre cáustica (Ex): cualquier criatura que ataque con éxito a un golpeador sangriento con un arma cuerpo a cuerpo o un arma natural, sufre 1d6 puntos de daño debido a la sangre ácida de este. Las armas con alcance excepcional, como la lanza larga, no exponen a sus usuarios al peligro de la sangre cáustica.

Piel con púas (Ex): la gruesa piel de un golpeador sangriento posee púas defensivas. Cualquier criatura que ataque con éxito a un golpeador sangriento con un arma cuerpo a cuerpo o un arma natural, sufre 1d8+6 puntos de daño perforante y cortante por las púas. Las armas con alcance excepcional, como la lanza larga, no exponen a sus usuarios al peligro de la sangre cáustica.

Habilidades: *los golpeadores sangrientos consiguen un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondese cuando se entierran. Acechan justo bajo la superficie del suelo y sólo exponen sus ojos y la parte superior de la cabeza.

LOS GOLPEADORES SANGRIENTOS COMO MONTURAS

En los lugares donde los dinosaurios son utilizados como monturas, los golpeadores sangrientos son muy apreciados por sus capacidades defensivas. Los entrenadores y los jinetes deben tener gran cuidado cuando trabajan con estas criaturas debido a que su piel con púas y sus capacidades defensivas constituyen un desafío adicional.

Cuando intentan enseñar a un golpeador sangriento a llevar un jinete o a realizar tareas, el entrenador toma precauciones adicionales (incrementando el tiempo de entrenamiento un 50%) o utiliza el tiempo habitual (recibiendo un penalizador circunstancial de -4 a todas sus pruebas de Trato con animales para enseñarle, montarle o entrenarle).

Montar un golpeador sangriento también es un desafío. Todas las pruebas de Montar se realizan con una penalización circunstancial de -4. Además, un jinete requiere una silla de montar exótica especialmente fabricada. Si alguno es lo suficientemente estúpido como para montar a pelo a la criatura o sin una silla adecuada especialmente para este animal, sufre 1d8+6 puntos de daño cortante y perforante por las púas de la piel cuando se monte y cada vez que haya que realizar una prueba de Montar.

Capacidad de carga: una carga ligera para un golpeador sangriento es hasta 520 lb.; una carga media, 521-1.040 lb. y una carga pesada, 1.041-1.560 lb.

LOS GOLPEADORES SANGRIENTOS COMO COMPAÑEROS ANIMALES

Los druidas de 10.º nivel o mayor pueden elegir como compañero animal a un golpeador sangriento. Aplica al druida un ajuste de nivel -9 a efectos de determinar las características y aptitudes especiales del compañero.

DINOSAURIO, TITÁN DE COMBATE

Animal Enorme

Dado de golpe: 36d8+324 (486 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40' con barda de placas y mallas (8 casillas);
velocidad táctica terrestre 60'

CA: 35 (natural +20, barda de placas y mallas +7, tamaño -2),
toque 8, desprevenido 35

Ataque base/Presas: +27/+51

Ataque: mordisco +41 c/c (3d6+16)

Ataque completo: mordisco +41 c/c (3d6+16) y 2 garras +39
c/c (2d6+8) y púas de cola +39 c/c (2d6+8)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir

Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +29, Ref +22, Vol +15

Características: Fue 42, Des 11, Con 29, Int 2, Sab 13, Car 16

Habilidades: Avistar +20, Escuchar +11, Saltar +23

Dotes: Arrollar mejorado, Ataque múltiple, Ataque natural
mejorado (garra), Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque
poderoso, Competencia con armadura (ligera), Competencia
con armadura (mediana), Competencia con armadura (pesada),
Correr, Hendedura, Iniciativa mejorada,
Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Entorno: llanuras cálidas

Organización:

solitario o batallón

(4) (domesticados)

Valor de desafío: 16

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 37-48 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta gigantesca bestia reptiliana bípeda posee unas poderosas mandíbulas con unos dientes enormes. A lo largo de su espalda y su cola llena de púas tiene gruesas placas óseas. Una barda de placas y malla de acero recubre a la criatura, protegiéndola aún más; sobre la espalda de la criatura se puede apreciar una silla de montar.

Los dinosaurios titanes de combate son enormes bestias depredadoras criadas meticulosamente como híbridos de otros dinosaurios. Esto no ocurre normalmente; solamente se obtienen los poderosos titanes de combate mediante elaboradas técnicas de cría. Los reinos que poseen a los dinosaurios en sus ejércitos guardan celosamente los métodos de su creación, considerándolos un secreto de estado. Con la ferocidad de los más peligrosos carnívoros y la protección de los herbívoros más resistentes, un titán de combate es terrorífico de contemplar.

Los titanes de combate son entrenados desde su nacimiento para luchar portando un jinete y llevando bardas. Nadie excepto los jinetes más hábiles y de mayor confianza son elegidos para guiar a los titanes de combate a la batalla. Los ejércitos pueden reemplazar a los jinetes que mueren en batalla enseñando las señales al nuevo jinete, lo cual es crucial, ya que los titanes de combate casi siempre sobreviven a sus jinetes.

Los titanes de combate adultos miden unos 32' desde el hocico a la cola y se alzan hasta 12' de altura hasta sus hombros. Pesan más de 12 toneladas.

COMBATE

Los titanes de combate están bajo el control de su jinete en batalla; el jinete da a la montura órdenes como a cualquier otra montura entrenada para la guerra. Los guerreros montados sobre titanes de combate prefieren arrollar filas de tropas regulares en su camino mientras buscan máquinas de asedio enemigas u otros poderosos monstruos de batalla. Un jinete debe realizar una prueba de Montar para atacar mientras monta sobre un titán de combate, y normalmente necesita un arma de alcance para atacar a sus enemigos.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un titán de combate debe impactar con su mordisco a un oponente de, como máximo, una categoría de tamaño menor. A continuación, puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede intentar engullir al enemigo en el siguiente asalto.

Engullir (Ex): un titán de combate puede intentar engullir a un oponente apresado, siempre que sea como mínimo dos categorías de tamaño menor que el titán, mediante una prueba de presa. La criatura engullida sufre 2d8+12 puntos de daño contundente cada asalto y 12 puntos de daño por ácido debido al estómago del dinosaurio. Las criaturas engullidas también deben realizar un TS de Fortaleza CD 37 cada asalto o quedarán mareadas hasta su próxima acción (la CD de la salvación se basa en la Constitución).

Mientras está en el estómago, el oponente se sigue considerando apresado debido a los poderosos músculos digestivos del titán de combate.

Una criatura engullida puede abrirse camino cortando con un arma ligera perforante o cortante hasta infligir 30 puntos de daño al estómago (CA 18). Una vez que la criatura ha salido, la acción muscular cierra el agujero; cualquier otra criatura engullida debe abrirse camino por sus propios medios.

El estómago de un titán de combate Enorme puede contener 1 criatura Mediana, 2 Pequeñas, 8 Menudas, 32 Diminutas o 128 Minúsculas.

CÓMO ENTRENAR A UN TITAN DE COMBATE

Las técnicas para entrenar a uno de estos poderosos dinosaurios son guardadas tan celosamente como lo son sus métodos de crianza. Entrenar a un titán de combate

joven requiere unos seis meses de trabajo y una prueba de Trato con animales CD 28; un titán de combate no puede ser domesticado si alcanza la madurez sin haber sido entrenado.

Los titanes de combate son estériles por naturaleza y cada espécimen es producto de un cruce directo con otro dinosaurio. Como resultado, un titán de combate joven que aparece en el mercado libre obtiene cualquier precio que pueda pagar ese mercado, con frecuencia más de 100.000 po. Cualquier venta de este tipo, por descontado que atraerá la atención del reino del cual fue robada la criatura.

Un titán de combate no puede ser escogido como compañero animal, ni puede ser convocado mediante el conjuro *convocar aliado natural*.

Capacidad de carga: una carga ligera para un titán de combate es hasta 11.093 lb.; una carga media, 11.094-22.186 lb. y una carga pesada, 22.187-33.280 lb.



Titán de combate

RCM

DRACOTAURO

Esta criatura grande tiene el torso superior de un musculoso humanoide reptiliano. Con una de sus manos rematadas en garras sujeta firmemente una lanza. Sus ojos son negros y posee unos afilados y brillantes dientes. Su torso inferior parece el de un dragón sin alas, con unas enormes patas con garras y una cola llena de púas que se agita de un lado a otro.

Los dracotauros son astutos y despiadados depredadores incapaces de mostrar compasión alguna y tampoco esperan recibirla a cambio. Están cubiertos de la cabeza a los pies por una piel de duras escamas, cuya tonalidad abarca desde el verde al marrón.

Los machos tienen crestas ornamentadas en su cabeza, cuello y pecho, cuyas tonalidades van desde el rojo brillante hasta el púrpura oscuro. La cola de un dracotauro, de unos 4' de longitud, aunque la utilizan principalmente para equilibrarse, también puede servir en combate, ya que termina en unas desagradables púas.

Los dracotauros segregan un aceite corporal que mantiene lubricadas sus escamas y sus armaduras de cuero. Habitualmente portan lanzas afiladas.

Un dracotauro adulto mide unos 7' de alto y 10' de largo, pesando casi las 2.000 lb.

COMBATE

Los dracotauros superan fácilmente a sus enemigos utilizando emboscadas y tácticas de flanqueo. Los dracotauros, criaturas frías y calculadoras, suelen anunciar su presencia escupiendo gotas de fuego a sus enemigos mientras cargan hacia delante con sus lanzas. Durante el subsiguiente combate, los dracotauros se apoyan en su fuerza bruta y en sus múltiples ataques para derrotar a sus enemigos.

Escupir fuego (Sb): un dracotauro puede escupir una gota de fuego como acción estándar. Una vez que el dracotauro escupe, no puede volver a hacerlo en 1 minuto. El escupitajo del dracotauro es una sustancia adhesiva pegajosa que se inflama cuando se expone al aire, igual que el fuego de alquimista. Este escupitajo ardiente se considera un ataque de toque a distancia con un incremento de alcance de 20'.

Un impacto directo inflige 2d6 puntos de daño por fuego. Cada criatura a menos de 5 del lugar donde impactó el escupitajo recibe 1d4 puntos de daño por la salpicadura. Al contrario que el fuego de alquimista, el escupitajo de un dracotauro no continua ardiendo.

Habilidades: a causa de su cola, un dracotauro posee un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio, Saltar y Nadar.

LOS DRACOTAUROS BÁRBAROS

Los guerreros más temidos en una tribu dracotauro suelen ser bárbaros que utilizan su fuerza bruta para ostentar el poder.

El dracotauro bárbaro descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y los incrementos de características por DG: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

LA SOCIEDAD DE LOS DRACOTAUROS

Los dracotauros se congregan en pequeñas tribus nómadas. Los dracotauros respetan el poder por encima de todo y miden ese poder desde el punto de vista de fuerza bruta y de habilidad mágica arcana. Sus líderes suelen ser poderosos guerreros, hechiceros o ambos.

Aunque las tribus de dracotauros ocasionalmente luchan por la tierra, las tribus rivales se alían rápidamente cuando se enfrentan a una amenaza común externa. Los dracotauros también se alían con otras razas reptilianas, como los hombres lagarto y las nagas. Aunque no son muy devotos, los dracotauros consideran a los dragones auténticos como poderosas encarnaciones de los antiguos dioses y darán sus vidas al servicio de esas criaturas. Gran parte del conocimiento arcano de esta raza proviene de las antiguas enseñanzas de los dragones auténticos.

Los dracotauros no suelen permanecer lo suficiente en el mismo lugar como para justificar la construcción de edificaciones permanentes. Sin embargo, algunas tribus reclaman antiguas ruinas y las utilizan como santuario, lugar de entrenamiento o lugares neutrales de encuentro.

Los dracotauros y los centauros se desprecian mutuamente y muchos dracotauros sueñan con devorar la carne de un adversario centauro derrotado por ellos.

Combate

Los dracotauros bárbaros entran en un estado de furia inmediatamente tras entablar combate.

Furia (Ex): dos veces diarias, un dracotauro bárbaro puede entrar en un estado de furia que dura 10 asaltos. Los siguientes cambios permanecen en efecto mientras continúa en su estado de furia: CA 18 (toque 9, desprevenido 18); incremento de pg en 14; Atq +15 c/c (2d6+9/×3, hacha de batalla); Atq completo +13/+8 c/c (2d6+9/×3, hacha de batalla) y +13 (1d8+4/×3, hacha de mano) y +8 c/c (1d8+4, mordisco) y +8 c/c (1d8+13, coletazo); TS Fort +14, Vol +9; Fue 28, Con 24; Presa +20, Saltar +30, Nadar +11. Al final de esta furia el dracotauro queda fatiga durante el resto del encuentro.

Percibir trampas (Ex): un dracotauro bárbaro tiene un sentido intuitivo que le alerta del peligro de trampas, otorgándole un bonificador +1 a los TS de Reflejos y un bonificador de esquiva +1 a la CA contra ataques de trampas.

Esquiva asombrosa (Ex): un dracotauro bárbaro posee la habilidad de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos lo hayan detectado. Conserva su bonificador de Destreza a la CA incluso si es cogido desprevenido o golpeado por un enemigo invisible. Sin embargo, sigue perdiendo su bonificador de Destreza a la CA si es inmovilizado.

LOS DRACOTAUROS COMO PERSONAJES

Cuando no están cazando o protegiendo su territorio, muchos dracotauros estudian hechicería. Los dracotauros guerreros, exploradores y bárbaros también son habituales. Los dracotauros clérigos, aunque son raros, adoran a Tiamat y pueden escoger entre los dominios de Destrucción, Mal y Superchería.

Los personajes dracotauros poseen los siguientes rasgos raciales:



Dracotauro

	Dracotauro Dragón Grande	Dracotauro Bbr 4.º nivel Dragón Grande
Dado de golpe:	3d12+9 (28 pg)	3d12+15 más 4d12+20 (80 pg)
Iniciativa:	+1	+2
Velocidad:	50' (10 casillas)	60' (12 casillas)
CA:	17 (natural +5, tamaño -1, Destreza +1, armadura de cuero +2), toque 10, desprevenido 16	20 (tamaño -1, natural +5, Destreza +2, camisote de mallas de gran calidad +4), toque 11, desprevenido 20
Ataque base/Presa:	+3/+11	+7/+18
Ataque:	lanza +6 c/c (2d6+6/×3)	hacha de batalla +13 c/c (2d6+7/×3)
Ataque completo:	lanza +6 c/c (2d6+6/×3) y mordisco +1 c/c (1d8+2) y coletazo +1 c/c (1d8+6)	hacha de batalla +11/+6 c/c (2d6+7/×3) y hacha de mano +11 c/c (1d8+3/×3) y mordisco +6 c/c (1d8+3) y coletazo +6 c/c (1d8+10)
Frente/Alcance:	10'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	escupir fuego	escupir fuego, furia
Cualidades especiales:	inmunidad a los efectos mágicos de sueño y parálisis, visión en la oscuridad 60, visión en la penumbra	inmunidad a los efectos mágicos de sueño y parálisis, visión en la oscuridad 60, visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +6, Ref +4, Vol +5	Fort +12, Ref +6, Vol +7
Características:	Fue 18, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 11, Car 13	Fue 24, Des 15, Con 20, Int 10, Sab 12, Car 12
Habilidades:	Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Conocimiento de conjuros +4, Equilibrio +5, Escuchar +6, Intimidar +7, Nadar +8, Saber (arcano) +4, Saltar +16, Supervivencia +6, Usar objeto mágico +7	Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Conocimiento de conjuros +6, Equilibrio +5, Escuchar +10, Intimidar +11, Nadar +9, Saber (arcano) +6, Saltar +28, Supervivencia +10, Usar objeto mágico +7
Dotes:	Ataque poderoso, Voluntad de hierro	Ataque poderoso, Combate con dos armas, Voluntad de hierro
Entorno:	pantanos templados	pantanos templados
Organización:	grupo (2-3), banda (6-10 más 50% de no combatientes más 1 bárbaro de 3.º-6.º nivel) o tribu (30-60 más 50% de no combatientes más 2 bárbaros de 3.º-6.º nivel y 1 líder de 4.º-10.º nivel)	grupo (2-3), banda (6-10 dracotauros más 50% de no combatientes) o tribu (2 más 30-60 dracotauros más 50% de no combatientes y 1 líder de 4.º-10.º nivel)
Valor de desafío:	3	7
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente neutral maligno	normalmente neutral maligno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+5	+5

— +8 Fuerza, +2 Destreza, +6 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Carisma.

— Tamaño Grande: penalización -1 a la CA, -1 al ataque, -4 a las pruebas de Escondarse, bonificador +4 a las pruebas de presa, los límites de carga y levantamiento son el doble de los personajes Medianos.

— Frente/Alcance: 10'/5'

— Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.

— DG raciales: un dracotauro comienza con tres niveles de dragón, los cuales le proporcionan 3d12 DG, un ataque base de +3 y unos bonificadores a los TS de Fort +3, Ref +3 y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de dragón de un dracotauro le proporcionan puntos de habilidad igual a 6 × (6 + modificador Int). Sus habilidades clásicas son Averiguar intenciones, Avistar, Conocimiento de conjuros, Escuchar, Intimidar, Nadar, Saltar, Saber (arcano), Supervivencia y Usar objeto mágico. Gracias a su

cola, los dracotauros tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio, Saltar y Nadar.

— Dotes raciales: los DG de un dracotauro le conceden 2 dotes.

— Competencia con armas y armaduras: competencia con todas las armas naturales y todas las armas simples. Competencia con armadura ligera.

— Bonificador +5 de armadura natural.

— Armas naturales: mordisco (1d8) y coletazo (1d8).

— Ataques especiales (ver anteriormente): escupir fuego.

— Cualidades especiales (ver anteriormente): inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis.

— Idiomas automáticos: dracónico. Idiomas adicionales: cualquiera.

— Clase predilecta: hechicero.

— Ajuste de nivel: +5.

DRAGÓN ANGUILA COMBATE

Dragón Grande (acuático)

Dado de golpe: 14d12+70 (161 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 60'

CA: 27 (natural +18, tamaño -1), toque 9, desprevenido 27

Ataque base/Presa: +14/+26

Ataque: mordisco +21 c/c (4d8+12 o Carga poderosa 4d8+12 más 2d6)

Ataque completo: mordisco +21 c/c (4d8+12)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, engullir

Cualidades especiales: inmunidad a los efectos de sueño mágico y parálisis, olfato agudo, RD 5/adamantita, sentido ciego 30', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +9, Vol +10

Características: Fue 26, Des 11, Con 21, Int 8, Sab 12, Car 13

Habilidades: Averiguar intenciones

+18, Avistar +18, Engañar +18, Esconderse +13, Escuchar +18, Nadar +16

Dotes: Ataque poderoso, Carga poderosa^A, Embestida mejorada, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado

Entorno: aguas templadas

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 15-28 DG (Grande); 29-42 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Escamas plateadas brillan tras los musculosos flancos de esta criatura larga y delgada. Un dentado pico surge bajo unos ojos terriblemente inteligentes. Parejas de aletas terminadas en garras surgen bajo su vientre, mientras que una cresta recorre toda su espalda.

La única cualidad que tiene el dragón anguila es que no puede permanecer cerca de otros dragones anguila excepto cuando se aparean y crían a su prole. Un dragón anguila puede agujerear fácilmente el costado de un barco, devorando a la tripulación placenteramente mientras el barco se hunde. En grupo pueden llegar a destruir flotas enteras. Se sabe de capitanes que han negociado con dragones anguila para lograr que sus barcos pasen sin daño alguno, pero los dragones anguila tienen la reputación de ser grandes mentirosos y algunas tripulaciones que pensaban que estaban a salvo han desaparecido sin dejar ningún rastro.

Un dragón anguila mide unos 20' de longitud y pesa unos 1.000 lb.

Los dragones anguila hablan acuano y dracónico, y los especímenes más inteligentes hablan sajuaguín y común.

Un dragón anguila prefiere atacar barcos cargando contra ellos, abriendo agujeros en su costado bajo la línea de flotación para intentar hundirlos. Si un oponente es demasiado grande como para engullirlo, el dragón anguila intentará apresararlo y sumergirse con él, para ahogarlo.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud un dragón anguila debe impactar con un ataque de mordisco. A continuación puede intentar comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede intentar engullir al enemigo en el siguiente asalto (ver abajo).

Engullir (Ex): un dragón anguila puede intentar engullir a un oponente apresado, siempre que sea de tamaño Mediano o menor, mediante una prueba de presa. La criatura engullida sufre 1d8+8 puntos de daño aplastante cada asalto y 8 puntos de daño por ácido debido al estómago del dragón anguila. Una criatura engullida puede abrirse camino cortando con un arma ligera perforante o cortante hasta infligir 25 puntos de daño al estómago (CA 17). Una vez que la criatura ha salido, la acción muscular cierra el agujero; cualquier otra criatura engullida debe abrirse camino por sus propios medios. El estómago de un dragón anguila Grande puede contener 2 criaturas Medianas, 8 Pequeñas, 32 Menudas, 128 Diminutas o 512 Minúsculas.

Sentido ciego (Ex): un dragón anguila puede localizar a criaturas bajo el agua que se encuentren a menos de 30' por medios no visuales. Los oponentes que el dragón anguila no puede ver en realidad aún conservan la ocultación total contra el dragón anguila. Esta aptitud sólo funciona cuando el dragón anguila está bajo el agua.

Olfato agudo (Ex): un dragón anguila puede percibir a criaturas que se encuentren a menos de 180' gracias a su olfato, y puede detectar sangre en el agua hasta una milla de distancia.

Habilidades: un dragón anguila posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído y en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre que sea en línea recta.

LOS DRAGONES ANGUILA EN EBERRON

Los dragones anguila viven en los océanos de Eberon y se alimentan de los dragones tortuga y los barcos. Son más habituales en las islas al norte de Xen'drik, donde habitan los sajuaguín. La relación entre los dragones anguila y los sajuaguín no está clara. Los sajuaguín hablan de una alianza con las criaturas, pero los dragones anguila consideran claramente a los sajuaguín como servidores, o como esclavos, y como guardianes de sus tesoros.



Dragón anguila

DRAGÓN DE FURIA

Este gran reptil fuerte y musculoso camina a cuatro patas, con sus movimientos y su gracia felina contradiciendo su tamaño. Sus escamas de color rojo oscuro están astilladas y llenas de cicatrices, fruto de combates pasados. Su ceñudo rostro es una señal clara de su furia latente.

Los dragones de furia, criaturas dracónicas primitivas, tienen más en común con los animales grandes terribles y peligrosos que con los dragones auténticos. Aunque son capaces al menos de un razonamiento rudimentario, los dragones de furia siguen siendo animales en muchos sentidos. Egoístas y crueles, los dragones de furia personifican muchas de las peores cualidades de los dragones malignos. Algunos eruditos creen que los dragones de furia fueron creados deliberadamente como un intento de encontrar una montura con las temibles capacidades físicas de los dragones pero sin su inteligencia y sus capacidades mágicas. Los dragones de furia no almacenan tesoro, aunque aprecian las piedras preciosas... como aperitivo.

Los dragones de furia poseen escamas de color rojo oscuro mate y la constitución felina afín a todos los dragones. Al contrario que muchas criaturas dracónicas no tienen alas. Sin embargo, su fuerza y su tamaño les hacen especialmente rápidos comparados con la mayoría de las criaturas terrestres. Un dragón de furia típico puede crecer más de 12' de largo y puede llegar a pesar hasta 6.000 lb.

Los dragones de furia no hablan, pero entienden el idioma común y el dracónico, dentro de los límites de su inteligencia.



Dragón de furia

Abalanzarse (Ex): si un dragón de furia carga, puede realizar un ataque completo, incluyendo sus dos ataques de desgarrar y un ataque de inquietar si apresa a su enemigo.

Furia (Ex): cuatro veces al día, un dragón de furia puede entrar en un estado de furia sedienta de sangre que dura 11 asaltos. Los cambios siguientes permanecen en efecto mientras continúe enfurecido: CA 18 (toque 10, desprevenido 15); incremento de 28 pg; Atq. +18 c/c (1d8+15/19-20, garra); Atq. Completo +18 c/c (1d8+15/19-20, 2 garras) y +13 c/c (2d6+10, mordisco); TS Fort +17, Vol +15; Fue 31, Con 27; Saltar +33. Sin embargo, al contrario que un bárbaro, un dragón de furia no queda fatigado después de su estado de furia. Un dragón de furia puede terminar antes con su furia, pero casi nunca lo hace, incluso cuando todos sus enemigos están aparentemente derrotados.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +16, daño 1d8+13, incluyendo el ajuste por usar la dote Ataque poderoso.

Inquietar (Ex): cuando un dragón de furia aprese con su boca a un enemigo que tenga al menos una categoría de tamaño menor que el propio dragón, estremece instintivamente al enemigo, aturdiendo y desorientando a su víctima.

Cualquiera que esté apesadado por un dragón de furia debe realizar con éxito un TS de Fortaleza CD 25 o quedará aturrido durante 1 asalto. Un dragón de furia sólo puede utilizar esta aptitud en el primer asalto después de apresar a un enemigo. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Habilidades: los dragones de furia tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

COMBATE

Los dragones de furia son cazadores brutales e instintivos, escondiéndose y emboscando a sus víctimas siempre que les es posible. Aparte de esta técnica de caza instintiva, los dragones de furia abordan de manera simple las numerosas luchas que disputan durante sus violentas vidas. Cuando comienza el combate, un dragón de furia carga y se abalanza sobre el enemigo más cercano, desgarrando y dejando hecho jirones a su enemigo lo más rápido que pueda y lanzándose a por el siguiente enemigo. Habitualmente intenta abalanzarse y aturdir a su enemigo en el primer asalto de combate y entonces se enfurece en el siguiente asalto. Si se ve superado en combate, existen las mismas probabilidades de que un dragón de furia huya como de que luche hasta la muerte.

Un dragón de furia ataca normalmente utilizando su dote de Ataque poderoso, recibiendo una penalización de -5 al ataque y obteniendo un bonificador +5 al daño.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un dragón de furia debe impactar con su ataque de mordisco. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede utilizar tanto su furia como sus ataques de inquietar contra un enemigo apesadado.

DRAGÓN DE FURIA INFERNAL

Los príncipes demoníacos crían a veces poderosas versiones infernales de los dragones de furia para utilizarlos en sus ejércitos abisales. Estos monstruos feroces son aún más terroríficos que sus parientes ordinarios, combinando la furia dracónica con el vigor y la dureza demoníaca.

Combate

Un dragón de furia infernal ataca habitualmente utilizando su dote de Ataque poderoso, recibiendo una penalización -9 al ataque y obteniendo un bonificador +9 al daño.

Furia (Ex): cuatro veces al día, un dragón de furia infernal puede entrar en un estado de furia sedienta de sangre que dura 12 asaltos. Los cambios siguientes permanecen en efecto mientras continúe enfurecido: CA 18 (toque 10, desprevenido 15); incremento de 42 pg; Atq. +22 c/c (1d8+20/19-20, garra); Atq. Completo +22 c/c (1d8+20/19-20, 2 garras) y +14 c/c (2d6+15, mordisco); TS Fort +21, Vol +14; Fue 32, Con 28; Saltar +38. Sin embargo, al contrario que un bárbaro, un dragón de furia infernal no queda fatigado después de su estado de furia. Un dragón de furia infernal puede terminar antes con su furia, pero casi nunca lo hace incluso cuando todos sus enemigos están derrotados aparentemente.

	Dragón de furia Dragón Grande	Dragón de furia infernal Dragón Grande
Dado de golpe:	14d12+84 (175 pg)	21d12+147 más 21 (304 pg)
Iniciativa:	+7	+7
Velocidad:	60' (12 casillas)	60' (12 casillas)
CA:	20 (tamaño -1, Destreza +3, natural +8), toque 12, desprevenido 17	20 (tamaño -1, Destreza +3, natural +8), toque 12, desprevenido 17
Ataque base/Presa:	+14/+26	+21/+34
Ataque:	garra +16 c/c (1d8+13/19-20)*	garra +20 c/c (1d8+18/19-20)*
Ataque completo:	2 garras +16 c/c (1d8+13/19-20)* y mordisco +11 c/c (2d6+9)*	2 garras +20 c/c (1d8+18/19-20)* y mordisco +15 c/c (2d6+13)*
Frente/Alcance:	10'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento, furia, inquietar	agarrón mejorado, abalanzarse, castigar el bien, desgarramiento, furia, inquietar
Cualidades especiales:	inmunidad al sueño y parálisis, sentido ciego 30', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra	inmunidad al sueño y parálisis, RC 26, RD 10/magia, RE 10 (frío y fuego) 10, sentido ciego 30', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +15, Ref +12, Vol +10	Fort +19, Ref +15, Vol +13
Características:	Fue 27, Des 17, Con 23, Int 4, Sab 12, Car 10	Fue 28, Des 17, Con 24, Int 4, Sab 12, Car 10
Habilidades:	Avistar +15, Escondarse +9, Escuchar +15, Saltar +31, Moverse sigilosamente +13	Avistar +19, Escondarse +14, Escuchar +19, Saltar +36, Moverse sigilosamente +17
Dotes:	Ataque natural mejorado (garra), Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Iniciativa mejorada	Ataque natural mejorado (garra), Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Dureza mejorada, Hendedura, Iniciativa mejorada, Gran hendedura
Entorno:	bosques fríos	bosques fríos
Organización:	solitario o pareja,	solitario o pareja,
Valor de desafío:	9	13
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	normalmente caótico maligno	normalmente caótico maligno
Avance:	15-28 DG (Grande); 29-42 DG (Enorme)	22-28 DG (Grande); 29-42 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	-	-

Castigar el bien: una vez al día, un dragón de furia infernal puede realizar un ataque normal cuerpo a cuerpo para infligir 20 puntos de daño extra contra un enemigo bueno.

LOS DRAGONES DE FURIA COMO MONTURAS

Aunque son demasiado inteligentes como para ser entrenados con la habilidad Trato con animales, los dragones de furia en ocasiones pueden ser sobornados o amenazados para sirvan como monturas de jinetes extremadamente poderosos. Cabalgar sobre un dragón de furia, incluso sobre uno completamente intimidado, siempre es arriesgado y el jinete siempre debe estar preparado para tratar con los intentos del dragón de hacerse con el control o volverse contra su jinete. Controlar una montura es especialmente difícil cuando la criatura entra en furia; todas las pruebas de Montar mientras el dragón está enfurecido incrementan su CD en 10.

Un dragón de furia que sirva como montura y que esté entrenado para el combate cuesta al menos 15.000 po. Recompensas frecuentes a base de comida, bebida y piedras preciosas pueden mantener a un dragón de furia contento y relativamente leal. En general, el jinete de un dragón de furia debería esperar gastar entre 500 y 1.500 po al mes en la criatura si quiera mantener a la bestia contenta (o tan contenta como puede estar un dragón de furia).

LOS DRAGONES DE FURIA EN EBERRON

Los dragones de furia se pueden encontrar en grandes números en el continente de Argonnessen, estableciéndose en cavernas excavadas en riscos peligrosos cerca de la costa. También se les puede encontrar en un número alarmante en el continente de Khorvaire, peleando contra los dracos por el territorio. Los barcos de los principados de Lhazaar a veces llevan figuras talladas que parecen dragones de furia. Las criaturas son cazadas, respetadas y temidas por toda la costa oriental de Khorvaire. Las tribus bárbaras de Argonnessen utilizan a los dragones de furia como monturas.

LOS DRAGONES DE FURIA EN FAERÚN

Los dragones de furia pueblan varias cadenas montañosas en el Este inaccesible, sobre todo en las montañas del Capitel gigante en Narfell y en las montañas de la Quijada del dragón en Zhesk y Aglarond. Dragones de furia esclavizados sirven a varios magos rojos de Zhay. También se les han encontrado en gran cantidad al sur, tan lejos como las montañas Rechonsapo del Sheir oriental. Los mercaderes de Shiertalaran también ha avisado de dragones de furia en los Huesos de la sierpe, que atacan a las caravanas que se acercan a la ciudad de Kormul y a las embarcaciones que navegan por el río Talar.

DRAGÓN EMBOSCADOR

Dragón Mediano

Dado de golpe: 7d12+28 (73 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 30' (pobre)

CA: 18 (Destreza +2, natural +6), toque 2, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +7/+10

Ataque: mordisco +10 c/c (1d8+3 más veneno)

Ataque completo: mordisco +10 c/c (1d8+3 más veneno) y 2 garras +8 c/c (1d6+1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, veneno

Cualidades especiales: enlace telepático 30', inmunidad a la magia, efectos de dormir y parálisis, olfato, RC 16, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra,

Salvaciones: Fort +9, Ref +7, Vol +5

Características: Fue 16, Des 15, Con 18, Int 7, Sab 10, Car 9

Habilidades: Avistar +12, Escondarse +16, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +12

Dotes: Ataque en vuelo, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario, pareja o jauría (3-12)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 8-14 DG (Mediano); 15-21 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura dracónica, que tiene aproximadamente el tamaño de un humano adulto, posee rasgos distintivos lupinos, en lugar de los habituales rasgos felinos de los dragones tradicionales. Su mandíbula es alargada y poderosa, aunque parecen atrofiadas para su tamaño.

La mayoría de las criaturas perciben a los dragones emboscadores como a letales cazadores dracónicos de inteligencia limitada. Sin embargo, son criaturas sociales entre los de su propia especie. Los dragones emboscadores comparten la mentalidad del dragón clásico de acumular tesoro, pero una jauría no cree en la propiedad individual. Aunque un dragón emboscador pueda utilizar un objeto en un momento dado, la jauría posee el tesoro, y mañana podría usar ese objeto otro dragón emboscador.

Un dragón emboscador prefiere moverse a cuatro patas, utilizando sus alas de pequeño tamaño sólo cuando es necesario.

Un dragón emboscador típico suele pesar unas 200 lb. y mide 5' de largo. Sus escamas muestran tonos pálidos del gris o el negro.

Los dragones emboscadores pueden hablar común y dracónico, pero rara vez deciden hacerlo. Por el contrario, se comunican telepáticamente con los de su especie.

COMBATE

Los dragones emboscadores suelen acechar a su presa como una jauría coordinada. Comienzan utilizando su arma de aliento y concentran sus ataques en las criaturas afectadas, ignorando a las presas más rápidas que huyen.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez cada 1d4 asaltos, *ralentizar* (duración 7 asaltos), Voluntad CD 17 niega. Los dragones emboscadores son inmunes a las armas de aliento de otros dragones emboscadores. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Veneno (Ex): daño, Fortaleza CD 17, daño inicial y secundario 1d6 Des. La CD de la salvación se basa en la Destreza.

Enlace telepático (Ex): los dragones emboscadores comparten una consciencia comunal que les permite comunicarse telepáticamente con otros dragones emboscadores. Un grupo de dragones emboscadores a menos de 30' unos de otros están constantemente en contacto. Si uno es consciente de un peligro, todos lo son. Si uno en el grupo no está desprevenido, ninguno lo está. Ningún dragón emboscador en el grupo se considera flanqueado a menos que todos lo estén.

Habilidades: los dragones emboscadores tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse.



Dragón emboscador

ELEMENTAL DE LA TORMENTA

Una oscura nube tormentosa crepita con relámpagos y reverbera con un estruendo sordo de truenos.

Un elemental de la tormenta, la encarnación elemental de una tormenta viviente, muestra la misma naturaleza violenta y repentina de una tempestad. Casi nunca abandona su plano natal a menos que sea convocado o llamado, pero cuando lo hace es capaz de desplegar una gran destrucción.

Cuando no se encuentran en el plano Elemental del aire, los elementales de la tormenta buscan las corrientes naturales y son felices en mitad de una rugiente tormenta eléctrica.

Los elementales de la tormenta hablan aurano, pero pocas veces deciden hacerlo. La voz de un elemental de la tormenta es como un trueno distante.

COMBATE

Los elementales de la tormenta son muy fogosos, pero prefieren luchar en terreno abierto, en zonas agrestes, donde puede evitar los obstáculos volando. Permanecen en el aire siempre que es posible, manteniéndose fuera del alcance de sus enemigos. Su aptitud especial de truenos y relámpagos les proporcionan un ataque a distancia del que carecen la mayoría de los demás elementales.

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas reciben una penalización de -1 al ataque y al daño contra un elemental de la tormenta.

Descarga (Sb): una vez por asalto, como acción gratuita, un elemental de la tormenta puede infligir una descarga eléctrica a un solo enemigo a menos de 10'. Este ataque inflige daño eléc-

trico no letal a los adversarios vivos (Fortaleza mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Tamaño	Altura	Peso	CD Fortaleza	Daño
Pequeño	4'	4 lb.	12	1d4
Mediano	8'	8 lb.	14	2d4
Grande	16'	16 lb.	18	4d4
Enorme	32'	32 lb.	24	8d4
Anciano	36'	40 lb.	26	10d4
Mayor	40'	48 lb.	28	12d4

Truenos y relámpagos (Sb): una vez por minuto, como una acción de asalto completo, un elemental de la tormenta puede emitir una explosión de truenos junto con relámpagos.

El trueno inflige daño sónico (consulta la tabla) a todas las criaturas a 60' o menos del elemental de la tormenta.

El relámpago es una línea de 120' que inflige daño eléctrico (consulta la tabla). Un TS de Reflejos reduce este daño a la mitad.

La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Tamaño	CD salvación	Daño sónico	Daño Eléctrico
Pequeño	12	1d6	2d6
Mediano	14	2d6	4d6
Grande	18	4d6	8d6
Enorme	24	8d6	16d6
Anciano	26	10d6	21d6
Mayor	28	12d6	24d6

Curación eléctrica y sónica (Ex): los elementales de la tormenta no reciben daño de ataques eléctricos o sónicos. Por el contrario, cualquier ataque eléctrico, como *contacto electrizante* o *relámpago zigzagueante*, o cualquier ataque sónico, como *explosión de sonido*, dirigido contra un elemental de la tormenta le cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que hubiese causado el ataque. El elemental de la tormenta no puede curarse atacándose a sí mismo.

LOS ELEMENTALES DE LA TORMENTA EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los elementales de la tormenta azotan el plano de Kythri, donde domina el caos. Los elementales de la tormenta encontraron su camino hacia Eberron en cualquier momento en que Kythri y el plano Material coexistieron. Los gnomos de Zilargo y los drow de Xen'drik utilizan ocasionalmente a elementales de la tormenta atados para alimentar vehículos y objetos mágicos, una actividad peligrosa dado el carácter temperamental de los elementales. El 15 de lharvion del 997 AR, en la ciudad de Puerto Trolan, el intento fallido de atar un elemental de la tormenta a un barco volador de la casa Lyrandar acabó con la muerte de cuatro artesanos mágicos gnomos y causó daños irreparables al barco.

CÓMO CONVOCAR ELEMENTALES DE LA TORMENTA

Los elementales de la tormenta se pueden añadir a la lista de criaturas que pueden ser convocadas utilizando los conjuros de *convocar monstruo* y *convocar aliado natural*, como se muestra en la tabla inferior.

Elemental	Lista de conjuros
Pequeño	<i>Convocar monstruo</i> IV, <i>convocar aliado natural</i> III
Mediano	<i>Convocar monstruo</i> VI, <i>convocar aliado natural</i> V
Grande	<i>Convocar monstruo</i> VII, <i>convocar aliado natural</i> VI
Enorme	<i>Convocar monstruo</i> VIII, <i>convocar aliado natural</i> VII
Mayor	<i>Convocar monstruo</i> IX, <i>convocar aliado natural</i> VIII



Elemental de la tormenta

	Elemental de la tormenta, Pequeño Elemental Pequeño (aire, extraplanario)	Elemental de la tormenta, Mediano Elemental Mediano (aire, extraplanario)	Elemental de la tormenta, Grande Elemental Grande (aire, extraplanario)
Dado de golpe:	2d8 +2 (11 pg)	4d8+8 (26 pg)	8d8+32 (68 pg)
Iniciativa:	+2	+5	+4
Velocidad:	20' (4 casillas), V1 40' (perfecto)	30' (6 casillas), V1 60' (perfecto)	40' (8 casillas), V1 80' (perfecto)
CA:	14 (natural +1, Destreza +2, tamaño +1), toque 13, desprevenido 12	15 (natural +4, Destreza +1), toque 11, desprevenido 14	16 (natural +7, tamaño -1), toque 9, desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+1/-3	+3/+5	+6/+16
Ataque:	golpetazo +4 c/c (1d4 más 1d4 electricidad)	golpetazo +5 c/c (1d6+2 más 1d6 electricidad)	golpetazo +11 c/c (1d8+6 más 1d8 electricidad)
Ataque completo:	golpetazo +4 c/c (1d4 más 1d4 electricidad)	golpetazo +5 c/c (1d6+2 más 1d6 electricidad)	2 golpetazos +11 c/c (1d8+6 más 1d8 electricidad)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	descarga, truenos y relámpagos	descarga, truenos y relámpagos	descarga, truenos y relámpagos
Cualidades especiales:	curación eléctrica y sónica, maestría del aire, rasgos de elemental, visión en la oscuridad 60'	curación eléctrica y sónica, maestría del aire, rasgos de elemental, visión en la oscuridad 60'	curación eléctrica y sónica, maestría del aire, rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +1, Ref +5, Vol +0	Fort +3, Ref +5, Vol +1	Fort +6, Ref +6, Vol +2
Características:	Fue 10, Des 15, Con 12, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 14, Des 13, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	Fue 22, Des 11, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +5, Escuchar +3	Avistar +6, Escuchar +5	Avistar +8, Escuchar +7
Dotes:	Alerta, Sutileza con un arma ^A	Alerta, Iniciativa mejorada	Alerta, Luchar a ciegas, Iniciativa mejorada
Entorno:	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire
Organización:	solitario	solitario	
Valor de desafío:	2	4	6
Tesoro:	no	no	no
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	3 DG (Pequeño)	5-7 DG (Mediano)	
Ajuste de nivel:	-	-	-

	Elemental de la tormenta, enorme Elemental Enorme (aire, extraplanario)	Elemental de la tormenta, mayor Elemental Enorme (aire, extraplanario)	Elemental de la tormenta, anciano Elemental Enorme (aire, extraplanario)
Dado de golpe:	16d8+96 (168 pg)	21d8+126 (220 pg)	24d8+144 (252 pg)
Iniciativa:	+3	+4	+5
Velocidad:	50' (10 casillas), V1 100' (perfecto)	50' (10 casillas), V1 100' (perfecto)	50' (10 casillas), V1 100' (perfecto)
CA:	17 (natural +10, Destreza -1, tamaño -2), toque 7, desprevenido 17	22 (natural +14, tamaño -2), toque 8, desprevenido 22	24 (natural +15, Destreza +1, tamaño -2), toque 9, desprevenido 23
Ataque base/Presa:	+12/+30	+15/+34	+18/+37
Ataque:	golpetazo +20 c/c (2d6+10 más 2d6 electricidad)	golpetazo +24 c/c (3d6+11 más 2d6 electricidad)	golpetazo +27 c/c (3d6+11/19-20 más 2d6 electricidad)
Ataque completo:	2 golpetazos +20 c/c (2d6+10 más 2d6 electricidad)	2 golpetazos +24 c/c (3d6+11 más 2d6 electricidad)	2 golpetazos +27 c/c (3d6+11/19-20 más 2d6 electricidad)
Frente/Alcance:	15'/15'	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	descarga, truenos y relámpagos	descarga, truenos y relámpagos	descarga, truenos y relámpagos
Cualidades especiales:	curación eléctrica y sónica, maestría del aire, rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad 60'	curación eléctrica y sónica, maestría del aire, rasgos de elemental, RD 10/-, visión en la oscuridad 60'	curación eléctrica y sónica, maestría del aire, rasgos de elemental, RD 10/-, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +11, Ref +11, Vol +5	Fort +13, Ref +14, Vol +7	Fort +14, Ref +17, Vol +8
Características:	Fue 30, Des 9, Con 22, Int 6, Sab 11, Car 11	Fue 32, Des 11, Con 22, Int 8, Sab 11, Car 11	Fue 32, Des 13, Con 22, Int 10, Sab 11, Car 11
Habilidades:	Avistar +12, Escuchar +11	Avistar +14, Escuchar +14	Avistar +29, Escuchar +29
Dotes:	Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Reflejos rápidos	Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Reflejos rápidos	Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Luchar a ciegas, Reflejos rápidos
Entorno:	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire	plano Elemental del aire
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de desafío:	8	10	12
Tesoro:	no	no	no
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	17-20 DG (Enorme)	22-23 DG (Enorme)	25-48 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	—	—	—

ENJAMBRE RESPLANDECIENTE

Fata Minúscula (enjambre)

Dado de golpe: 11d6+3 (41 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 5' (1 casilla); V1 50' (perfecta)

CA: 24 (Destreza +6, tamaño +8), toque 24, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +5/-

Ataque: enjambre (3d6)

Ataque completo: enjambre (3d6)

Frente/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales: distracción, iluminación deslumbrante

Cualidades especiales: inmunidad al daño de las armas, mente colectiva, rasgos de enjambre, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +15, Vol +11

Características: Fue 1, Des 22, Con 11, Int 7, Sab 15, Car 18

Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +16, Diplomacia +6, Esconderse +36, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +13

Dotes: Dureza, Gran fortaleza, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Entorno: bosques templados

Organización: solitario, grupo (2-4) o colonia (5-8)

Valor de desafío: 8

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Espías a una criatura élfica desnuda que brilla y sólo mide 4" de altura. Está balanceándose sobre una hoja y, mientras la estás contemplando, extiende unas alas como las de las libélulas. De repente, miles de esas fatas brillantes salen volando de sus escondites cercanos, llenando el aire con un gran zumbido y una cacofonía de agudas vocecillas. Forman una nube de luz multicolor que avanza en tropel hacia ti.

Los resplandecientes son fatas minúsculas, casi carentes de mente, que se alimentan de polen. Aunque individualmente inofensivos, los resplandecientes no suponen más problema que unos gorriones.

Los resplandecientes forman enjambres cuando están sometidos a una gran tensión. Las causas más habituales son la falta de fuentes de comida, la pérdida de su hábitat o ser cazados en exceso por los depredadores. Los resplandecientes se reúnen en enjambres sobre todo para mover toda la población a otra localización, pero un enjambre también desarrolla una inteligencia de grupo agresiva que a veces busca vengarse de aquello que haya provocado su tensión.

Un resplandeciente se asemeja a un elfo de 4" de altura con alas de libélula. Su piel y su pelo son del mismo color que el brillo que

emite, que puede ser de cualquier color del arco iris. Un resplandeciente pesa 1 oz.

Los resplandecientes hablan silvano.

COMBATE

Un enjambre resplandeciente suele volar alrededor de un enemigo, fuera de su alcance, para hipnotizarle antes de aislarlo y atacarlo. Una plaga resplandeciente inflige 3d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento.

Iluminación deslumbrante (Sb): cada resplandeciente dentro de un enjambre brilla con alguno de los colores del arco iris. Cuando los miembros de un enjambre concentran este brillo, el enjambre emite una luz equivalente a la de un conjuro *luz del día*. Esta iluminación deslumbra a cualquier criatura que utilice la visión, tenga los ojos abiertos (esté o no esté mirando al enjambre resplandeciente) y se encuentre dentro de un radio de 60'.

Más aún, la pauta lumínica y el movimiento del enjambre son hipnóticos. Con la simple visión de un enjambre resplandeciente iluminado, una criatura que se encuentre a menos de 300' debe realizar un TS de Voluntad CD 19 o quedará fascinada mientras el enjambre esté a la vista. Cualquier amenaza potencial permite realizar otro TS contra el efecto y una amenaza obvia libera automáticamente a la criatura de este efecto,

como si fuese sacudida con fuerza. Cualquier criatura que realice con éxito su salvación es inmune a la forma hipnótica del enjambre resplandeciente durante 1 minuto. Esta es una aptitud enajenadora. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Un enjambre resplandeciente puede activar o desactivar su iluminación deslumbrante como una acción estándar. No puede esconderse (automáticamente falla las pruebas de Esconderse) mientras

muestra la iluminación deslumbrante.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al daño de un enjambre resplandeciente que comience su turno con un enjambre en su casilla, queda mareada durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 15 anula el efecto. Incluso después de realizar una salvación con éxito, lanzar o concentrarse en conjuros dentro del área de un enjambre requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia o concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Mente colectiva (Ex): un enjambre resplandeciente que tenga al menos 1 punto de golpe por DG (11 puntos de golpe para un enjambre resplandeciente normal) forma una mente colectiva, obteniendo una puntuación de Inteligencia de 7. Cuando un enjambre resplandeciente queda reducido a menos de este umbral de puntos de golpe, su Inteligencia se reduce a 1. Este cambio reduce sus modificadores de habilidad a los siguientes valores: Averiguar intenciones +2, Avistar +2, Diplomacia +4, Esconderse +36, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +6.



Enjambre resplandeciente

ENREDADERA NOCTURNA

Planta Grande

Dado de golpe: 15d8+135 (202 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 10' (2 casillas)

CA: 27 (natural +15, tamaño -1, Destreza -2, desvío +5), toque 12, desprevenido 27

Ataque base/Presa: +11/+29

Ataque: golpetazo +24 c/c (2d8+14)

Ataque completo: 3 golpetazos +24 c/c (2d8+14)

Frente/Alcance: 10'/20'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, canción desesperante, explosión de viento, maldición mortal

Cualidades especiales: gracia sacrílega, rasgos de planta, RD 10/cortante, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +23, Ref +8, Vol +14

Características: Fue 39, Des 6, Con 29, Int 12, Sab 14, Car 21

Habilidades: Avistar +12, Escondarse +7*, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +8, Saber (naturaleza) +10

Dotes: Aguante, Ataque poderoso, Duro de pelar, Luchar a ciegas, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

Entorno: pantanos templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 12

Tesoro: monedas estándar, bienes no, objetos estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 16-24 DG (Grande); 25-48 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Ves un gran árbol negro sin hojas, caracterizado por unas formas inquietantes y antinaturales. Irradia un desasosiego sombrío, pesadillas y dolor.

Mucho antes de que los desafortunados viajeros de los más remotos y desamparados pantanos vislumbren la horrible figura de una enredadera nocturna, escuchan su melancólica y hechizante canción. Los sonidos de su canción, similares a gemidos fantasmales, suenan un poco distintos para cada viajero. Para algunos, la canción de una enredadera nocturna se parece a una mujer llorando. Para otros, se asemeja más a un viento helado soplando sobre un cementerio desolado. Casi siempre, la canción desesperante de una enredadera nocturna es el sonido más doloroso que cada viajero puede imaginar.

Las enredaderas nocturnas subsisten en los pantanos más inhóspitos, alimentándose de los restos putrefactos de las criaturas y los viajeros atraídos por su canción despe-

rante. Una enredadera nocturna típica mide 15' de altura y pesa 600 lb.

Las enredaderas nocturnas raramente hablan, pero comprenden común, élfico y silvano.

COMBATE

Una enredadera nocturna, cuando busca víctimas, emite su canción desesperante para atraer presas hacia ella. Cuando aquellos atraídos por la canción se encuentran dentro de su radio de acción, una enredadera nocturna utiliza su aptitud sortilega de asesino fantasmal. Una enredadera nocturna emplea su poderosa ataque de golpetazo sólo si los oponentes sobreviven a la ilusión. La criatura utiliza sus aptitudes sortilegas de enmarañar y oscuridad profunda para evitar que los oponentes escapen. Cuando una verdadera nocturna se siente amenazada, utiliza su ataque de viento y su aptitud sortilega de miedo.

Maldición mortal (Sb): matar a una enredadera nocturna conlleva provocar una maldición parecida a la lanzada por un conjuro de *pesadilla*. La criatura que inflige el golpe mortal, debe realizar un TS de Voluntad CD 22 para evitar ser maldecido con horribles e inquietantes pesadillas que impiden que duerma y descansa, además de sufrir 1d10 puntos de daño. La víctima queda fatigada e incapaz de preparar conjuros arcanos durante las próximas 24 horas. Las pesadillas y el daño resultante afectan a la víctima cada noche hasta que la maldición sea extirpada o la víctima muera. Si se quita la maldición, la víctima permanece fatigada otras 24 horas más.

Un conjuro de *deseo limitado* o magia más poderosa lanzada mientras el sujeto es víctima de una pesadilla es la única manera de extirpar la maldición mortal de una enredadera nocturna. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Si la víctima de una enredadera nocturna muere y es enterrada, una nueva enredadera nocturna surgirá un mes más tarde del lugar donde está enterrado el cuerpo. Mientras la criatura está desarrollándose, un retoño de enredadera nocturna aparece en la tumba; la criatura parece ser una planta normal (carente de inteligencia) hasta que alcanza la madurez.

Canción desesperante (Sb): cada tarde, una enredadera nocturna emite un sonido lastimoso que inspira melancolía y desesperación en todas las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 6 o más y que se encuentren dentro de un radio de 50' por DG de la enredadera nocturna. Aquellos que fallen un TS de Voluntad CD 22 son afectados como si estuviesen bajo los efectos del conjuro *deseperación aplastante* y deben descubrir la fuente de su pena (la enredadera nocturna), hasta el punto de dejar de lado todas sus demás tareas o necesidades, incluyendo comer o dormir. Si está impedida físicamente y no puede buscar a la enredadera



Enredadera nocturna

dera nocturna, una víctima de esta canción desesperante pierde 1d10 puntos de golpe cada tarde hasta que muera o desaparezca el encantamiento. Colocar a una víctima fuera de la zona afectada por la canción de una enredadera nocturna no acaba con el encantamiento.

La canción desesperante deja de afectar a un sujeto en el asalto posterior en el que la enredadera nocturna realice un ataque de golpetazo contra este. Para quitar los efectos de una canción desesperante antes de su ataque, se debe utilizar un *deseo limitado* o alguna magia más poderosa. Los conjuros *disipar magia* o *disipar el mal* no pueden quitar el encantamiento. Sin embargo, un bardo de 12.º nivel utilizando el rasgo de clase *canción de libertad* puede otorgar al sujeto un segundo TS de Voluntad. La muerte de una enredadera nocturna siempre acaba con el encantamiento. El nivel de lanzador de una enredadera nocturna es igual a sus DG a efectos de su actitud de canción desesperante. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *asesino fantasmal*, *asolar* (CD 20), *enmarañar*, *miedo* (CD 19), *oscuridad profunda*. Nivel de lanzador 10.º.

Gracias sacrílega (Sb): una enredadera nocturna añade su modificador de Carisma como bonificador a todos sus TS y lo añade como bonificador de desvío a su CA.

Explosión de viento (Sb): la aptitud de explosión de viento de una enredadera nocturna es parecida al conjuro *ráfaga de viento*. La criatura puede utilizar su explosión de viento como acción gratuita, pero sólo lo hace cuando se siente amenazada. Un fuerte viento con la fuerza de un vendaval (50 millas por hora) emana desde la enredadera en todas direcciones, hasta un alcance de 120'. Todos los demás efectos de la explosión de viento son iguales que los del conjuro *ráfaga de viento*. Cualquier criatura dentro del área de efecto puede evitarlo con un TS de Fortaleza CD 22. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Si una enredadera nocturna es atacada con fuego, utiliza su explosión de viento para extinguir las llamas.

Habilidades: *Las enredaderas nocturnas ganan un bonificador racial +16 a las pruebas de Escondarse en pantanos o donde crezcan otros árboles y vegetación.

ENREDADERA NOCTURNA VENERABLE

Planta Enorme

Dado de golpe: 25d8+300 (412 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 10' (2 casillas)

CA: 38 (natural +26, tamaño -2, Destreza -2, desvío +6), toque 12, desprevénida 38

Ataque base/Presa: +18/+43

Ataque: golpetazo +33 c/c (4d6+17)

Ataque completo: 6 golpetazos +33 c/c (4d6+17)

Frente/Alcance: 15'/25'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, canción desesperante, explosión de viento, maldición mortal

Cualidades especiales: gracia sacrílega, rasgos de planta, RD 15/cortante, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +32, Ref +12, Vol +19

Características: Fue 45, Des 6, Con 34, Int 12, Sab 16, Car 23

Habilidades: Avistar +18, Escondarse +6*, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +8, Saber (naturaleza) +18, Supervivencia +17 (+19 en la superficie)

Dotes: Aguante, Armadura natural mejorada (3), Ataque poderoso, Duro de pelar, Luchar a ciegas, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

Entorno: pantanos templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 20

Tesoro: monedas estándar, bienes no, objetos estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 26-48 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Las enredaderas nocturnas viven una cantidad indefinida de tiempo. Algunos dicen que la edad de los especímenes más antiguos se puede contar en milenios. Alimentándose de la desesperación, el miedo y los cuerpos de las víctimas durante cientos de siglos han hecho que las enredaderas nocturnas venerables crezcan hasta una altura de 30' o más, convirtiéndose en un espectáculo horrible y desalentador para los mortales. Cada una pesa 4.500 lb. y hablan común, élfico y silvano.

COMBATE

Además de las capacidades especiales y las cualidades inherentes de los especímenes más jóvenes, una enredadera nocturna posee un arsenal de poderes y aptitudes sortilegas mucho más mortales. Esta criatura utiliza sus aptitudes sortilegas antes de valerse de sus poderosos ataques de golpetazo. La CD de la salvación (CD 28) para la maldición mortal, canción desesperante y explosión de viento de una enredadera nocturna venerable están ajustadas por su mayor puntuación en Carisma y sus DG incrementados.

Aptitudes sortilegas: 5/día: *asesino fantasmal* (CD 20); 3/día: *asolar* (CD 21), *círculo de muerte* (CD 22), *enmarañar* (CD 17), *locura* (CD 23) *miedo* (CD 20), *oscuridad profunda*; 1/día: *némesis inexorable* (CD 25). Nivel de lanzador 20.º.

LAS ENREDADERAS NOCTURNAS EN EBERRON

Los exploradores de los confines de Eldeen han oído y sentido la canción desesperante de las enredaderas nocturnas en sus bosques. Estas enredaderas nocturnas buscan las tumbas intactas y cubren de vegetación los túmulos de los druidas malignos y de los reyes bárbaros que gobernaron esta tierra en tiempos antiguos. Enredaderas nocturnas mucho más antiguas se pueden encontrar por Xen'drik, arraigando en las ciclópeas ruinas de las ciudades desaparecidas de los gigantes, con sus canciones desesperantes atrayendo a los exploradores a una muerte rápida.

LAS ENREDADERAS NOCTURNAS EN FAERÚN

El horrible lamento de las enredaderas nocturnas se ha escuchado en las profundidades de los bosques de Cormanzhor, pero las enredaderas nocturnas no son amigas de los elfos o de cualquier criatura que habite el antiguo bosque. Habitan los lugares más oscuros, arraigando cerca de las tumbas de los reyes elfos, los templos caídos y los huesos de dragones exterminados. Las enredaderas nocturnas amenazan incluso a los viajeros que buscan las ruinas de Myt Drannor. La canción de la enredadera nocturna se puede escuchar tan al oeste como la marca argétea, especialmente en el bosque Lejano cerca de lugares abandonados como la tumba de Masulk y la Perdición de Térym.

ESCARABAJO DE DIFUNTOS

Sabandija Grande

Dado de golpe: 12d8+72 (126 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 50' (10 casillas), Ec 10'

CA: 24 (natural +15, tamaño -1), toque 9, desprevenido 24

Ataque base/Pres: +9/+21

Ataque: garra +17 c/c (2d8+8)

Ataque completo: 2 garras +17 c/c (2d8+8) y mordisco +14 c/c (1d8+4)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: campanada sónica, desgarrar 4d8+12, estremecer la tierra, pisotear 4d6+12

Cualidades especiales: curación sónica, inmunidad al sonido, olfato, rasgos de sabandija, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +6, Vol +4

Características: Fue 26, Des 10, Con 23, Int -, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10, Equilibrio +8, Saltar +16

Dotes: Alerta^A, Ataque múltiple^A, Ataque natural mejorado (garra)^A, Reflejos rápidos^A, Soltura con un arma (garra)^A

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o colonia (3-12)

Valor de desafío: 10

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Esta criatura, similar un escarabajo de 10 patas, posee un duro caparazón de color rojo brillante. Dos garras retorcidas chasquean en el aire delante de sus cuatro pequeños ojos negros y de sus mandíbulas dentadas afiladas. Estas se encuentran bajo una gran protuberancia que parece una campana hecha de quitina, de cuyo interior puedes oír un leve gorjeo agudo.

Los escarabajos de difuntos son una variedad de escarabajos gigantes que mutaron hace mucho tiempo por la sobreexposición a la magia de transmutación y a la energía sónica. Desde su creación original, esta sabandija de 12 patas ha prosperado en colonias subterráneas, construyendo inmensas y enrevesadas estructuras de túneles complejos, similares a los hormigueros. El caparazón rojo y negro de un escarabajo de difuntos parece que esconda unas alas, pero en realidad sólo es una armadura resistente. Dos miembros articulados, ágiles y con garras retorcidas surgen a cada lado del par de grandes mandíbulas. Encima de la cabeza del escarabajo de difuntos hay una protuberancia similar a un cuerno con la forma del pabellón de una enorme trompeta, estrechándose por encima de los hombros de la criatura y ensanchándose sobre sus

mandíbulas afiladas. Sus cuatro ojos negros de insectoide están ubicados en una capa de quitina situada justo bajo este cuerno. Esencialmente, la criatura carece de una auténtica cabeza: en su lugar se encuentra el largo cuerno, el cual gorgojea y suena cuando el escarabajo de difuntos se comunica con otros escarabajos.

Los escarabajos de difuntos, como la mayoría de las sabandijas, son cazadores que carecen de mente. Viven para aparearse y expandir sus colonias, fundando nuevas comunidades cuando una colonia ha crecido demasiado para una zona (habitualmente cuando una colonia tienen más de 50 miembros). Los escarabajos de difuntos también son conocidos por ser utilizados como monturas por las razas de la Infraoscuridad. Los grandes trasgos los han domesticado en el pasado, así como algunas tribus orcas. Estos grupos saben que los escarabajos de difuntos son más eficaces en grandes números y unidades de jinetes montados sobre escarabajos de difuntos a veces forman unidades de combate de élite en ciertas tribus o ciudades.

Un escarabajo de difuntos habitualmente mide unos 9' de largo y pesa cerca de 1.500 lb.

COMBATE

Los escarabajos de difuntos luchan en grupo utilizando su aptitud de estremecer la tierra, intentando derribar a todos los enemigos que puedan. Entonces se lanzan a embestir y pisotear a cualquier enemigo que puedan antes de atacarle con sus garras, mordiscos y ataques de desgarrar. Las criaturas solamente utilizan

su ataque de campanada sónica si es necesario. Aunque son sabandijas carentes de mente, los escarabajos de difuntos luchan con una cierta astucia salvaje, quizá como resultado de los antiguos experimentos de transmutación que los crearon.

Desgarro (Ex): si un escarabajo de difuntos impacta con sus dos ataques de garra, desgarrar la carne de su oponente. Este ataque inflige automáticamente 4d8+12 puntos de daño adicional.

Estremecer la tierra (Ex): un escarabajo de difuntos puede canalizar parte de la energía sónica del interior de su cuerpo realizando golpeando rítmicamente contra el suelo como una acción estándar. Cualquier criatura a 5' o menos del escarabajo de difuntos cuando use

esta actitud, debe realizar un TS de Reflejos CD 24 o caerá el suelo debido a las sacudidas y las vibraciones. Los escarabajos de difuntos son inmunes a los estremecimientos de la tierra generados por ellos u otros escarabajos de difuntos y nunca necesitan realizar TS contra este efecto.

Si varios escarabajos de difuntos activan su aptitud de estremecer la tierra en el mismo asalto, el radio del efecto se amplía al combinarse la resonancia en el suelo. Por cada escarabajo de difuntos a 5' o menos que utilice esta aptitud, el efecto se amplía otros 5'. De esta manera, si dos escarabajos de difuntos a 5' o menos uno de otro generan un efecto de estremecer la tierra, éste afectará a



Escarabajo de difuntos

todas las criaturas que se encuentren a menos de 10' de cualquiera de los dos escarabajos. Tres escarabajos a 5' o menos utilizando esta actitud, generan un temblor que afecta a todas las criaturas a menos de 15' de cualquiera de los escarabajos de difuntos.

Las criaturas con estabilidad o que sean consideradas estables contra los intentos de derribo, reciben un bonificador a su TS de Reflejos como si hubieran sido derribadas (de esta manera, un enano recibiría un bonificador +4 en su TS para resistir ser derribado). La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Campanada sónica (Sb): una vez al día, un escarabajo de difuntos puede emitir un cono de energía sónica desde la campana quitinosa que se encuentra encima de su cabeza. El cono tiene 30' de largo y se activa como una acción estándar. Las criaturas dentro del cono sufren 10d6 puntos de daño sónico (Reflejos CD 22 mitad). Un escarabajo de difuntos es inmune a su propio ataque de campanada sónica y a los de otros escarabajos de difuntos. Los escarabajos de difuntos que atacan en grupo utilizan esta actitud instintivamente para curar a sus compañeros una vez que varios de ellos han recibido daño (consulta 'curación sónica', más abajo). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 24. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Curación sónica (Sb): por cada 5 puntos de daño que haría un ataque sónico contra un escarabajo de difuntos, la criatura cura 1 punto de daño que haya sufrido, en lugar de recibir el daño sónico. Si un escarabajo de difuntos recibe más curación que el máximo de sus puntos de golpe, los puntos de golpe adicionales se pierden (la criatura no gana puntos de golpe temporales por exponerse al daño sónico). Un escarabajo de difuntos no recibe TS contra ataques que hagan daño sónico.

Habilidades: los escarabajos sónicos tienen un bonificador racial +8 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Equilibrio.

ESCARABAJO DE DIFUNTOS MENOR

Sabandija Grande

Dado de golpe: 6d8+24 (51 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (10 casillas); Ec 20'

CA: 20 (Destreza +1, natural +9), toque 11, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +4/+8

Ataque: garra +8 c/c (1d10+4)

Ataque completo: 2 garras +8 c/c (1d10+4) y mordisco +6 c/c (1d6+2)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: chillido, desgarrar 2d10+6, estremecer la tierra, pisotear 2d8+6

Cualidades especiales: curación sónica, inmunidad al sonido, olfato, rasgos de sabandija, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 18, Des 12, Con 18, Int -, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Equilibrio +5, Saltar +8

Dotes: Alerta^A, Ataque múltiple^A, Ataque natural mejorado (garra)^A

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o colonia (12-24 más 3-12 escarabajos de difuntos)

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Los escarabajos de difuntos menores son el equivalente a los obreros en una colonia de escarabajos. Se encargan de buscar comida, construir y expandir la colonia y sirven como primera línea de defensa si la colonia es atacada. Aunque no son tan potentes como los escarabajos de difuntos normales, en grupos, estos obreros pueden ser igual de mortales. Un escarabajo de difuntos menor mide de 4 a 5' de largo y pesa 180-200 lb.

Combate

Al igual que sus parientes mayores, los escarabajos de difuntos menores buscan atacar en grupo, utilizando su actitud de estremecer la tierra y sus chillidos sónicos para dañar a sus enemigos y curarse unos a otros. Una diferencia clave en la estrategia cuando los escarabajos de difuntos menores y los escarabajos de difuntos normales combaten juntos, parece ser que es una táctica instintiva. Los escarabajos de difuntos menores atacan en línea como unidad, mientras que los escarabajos de difuntos normales se reúnen juntos detrás de sus parientes menores. De esta manera, el ataque de campanada sónica de un escarabajo de difuntos normal afecta a más escarabajos menores en su radio de acción. Debido a su actitud de curación sónica, la cual es más potente que la que posean los especímenes mayores, un escarabajo de difuntos menor es capaz de luchar mucho más tiempo de lo esperado. Combinado con sus propios chillidos, los escarabajos de difuntos menores parecen más resistentes, si es que no lo son en realidad, que sus parientes mayores.

Desgarro (Ex): si un escarabajo de difuntos menor impacta con sus dos ataques de garra, desgarrar la carne de su oponente. Este ataque inflige automáticamente 2d10+6 puntos de daño adicional.

Chillido (Sb): una vez por día, un escarabajo de difuntos menor puede emitir un cono de energía sónica desde la campana quitinosa que se encuentra encima de su cabeza, igual que un escarabajo de difuntos normal. Sin embargo, el cono del escarabajo de difuntos menor tiene 20' de largo y las criaturas en su interior sufren 5d6 puntos de daño sónico (Reflejos CD 17 mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Estremecer la tierra (Ex): esta aptitud funciona igual que la aptitud de estremecer la tierra de un escarabajo de difuntos normal, excepto que el TS de Reflejos tiene CD 17. Los escarabajos de difuntos menores y normales son inmunes a las aptitudes de estremecer la tierra de otros escarabajos, así como a los suyos propios. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 17. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Curación sónica (Sb): esta aptitud funciona igual que la curación sónica de los escarabajos de difuntos normales, excepto que los escarabajos de difuntos menores curan un punto de daño por cada 3 puntos de daño sónico que hubieran sufrido normalmente.

Habilidades: los escarabajos de difuntos menores tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Equilibrio.

LOS ESCARABAJOS DE DIFUNTOS EN EBERRON

Los escarabajos de difuntos fueron utilizados como monturas por las legiones guerreras en el antiguo Imperio Dhakaan. La antigua dinastía de grandes trasgos persiste en una serie de ruinas por todo Khorvaire y los escarabajos de difuntos habitan varios de esos lugares. También acechan en las profundidades de Khyber, donde sus ominosas campanadas sónicas a veces pueden ser escuchadas a millas de distancia.

ESPINO

Fata Pequeña

Dado de golpe: 6d6+12 (33 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 19 (Destreza +2, tamaño +1, natural +3, armadura de cuero de hojas +2, broquel +1), toque 13, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +3/+2

Ataque: espada larga de espinos +8 c/c (1d6+3/19-20) o arco largo +6 a distancia (1d6/x3)

Ataque completo: espada larga de espinos +8 c/c (1d6+3/19-20) o arco largo +6 a distancia (1d6/x3)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +2d6, flecha adormecedora

Cualidades especiales: RD 5/hierro frío, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +7, Vol +5

Características: Fue 16, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 13

Habilidades: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Buscar +9, Diplomacia +3, Esconderse +17, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +13, Supervivencia +0 (seguir rastros +2)

Dotes: Iniciativa mejorada, Sigiloso, Soltura con un arma (espada larga)

Entorno: bosques templados

Organización: solitario, pareja o patrulla (3-5)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral bueno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Esta pequeña criatura de forma humanoide, elegantemente vestida con un grueso traje de hojas flexibles, sostiene un broquel y esgrime una espada larga parecida a un espinos. Su piel es de color verde oscuro y su pelo es marrón.

Los espinos, guerreros de los reinos feéricos, son unos defensores fanáticos. Con frecuencia, un grilio, un nixi o un pixi descubre que su naturaleza impulsiva o traviesa le mete en más problemas de los que puede manejar. Algunas veces, un espinos estará cerca para ayudar a salir del embrollo a esta criatura. Estos guerreros también actúan como guardianes de fatas prestigiosas o importantes lugares feéricos. Por ejemplo, si una dríada lleva a cabo una misión lo suficientemente importante como para abandonar su

árbol durante un tiempo, procura reclutar a un espinos para que lo proteja.

Los espinos deben su nombre a las extrañas espadas largas que llevan, las cuales están hechas de espinos procedentes de los enormes rosales cultivados cuidadosamente que se encuentran en las cortes feéricas. Su armadura está hecha de gruesas hojas flexibles y les proporciona una protección equivalente al cuero. Un espinos mide unos 3' de altura y es muy delgado, pesando solamente 25 lb. Su piel puede ser de cualquier tono verdoso. Su pelo normalmente es de color marrón corteza, pero unos pocos tienen trenzas restos de color rojo baya.

Los espinos hablan común y silvano.

COMBATE

Los espinos generalmente no comienzan pelea alguna, pero atacarán a cualquiera que amenace o dañe a otras fatas. No obstante, como la mayoría de las fatas, no suelen escoger una aproximación directa hacia su adversario, son criaturas sigilosas que lanzan terribles ataques desde sus escondites.

Flechas adormecedoras (Ex): los espinos llevan las flechas adormecedoras utilizadas habitualmente por los pixi.

Cualquier oponente golpeado por una esas flechas, sin importar sus DG, debe realizar un TS de Fortaleza CD 16 o quedará afectado igual que por el conjuro de *sueño*. La CD de la salvación se basa en el Carisma, que incluye un bonificador racial +2.

Ataque furtivo (Ex): un espinos puede realizar ataques furtivos igual que un pícaro, obteniendo 2d6 puntos de daño adicional si realiza con éxito un ataque furtivo.

LOS ESPINOS EN EBERRON

Los espinos habitan los bosques silvanos de Aundair, defendiendo sus territorios pastorales contra el mal invasor. También habitan en la parte meridional de los confines de Eldeen, en dos grandes bosques al oeste del lago Plateado, donde llevan a mal traer a los cazadores orcos y trasgos que bajan desde las montañas Byeshk.

LOS ESPINOS EN FAERÚN

Los relatos junto a la hoguera hablan acerca de espinos y pétalos (descritos en este mismo libro) que evitan que los niños de las tierras de los valles se extravíen y se adentren en las profundidades de los bosques de alrededor. Las historias sugieren que los espinos son criaturas traviesas, no una amenaza, y los exploradores y druidas locales que se han encontrado con espinos generalmente hablan bien de ellos. De hecho, los espinos se ven a sí mismos como los guardianes de Cormanzhor, vigilando varios sitios malignos que yacen medio enterrados en las estribaciones más oscuras de los bosques antiguos.



Espino

ESTRANGULADOR ACECHANTE

Aberración Menuda

Dado de golpe: 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 5' (1 casilla); V1 20' (buena)

CA: 16 (tamaño +2, Destreza +4) toque 16, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +1/-10

Ataque: rayo ocular +7 toque a distancia o latigazo +7 c/c (1d4-3)

Ataque completo: 2 rayos oculares +7 toque a distancia o latigazo +7 c/c (1d4-3)

Frente/Alcance: 2 1/2' /0'

Ataques especiales: asfixiar, rayos oculares

Cualidades especiales: visión todo alrededor, volar, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +1, Ref +4, Vol +3

Características: Fue 5, Des 19, Con 13, Int 4, Sab 10, Car 10

Habilidades: Avistar +8, Buscar +1, Escuchar +5, Escondarse +12

Dotes: Alerta^A, Sutileza con un arma

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o como compañero/mascota de un contemplador o un gauth

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: 3-4 DG (Menudo); 5-6 DG (Pequeño)

Ajuste de nivel: -

Una tira de músculos estriados de 3' de longitud conecta dos globos oculares flotantes. La hebra de músculos se retuerce y se dobla.

A muchas especies les gustan las mascotas que se parecen a ellas mismas. Algunos humanos tienen monos como compañeros y algunos rakshasa mantienen a gatos domésticos. Los gauth y los contempladores disfrutan con los estranguladores acechantes. Esta criatura menor actúa como compañero, mascota y espía ocasional para ellos.

Los estranguladores acechantes miden 3' de largo de globo ocular a globo ocular. Pesa 5 lb.

Los estranguladores acechantes comprenden común y contemplador. No tienen boca ni cualquier medio para hablar. Se comunican retorciendo sus cuerpos. Una postura estirada normalmente significa afirmación y una espiral estrecha indica miedo, tensión o disconformidad.

COMBATE

Un estrangulador acechante utiliza principalmente su rayo ocular para atacar. Puede utilizar todo su cuerpo como un látigo para golpear a un enemigo adyacente. Sin embargo, prefiere mantener la distancia y dejar que sus rayos oculares acaben con sus enemigos. Una vez que sus víctimas están dormidas, se desliza alrededor del enemigo y lo ahoga hasta la muerte.

Rayos oculares (Sb): cada uno de los 2 rayos oculares de un estrangulador acechante se asemeja a un conjuro lanzado por un lanzador de 3.^{er} nivel. Un ojo actúa como el conjuro *causar miedo* y el otro produce un efecto de *dormir*. Cada efecto se anula con un TS de Voluntad CD 11. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Causar miedo: este rayo funciona igual que el conjuro del mismo nombre. Tiene un alcance de 30'.

Dormir: este rayo funciona igual que el conjuro del mismo nombre, excepto que afecta una criatura que tenga hasta 4 DG. Tiene un alcance de 130'.

Ahogar (Ex): si un estrangulador acechante golpea a un enemigo indefenso con su ataque de latigazo, se enrolla alrededor del cuello de la víctima y comienza a ahogarle. En el primer asalto, la víctima cae inconsciente (0 puntos de golpe). En el siguiente asalto, cae a -1 puntos de golpe y está muriéndose. En el tercer asalto, se asfixia y muere.

Visión todo alrededor (Ex): los estranguladores acechantes son extremadamente atentos y cautelosos. Sus ojos y su fisiología le proporcionan un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Buscar, e impide que sean flanqueados.

Volar (Sb): el cuerpo de un estrangulador acechante flota de manera natural. Esto le permite volar a una velocidad de 20'. Esta capacidad de flotar también le confiere permanentemente el efecto de caída de pluma (igual que el conjuro) con un alcance personal.



Estrangulador acechante

LOS ESTRANGULADORES ACECHANTES EN EBERRON

Los daelkyr (consulta el *Escenario de campaña de EBERRON*) crearon los primeros estranguladores acechantes por aburrimiento y solamente más tarde sus acólitos contempladores los adoptaron como compañeros y mascotas. Aunque los contempladores encuentran a los estranguladores acechantes divertidos y útiles de vez en cuando como centinelas y espías, ambas especies fueron creadas sin ningún propósito; meramente sirven como ejemplos vivientes de los deseos de experimentar de los daelkyr.

LOS ESTRANGULADORES ACECHANTES EN FAERÚN

En el escenario de los REINOS OLVIDADOS, los contempladores magos son los progenitores de los estranguladores acechantes, creándolos por medio de un conjuro. Donde quiera que se encuentre un enclave de contempladores, allí también habrá estranguladores acechantes. Ooltul, una pequeña ciudad en la Infraoscuridad, alberga a la mayor población de estranguladores acechantes.

EXTRAÑO LÚGUBRE

Muerto viviente Mediano

Dado de golpe: 12d12 (78 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 20 (natural +4, Destreza +1, desvío +5), toque 16, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +6/+3

Ataque: garra +3 c/c (1d4-3 más consunción de energía)

Ataque completo: 2 garras +3 c/c (1d4-3 más consunción de energía)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, consunción de energía

Cualidades especiales: gracia sacrilega, rasgos de muerto viviente, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +10, Vol +16

Características: Fue 4, Des 13, Con -, Int 18, Sab 17, Car 20

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Concentración +19 (+23 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +18, Diplomacia +25, Engañar +19, Intimidar +21, Reunir información +17, Saber (arcano) +18, Saber (los Planos) +18, Trato con animales +14

Dotes: Aumentar convocación, Conjurar en combate, Negociador, Persuasivo, Soltura con una escuela de magia (conjuración)

Entorno: cualquiera

Organización: solitario más 1 monstruo de la lista de *convocar monstruo VI*

Valor de desafío: 11

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Este humano marchito y envejecido crepita con una luz oscura, una luz que parece que le mantiene unido. Sus huesos parece que han encogido, al igual que los músculos, que no pueden sostenerle.

Los extraños lúgubres son antiguos humanoides, ahora débiles, marchitados y paranoicos debido al contacto que han tenido con el plano de Energía negativa. Utilizan esta energía para convocar protecciones, alzando los espíritus del infierno si es necesario, para sus frágiles y apenas móviles cuerpos.

Un extraño lúgubre nunca está solo. Cuando se le encuentre, ya habrá convocado al menos un monstruo. Un extraño lúgubre nunca descansa por lo que siempre puede dedicar su energía para convocar un aliado. Es esta demanda constante la que convierte a los extraños lúgubres en criaturas repudiadas

en los planos de los cuales convocan criaturas. A pesar de esto, los extraños lúgubres son uno de los seres más carismáticos que existen. Pueden engañar, influir, amenazar y chantajear a seres de todos los tipos para que les consigan los objetos y la información que desean.

Un extraño lúgubre es más o menos un pie más bajo que cuando era humano, ya que sus músculos y tendones se han atrofiado por la exposición a la energía negativa. Pesan menos de 100 lb. Hablan los idiomas que conocían en vida, aunque pueden haber aprendido unos pocos para comunicarse con sus esclavos.

COMBATE

Un extraño lúgubre detesta el más mínimo pensamiento de entablar un combate cuerpo a cuerpo y por ello siempre interpone al menos un monstruo entre él y cualquiera a quien se encuentre. Si un extraño lúgubre entra en combate hará cualquier cosa para salir de este.

Consunción de energía (Sb): un extraño lúgubre puede infligir un nivel negativo si realiza con éxito un ataque de garra, cause daño o no. El TS de Fortaleza para quitar un nivel negativo tiene una CD de 21; esta CD de la salvación se basa en el Carisma.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *disipar magia, protección contra el caos/mal/bien/ley*. 1/5 asaltos: *ligadura menor de los planos* (CD 20), *convocar monstruo VI* (sólo criaturas malignas). Nivel de lanzador 12°. Debido a su dote de Aumentar convocación, todas las criaturas convocadas por el extraño lúgubre ganan un +4 a Fuerza y +4 a Constitución.

Gracias sacrilega (Sb): un extraño lúgubre añade como bonificador su modificador de Carisma a todos sus TS y como bonificador de desvío a su CA.



Extraño lúgubre

TÁCTICAS

Un extraño lúgubre normalmente comienza el combate enviando por delante a sus secuaces convocados, lo que le proporciona tiempo para evaluar a sus enemigos y elegir otra criatura a la que convocar.

Antes del combate: utiliza *protección contra el bien* y *convocar monstruo VI*. Unas buenas opciones para *convocar monstruo VI* del extraño lúgubre son el diablo encadenado, el rinoceronte infernal, la araña monstruosa infernal Enorme y el ciempiés monstruoso infernal Gargantuesco. A menos que sepas específicamente cuándo convocó a su último monstruo el extraño lúgubre, considera que a la duración del conjuro le restan todavía 2d6 asaltos cuando empieza el combate.

Asalto 1: utiliza *disipar magia* para eliminar los efectos defensivos de un oponente.

Tan pronto como sea posible: convoca otro monstruo utilizando *convocar monstruo VI*. Si el extraño lúgubre necesita una ruta de escape, convocará la mayor criatura que puede interponer entre él y sus enemigos.

FOELARCA

Humanoide monstruoso Mediano (fuego)

Dado de golpe: 7d8+14 (52 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (natural +2, Destreza +3, armadura de cuero tachonado +3), toque 13, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +7/+9

Ataque: alfanjón de gran calidad +10 c/c (2d4+3/18-20 más 1d6 fuego)

Ataque completo: alfanjón de gran calidad +10/+5 c/c (2d4+3/18-20 más 1d6 fuego)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, calor, muerte agónica

Cualidades especiales: fuego curativo, inmunidad al fuego, inmunidades, RC 18, renacer de las cenizas, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al frío

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 14, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 17

Habilidades: Avistar +8, Concentración +8, Escuchar +8, Supervivencia +6

Dotes: Alerta^A, Desenfundar rápido, Dureza mejorada, Gran fortaleza^A, Potenciar aptitud sortilega (rayo abrasador)

Entorno: bosques templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar, más alfanjón de gran calidad

Alineamiento: siempre caótico bueno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Esta criatura de tamaño humano, delgada y alta, porta un gigantesco alfanjón en su espalda. Aunque parece casi humano, plumas de color rojo y negro discurren por la parte posterior de sus brazos, piernas y mandíbula. En lugar de pelo, su cabeza luce unas plumas más grandes. Su piel, de un tono dorado, parece irradiar calor interior. Sus ojos emiten un fulgor.

Se cree que los foelarcas son los descendientes del legendario ave fénix. Su brillante y llamativo plumaje y el intenso calor que puede generar prueban estos rumores y están más próximos a la verdad de lo que muchos se dan cuenta.

Los foelarcas varían en el plumaje y la coloración de la piel. Algunos tienen la piel de un color óxido oscuro mientras que otros poseen una piel con un leve matiz dorado. Las plumas de estas criaturas no tienen utilidad, pero dan una pista de sus antepasados y permiten que los foelarcas se enorgullezcan. Sus colores abarcan desde el dorado pálido hasta el rojo oscuro. Los foelarcas son más altos que los humanos, alcanzando la mayoría entre 6 y 6 1/2' de altura. Un foelarca típico pesa alrededor de 180 lb.

Los foelarcas hablan ignaro y algunos otros idiomas aprendidos durante sus viajes (común, silvano, élfico, dracónico, celestial y así sucesivamente).

Los foelarcas no se limitan a un tipo de terreno o clima. Prefieren las áreas más cálidas, pero pueden tolerar casi cualquier clima habitable. A todos les posee un terrible deseo de viajar. La mayoría de los foelarcas pasan sus vidas viajando, descubriendo nuevos lugares y nuevas gentes. Como resultado, los foelarcas no tienen su propia sociedad, aunque circulan rumores entre los

descendientes del fénix acerca de ciudades foelarcas en el plano Elemental del fuego.

Otro rasgo que los foelarcas tienen en común es cómo responden ante la injusticia. Los foelarcas atesoran su libertad y la libertad de los demás casi más que cualquier cosa. Como resultado, donde quiera que sea amenazada la libertad de una persona, un foelarca puede aparecer en escena para ayudar a luchar por la justicia o la libertad.

COMBATE

El foelarca es un combatiente mortal a distancia y en cuerpo a cuerpo. En una lucha, prefiere confiar en su *rayo abrasador* potenciado y en otras aptitudes sortílegas todo el tiempo que le sea posible, enzarzándose en combate cuerpo a cuerpo con su alfanjón solo si es necesario. Atractivo y carismático, es raro encontrar solo a un foelarca. Con frecuencia suelen estar acompañados por compañeros que compartan intereses similares, o por seguidores leales.

Muerte agónica (Sb): cuando muere, un foelarca explota en una cegadora explosión de fuego que inflige 10d6 puntos de daño por fuego a cualquier cosa que se encuentre en un radio de 20' (Reflejos CD 15 mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Calentar (Ex): un foelarca genera tanto calor, que aquel que lo toque sufre 1d6 de daño por fuego. Las armas metálicas del foelarca también conducen este calor. Un foelarca puede activar o desactivar esta aptitud como acción gratuita.

Fuego curativo (Sb): cualquier ataque de fuego que normalmente infligiría daño, a un foelarca le cura. Cualquier efecto de fuego dirigido contra un foelarca le cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que sufriría. Si la cantidad curada causa que el foelarca sobrepase sus puntos de golpe normales, gana cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Por ejemplo, un foelarca expuesto a una *bola de fuego* que inflija 30 puntos de daño, curaría al foelarca 10 puntos de daño, o proporcionaría al foelarca un máximo de 10 puntos de golpe temporales.

Inmunidades (Ex): un foelarca es inmune a los venenos y enfermedades.

Renacer de las cenizas (Sb): cuando un foelarca es exterminado (reducido a -10 puntos de golpe o menos), su cuerpo queda inmolido, dejando solamente cenizas y una crisálida con la forma de un pequeño huevo negro de cristal de 6". El huevo permanece en sopor durante 24 horas, después de las cuales eclosiona, liberando a un foelarca totalmente desarrollado (ver a continuación).

Las cenizas y la crisálida que quedan tras la muerte de un foelarca pueden utilizarse para resucitar al foelarca, pero la criatura no puede ser revivida por ningún medio. Una vez que un foelarca es liberado de su crisálida, el foelarca no puede ser devuelto a la vida por ningún medio. Un conjuro de *apacible descanso* o una magia similar lanzada sobre una crisálida puede evitar que el huevo eclosiona, permitiendo la posibilidad de que el foelarca sea devuelto a la vida más tarde. Sin embargo, una vez que el efecto de *apacible descanso* termina, el huevo eclosionará 24 horas más tarde.

Un conjuro de *milagro* o *deseo*, junto con un efecto de *resurrección*, puede devolver a un foelarca a la vida después de que su crisálida haya eclosionado.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *luz*, *rayo abrasador* (CD 15); 3/día: *flamear*; 1/día: *escudo de fuego* (solamente escudo cálido). Nivel de lanzador 10°.

CRISÁLIDA

El aspecto más llamativo de un foelarca no tiene nada que ver con su vida, más bien con su muerte. Cuando un foelarca muere, explota con una gigantesca llamarada. Estas llamaradas dejan un pequeño huevo de cristal negro. El huevo irradia levemente magia de transmutación, pero por lo demás no tiene propiedades mágicas. El huevo negro tiene dureza 5, 20 puntos de golpe e inmunidad al fuego.

Si el huevo no es dañado, en 24 horas eclosiona a una nueva criatura: un foera, un pájaro maravilloso que se parece mucho al fénix de la leyenda. Aunque el foera retiene muchas de las aptitudes del foelarca, este maravilloso pájaro de plumas rojas y doradas no tiene memoria alguna sobre la vida del foelarca. De hecho es una nueva criatura.

FOERA

Bestia mágica Mediana (fuego)

Dado de golpe: 3d10+3 (19 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 20' (4 casillas), V1 60'(regular)

CA: 16 (natural +3, Destreza +3), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +3/+4

Ataque: mordisco +4 c/c (1d6+1 más 1d6 fuego)

Ataque completo: mordisco +4 c/c (1d6+1 más 1d6 fuego) y garras +2 c/c (1d4 más 1d6 fuego)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, calor, incendiar

Cualidades especiales: fuego curativo, inmunidad al fuego, renacer de las cenizas, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al frío

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +6, Vol +2

Características: Fue 12, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 15

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6

Dotes: Alerta^A, Ataque múltiple, Ataque en vuelo

Entorno: bosques templados

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 4-9 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: –

Este brillante pájaro emplumado tiene plumas de color rojo y oro. En contraste con su belleza, su fuerte pico retorcido y sus garras parecen capaces de desgarrar la piel de los huesos. Una larga cola de plumas ondula tras la criatura mientras vuela, dejando un destello de calor a su paso.

Una vez que ha eclosionado, un foera suele encontrar un lugar remoto en un bosque donde anidar. Se alimenta de pequeños mamíferos y tiende a evitar a las criaturas más grandes. Sin embargo, son muy territoriales e intentan ahuyentar a los intrusos de su territorio en el bosque. Si se ve obligado, un foera celoso no duda en incendiar su hogar boscoso para evitar dejarlo de las manos de los intrusos.

Estas criaturas no arriesgan sus vidas voluntariamente. Parece que no tienen conocimiento de su poder de renacer de las cenizas.

Un foera mide unos 7' de largo desde su pico hasta la punta de su larga cola. Pesa alrededor de 250 lb.

COMBATE

Un foera en combate utiliza su dote de Ataque en vuelo profusamente, confiando en el desgaste de varios ataques de fuego para debilitar sus enemigos con la esperanza de expulsarlos.

Arma de aliento (Sb): línea de fuego de 30', 3/día, daño 5d4 fuego, Reflejos CD 12 mitad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

VARIANTES DE FOELARCA Y FOERA

El vazalkión y el vazalka (descritos a continuación) son variantes basadas en el frío del foelarca y el foera, respectivamente. Otras variantes elementales también pueden existir.

VAZALKIÓN Y VAZALKA

Los vazalkión son criaturas que habitan en lugares fríos, y similares en apariencia a los foelarcas, excepto que tienen un plumaje de color blanco plateado y una piel azul pálido, además de un aura gélida. Cuando un vazalkión muere, se convierte en una pila de hielo medio derretido y deja tras de sí un huevo negro cristalino, que es frío al tacto (dureza 5, 20 puntos de golpe, inmunidad al frío). Después de 24 horas, un huevo de vazalkión que no esté dañado, eclosiona y surge un vazalka, una variante basada en el frío de un foera.

En el *escenario de campaña de EBERRON*, los vazalkión y los vazalkas suelen establecer su guarida cerca de portales a Risia, el plano de hielo.

Vazalkión: un vazalkión posee estadísticas y aptitudes similares a las de un foelarca, excepto las que se nombran a continuación:

Subtipo de frío: un vazalkión tiene el subtipo de frío en lugar del subtipo de fuego.

Daño: un vazalkión inflige 1d6 puntos de daño por frío (en lugar de daño por fuego) cuando impacta con un arma.

Muerte agónica (Sb): cuando muere, un vazalkión inflige daño por frío en lugar de daño por fuego cuando explota.

Enfriar (Ex): igual que la aptitud de calentar de un foelarca, excepto que inflige daño por frío.

Frío curativo (Sb): igual que la aptitud de fuego curativo de un foelarca, excepto que sólo se aplica los ataques de frío.

Vazalka: el vazalka no posee la aptitud de incendiar del foera. Las estadísticas y aptitudes de un vazalka son iguales a las de un foera, excepto las que se nombran a continuación:

Subtipo de frío: un vazalka tiene el subtipo de frío en lugar del subtipo de fuego.

Daño: un vazalka inflige 1d6 puntos de daño por frío (en lugar de daño por fuego) cuando impacta con un ataque de garra o pico.

Arma de aliento (Sb): línea de frío de 30', 3/día, daño 5d4 frío, Reflejos CD 12 mitad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Enfriar (Ex): igual que la aptitud de calentar de un foera, excepto que inflige daño por frío.

Frío curativo (Sb): igual que la aptitud de fuego curativo de un foera, excepto que sólo se aplica los ataques de frío.

Golpe escalofriante (Ex): una criatura golpeada por el mordisco o la garra de un vazalka debe realizar un TS de Fortaleza CD 12 o quedará estremecido durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Calentar (Ex): un foera genera tanto calor que aquel que lo toque sufre 1d6 de daño por fuego. Las armas metálicas del foelarca también conducen este calor. Un foera puede activar o desactivar esta aptitud como acción gratuita.

Incendiar (Ex): una criatura golpeada por el mordisco o las garras de un foera debe realizar un TS de Reflejos CD 12 o se prenderá fuego. Las llamas arden durante 1d4 asaltos. Una criatura ardiendo puede realizar una acción de movimiento para extinguir las llamas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Fuego curativo (Sb): cualquier ataque de fuego que normalmente infligiría daño, a un foera le cura. Cualquier efecto de fuego dirigido contra un foera le cura 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que sufriría. Si la cantidad curada causa que el foera sobrepase sus puntos de golpe normales, gana cualquier exceso como puntos de golpe temporales. Por ejemplo, un foera expuesto a una *bola de fuego* que infliga 30 puntos de daño, curaría al foera 10 puntos de daño, o proporcionaría al foera un máximo de 10 puntos de golpe temporales.

Renacer de las cenizas (Sb): cuando un foera es exterminado (reducido a -10 puntos de golpe o menos), su cuerpo queda inmolado, dejando solamente cenizas y una crisálida con la forma de un pequeño huevo negro de cristal de 6". El juego permanece en sopor durante 24 horas, después de las cuales eclosiona, liberando a un foera totalmente desarrollado. Aunque un foera muerto haya progresado hasta 4 DG o más, el nuevo foera sólo tiene los DG (3) de un foera normal.

Las cenizas y la crisálida que quedan tras la muerte de un foera pueden utilizarse para resucitar al foera, pero la criatura no puede ser revivida por ningún medio. Una vez que un foera se ha liberado de su crisálida, el foera previo no puede ser devuelto a la vida por ningún medio. Un conjuro de *apacible descanso* o una magia similar lanzada sobre una crisálida puede evitar que huevo eclosiona, permitiendo la posibilidad de que el foera sea devuelto a la vida más tarde. Sin embargo, una vez que el efecto de *apacible descanso* termina, el juego eclosionará 24 horas más tarde.

Un conjuro de *milagro* o *deseo*, junto con un efecto de *resurrección*, puede devolver a un foera a la vida después de que su crisálida haya eclosionado.

LOS FOELARCAS Y LOS FOERA EN EBERRON

Los foelarcas suelen establecer sus guaridas cerca de portales a Fernia, el plano del fuego. Los foelarcas valoran su



Foelarca y foera

libertad y la libertad de los demás casi más que cualquier otra cosa. Por esta razón, con frecuencia se unen a grupos de aventureros que se oponen fuertemente a la tiranía. El antiguo pasado fue testigo de foelarcas ayudando a liberar a los elfos esclavos de sus amos gigantes en Xen'drik y hoy en día se sabe que los foelarcas han ayudado a los kalashtar a escapar de la tiranía de los Inspirados. También ayudan a los forjados que luchan por ganar un reconocimiento como raza independiente.

LOS FOELARCAS Y LOS FOERA EN FAERÛN

Donde quiera que la libertad la gente se amenazaba, un foelarca puede aparecer en escena para ayudar en la lucha por la libertad y la justicia. Los foelarcas se oponen incondicionalmente a la esclavitud en Faerûn. Consecuentemente, son más activos en lugares como Calimshan, Mulhorand y otras naciones donde la esclavitud es legal. También forman alianzas con organizaciones y grupos de aventureros que se oponen a los tiranos poderosos o a círculos de esclavistas.

FORJADO

Construidos como máquinas sin mente para la guerra, las criaturas conocidos como "forjados para la guerra", desarrollaron un estado consciente como efecto colateral de los experimentos arcanos que pretendían convertirlos en las armas de destrucción definitivas. Con cada modelo con éxito que surgía de las forjas, los forjados fueron evolucionando hasta que se convirtieron en un nuevo tipo de criatura: constructos vivientes.

Los forjados son conocidos por su habilidad en combate, su tamaño y su resuelta dedicación. Son aliados inmutables y enemigos temibles. Los forjados fueron construidos para la guerra y siguen cumpliendo su propósito con nota alta. Luchan con fiereza y normalmente sin remordimientos, demostrando una adaptabilidad impensable en otros constructos sin mente. En tiempos de paz, buscan adaptarse al nuevo tipo de vida sin guerra. Algunos se han adaptado sin más a nuevos papeles como artesanos o peones, mientras que otros vagan por ahí como aventureros o continúan luchando como si la guerra nunca hubiese acabado.

A medida que los forjados se esfuerzan por encontrar un lugar en la sociedad en tiempos de paz, deben luchar también por ver la forma de relacionarse con las razas que los crearon. En general, las razas humanoides tratan a los forjados como un incómodo recordatorio de la brutalidad de la guerra y evitan tratar con ellos tanto como les sea posible. En algunas sociedades los forjados aún son considerados como propiedad de las fuerzas militares que pagaron por su construcción y la mayoría de forjados en esas naciones sirven como mano de obra esclava para reparar edificios o reconstruir carreteras destruidas o dañadas en la guerra. En otras tierras son libres, aunque a menudo son víctimas de la discriminación, con apuros para encontrar un trabajo o siquiera una aceptación mínima. La mayoría de los forjados, al no ser criaturas particularmente emocionales, acepta sus penalidades y servidumbre con ecuanimidad, pero otros albergan resentimientos hacia las demás razas y hacia los demás forjados que sólo desean agradar a sus "amos".

Rasgos de constructo viviente (Ex): como constructos vivientes, los forjados poseen varios rasgos raciales (consulta la página. 216).

FORJADO

Forjado, Cmb de 1.º nivel

Constructo Mediano (constructo viviente)

Dado de golpe: 1d8+2 (6 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 15 (cuerpo de mithril +5), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/Pres: +1/+2

Ataque: lanza +2 c/c (1d8+1/×3) o golpetazo +2 c/c (1d4+1) o lanza +1 a distancia (1d8+1/×3)

Ataque completo: lanza +2 c/c (1d8+1/×3) o golpetazo +2 c/c (1d4+1) o lanza +1 a distancia (1d8+1/×3)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: revestimiento compuesto, fortificante leve, rasgos de constructo viviente

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +0, Vol -1

Características: Fue 13, Des 11, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 6

Habilidades: Intimidar +1, Saltar +0

Dotes: Cuerpo de mithril

Entorno: cualquiera

Organización: solitario, pareja o escuadra (4-20 más 1 sargento de 3.º nivel)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente legal neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +0



Forjado

Placas moldeadas de madera, piedra y metal cubren el cuerpo de este humanoide enorme pero de aspecto ágil. Bajo sus placas entrelazadas hay hebras de fibras y tendones. Un glifo arcano se encuentra grabado sobre la cabeza casi carente de rasgos de la criatura y sus pequeños ojos brillan con inteligencia.

Los forjados tienen el aspecto de humanoides enormes moldeados a partir de una composición de materiales: obsidiana, hierro, piedra, maderoscuro y plata. No obstante, se mueven con una sorprendente flexibilidad y gracia. Placas flexibles conectadas con haces fibrosos conforman el cuerpo del forjado, rematado con una cabeza casi sin rasgos distintivos.

Los forjados no tienen distinciones físicas de género y todos tienen el cuerpo moldeado básicamente con forma masculina.

Respecto a su personalidad, algunos forjados parecen más masculinos o femeninos, pero personas diferentes pueden juzgar al mismo forjado de maneras distintas. Los propios forjados parecen totalmente despreocupados acerca de los asuntos del género. Los forjados no envejecen de manera natural, aunque sus cuerpos decaen lentamente incluso mientras sus mentes mejoran a través del aprendizaje y la experiencia.

Los forjados son capaces de modificar sus cuerpos a través de la magia. Muchos forjados son adornados con placas de metal más pesadas que aquellas puestas por su creador original, se añaden armas y otras mejoras a su forma física, lo cual ayuda a diferenciar un forjado de otro. Un forjado mide entre 6 y 6 1/2' de altura y pesan cerca de 300 lb.

Los forjados hablan el idioma de sus creadores, normalmente común.

Combate

Los forjados están contruidos para el combate y llevan a cabo esa tarea de manera admirable. Aunque son capaces de tener emociones, pocos forjados permiten que estas mermen su capacidad para la guerra. Luchan de manera eficiente y brutal, mientras permanecen notablemente calmados en el fragor de la batalla.

Revestimiento compuesto (Ex): el revestimiento empleado para construir a los forjados les concede un bonificador +2 a la armadura. Este revestimiento no es armadura natural ni se apila con otros efectos que concedan bonificadores de armadura (excepto la armadura natural). Este revestimiento compuesto ocupa el mismo espacio corporal que una armadura o túnica, por lo que un forjado no puede llevar armaduras o túnicas mágicas. Los forjados pueden ser encantados de la misma forma que una armadura normal. El personaje deberá estar presente durante todo el tiempo necesario para encantarlo.

El revestimiento compuesto también impone al forjado una probabilidad del 5% de fallo arcano, similar a la penalización por llevar armadura ligera. Cualquier aptitud de clase que permita al forjado ignorar las probabilidades de fallo arcano por llevar armadura ligera también le permite ignorar esta penalización.

Fortificante leve (Ex): cuando un golpe crítico o un ataque furtivo impacte a un forjado, hay un 25% de probabilidades de que el daño adicional sea negado y sólo cause el daño normal.

El guerrero forjado descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8.

Los forjados como personajes

La mayoría de los forjados tienen niveles en clases marciales como luchador, guerrero y ocasionalmente paladín, explorador o bárbaro. Algunos forjados abandonan su herencia militar, convirtiéndose en lanzadores de conjuros o incluso pícaros.

Los personajes forjados poseen los siguientes rasgos raciales.

- Constitución +2, Sabiduría -2, Carisma -2.
- La velocidad base terrestre de un forjado es de 30'.
- Cualidades especiales: revestimiento compuesto, fortificación leve, rasgos de constructo viviente.
- Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: ninguno.
- Clase predilecta: guerrero.

BATIDOR FORJADO

Batidor forjado, Cmb de 1.º nivel

Constructo Pequeño (constructo viviente)

Dado de golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 16 (tamaño +1, Destreza +2, revestimiento compuesto +2, escudo ligero de acero +1), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +1/-3

Ataque: pico ligero +2 c/c (1d3/x4) o arco largo compuesto +4 a distancia (1d6/x3)

Ataque completo: pico ligero +2 c/c (1d3/x4) o arco largo compuesto +4 a distancia (1d6/x3)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: fortificante leve, revestimiento adamantino, rasgos de constructo viviente

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +2, Vol -1

Características: Fue 10, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 6

Habilidades: Escondarse +8, Moverse sigilosamente +6

Dotes: Sigiloso

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o escuadra (2-8)

Valor de desafío: 1/2

Tesoro: no monedas; 50% bienes; objetos estándar

Alineamiento: a menudo legal neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +0



Batidor forjado

Esta criatura, que tiene básicamente la forma y el tamaño de un mediano, es un constructo fabricado con una variedad de materiales. Hebras de tendones fibrosos se agitan con vida bajo sus placas flexibles de material más duro. Se mueve con velocidad, agilidad y determinación.

Los más pequeños de los forjados, los batidores del tamaño de medianos, fueron contruidos para servir como espías, infantería ligera y tropas de reconocimiento. Son mucho menos comunes que las variedades más grandes, ya que ofrecían pocas ventajas sobre los batidores humanoides.

Un batidor forjado mide unos 3'de alto y pesa 60 lb. Los batidores forjados hablan el idioma de sus creadores, habitualmente el común.

Combate

Los batidores forjados evitan el enfrentamiento cuerpo a cuerpo directo, ya que prefieren acribillar a sus oponentes con flechas desde una cobertura y desaparecer antes de volver a golpear.

Revestimiento compuesto (Ex):

el revestimiento empleado para construir a los forjados les concede un bonificador +2 a la armadura. Este revestimiento no es armadura natural ni se apila con otros efectos que conce-

dan bonificadores de armadura (excepto la armadura natural). Este revestimiento compuesto ocupa el mismo espacio corporal que una armadura o túnica, por lo que un forjado no puede llevar armaduras o túnicas mágicas. Los forjados pueden ser encantados de la misma forma que una armadura normal. El personaje deberá estar presente durante todo el tiempo necesario para encantarlo.

El revestimiento compuesto también impone al forjado una probabilidad del 5% de fallo arcano, similar a la penalización por llevar armadura ligera. Cualquier aptitud de clase que permita al forjado ignorar las probabilidades de fallo arcano por llevar armadura ligera también le permite ignorar esta penalización.

Fortificante leve (Ex): cuando un golpe crítico o un ataque furtivo impacte a un embestidor, hay un 25% de probabilidades de que el daño adicional sea negado y sólo cause el daño normal.

El batidor forjado descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 12, Des 13, Con 11, Int 9, Sab 10, Car 8.

Los batidores forjados como personajes

Los batidores forjados suelen progresar como exploradores o pícaros, utilizando su sigilo innato para el reconocimiento y la

guerra de guerrillas. Otros siguen sendas más marciales como guerreros o bárbaros, mientras que otros se convierten en lanzadores de conjuros.

Los batidores forjados tienen los siguientes rasgos raciales.

— Fuerza -2, Destreza +2, Sabiduría -2, Carisma -2.

— Tamaño Pequeño. Bonificador a la clase de armadura +1, bonificador +1 al ataque, bonificador +4 a las pruebas de Escondarse, penalizador -4 a las pruebas de presa, límites de levantamiento y carga son 3/4 que los de personajes Medianos.

— La velocidad base terrestre de un batidor forjado es 20'.

— Cualidades especiales: fortificante leve, revestimiento adamantino, rasgos de constructo viviente.

— Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: ninguno.

— Clase predilecta: pícaro.

EMBESTIDOR FORJADO

Constructo Grande (constructo viviente)

Dado de golpe: 4d10+20 (42 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 17 (tamaño -1, cuerpo adamantino +8), toque 9, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +3/+12

DOTES PARA FORJADOS

Las siguientes dote sólo están disponibles para los personajes forjados. Para obtener dotes adicionales para forjados, consulta el Capítulo 3: características heroicas, en el *Escenario de campaña de EBERRON*.

CUERPO DE ADAMANTITA

A costa de parte de su movilidad, el cuerpo de un personaje forjado puede estar fabricado con una capa adicional de adamantita que le proporciona una armadura protectora formidable y cierta reducción de daño.

Prerrequisitos: forjado, sólo a nivel 1.

Beneficio: tu bonificador de armadura se incrementa a +8 y obtienes reducción de daño 2/adamantita. Sin embargo, tu velocidad terrestre se reduce a 20' y se considera que llevas puesta una armadura pesada. Tendrás un bonificador máximo de Destreza de +1 a la CA, penalizador -5 a todas las pruebas en las que se aplique penalizador por armadura (Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Piruetas, Saltar o Preparar) y una probabilidad de fallo arcano del 35%.

Normal: sin esta dote, tu personaje forjado tendrá bonificador de armadura de +2.

Especial: a diferencia de la mayoría de dotes, ésta debe ser elegida a nivel 1, durante la creación del personaje. Los druidas forjados que elijan esta dote no podrán lanzar conjuros de druida ni emplear ningún rasgo de clase sobrenatural o sortillega. Los personajes forjados con esta dote no obtienen ningún rasgo de clase que esté prohibido a los personajes que lleven armadura pesada.

CUERPO DE MITHRIL

El cuerpo de un personaje forjado puede ser creado con una capa de mithril que le proporciona cierta protección sin entorpecer su velocidad o gracia.

Prerrequisitos: forjado, sólo a nivel 1.

Beneficio: tu bonificador de armadura se incrementa a +5 y se considera que llevas puesta una armadura ligera. Tendrás un bonifi-

cador máximo de Destreza de +5 a la CA, penalizador -2 a todas las pruebas en las que se aplique penalizador por armadura (Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Piruetas, Saltar o Preparar) y una probabilidad de fallo arcano del 15%.

Normal: sin esta dote, tu personaje forjado tendrán bonificador de armadura de +2.

Especial: a diferencia de la mayoría de dotes, ésta debe ser elegida a nivel 1, durante la creación del personaje. Los druidas forjados que elijan esta dote no podrán lanzar conjuros de druida ni emplear ningún rasgo de clase sobrenatural o sortillega. Los personajes forjados con esta dote no obtienen ningún rasgo de clase que esté prohibido a los personajes que lleven armadura pesada.

FLUIDEZ DEL MITHRIL

Tus movimientos son más fluidos y suaves que los de otros forjados.

Prerrequisitos: forjado, Cuerpo de mithril.

Beneficio: el bonificador de Destreza máximo que puede aplicar un forjado con la dote Cuerpo de mithril aumenta en 1 punto. Además, el penalizador por armadura a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Nadar, Piruetas, Saltar y Preparar se reduce en 1 punto.

Especial: esta dote puede adquirirse varias veces. Sin embargo, los penalizadores por armadura a las pruebas de habilidad no pueden producirse nunca a menos de +0.

FORTIFICACIÓN MEJORADA

Mejoras tu fortificación de forjado, obteniendo inmunidad a los ataques furtivos y al daño adicional de los golpes críticos.

Prerrequisitos: forjado, ataque base +6.

Beneficio: obtienes inmunidad frente a los ataques furtivos y al daño adicional de los golpes críticos, pero pierdes la capacidad de ser curado por los conjuros de la subescuela de curación.

Ataque: golpetazo +7 c/c (1d8+5 o Carga poderosa 1d8+5 más 2d6)

Ataque completo: 2 golpetazos +7 c/c (1d8+5)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: puños de adamantita

Cualidades especiales: fortificante moderada, RD 2/ adamantita, revestimiento adamantino, rasgos de constructo viviente

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +1, Vol -1

Características: Fue 20, Des 10, Con 20, Int 5, Sab 7, Car 13

Habilidades: Saltar +12

Dotes: Ataque poderoso, Carga poderosa^A, Cuerpo de adamantita^A, Embestida mejorada

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente legal neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +4

Éste constructo parece un gorila del tamaño de un ogro, caminando sobre sus dos patas cortas y sus manos como martillos. Su cuerpo está muy blindado.

Un modelo de forjado anterior a los batidores y los soldados fueron los embestidores; más grandes, menos inteligentes y generalmente menos adaptables que sus sucesores. Estaban diseñados para una sola tarea: cargar contra las defensas del enemigo y reducirlos a pulpa.

Un embestidor forjado mide de 10 a 11' de altura y pesa hasta 2.400 lb. Apenas habla el idioma de sus creadores, habitualmente el común.

Combate

Los embestidores forjados demuestran tener menos estrategia e iniciativa que los forjados más pequeños, ajustándose a órdenes simples o, a falta de ellas, aplastando cualquier cosa que se cruce en su camino.

Puños de adamantita (Ex): los enormes puños de un embestidor forjado están hechos de adamantita, lo que le permite superar la RD de otros constructos e ignorar la dureza de los objetos.

Revestimiento adamantino (Ex): el revestimiento compuesto utilizado para construir a la mayoría de los forjados es mejorado con adamantita en el caso del embestidor forjado (reflejado mediante la dote Cuerpo adamantino), lo que le proporciona un bonificador de armadura +8 y le otorga RD 2/adamantita. Este revestimiento no es armadura natural ni se apila con otros efectos que concedan bonificadores de armadura (excepto la armadura natural). Este revestimiento compuesto

ocupa el mismo espacio corporal que una armadura o túnica, por lo que un forjado no puede llevar armaduras o túnicas mágicas. Los embestidores forjados pueden ser encantados de la misma forma que una armadura normal. El personaje deberá estar presente durante todo el tiempo necesario para encantarlo.

El revestimiento compuesto también impone al embestidor forjado una probabilidad del 35% de fallo arcano, similar a la penalización por llevar armadura pesada. Un embestidor se considera que lleva armadura pesada, que le permite un bonificador de Destreza máximo +1 y le impone un penalizador de armadura -5.

Fortificante moderado (Ex): cuando un golpe crítico o un ataque furtivo impacte a un embestidor, hay un 75% de probabilidades de que el daño adicional sea negado y sólo cause el daño normal.

Los embestidores forjados como personajes

Los embestidores forjados adoptan casi universalmente la clase de guerrero en las raras ocasiones en que progresan de nivel.

Los embestidores forjados tienen los siguientes rasgos raciales.

— Fuerza +10, Constitución +10, Inteligencia -6, Sabiduría -4, Carisma -8.

— Tamaño Grande. Penalización a la clase de armadura -1, penalización -1 al ataque, penalización -4 a las pruebas de Esconderse, bonificador +4 a las pruebas de presa, límites de levantamiento y carga son el doble que los de personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'.

— La velocidad base terrestre de un embestidor forjado es 30', pero se reduce a 20' por su dote Cuerpo de adamantita.

— Dados de golpe raciales: un embestidor forjado comienza con cuatro niveles del constructo, los cuales le proporcionan 4d10 DG, un ataque base +3 y unas salvaciones base de Fort +1, Ref +1 y Vol +1.

— Habilidades raciales: los niveles de constructo le proporcionan a un embestidor forjado unos puntos de habilidad igual a $7 \times (2 + \text{modificador Int, mínimo } 1)$. Su habilidad clásica es Saltar.

— Dotes raciales: los niveles de constructo le conceden 2 dotes a un embestidor forjado. También recibe Cuerpo de adamantita y Carga poderosa como dotes adicionales.

— Armas naturales: 2 golpetazos (1d8).

— Ataques especiales: puños adamantinos.

— Cualidades especiales: fortificante moderada, RD 2/adamantita, revestimiento adamantino, rasgos de constructo viviente.

— Idioma automático: común. Idiomas adicionales: ninguno.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel +4.



Embestidor forjado

GARRA ÓSEA

Muerto viviente Grande

Dado de golpe: 10d12+40 (105 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 16 (natural +3, Destreza +4, tamaño -1), toque 13, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +5/+14

Ataque: garra perforante +7 c/c (2d6+7)*

Ataque completo: 2 garras perforantes +7 c/c (2d6+7)*

Frente/Alcance: 10'/20'

Ataques especiales: garras con alcance

Cualidades especiales:

dureza sacrílega, inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente, resistencia a la expulsión +2, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +3, Ref +7, Vol +9

Características: Fue 21, Des 18, Con -, Int 14, Sab 14, Car 19

Habilidades: Avistar +15, Buscar +15, Escondarse +13, Escuchar +15, Intimidar +17, Moverse sigilosamente +17

Dotes: Ataque natural mejorado (garra), Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Entorno: cualquiera

Organización: solitario, ensarte (2-6) o médula (6-11)

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 11-22 (Grande)

Ajuste de nivel: -

*Incluye ajustes por la dote Ataque poderoso.

Los dedos terminados en garras de este humanoide esquelético alto tienen al menos 2' de largo. Peor aún, las delgadas garras, afiladas como cuchillos, contraen y extienden su longitud de un momento a otro, a veces alcanzando instantáneamente una longitud de 10' o más antes de volver a contraerse lentamente.

Las garras óseas son muertos vivientes sedientos de sangre que disfrutan utilizando sus garras extensibles para traer la muerte sobre las criaturas vivas. El conocimiento de los muertos no revela de qué laboratorio de un oscuro nigromante o desde qué plano infernal entraron al mundo las garras óseas. Quizá simplemente "evolucionaron" desde formas menores.

La garra ósea es un muerto viviente esquelético inteligente que posee un control excepcional sobre la longitud de sus garras. Una garra ósea puede a voluntad extender uno o dos de sus dedos acabados en garras hasta una distancia de 20', ensartando a las criaturas que se encuentre en su trayectoria.

Una garra ósea mide 8' de alto y pesa 300 lb.

Las garras óseas hablan común y abisal.

COMBATE

A una garra ósea le gusta pillar desprevendidos a sus enemigos, especialmente cuando estos se encuentran todavía a distancia, sorprendiéndoles con un ataque de oportunidad extendiendo sus garras mientras sus adversarios se acercan al cuerpo a cuerpo. Con sus Reflejos de combate esto puede suceder a menudo durante el mismo combate.

Una garra ósea ataca normalmente utilizando su dote Ataque poderoso, recibiendo una penalización de -2 a su ataque y obteniendo un bonificador +2 al daño.

Garras con alcance (Ex): una garra ósea puede hacer ataques cuerpo a cuerpo con sus garras de hueso, extendiéndolas instantáneamente como parte del ataque hasta una distancia de 20' (y por tanto, permitiendo que la garra ósea amenace más casillas de las que su tamaño Grande permitiría).

Dureza sacrílega (Ex): una garra ósea gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

LAS GARRAS ÓSEAS EN EBERRON

Los nigromantes droaamitas que trabajan para las hijas de Sora Kell han aprendido cómo transformar los esqueletos de ogros mago en garras óseas. Durante la Última guerra, espías de Karnath fallaron al robar los secretos de la construcción de garras óseas de una cábala de nigromantes que actuaban dentro del Gran risco (la capital de Droaam). Sin embargo, por medio de delicadas negociaciones, agentes de la Garra

esmeralda tuvieron éxito donde los karrn fallaron y han comenzado a crear sus propios asesinos garras óseas.

LAS GARRAS ÓSEAS EN FAERÛN

Los rumores insisten en que Szass Tam, el zulkir de la nigromancia en Zhay, creó las primeras garras óseas para proteger los enclaves zhayanos. Sin embargo, se han encontrado garras óseas al servicio de varios lichs y nigromantes por todo Faerûn. Algunos nigromantes hablan de una saga nocturna que les visita en sueños oscuros, y les cambia los secretos de la creación de garras óseas por algún "regalo" que será nombrado más adelante.



Garra ósea

GERIVIAR

Gigante Enorme

Dado de golpe: 26d8+208 (325 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 70' (14 casillas)

CA: 37 (Destreza +1, natural +28, tamaño -2), toque 9, desprevenido 36

Ataque base/Presa: +19/+38

Ataque: golpetazo +29 c/c (3d6+11) o nódulo explosivo +18 a distancia (ver texto) o roca +18 a distancia (2d8+16)

Ataque completo: 8 golpetazos +29 c/c (3d6+11) y mordisco +23 c/c (2d6+5); o nódulo explosivo +18 a distancia (ver texto) o roca +18 a distancia (2d8+16)

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, lanzamiento de rocas, machacar, nódulos explosivos

Cualidades especiales: atrapar rocas, esprintar, inmunidades, RC 28, RD 10/adamantita y magia, regeneración 8, salto, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +23, Ref +11, Vol +13

Características: Fue 33, Des 12, Con 26, Int 11, Sab 17, Car 18

Habilidades: Avistar +11, Escapismo +9, Escuchar +11, Piruetas +13, Saltar +45, Trepar +19, Uso de cuerdas +1 (+3 para ataduras)

Dotes: Ataque natural mejorado (se aplica al golpetazo), Ataque poderoso, Embestida mejorada^A, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado^A, Soltura con un arma (golpetazo), Voluntad de hierro

Entorno: pantanos templados

Organización: solitario, pareja o banda (6-9 más 20% de no combatientes)

Valor de desafío: 19

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 27-40 DG (Enorme); 41-78 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

Esta gigantesca criatura de seis brazos se alza hasta una altura de 30'. Su piel áspera y gris está cubierta por gruesas placas protectoras, de las que sobresalen protuberancias puntiagudas parecidas a enormes abrojos. La cabeza de la criatura se encuentra hundida entre sus hombros macizos y cada uno de sus cuatro brazos tiene dos articulaciones de codo, lo que confiere a la criatura una manera de andar suave y ondulante.

Los geriviar son gigantes nómadas que profesan un odio visceral contra cualquiera que invada sus tierras desoladas. Los geriviar merodean por ambientes hostiles y prefieren las montañas agrestes o los pantanos inhóspitos. Donde quiera que establezcan sus moradas, los geriviar normalmente buscan el aislamiento, ya sea en solitario o en pequeños grupos familiares. Algunos miembros de esta raza han sido obligados a prestar servicio en ejércitos, desempeñando el papel de armas de asedio vivientes.

Estos gigantes con pinchos son extremadamente hostiles contra cualquier otra criatura a la que perciban como amenaza, lo que incluye a casi todo lo que se mueva. Les disgusta especialmente las criaturas o razas que buscan reclamar la tierra mediante la construcción de estructuras permanentes sobre ella. Los geriviar sienten un odio increíble hacia los edificios de cualquier tipo y ven cualquier construcción permanente como una afrenta personal.

Los geriviar son tenaces e inflexibles en casi todas sus tareas. Una vez que un geriviar lleva a cabo una tarea o se decide a realizar algo, solamente la muerte o una increíble voluntad pueden evitar que continúe hasta completar dicha tarea.

Este extraño comportamiento, combinado el conjunto de aptitudes únicas que posee, ha llevado a que muchos sabios a suponer que los geriviar originariamente fueron creados hace mucho tiempo de manera artificial por señores de la guerra, para utilizarlos como máquinas de asedio móviles. Debido a que están especialmente adaptados para esta ocupación, los pocos que han visto a un geriviar en acción apenas pueden refutar esta suposición.

Los geriviar raramente permanecen en el mismo sitio demasiado tiempo porque están poseídos por una paranoia casi insaciable de alguien podría estar construyendo en las tierras que habitan actualmente.

Los geriviar, al igual que muchos gigantes, llevan su tesoro en sacos o en otros contenedores, siempre que se pueda transportar. Se visten con la mínima ropa que necesiten para protegerse del frío y algunos llevan armaduras y armas, aunque la mayoría prefieren sus ataques naturales.

Un geriviar mide entre 25' y 30' de alto y pesa unas doce toneladas. El escaso pelo de su cuerpo suele ser negro y la tonalidad de su piel posee matices del gris. Los geriviar hablan gigante.

COMBATE

Los geriviar atacan a distancia, intentando acabar con las fuerzas de un oponente arrojándole rocas y nódulos explosivos antes de enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo. Una vez en combate cerrado, utilizan su dote de Romper arma mejorado para destruir las armas del enemigo, o su dote de Embestida mejorada para arrojar a los enemigos por las colinas o hacia zonas peligrosas del suelo de los pantanos.

Machacar (Ex): un geriviar es especialmente feroz y experto atacando objetos desatendidos. Cuando ataca un objeto de este tipo, ignora la mitad de la dureza del objeto. Esta aptitud no permite a un geriviar ignorar la mitad de la dureza de los objetos cuando intenta romper armas.

Nódulos explosivos (Ex): el cuerpo del geriviar se encuentra cubierto de pequeños nódulos espinosos esféricos, cuya longitud oscila entre 1' y 2' de diámetro. Cada uno de esos nódulos esta lleno de pequeños fragmentos de las placas protectoras que cubren el cuerpo del geriviar, así como de un líquido volátil y explosivo segregado a través de la piel del gigante. Un geriviar puede desprenderse de hasta dos nódulos cada asalto (hasta que se agoten) y lanzárselos a sus oponentes como una acción estándar.

Cada nódulo es un arma deflagradora que inflige 5d6 puntos de daño perforante y 5d6 puntos de daño por fuego en un área de 10' (TS de Reflejos CD 31 mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Un geriviar sano normalmente lleva 12 nódulos en un momento dado. Los nódulos tardan 3d6 minutos antes de volver a crecer una vez se han desprendido. Un geriviar puede hacer crecer múltiples nódulos al mismo tiempo. Sin embargo, si la regeneración de un geriviar es anulada de alguna manera, tardan 2 o 3 días en regenerar los nódulos.

Lanzamiento de rocas (Ex): un geriviar arroja rocas de 60 a 80 lb. de peso (objeto Mediano) hasta una distancia de 160'. Un geriviar puede arrojar hasta dos rocas por asalto, utilizando dos de sus cuatro brazos para izarlas del suelo o sacarlas de su saco y los cuatro brazos para arrojárselas.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *invertir gravedad*, *telekinesis* (CD 19); 1/día: *invisibilidad*, *alarido* (CD 18), *transformar piedra*. Nivel de lanzador 20.º nivel.

Inmунidades (Ex): los geriviar son inmunes a la enfermedad, a las actitudes y conjuros enajenadores, veneno, fuego y sonido.

Saltar (Ex): los geriviar siempre pueden elegir 10 en las pruebas de Salto. Asimismo, si un geriviar salta hacia abajo desde una gran altura, una prueba con éxito de Salto CD 15 anula todo el daño de los primeros 60' de caída, en lugar de los 10' habituales.

Regeneración (Ex): el ácido y el frío infligen daño normal a un geriviar. Si un geriviar pierde un miembro o una parte de su cuerpo, la porción perdida vuelve a crecer en 3d6 minutos. La criatura puede volver a unir el miembro cercenado instantáneamente sujetando el muñón.

Atrapar rocas (Ex): un geriviar puede atrapar rocas (o proyectiles de tamaño similar). Una vez por asalto, un geriviar que normalmente sería impactado por una roca, puede realizar un TS de Reflejos como acción gratuita para atrapar la roca. La CD es 15 para una roca Pequeña, 20 para una Mediana y 25 para una Grande (si el proyectil proporciona un bonificador mágico al ataque, la CD se incrementa en esa misma cantidad). Un geriviar debe estar preparado y ser consciente del ataque para poder coger la roca.

Esprintar (Ex): un geriviar puede esprintar con sus seis miembros. Un geriviar que realiza la acción de correr mueve seis veces su velocidad normal.

LA SOCIEDAD DE LOS GERIVAR

Muchos geriviar buscan una existencia solitaria, vagando por lugares aislados, patrullando sus territorios y repeliendo a los "invasores". Otros forman pequeños núcleos familiares. Estos grupos de familiares geriviar viajan unidos. Aquellos incapaces de mantenerse en paz con el grupo, ya sea debido a su falta de determinación, a una herida infectada o debido a la vejez (un estado bastante raro para un geriviar) son dejados atrás por el grupo. Sin embargo, en un combate, aquellos geriviar que se han comprometido con la estructura familiar se lanzan con una determinación inquebrantable y luchan tenazmente hasta la muerte para defender a un miembro del grupo que sea atacado.

La rabia patológica que los geriviar sienten contra las estructuras, les conduce directamente a comportarse de manera violenta contra las criaturas que descubren que han edificado en su territorio.

Los geriviar son conocidos por unirse (voluntariamente o de cualquier otra manera) a divisiones militares que necesitan expertos en asedio. Algunos de los gigantes incluso disfrutaban de

las obligaciones que tienen que realizar, de que les proporciona la oportunidad de destruir los edificios que tanto desprecian. Estos geriviar requieren un comandante severo e inflexible. Cuando llega la hora de la retirada, estos comandantes siempre pasan apuros cuando intentan que un geriviar abandone su tarea.

Al contrario que muchos de sus primos gigantes, los geriviar raramente toman esclavos.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un geriviar normalmente comienza el combate invisible, esperando pillar desprevenidos a sus oponentes. Prefieren luchar distancia todo el tiempo que le sea posible, debilitando sus enemigos con sus ataques a distancia y retrasándolos con sus aptitudes sortílegas a pesar de su increíble competencia en la lucha cuerpo a cuerpo.

Antes del combate: invisibilidad.

Asalto 1: arroja rocas o nódulos explosivos a los enemigos que considere que pueden atacar a distancia, como los lanzadores de conjuros o los arqueros.

Asalto 2: continúa con su bombardeo a distancia, utilizando saltar o esprintar para mantener la distancia si es necesario. Si se ve obligado entablar combate cuerpo a cuerpo, intenta romper las armas o embestir a sus enemigos.

Asalto 3: *telecinesis* o *invertir gravedad* contra un atacante cuerpo a cuerpo para tener espacio mantener la distancia o continuar con el bombardeo a distancia.

Asalto 4: repetir asalto 3 si es necesario.

LOS GERIVAR EN EBERRON

Los antiguos imperios trasgoides de Khorvaire utilizaron a los geriviar como máquinas de asedio vivientes y unos pocos han sobrevivido hasta hoy en día en Darguun, defendiendo Ruukhan Draal y otros grandes asentamientos trasgoides. Los geriviar "libres" también merodean los valles aislados de los baluartes de Mror y los principados de Lhazaar, atacando a todo aquel que se encuentran.

LOS GERIVAR EN FAERÛN.

Los geriviar habitan en la región colindante a la Mezrthguarda (una cadena montañosa con forma de luna creciente y colinas escarpadas al sur de Khessenta), la llanura de las Cenizas negras y el bosque de Khondal. Pequeñas familias de geriviar reclaman la llanura de las Cenizas negras o han emigrado hacia el sur, dejando una estrecha zona desgastada al este de la Levantada. Algunos se han desplazado hacia el sur tanto que han llegado a la Gran brecha, donde sus reclamaciones territoriales son contestadas de manera tempestuosa por los indígenas de lugar.



Geriviar

GIGANTE DE LA ARENA

Este gigante de piel oscura, parece un humano musculoso de tamaño mayor de lo normal, con los ojos y el pelo de color canela.

Los gigantes de la arena, disciplinados y cautos, son unos honorables y respetados habitantes del desierto.

El pelo de un gigante de la arena puede ser negro, pardo, canela o rubio y sus ojos normalmente son del mismo color que su pelo. La tonalidad de su piel varía desde el color marrón oscuro hasta un beige pálido.

Los gigantes de la arena prefieren ropas ligeras y cómodas, cuyos colores armonicen con el paisaje de su desierto, como un beige arenoso, blanco, rojo polvoriento y caqui. Evitan llevar armaduras pesadas o de metal y prefieren el cuero o el cuero tachonado para aguantar los rigores del desierto.

Un varón adulto mide alrededor de 12' de altura y pesa unas 2.000 lb. Las hembras son ligeramente más grandes y pesadas, pero iguales a los varones en todo lo demás. Los gigantes de la arena pueden vivir hasta 250 años.

Los gigantes de la arena hablan común y gigante.

COMBATE

Un gigante de la arena suele prepararse para el combate enterrándose en la arena y escondiéndose para que sus oponentes se acerquen, mientras se prepara para lanzar su explosionador de arena. En combate cuerpo a cuerpo, un gigante de la arena esgrime su poderosa cimitarra.

Explosionador de arena: un explosionador de arena es un arma exótica de alcance de tamaño Grande hecha de tubos largos. Crea un cono de arena del 10', que inflige 1d8 puntos de daño (Reflejos CD 24 mitad). Las criaturas vivientes que fallen sus TS son atormentadas por las picaduras de la arena en su piel y la quemazón de sus ojos, que les impone una penalización de -4 a la CA y una penalización de -2 al ataque durante 3 asaltos.

La CD de la salvación se basa en la Constitución (se basa en la habilidad del usuario para disparar una fuerte ráfaga de aire a través del tubo). Un explosionador de arena utiliza 5 lb. de arena como munición y cargar un explosionador de arena con una carga requiere una acción de asalto completo. Un explosionador de arena cuesta 30 po.

Aptitudes sortilegas: 1/día: estatua, fundirse con la piedra. Nivel de lanzador 15°.

Destello de calor (Sb): un gigante de la arena puede crear a voluntad, como una acción libre, un efecto de luces a su alrededor que funciona igual que el conjuro de *contorno borroso* a nivel 15°.

Habilidades: *Un gigante de la arena gana un bonificador racial +8 a las pruebas de Esconderse y Supervivencia en el desierto.

GIGANTE DE LA ARENA CAMPEÓN

Las habilidades de combate de un gigante de la arena campeón le proporcionan una ventaja significativa y le convierten en un

oponente formidable. Estos guerreros entrenados a menudo sirven al monarca como guardia personal.

El gigante de la arena campeón presentado aquí posee las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y los incrementos en la puntuación de característica por DG: Fue 15, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 12.

Combate

Un gigante de la arena campeón ataca con gran habilidad y optimiza sus tácticas. Utiliza su dote de Ataque elástico para atacar selectivamente a sus oponentes, maniobrando de la manera más ventajosa. Utiliza su dote Ataque poderoso de manera juiciosa contra oponentes que tengan una CA baja.

Explosionador de arena: Reflejos CD 25 mitad.

LA SOCIEDAD DE LOS GIGANTES DE LA ARENA

Los gigantes de la arena viven en el desierto en comunidades estables. Sus vidas giran en torno

alrededor de la disciplina y el orden. Sus asentamientos desérticos muestran una cuidadosa organización y un aspecto que enfatiza la defensa. A menudo construyen en un lateral de una meseta o alguna zona geográficamente protegida.

El liderato de los gigantes de la arena es una monarquía hereditaria. El siguiente rey o reina es el primer hijo o hija del actual monarca. Una complicada línea de sucesión basada en las relaciones sanguíneas y el orden de nacimiento dicta el orden de sucesión después del primogénito.

La mayoría de las comunidades de gigantes de la arena están aisladas en el desierto, pero los gigantes no son menos aislacionistas. Normalmente realizan comercio beneficioso con caravanas y viajeros. Ocasionalmente, un gigante de la arena actuará como guía para los viajeros en el duro desierto.

LOS GIGANTES DE LA ARENA COMO PERSONAJES

Estructurada y lógica, la sociedad de los gigantes de la arena es compleja y se interrelaciona bien con los humanoides.

Los personajes gigantes de la arena tienen los siguientes rasgos raciales.

— +16 Fuerza, +10 Destreza, +10 Constitución, +6 Sabiduría, +2 Carisma.

— Tamaño Grande. Penalización de -1 a la CA, penalización de -1 al ataque, penalización de -4 las pruebas de Esconderse, bonificador +4 a las pruebas de presa, los límites de carga y levantamiento son el doble que el de los personajes Medianos.

— La velocidad táctica terrestre de un gigante de la arena es 40', y su velocidad de excavar es de 10'.

— Visión en la penumbra.

— DG raciales: un gigante de la arena comienza con 15 niveles de gigante, lo que le proporciona 15d8 DG, un bonificador de



Gigante de la arena

	Gigante de la arena Gigante Grande (tierra, fuego)	Gigante de la arena campeón, Gue 5.º nivel Gigante Grande (tierra, fuego)
Dado de golpe:	15d8+75 (142 pg)	15d8+105 mas 5d10+35 (234 pg)
Iniciativa:	+5	+4
Velocidad:	40' (8 casillas), Ec 10'	40' (8 casillas), Ec 10'
CA:	28 (tamaño -1, Destreza +5, natural +11, armadura de cuero tachonado de gran calidad +3), toque 14, desprevenido 23	28 (tamaño -1, Destreza +4, natural +11, camisote de mallas de gran calidad +4), toque 13, desprevenido 24
Ataque base/Presa:	+11/+23	+16/+31
Ataque:	cimitarra +19 c/c (1d8+8/15-20); o explosionador de arena (ver texto)	cimitarra +27 c/c (1d8+13/15-20); o explosionador de arena (ver texto)
Ataque completo:	cimitarra +19/+14/+9 c/c (1d8+8/15-20); o explosionador de arena (ver texto)	cimitarra +27/+22/+17/+12 c/c (1d8+13/15-20); o explosionador de arena (ver texto)
Frente/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, explosionador de arena	aptitudes sortílegas, explosionador de arena
Cualidades especiales:	destello de calor, inmunidad al fuego, visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío	destello de calor, inmunidad al fuego, visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío
Tiros de salvación:	Fort +14, Ref +12, Vol +10	Fort +20, Ref +10, Vol +10
Características:	Fue 27, Des 21, Con 21, Int 10, Sab 16, Car 12	Fue 32, Des 18, Con 25, Int 10, Sab 19, Car 14
Habilidades:	Avistar +12, Escondarse +1*, Escuchar +12, Saber (naturaleza) +11, Supervivencia +12* (+14 en entornos naturales en la superficie)	Avistar +12, Escondarse -1*, Escuchar +10, Saber (naturaleza) +11, Supervivencia +10* (+12 en entornos naturales en la superficie), Tregar +29,
Dotes:	Ataque poderoso, Crítico mejorado (cimitarra), Hendedura, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (cimitarra), Voluntad de hierro	Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (cimitarra), Especialización con un arma (cimitarra), Esquiva, Hendedura, Movilidad, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (cimitarra), Voluntad de hierro
Entorno:	desiertos cálidos	desiertos cálidos
Organización:	solitario, grupo (2-5), banda (6-9 mas 35% de no combatientes), asentamiento (10-40 más un monarca y 3-4 guerreros de 3.º-5.º nivel)	solitario, grupo (2-5), asentamiento (3-4 más 10-40 gigantes de la arena más un monarca)
Valor de desafío:	10	15
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente legal neutral	normalmente legal neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+4	+4

ataque base de +11 y unos bonificadores de salvación de Fort +11, Ref +9 y Vol +5.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un gigante de la arena le otorgan unos puntos de habilidad igual a $18 \times (2 + \text{modificador de Int, mínimo } 1)$. Sus habilidades clásicas son Avistar, Escuchar, Escondarse, Saber (naturaleza), y Supervivencia. Un gigante de la arena gana un bonificador racial +8 a las pruebas de Escondarse y Supervivencia en el desierto.

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un gigante de la arena le conceden seis dotes.

— Familiaridad con las armas: los gigantes de la arena consideran los explosionadores de arena (ver Combate, arriba) como armas marciales en lugar de armas exóticas.

— Bonificador de armadura natural +11.

— Ataques especiales (ver arriba): aptitudes sortílegas, explosionador de arena.

— Cualidades especiales (ver arriba): destello de calor, inmunidad al fuego, vulnerabilidad al frío.

— Idiomas automáticos: común y gigante. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, trasgo, orco.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel +4.

LOS GIGANTES DE LA ARENA EN EBERRON

Los gigantes de la arena habitan el vasto desierto del continente de Xen'drik. Aunque los clanes de los gigantes de la arena normalmente llevan una vida nómada, unos pocos clanes mantienen asentamientos permanentes excavados en grandes columnas ciclópeas de roca esculpida por la arena del desierto, que parecen brotar del desértico paisaje.

LOS GIGANTES DE LA ARENA EN FAERÛN

Los gigantes de la arena habitaron antiguamente todo el sur de Faerûn, desde el oeste en el desierto de Calim, hasta el este en Raurin y en las llanuras de Polvo púrpura. El asentamiento más grande de gigantes de la arena se puede encontrar en Raurin, cerca del Cinturón del gigante. Los gigantes de la arena deben defenderse periódicamente contra las incursiones de los gigantes sobrenaturales y sus esclavizados secuaces trasgoides.

GIGANTE DE LA MUERTE

Gigante Enorme

Dado de golpe: 23d8+115 (218 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: 35' con cota de bandas (7 casillas); velocidad táctica terrestre 50'

CA: 29 (Destreza +1, natural +14, tamaño -2, cota de bandas +6), toque 9, desprevenido 28

Ataque base/Presa: +17/+37

Ataque: gran hacha +27 c/c (4d6+18/x3) o golpetazo +27 c/c (1d8+12) o roca +17 a distancia (2d8+12)

Ataque completo: gran hacha +27/+22/+17/+12 c/c (4d6+18/x3) y mordisco +22 c/c (2d6+6) o 2 golpetazos +27 c/c (1d8+12) y mordisco +22 c/c (2d6+6) o roca +17 a distancia (2d8+12)

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, lamento pavoroso, lanzamiento de rocas, robar alma

Cualidades especiales: alma sanadora, alma vendida, almas guardianas, inmunidad al miedo y a la consunción de energía, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +25, Ref +17, Vol +21

Características: Fue 34, Des 13, Con 21, Int 12, Sab 20, Car 25

Habilidades: Avistar +12, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +16, Escuchar +12, Intimidar +15, Saber (arcano) +14, Saber (historia) +12, Saber (religión) +19, Supervivencia +6

Dotes: Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Hendedura, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (lamento pavoroso), Soltura con una habilidad (robar alma), Voluntad de hierro

Entorno: desiertos templados

Organización: solitario, pareja o banda (3-8)

Valor de desafío: 16

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: -

Este gigante delgado, embutido en una robusta armadura, posee unas orejas puntiagudas y una piel de color gris oscuro. Sus manos terminan en unas largas garras amarillentas y su mandíbula muestra unos colmillos afilados. Está rodeado por un delgado remolino de vapor neblinoso y mientras lo contemplas, la nube de vapor adquiere la forma de rostros atormentados que gritan de terror y de dolor.

Los gigantes de la muerte son una raza de terribles gigantes malignos, que para preservar su imperio de la destrucción, intercambiaron las almas inmortales de todos y cada uno de ellos por un poder sacrílego. Fue un mal trato y ahora los gigantes de la muerte viven con el error que sus antepasados cometieron. Las almas de los gigantes de la muerte están atadas para ser destruidas en el plano de Energía negativa y su vínculo con ese dominio profano les otorga aptitudes sortílegas y grandes poderes sobre las almas de los demás.

Los gigantes de la muerte poseen una tonalidad de piel que abarca del gris al negro y sus ojos son de color amarillo. Al igual que los gigantes de piedra, carecen de pelo; pero al contrario que la mayoría de los más gigantes sus orejas son de punta. Sus uñas descuidadas conforman unas garras duras y sus dientes son afilados. Un gigante de la muerte mide unos 15' de altura y pesa alrededor de 2.000 lb.

Los gigantes de la muerte hablan gigante y común.

COMBATE

Los gigantes de la muerte son oponentes temibles en combate cuerpo a cuerpo y poderosos lanzadores de conjuros. Prefieren

lanzar conjuros en situaciones de combate pero se reservan alguno para tácticas oportunas o curarse.

Lamento pavoroso (Sb): como una acción estándar, un gigante de la muerte puede activar a las almas guardianas que vuelan alrededor de su cuerpo para que emitan un lamento de una angustia aterradora. Las criaturas vivientes a menos de 100' que escuchen este lamento deben realizar un TS de Voluntad. Un éxito indica que la criatura queda estremecida hasta que ya no pueda oír el lamento o se mueva fuera del alcance. Un fallo significa que la criatura queda despavorida mientras continúe oyendo el lamento y permanezca dentro del alcance y estremecida durante las 24 horas posteriores.

Desactivar el lamento pavoroso es una acción estándar. Este es una actitud sónica enajenadora. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Lanzamiento de rocas (Ex): los gigantes de la muerte son unos hábiles lanzadores de rocas y tienen un bonificador racial +1 a sus ataques cuando lanzan rocas. Un gigante de la muerte puede lanzar rocas de 60 a 80 lb. (objeto Mediano) hasta cinco incrementos de distancia.

El incremento de alcance es 120' para las rocas de un gigante de la muerte.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *azote sacrílego* (CD 21), *disipar magia mayor*, *infringir heridas críticas* (+27 toque cuerpo a cuerpo, CD 21); 1/día: *descarga flamígera* (CD 22). Nivel de lanzador 16°.

Robar alma (Sb): cualquier criatura viviente que tenga 10 o menos puntos de golpe y se encuentre a menos de 15' de un gigante de la muerte, debe realizar con éxito un TS de Fortaleza CD 30 cada asalto o morirá instantáneamente. Este es un efecto de muerte. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Cualquier criatura que muera y se encuentre a menos de 15' de un gigante de la muerte verá como su espíritu queda absorbido en el remolino neblinoso de las almas guardianas que protegen al gigante de la muerte. Esas criaturas no pueden ser resucitadas, revividas o reencarnadas mientras el gigante de la muerte siga vivo. Matar al gigante de la muerte libera las almas.

Si un gigante de la muerte vivo se encuentra a menos de 15' de otro que muere, las almas no son liberadas y son instantáneamente transferidas al vivo. Esto es debido a la aptitud de robar alma.

Bajo circunstancias extraordinarias, un gigante de la muerte vivo puede liberar un alma que haya capturado.

Almas guardianas (Sb): las víctimas de un gigante de la muerte se convierten en sus guardianas cuando mueren. Cada gigante de la muerte está rodeado por una nube que ondea constantemente formada por espíritus intangibles.

Estos espíritus proporcionan al gigante de la muerte protección y advertencia otorgando la criatura un bonificador a la iniciativa, salvaciones, pruebas de Escuchar y Avistar igual a su modificador de Carisma.

Un gigante de la muerte ata sus almas guardianas a él. No son fantasmas o muertos vivientes en el sentido habitual y no pueden ser dañadas, disipadas o separadas del gigante de la muerte. Sólo un intento de expulsión con éxito puede detener a estos espíritus durante un tiempo. Si el intento de expulsión consiguiera expulsar o reprender a un muerto viviente con DG igual a los DG del gigante, las almas guardianas se desvanecerían durante 1d10 asaltos y el gigante de la muerte perdería los beneficios que le otorgan sus almas guardianas, las aptitudes de lamento pavoroso, alma sanadora y robar alma hasta que sus almas guardianas regresaran.

Atrapa rocas (Ex): una vez por asalto, un gigante de la muerte que normalmente sería impactado por una roca (o un proyectil de tamaño similar) puede hacer un TS de Reflejos para coger la roca como una acción gratuita.

La CD es 15 para una roca Pequeña, 20 para una Mediana y 25 para una Grande (si el proyectil proporciona un bonificador mágico al ataque, la CD se incrementa en esa misma cantidad). El gigante debe estar preparado y ser consciente del ataque para poder intentar atrapar la roca.

Alma vendida (Ex): un gigante de la muerte no puede ser revivido, resucitado o reencarnado. Si el alma de un gigante de la muerte no es tomada como alma guardiana por otro gigante de la muerte o se impide su partida por algún otro medio (como *ligadura del alma*), queda destruida por completo un asalto después de la muerte del mismo.

Alma sanadora (Sb): cuando un gigante de la muerte está protegido por sus almas guardianas, el daño de puntos de golpe recibidos por energía negativa (como un conjuro de *infligir*) cura al gigante de la muerte en lugar de dañarle. Los gigantes de la muerte son sanados por la energía positiva (mediante los conjuros de *curar*) con normalidad.

LA SOCIEDAD DE LOS GIGANTES DE LA MUERTE

Los gigantes de la muerte viven en las ruinas de su antaño gran civilización, desperdigadas a través del desierto como consecuencia de las guerras que llevaron a su imperio a la ruina. Son capaces de utilizar la magia para proveerse a sí mismos y por ello han permitido que su cultura se atrofie. Han creado armas y armaduras para las intensas y frecuentes batallas de "comercio de almas" entre varios grupos, pero por lo demás pasan su tiempo buscando una manera de liberarse a sí mismos y a su raza de su maldición mientras conservan sus poderes.

LOS GIGANTES DE LA MUERTE CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de un gigante de la muerte es guerrero. Los gigantes de la muerte clérigos son escasos y adoran a deidades extrañas y oscuras a las que no importa si las almas de sus acólitos llegan o no hasta ellas. Las deidades de los gigantes abandonaron a los gigantes de la muerte cuando éstos decidieron vender las almas de su raza, aunque todavía algunos les rinden homenaje.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un gigante de la muerte busca debilitar a sus oponentes con su lamento pavoroso y sus conjuros antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo.

Asalto 1: lamento pavoroso.

Asalto 2: utiliza *azote sacrilego* sobre los enemigos estremecidos. Si ningún enemigo parece estar estremecido, carga al cuerpo a cuerpo.

Asalto 3: utiliza *descarga flamígera* sobre los enemigos que están estremecidos por el lamento pavoroso e indispuestos por el *azote sacrilego*. Si sólo uno o dos enemigos están indispuestos y estremecidos, se enzarza en combate cuerpo a cuerpo, concentrando son los enemigos que resisten esos efectos.

Asalto 4: ataca al enemigo que esté más dañado por la *descarga flamígera*, o realiza un ataque completo sobre el enemigo más débil si ya está en combate cuerpo a cuerpo.

Asalto 5: si todavía tiene ventaja continuará el ataque y sólo utilizará *infligir heridas críticas* sobre un enemigo estremecido si tiene problemas para impactarle con su ataque completo. Si tiene una posición de desventaja, utiliza *infligir heridas críticas* para curarse e intenta intimidar a los enemigos para que acepten un trato, quizá intercambiando la liberación del alma de un compañero que haya caído.

LOS GIGANTES DE LA MUERTE EN EBERRON.

Los gigantes de la muerte merodean por las ruinas ciclópeas situadas en las profundidades de Xen'drik, rodeadas por los restos dispersos de la antaño orgullosa civilización de los gigantes que fue arruinada por los dragones y por su orgullo. Unos pocos gigantes de la muerte han encontrado su camino hacia otros continentes, como Argonnessen y Khorvaire, aunque el odio que sienten hacia otras criaturas exige que vivan aislados. Al menos dos gigantes de la muerte, una pareja de hermanas llamadas Arakajda y Behkorr, deambulan por las tierras Enlutadas en busca de almas para robar.

En una campaña de EBERRON, las almas de los gigantes de la muerte están atadas al plano de Mabar, la Noche interminable. Algunos gigantes de la muerte quieren liberar sus almas de la garra oscura de Mabar, para que les permita el pasaje hacia Dolurrh, el Reino de los muertos, donde llega el fin.

LOS GIGANTES DE LA MUERTE EN FAERÚN

Los gigantes de ceniza, como una vez fueron conocidos los gigantes de la muerte, viven entre los humanos de Nezheril. Cuando el imperio nezherino se derrumbó ante la oleada del ataque masivo fhaerimm, los gigantes de ceniza rindieron sus almas inmortales a algún gran poder para asegurar su propia supervivencia, traicionando a sus aliados humanos. Lo que antaño fue Nezheril, ahora es el gran desierto de Anaurokh y los gigantes de la muerte habitan varias antiguas ruinas nezherinas.



Gigante de la muerte

GIGANTE SOBRENATURAL

Este gigante parece un humano de enormes proporciones bien formado. Su piel posee un tenue matiz púrpura y tiene extraños símbolos arcanos tatuados por todo su cuerpo. Tiene poco pelo y sus ojos parecen cambiar de color, del azul al verde pasando por el violeta.

Los gigantes sobrenaturales son poderosos herederos del conocimiento arcano. Los gigantes sobrenaturales, antiguas criaturas descendientes de lo que una vez fue un gran poder, pasan incontables años buscando fragmentos de conocimiento arcano. Aunque son egoístas y crueles, son lo suficientemente astutos como para negociar legalmente cuando deben hacerlo y tienen la suficiente perspicacia para saber que las luchas les distraen de sus estudios. Los gigantes sobrenaturales odian a los gigantes de las tormentas, aunque normalmente están demasiado involucrados en su búsqueda de poder mágico para perder el tiempo luchando contra otras criaturas.

Un gigante sobrenatural adulto mide 25' de alto una y pesa alrededor de 13.000 lb. Los gigantes sobrenaturales tienen un promedio de vida increíble y pueden llegar a vivir más de 3.000 años.

Los gigantes sobrenaturales hablan abisal, común, gigante y térraro.

COMBATE

Un gigante sobrenatural utiliza sus aptitudes sortilegas para privar a sus oponentes de sus mejoras mágicas antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Aunque su tamaño le obliga a luchar en entornos relativamente grandes, su aptitud de *puerta dimensional* le permite ser capaz de realizar devastadoras tácticas de guerrilla.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar magia*, *disipación mágica mayor*, *proyector mágico*; 3/día: *globo de invulnerabilidad*, *puerta dimensional*. Nivel de lanzador 20.º.

Maestría sobrenatural (Sb): un gigante sobrenatural posee una gran familiaridad y un uso intuitivo de la magia arcano. Puede utilizar objetos de finalización del conjuro (como pergaminos) como si tuviera la lista de conjuros de la clase de mago y fuera del nivel apropiado para lanzar el conjuro. Puede utilizar objetos desencadenantes de conjuros (como varitas y bastones) como si tuviera la lista de conjuros de la clase de mago.

Fuerza de voluntad natural (Ex): al contrario que la mayoría de los gigantes, los gigantes sobrenaturales tienen una gran resistencia innata a la compulsión mental y la magia de ilusión y similares. Los gigantes sobrenaturales tienen un bonificador racial +6 a los TS de Voluntad.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un gigante sobrenatural es más efectivo combatiendo cuerpo a cuerpo, pero obtiene gran beneficio utilizando unos pocos asaltos para usar sus aptitudes sortilegas y privar a sus enemigos de la magia.

Antes del combate: examina a los enemigos con *detectar magia* y activa el *globo de invulnerabilidad*.

Asalto 1: utiliza una *disipación mágica mayor* apresurada sobre el enemigo que tenga más auras mágicas y carga contra el enemigo más cercano. Si no puede acercarse, en su lugar utiliza un *proyector mágico* potenciado seguido de una *puerta dimensional* apresurada para acercarse a un oponente lanzador de conjuros.

Asalto 2: continúa en combate cuerpo a cuerpo, utilizando *disipación mágica mayor* apresurada para impedir las mejoras mágicas de sus adversarios.

Asalto 3: sino hay enemigos para combatir cuerpo a cuerpo, utiliza *proyector mágico* potenciado o *puerta dimensional* para atacar a los oponentes esquivos.

Asalto 4: si los enemigos todavía son una amenaza palpable, se retira utilizando *puerta dimensional*. De lo contrario alternará un uso inteligente de los conjuros con ataques completos.

GIGANTE SOBRENATURAL CONFESOR

Los gigantes sobrenaturales confesores, confabuladores y manipuladores entre su propia gente, han elegido la senda de la magia divina en lugar del estudio directo del poder arcano. Estos gigantes manejan a otros de su raza a través del engaño, la manipulación y la amenaza. Los gigantes sobrenaturales confesores creen en la divinidad de la propia magia, justificando sus acciones crueles mediante una filosofía que proclama que todo aquello que puedas conseguir a través de la magia es moralmente correcto.

El gigante sobrenatural confesor presentado aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y los incrementos a la puntuación de característica por DG: Fue 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 13.

Combate

Los gigantes sobrenaturales confesores mandan a gigantes menores delante de ellos al combate. Aunque estas criaturas crueles tienen una gran confianza en sus aptitudes físicas y mágicas, apenas valoran las vidas de las criaturas menores, incluso las de otros gigantes sobrenaturales. Los gigantes sobrenaturales confesores mejoran cuidadosamente sus propias aptitudes con conjuros antes y durante una lucha, sobre todo utilizando conjuros apresurados como *favor divino*, el cual mejora sus aptitudes físicas de combate. Gana un bonificador +2 a todos los intentos de expulsar/reprender muertos vivos debido a su habilidad de Saber (religión).

Conjuros de clérigo preparados habituales (6/8/7/7/5/4/3): 0: *detectar veneno* (2), *luz* (2), *leer magia* (2); 1.º: *bendecir*, *curar heridas leves* (3), *favor divino*, *infligir heridas leves** (+41 toque cuerpo a cuerpo; CD 18), *escudo de la fe* (2); 2.º: *curar heridas moderadas* (2), *estallar** (CD 19), *fuerza de toro*, *resistencia de oso*, *retener personas* (2); 3.º: *curar heridas graves* (CD 20) (2), *disipar magia**, *luz del día*, *purgar la invisibilidad*, *protección contra la energía*; 4.º: *curar heridas críticas*



Gigante sobrenatural

	Gigante sobrenatural Gigante Enorme	Gigante sobrenatural confesor, Clr 11.º nivel Gigante Enorme
Dado de golpe:	25d8+225 (337 pg)	25d8+275 más 11d8+121 (558 pg)
Iniciativa:	+1	+1
Velocidad:	35' (7 casillas) con armadura completa; velocidad táctica terrestre 50'	35' (7 casillas) con armadura completa; velocidad táctica terrestre 50'
CA:	32 (tamaño -2, Destreza +1, natural +13, armadura completa +8, escudo pesado de acero +2), toque 9, desprevenido 31	34 (tamaño -2, Destreza +1, natural +13, <i>armadura completa</i> +1 +9, <i>escudo ligero de acero</i> +2 +3), toque 9, desprevenido 33
Ataque base/Presa:	+18/+42	+26/+51
Ataque:	espada bastarda +33 c/c (3d8+16/20)	espada bastarda +42 c/c (3d8+17/17-20)
Ataque completo:	espada bastarda +33/+28/+23+/18 c/c (1d8+16/19-20)	espada bastarda +42/+37/+32+/27 c/c (3d8+17/17-20)
Frente/Alcance:	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas, reprender muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+13, 11.º) conjuros.
Cualidades especiales:	fuerza de voluntad natural, maestría sobrenatural, visión en la penumbra	fuerza de voluntad natural, maestría sobrenatural, visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +13, Ref +9, Vol +19	Fort +32, Ref +12, Vol +30
Características:	Fue 42, Des 12, Con 28, Int 18, Sab 16, Car 12	Fue 44, Des 12, Con 32, Int 18, Sab 24, Car 15
Habilidades:	Averiguar intenciones +31, Avistar +21, Concentración +37, Conoc. de conjuros +34, Diplomacia +3, Escuchar +21, Saber (arcano) +32, Saber (los Planos) +14, Saber (religión) +14	Averiguar intenciones +45, Avistar +30, Concentración +49, Conocimiento de conjuros +44, Diplomacia +4, Escuchar +24, Saber (arcano) +42, Saber (los Planos) +24, Saber (religión) +24
Dotes:	Apresurar aptitud sortilega (<i>puerta dimensional</i>), Apresurar aptitud sortilega (<i>disipación mágica mayor</i>), Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Gran hendedura, Hendedura, Potenciar aptitud sortilega (<i>proyectil mágico</i>), Soltura con un arma (espada bastarda), Voluntad de hierro	Apresurar aptitud sortilega (<i>puerta dimensional</i>), Apresurar aptitud sortilega (<i>disipación mágica mayor</i>), Apresurar conjuro, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Crítico mejorado (espada bastarda), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Potenciar aptitud sortilega (<i>proyectil mágico</i>), Soltura con un arma (espada bastarda), Voluntad de hierro
Entorno:	montañas templadas	montañas templadas
Organización:	solitario o familia (2-4 más 35% de no combatientes más un mago o clérigo de 7.º-10.º nivel más 1-2 elementales de tierra mayores)	solitario o familia (2-4 mas 35% de no combatientes más 1-2 elementales de tierra mayores)
Valor de desafío:	15	20
Tesoro:	monedas estándar; bienes doble; objetos estándar	monedas estándar; bienes doble; objetos estándar más <i>armadura completa</i> +1 y <i>escudo ligero de acero</i> +2
Alineamiento:	normalmente neutral maligno	normalmente neutral maligno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	-	-

(2), discernir mentiras (CD 21), infligir heridas críticas* (+41 cuerpo a cuerpo toque; CD 21), poder divino; 5.º: descarga flamígera (CD 22) (2), favor divino apresurado, infligir heridas leves en masa*; 6.º: dañar* (CD 23), sanar (2).

*Conjuro de dominio. Dominios: Destrucción (castigar 1/día, +4 cuerpo a cuerpo, +11 daño), Magia (utilizar objetos desencadenantes de conjuros y de finalización de conjuros como un mago de 5.º nivel).

LA SOCIEDAD DE LOS GIGANTES SOBRENATURALES

Los gigantes sobrenaturales habitan en torres solitarias construidas en las cimas de montañas o en profundas cavernas cerca de surtido-

res de poder arcano. Están muy interesados en la magia arcana y por ello pasan mucho de su tiempo investigando conjuros, buscando objetos de poder extraviados o fabricando objetos de su propia creación. Normalmente sólo unos pocos gigantes sobrenaturales habitan en el mismo lugar, compartiendo juntos intereses comunes en conocimientos esotéricos especializados acerca de una faceta la magia arcana. Los grupos de gigantes sobrenaturales raramente viven cerca de otros de los de su raza, ya que suelen dirigirse a regiones remotas en busca de fragmentos de conocimiento perdido o para otros propósitos extraños. En ocasiones muy raras, los gigantes sobrenaturales acudirán a tierras civilizadas para comprar grandes cantidades de material en bruto, como papel, tinta y otros materiales extraños utilizados para crear objetos mágicos.

GLAISTIG

Una maravillosa y delgada doncella permanece hundida en el agua hasta las rodillas, meciéndose adelante y atrás mientras canta una canción embriagadora.

Las glaistig son unas encantadoras y maravillosas fatas que merodean alrededor de estanques, lagos y arroyos. Tienen un deseo insaciable por la sangre de los mortales, seduciendo a sus víctimas para que se acerquen a su guarida, donde les absorben la sangre. Normalmente son confundidas con vampiros debido su técnica de absorber la sangre, pero no son muertos vivientes.

Las glaistig se parecen increíblemente a humanas muy bellas y atractivas, pero en lugar de piernas normales, tienen patas de cabra con un pelo blanco y largo. La mayoría tienen el pelo blanco como la nieve y unos ojos que brillan como el agua. Cuando sonríen las glaistig intentan no mostrar sus dientes, ya que son afilados y sus colmillos tienen un aspecto amenazador. Solamente los revelan cuando están a punto de atacar. Las glaistig visten túnicas delicadas y largas, y vestidos que caen hasta el suelo, los cuales utilizan para ocultar sus patas de cabra. Las glaistig odian mostrar sus patas a cualquiera y sólo las revelarán cuando se lancen furiosas a la carga. Si alguien echa un simple vistazo a las patas de cabra de una glaistig, esta se enfadará mucho y atacará al ofensor.

A pesar de su ansia por la sangre, las glaistig son impredecibles y caprichosas. Si se han alimentado recientemente (hace menos de un mes), existen las mismas probabilidades tanto de que ayuden a alguien como de que le ataquen. Algunas personas han sido atacadas por una glaistig, incluso si habían hablado y tenido una relación amistosa con ella en el pasado. A las glaistig también les encantan bailar y algunas seducen a sus víctimas para que bailen durante horas antes de atacarles.

Las glaistig son solitarias por naturaleza y ni siquiera les gusta demasiado la compañía de otras fatas. Aunque no obtienen sustento de la sangre de otras criaturas feéricas, se sabe de glaistig que han atacado a fatas que entraron en su territorio. Quizá debido a su naturaleza similar, a las glaistig no les gustan en particular las dríadas y es extremadamente raro encontrar a dos que compartan el mismo territorio. Una glaistig típica mide unos 5'2" de altura y pesa unas 90 lb.

Las glaistig hablan común, élfico y silvano.

COMBATE

Una glaistig utiliza su canción seductora para hacer que sus víctimas se acerquen al agua, dirigiéndola contra individuos específicos. Si un grupo grande se acerca a su guarida, acecha bajo la superficie del agua hasta que solamente queden uno o dos objetivos. Una glaistig está ligada místicamente a su guarida acuática y no puede alejarse más de 300' de esta.

Una vez que una víctima se encuentra a distancia de cuerpo a cuerpo, una glaistig cesará de cantar y apresará al oponente. Si la presa tiene éxito, le absorberá la sangre todo el tiempo que sea posible. Si llegan refuerzos, la glaistig intentará utilizar *sugestión*,

hipnotismo o *nube brumosa* para distraerlos y deslizarse bajo la superficie hacia su guarida acuática.

Canción seductora (Sb): una glaistig puede intentar seducir a las criaturas con su canción. Una glaistig canta, eligiendo a una única criatura que se encuentre a menos de 300 yardas de la masa de agua a la cual esté ligada (ver *Simbiosis acuática*, más abajo). Este es un efecto de encantamiento sónico y la criatura debe ser capaz de escuchar a la glaistig para que surta efecto. La criatura objetivo debe realizar un TS de Voluntad CD 19. Una criatura que tenga éxito no puede ser afectada de nuevo por la canción de la misma glaistig durante 24 horas.

Un fallo indica que la criatura es seducida y se mueve hacia la glaistig, tomando la ruta más directa que le sea posible. Si su camino le conduce a una zona peligrosa (como aguas muy profundas o corrientes muy rápidas), la criatura seducida tiene derecho a un segundo TS. Si este TS tiene éxito el efecto de seducción se rompe y la criatura no puede ser afectada por la canción de esa glaistig durante 24 horas.

Una glaistig que desea un compañero a menudo sale fuera del agua y concede *respiración acuática* a sus víctimas seducidas para que pueda acompañarla bajo el agua. Una criatura seducida no realiza ninguna acción excepto defenderse a sí misma (de esta manera, un guerrero no puede huir o atacar pero no recibe penalizaciones defensivas). Una víctima que se acerque a 5' o menos de la glaistig, debe realizar un TS de Voluntad CD 19 o quedará hechizada, como el conjuro *hechizar monstruo* lanzado por un hechicero de 8º nivel. Una criatura que tenga éxito en el TS no puede ser afectada de nuevo por la canción de la misma glaistig durante 24 horas. El efecto de seducción continua mientras la glaistig siga cantando. Una glaistig no necesita continuar cantando para mantener hechizada a una víctima.

Una glaistig puede utilizar su canción seductora tanto en la superficie como debajo del agua. La mayoría de las glaistig se mueven hacia las profundidades, obligando a una víctima seducida a que las sigan. Si esas criaturas desafortunadas fallan su segundo TS, normalmente terminan ahogadas (consulta la *Guía del Dungeon Master*). La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Absorción de sangre (Ex): una glaistig puede chupar la sangre de una víctima viva con sus colmillos realizando con éxito una prueba de presa. Si sujeta al enemigo, su absorción de sangre inflige 1d4 puntos de daño a la Constitución cada asalto en que mantenga el agarre.

Aptitudes sortilegas: a voluntad a: *luces danzantes*, *nube brumosa*, *hipnotismo* (CD 15), *sugestión* (CD 17); 1/día: *respiración acuática*. Nivel de lanzador 8º.

Respiración acuática (Ex): una glaistig puede respirar en la superficie o bajo el agua.

Simbiosis acuática (Sb): cada glaistig está místicamente ligada a una masa o una corriente de agua, que puede ser tan pequeña como un estanque o tan grande como un lago o un río. Una glaistig no puede alejarse más de 300 yardas de la masa de agua y seguir respirando normalmente. Si la glaistig se aleja más



Glaistig

	Glaistig Fata Mediana	Glaistig doblegamentes, Hcr 5.º nivel Fata Mediana
Dado de golpe:	6d6+12 (33 pg)	6d6+18 mas 5d4+15 (66 pg)
Iniciativa:	+1	+3
Velocidad:	30' (6 casillas), Nd 50'	30' (6 casillas), Nd 50'
CA:	15 (Destreza +1, natural +4), toque 11, desprevenido 14	21 (Destreza +3, natural +4, +2 <i>brazales de armadura</i> , +2 <i>anillo de protección</i>), toque 15, desprevenido 18
Ataque base/Presa:	+3/+4	+5/+5
Ataque:	mordisco +4 c/c (1d6+1); o daga +4 c/c (1d4+1/19-20)	<i>daga de ponzoña</i> +6 c/c (1d4+1/19-20 y veneno) o mordisco +5c/c 1 (d6)
Ataque completo:	mordisco +4 c/c (1d6+1) y daga -1 c/c (1d4+1/19-20)	<i>daga de ponzoña</i> +6 c/c (1d4+1/19-20 y veneno) y mordisco +0 c/c 1 (d6)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas, absorción de sangre, canción seductora	aptitudes sortilegas, absorción de sangre, canción seductora, conjuros
Cualidades especiales:	RD 5/hierro frío, RE 10 (frío y fuego), respiración acuática, simbiosis acuática, visión en la penumbra	RD 5/hierro frío, RE 10 (frío y fuego), respiración acuática, simbiosis acuática, visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +4, Ref +6, Vol +9	Fort +6, Ref +9, Vol +14
Características:	Fue 12, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 19	Fue 10, Des 16, Con 16, Int 12, Sab 17, Car 24
Habilidades:	Averiguar intenciones +11, Avistar +8, Diplomacia +12, Disfrazarse +12 (+14 actuar), Engañar +14, Escapismo +7, Escondarse +3, Escuchar +9, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +7, Nadar +18, Saber (naturaleza) +5, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)	Averiguar intenciones +13, Avistar +9, Concentración +13, Diplomacia +15, Disfrazarse +14 (+16 actuar), Engañar +17, Escapismo +10, Escondarse +6, Escuchar +10, Intimidar +16, Moverse sigilosamente +9, Nadar +17, Saber (naturaleza) +5, Uso de cuerdas +3 (+5con ataduras)
Dotes:	Alerta, Soltura con una habilidad (canción seductora), Voluntad de hierro	Alerta, Soltura con una habilidad (canción seductora), Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Voluntad de hierro
Entorno:	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitario	solitario
Valor de desafío:	8	
Tesoro:	estándar	estándar más <i>daga de ponzoña</i> , <i>brazales de armadura</i> +2 y <i>anillo de protección</i> +2
Alineamiento:	siempre caótico neutral	siempre caótico neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+4	+4

lejos, debe aguantar su respiración o empezar inmediatamente a ahogarse (consulta Ahogarse, en la *Guía del Dungeon Master*). Una vez que una glaistig se ha movido más allá de las fronteras de su conexión, no puede volver a respirar normalmente hasta que se haya sumergido en el agua.

Habilidades: las glaistig poseen un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar y Averiguar intenciones. Una glaistig tiene un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar incluso si está distraída o amenazaba. Puede usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

GLAISTIG DOBLEGAMENTES

Muchas glaistig, debido su inclinación natural hacia la magia y los encantamientos de todo tipo, se convierten en hechiceras especializadas en la magia de doblegar mentes. Utilizan estas habilidades para aumentar sus posibilidades de seducir a las presas y conducirlas a sus moradas acuáticas.

La hechicera glaistig descrita aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y antes

de los incrementos a la puntuación de característica por DG: Fue 8, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 15.

Combate

La CD de la salvación para la canción seductora de una glaistig doblegamentes (CD 22) y sus actitudes sortilegas (*hipnotismo* CD 18, *sugestión* CD 20) están ajustadas por su puntuación alta en Carisma.

Conjuros de hechicero conocidos habitualmente: (6/8/6): 0: *atontar** (CD 18), *detectar magia*, *prestidigitación*, *resistencia*, *sonido fantasma* (CD 17), *toque de fatiga* (+5 toque cuerpo a cuerpo; CD 17); 1.º: *armadura de mago*, *disfrazarse*, *hechizar persona** (CD 19), *proyectil mágico*; 2.º: *atontar monstruo** (CD 20), *toque de idiotez* (+5 toque cuerpo a cuerpo; CD 19).

LAS GLAISTIG EN EBERRON

Las glaistig se encuentran por todo Khorvaire. Merodean por los ríos, lagos y las corrientes entre los bosques de la Marca sombría, Droaam, Breland y los baluartes de Mror (especialmente cerca del lago Espejo), y Valenar. Los elfos guerreros de Valenar a menudo cazan a las glaistig por deporte, llevándose sus pezuñas como trofeos.

GNOLL, FLIND

Humanoide Mediano (gnoll)

Dado de golpe: 2d8+4 (13 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (Destreza +1, natural +2, cuero tachonado +2, escudo pesado de acero +2), toque 11, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +1/+4

Ataque: barra flind +5 c/c (2d4+3/19-20)

Ataque completo: barra flind +5 c/c (2d4+3/19-20)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: –

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +1, Vol +0

Características: Fue 17, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5

Dotes: Soltura con un arma (barra flind)

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario, pareja, grupo de caza (1 más 1-4 gnolls y 1-2 hienas), o banda (1-10 más 10-100 gnolls más 50% de no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 20 adultos y 1 líder de 4.º-6.º nivel (25% gnoll) y 5-8 hienas), o tribu (2-20 más 20-200 gnolls más 50% de no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel (75% gnoll) por cada 20 adultos, 1 o 2 lugartenientes de 4.º o 5.º nivel (50% gnoll) y 1 líder de 6.º a 8.º nivel (25% gnoll) y 7-12 hienas)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +2

Este humanoide es ligeramente más grande que un humano y un poco más ancho y robusto. Su cabeza de hiena esta cubierta de un pelo corto, sucio, marrón y rojizo.

Estos poderosos y despiadados parientes de los gnoll suelen encontrarse en las bandas gnoll como líderes o cazadores de élite. Aunque los gnoll los admiran y respetan, los flind no sienten mucho aprecio por sus parientes menores.

Un flind se parece mucho a un gnoll, aunque es un poco más bajo y más robusto. Mide unos 7' de altura y pesa alrededor de 300 a 350 lb. La frente de un flind no está tan inclinada hacia atrás y sus orejas son más redondas que las de un gnoll ordinario.

Los flind hablan gnoll y común.

COMBATE

Los despiadados flind son unos estrategas astutos y prefieren utilizar la sorpresa y el mayor número de efectivos para obtener ventaja el terreno. Cuando están al mando de grupos de caza gnoll, no les importa sacrificar a sus parientes para obtener beneficio personal.

Barra flind: una barra flind se parece a un par de barras de hierro unidas por cadenas, similar a un mangual. Esta arma exótica de una mano cuesta 30 po, inflige 2d4 puntos de daño contundente, tiene un rango de amenaza de 19-20, inflige doble daño con un impacto crítico y pesa 2 lb. Los flind consideran la barra flind como un arma marcial en lugar de un arma exótica. El usuario de una barra flind gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque enfrentadas realizadas para desarmar a un enemigo

(incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si el intento falla). Si un usuario competente en su uso amenaza con un impacto crítico, puede realizar un intento gratuito de desarmar contra ese oponente antes de confirmar el crítico (este intento de desarmar no provoca ataques de oportunidad).

Habilidades: un flind tiene un bonificador racial +2 a las pruebas basadas en el Carisma realizadas para influir a los gnoll.

LOS FLIND COMO PERSONAJES

Los líderes flind normalmente son exploradores o guardias negros. Los clérigos flind habitualmente adoran a Erythnul, la deidad de la matanza.

Los personajes flind poseen los siguientes rasgos raciales.

— Fuerza +6, Destreza +2, Constitución +4.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un flind son 30'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— DG raciales: un flind comienza con dos niveles de humanoide, lo que le proporcionan 2d8 DG, un ataque base de +1 y una salvación base de Fort +3, Ref +0 y Vol +0.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide de un flind le proporcionan unos puntos de habilidades iguales a 5 ×(2 +modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Avistar y Escuchar. Los flind ganan un bonificador racial +2 en las pruebas de Carisma realizadas para influir a gnoll.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide que un flind le proporcionan una dote.

— Familiaridad con las armas: un flind considera la barra flind como un arma marcial en lugar de un arma exótica.

— Bonificador de armadura natural +2.

— Idiomas automáticos: común, gnoll. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, trasgo, orco.

— Clase predilecta: explorador.

— Ajuste de nivel +2.



Flind

GÓLEM

Los gólem son autómatas de gran poder creados mágicamente. Construir uno requiere la manipulación de una magia poderosa y de fuerzas elementales.

Inmunidad a la magia (Ex): los gólem tienen inmunidad a los efectos mágicos y sobrenaturales que permiten RC. Las excepciones vienen indicadas.

GÓLEM DE ACERO UMBRÍO

Este autómata sombrío de 7' de altura está fabricado de un metal mate negro que parece absorber la luz. Una niebla llena los espacios huecos de su armazón esquelético y sus dos largos brazos terminan en afiladas garras metálicas. Una cabeza esculpida en forma de un cráneo severo se encuentra por encima de su torso amplio, pero el constructo carece de cuello. Se mueve lentamente y en silencio, flotando ligeramente por encima del suelo sin hacer ningún ruido mientras camina.

Fabricados a partir de un metal extraído y forjado por completo en el plano de la Sombra, los gólem de acero umbrío son guardianes poderosos y silenciosos. Los nigromantes, liches y vampiros crean estos gólem planarios para defender sus criptas de los clérigos o paladines que no serían detenidos por sus secuaces muertos vivientes.

LOS GÓLEM PLANARIOS

Los gólem planarios, como el gólem de penumbra y el gólem prismático, son tipos especiales del constructo hechos con la materia de un plano Exterior. Construir uno es una tarea que sólo puede llevar a cabo alguien que pueda controlar la misma esencia de los planos.

Un gólem planario sólo puede ser construido en el plano en el cual es fabricado. Un espíritu de la materia planario es atrapado por un objeto mágico poderoso y a continuación ligado bajo la voluntad del creador. La materia es extremadamente difícil de moldear, y siempre destruye el costoso objeto en el proceso.

Los gólem planarios son bastante difíciles de controlar, porque los planos tienen sus propias características que se superponen a las de los forjadores de estos gólem. Un gólem planario tiene algunos rasgos del plano del que proviene. El creador del gólem planario, así como cualquiera que quisiera controlarlo, debe ser de un alineamiento que coincida con el del plano utilizado para crear el gólem. Si el alineamiento del controlador cambia, el gólem se descontrola hasta que el controlador regresa a su antiguo alineamiento.

Los gólem planarios tienen un subtipo extraplanario a menos que se encuentran en su plano natal. Por lo demás, los gólem planarios siguen las reglas normales para los gólem que aparecen descritas en el *Manual de monstruos*.

CÓMO CREAR NUEVOS GÓLEM PLANARIOS

Dos tipos de gólem planarios aparecen en este libro: el gólem de penumbra (de los Yermos grises del Hades) y el gólem prismático (de los Prados benditos del Elíseo). Otros tipos de gólem planario se pueden crear con la materia de otros planos. Estos incluyen los siguientes.

Amorfión (el Caos cambiante del Limbo): compuesto de piedra derriéndose, de agua, fuego, aire y color, un amorfión emana continuamente un aura de caos que hace que los conjuros o aptitudes sortilegas dentro de su área no funcionen de manera ordinaria, como si estuvieran afectados por el rasgo de magia salvaje planaria (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Gólem de ceniza (la Eternidad desolada de Gehenna): fabricado con las cenizas piroclásticas de Gehenna, este gólem parece un gigantesco esqueleto de cenizas rodeado por una nube de ascuas incandescentes.

Aquellos que ven a un gólem de acero umbrío suelen identificarlo erróneamente como un muerto viviente, ya que tiene una apariencia sombría y se mueve tan silenciosamente como un espectro. Al contrario que la mayoría de constructos, un gólem de acero umbrío es muy sigiloso, capaz de camuflarse entre la más tenue sombra. Sus creadores les utilizan como guardianes ocultos junto con una vigilancia más obvia, como gólem de hierro o zombis.

Un gólem de acero umbrío mide 7' de alto y pesa unas 1.500 lb., aunque flota con tal facilidad que parece que no pesa nada.

COMBATE

Un gólem de acero umbrío carece de mente y realiza cualquier acción que su amo le ordene. El creador de un gólem puede darle órdenes si el gólem se encuentra a menos de 60' y puede verle y oírle. Si no tiene ninguna orden, el gólem normalmente sigue la última instrucción que ha recibido lo mejor que puede, aunque el gólem siempre responderá frente a los ataques que sufra. El creador puede dar al gólem una orden simple que dirija sus acciones en su ausencia, como "ataca a cualquier criatura viva que entre en esta habitación". Como la mayoría de los constructos, combate hasta la muerte a menos que se le haya ordenado retirarse.

Gloria de batalla (los Dominios heroicos de Ysgard): este gólem esta hecho con los huesos, armaduras y armas de docenas de bárbaros exterminados, unidos en una masa que se arrastra y que lucha incansablemente.

Gólem de engranajes (el Nirvana de los mecanismos de Mechanus): este gólem de precisión, una criatura mecánica, rechina y se mueve implacablemente como un autómata hacia sus enemigos. Puede agarrar sus enemigos y aplastarlos contra sus mecanismos, moliéndolos y quebrándolos.

Gólem destrozamientos (las Profundidades azotadas por el viento de Pandemonium): este horripilante gólem se alimenta de la cordura y parece un gusano de 15' de longitud compuesto de sangre negra. Su mordisco transforma a sus víctimas en maniacos que gritan.

Perfactor (los Reinos pacíficos de Arcadia): este gólem está fabricado de plata y oro pulidos, y tienen la forma perfecta de un arconte, formídea o de otro ser legal. Puede quemar a las criaturas malignas con su mirada luminosa, y su toque puede quitar maldiciones y curar enfermedades.

Centinela de Mithardir (los Claros boscosos de Arborea): el cuerpo de este gólem parece un elfo fabricado con un polvo blanco como la tiza sacada de los interminables desiertos de Mithardir, la tercera capa de Arborea. Se aprecian destellos por la superficie del gólem mientras camina y, en combate, el gólem puede canalizar esta electricidad hacia sus puños polvorientos o lanzar relámpagos zigzagueantes a enemigos distantes.

Gólem de cadenas (las Profundidades tarterianas de Cárceri): este gólem parece una masa de cadenas, grilletes y esposas que se arrastra para enredar y atar a sus enemigos.

Martillo de valor (los Siete montes de Celestia): este gólem parece un enano alado fabricado con alabastro de un blanco puro, y está adornado con filigrana de mithril. Puede castigar el mal, y el martillo de guerra de mithril que esgrime se considera un arma sagrada compasiva solamente en sus manos.

Gólem vegetal colérico (las Tierras salvajes de las Bestias): una masa rodante de hojas crujientes, ramitas afiladas y espinos que inflige daño perforante, además de arrollar a sus enemigos.

Onda de pulso negativa (Sb): el gólem de acero umbrío puede irradiar un estallido de energía negativa absolutamente negra como acción gratuita cada 1d4+1 asaltos. La onda de pulso consume la vida de toda criatura viviente que se encuentre a menos de 40' del gólem, infligiendo 12d6 puntos de daño por energía negativa. Un TS de Fortaleza CD 19 reduce el daño a la mitad; la CD de la salvación se basa en la Constitución. Las criaturas muertas vivientes por el contrario son curadas 12d5 puntos de golpe, y cualquier efecto de expulsión bajo el que se encuentren queda anulado. Un conjuro de *custodia contra la muerte* o un efecto similar protege a una criatura de la onda de pulso negativa del gólem de acero umbrío.

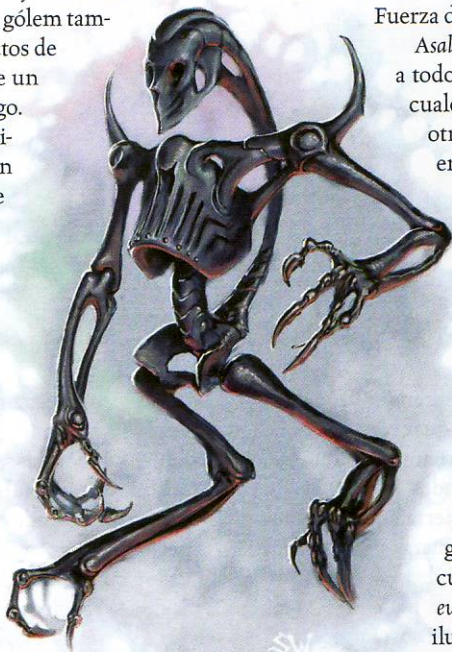
Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de acero umbrío es inmune a cualquier conjuro, aptitud sobrenatural o aptitud sortillega que permita RC. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de manera distinta contra la criatura, tal y como se explica a continuación.

Un efecto mágico que tenga el descriptor luz (como *llama continua*) acelera al gólem como si estuviese bajo los efectos del conjuro *acelerar* durante 2d4 asaltos. El gólem también es acelerado cuando esté bajo los efectos de la energía positiva, como la procedente de un intento de expulsión por parte de un clérigo. Esto podría ocurrir si el clérigo se ha equivocado al identificar a la criatura como un noctámbulo u otro tipo de muerto viviente o si el gólem se encuentra cerca de muertos vivientes.

Si el gólem de acero umbrío es objetivo o se encuentra dentro del área de un conjuro con los descriptores oscuridad o sombra, el gólem cura 1 punto de daño por nivel del conjuro.

Fundirse con las sombras (Sb): en cualquier condición de iluminación que no sea la luz del día, un gólem de acero umbrío puede desaparecer en las sombras que le proporcionan ocultamiento. La iluminación artificial, incluso los conjuros *luz* y *luz continua*, no anulan esta aptitud, aunque si lo hace un conjuro de *luz del día*.

Habilidades: un gólem de acero umbrío posee un bonificador racial +16 a las pruebas de Moverse sigilosamente y un bonificador racial +12 a las pruebas de Esconderse.



Gólem de acero umbrío

Construcción

Un gólem de acero umbrío debe ser creado por completo en el plano de la Sombra, utilizando 1.500 lb. de acero templado con extraños líquidos sombríos. Este acero umbrío templado cuesta 10.000 po fabricarlo. El creador debe realizar una prueba de Artesanía CD 30 (fabricación de armaduras) para forjar el cuerpo del gólem.

NL 17^o; Fabricar constructo (consulta la página 207), *consumción de energía*, *deseo limitado*, *geas/empeño*, *penumbras*, *polimorfear cualquier objeto*, el lanzador debe tener al menos 17^o nivel. Precio 130.000 po. Coste 70.000 po + 4.800 PX.

Tácticas asalto por asalto

Un gólem de acero umbrío es incapaz de concebir sus propias tácticas, pero su amo no sufre esta deficiencia. Junto con unos

pocos muertos vivientes, un gólem de acero umbrío puede ser el centinela perfecto, utilizando su onda de pulso para curar a sus aliados y dañar a sus oponentes. Un amo inteligente da instrucciones a su constructo para que retrase el uso de su onda de pulso negativa unos pocos asaltos y así poder maximizar el beneficio de curar a los muertos vivientes. Las tácticas siguientes consideran que el gólem está respaldado por cinco sombras mayores (un encuentro de NE 13).

Antes del combate: los creadores suelen colocar a los gólem de acero umbrío encima de un *símbolo de muerte*. Cuando el gólem se mueve para atacar, el *símbolo* queda al descubierto. La cámara del gólem siempre se encuentra en penumbra, para que el constructo obtenga ventaja de su aptitud de fundirse con las sombras.

Asalto 1: carga contra el oponente más cercano, golpeándolo una vez. Las sombras forman un círculo y entablan combate, buscando a una presa débil pero permaneciendo a menos de 40' del gólem.

Asalto 2: golpea dos veces a un enemigo. Las sombras drenan fuerza de los enemigos más cercanos.

Asalto 3: libera la onda de pulso negativa, dañando a todos los enemigos a menos de 40' y curando a cualquier sombra herida. A continuación siguen otros dos golpetazos (o una carga contra otro enemigo si la onda de pulso ha matado a sus oponentes). Las sombras, recién curadas, continúan su asalto.

Asalto 4: continua golpeando a sus enemigos. Libera otra onda de pulso negativa cada 1d4+1 asaltos.

Por otro lado, si el amo del gólem está presente, la lucha será muy diferente. Aunque las tácticas de un mago de nivel alto son muchas y variadas, la mejor manera en que puede utilizar al gólem de acero umbrío es lanzar conjuros de sombra que curan al gólem mientras que al mismo tiempo dañan a cualquier enemigo. Por ejemplo, podría lanzar *evocación sombría mayor* para crear un conjuro ilusorio de *relámpago zigzagueante*, atacando al oponente más poderoso, golpeando a continuación al resto de miembros del grupo antes de realizar un arco de regreso y golpear al gólem (y curarlo). Si el amo es un liche, un vampiro u otra criatura muerta viviente, intentará mantenerse a menos de 40' del gólem, para poder beneficiarse de la onda de pulso negativa.

GÓLEM DE ACERO UMBRÍO MAYOR

Un gólem de acero umbrío mayor mide 11' de altura y pesa unas 4.000 lb.

Combate

Los gólem de acero umbrío mayores utilizan las mismas técnicas y tácticas que los gólem de acero umbrío ordinarios. Su onda de pulso tiene una CD de la salvación de 23.

LOS GÓLEM DE ACERO UMBRÍO EN EBERRON

Jahakinir, el mago sombrío, un liche de terrible poder, creó los primeros cuatro gólem de acero umbrío en el plano de Mabar,

	Gólem de acero umbrío Constructo Mediano (extraplanario)	Gólem de acero umbrío mayor Constructo Grande (extraplanario)
Dado de golpe:	18d10+20 (119 pg)	27d10+30 (178 pg)
Iniciativa:	+3	+2
Velocidad:	30' (6 casillas), VI 30' (perfecta)	30' (6 casillas), VI 30' (perfecta)
CA:	33 (natural +20, Destreza +3), toque 13, desprevenido 30	33 (tamaño -1, natural +22, Destreza +2), toque 11, desprevenido 31
Ataque base/Presa:	+13/+20	+20/+36
Ataque:	golpetazo +20 c/c (2d6+7)	golpetazo +31 c/c (2d10+12)
Ataque completo:	2 golpetazos +20 c/c (2d6+7)	2 golpetazos +31 c/c (2d10+12)
Frente/Alcance:	5'/5'	10'/10'
Ataques especiales:	onda de pulso negativa	onda de pulso negativa
Cualidades especiales:	inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita y magia, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra	inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 15/adamantita y magia, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +6, Ref +9, Vol +6	Fort +9, Ref +11, Vol +9
Características:	Fue 24, Des 16, Con -, Int -, Sab 11, Car 7	Fue 34, Des 14, Con -, Int -, Sab 11, Car 7
Habilidades:	Escondarse +15, Moverse sigilosamente +19	Escondarse +10, Moverse sigilosamente +18
Dotes:	-	-
Entorno:	plano de la Sombra	plano de la Sombra
Organización:	solitario o equipo (1 más 2d4 sombras mayores)	solitario o equipo (1 más 2d4 sombras mayores)
Valor de desafío:	11	14
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	19-26 DG (Mediano); 27-40 DG (Grande); 41-54 DG (Enorme)	28-40 DG (Grande); 41-54 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	-	-

la Noche interminable, y los ofreció a su aprendiz vampírico Osilvune. Entonces envió a su aprendiz para que crease un reino en Eberon. Osilvune se convirtió en gobernante de su propio reino, pero su ambición le acarreó demasiados enemigos. Un día, simplemente desapareció de la faz de la tierra. Sus sirvientes proclaman que escondió sus riquezas en cámaras subterráneas secretas guardadas por los gólem de acero umbrío de Jahakinir, pero estas nunca han sido encontradas. Si el liche creó otros gólem de acero umbrío o si los secretos de su construcción han perdurado, perteneces todavía al misterio.

LOS GÓLEM DE ACERO UMBRÍO EN FAERÚN

El imperio humano de Imaskar dio origen a los primeros gólem de acero umbrío, los cuales fueron construidos para guardar los vastos tesoros de los malignos reyes-magos de Imaskar. Los gobernantes de otros reinos han patrocinado expediciones a las ruinas conocidas de Imaskar para desenterrar el conocimiento perdido de la construcción de los gólem de acero umbrío, pero se desconoce si esas expediciones han tenido éxito.

GÓLEM ALQUÍMICO

Constructo Grande

Dado de golpe: 22d10+30 (151 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 26 (natural +16, Destreza +1, tamaño -1), toque 10, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +16/+26

Ataque: golpetazo +21 c/c (2d8+6 mas 2d6 ácido)

Ataque completo: 2 golpetazos +21 c/c (2d8+6 mas 2d6 ácido)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, bersérker, toque ácido

Cualidades especiales: curación alquímica, inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita y 20/perforante o cortante, ruptura, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +8, Vol +7

Características: Fue 23, Des 12, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o grupo (2-4)

Valor de desafío: 11

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 23-33 DG (Grande); 34-44 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura grande con forma humanoide, con rasgos hinchados y deformados, se acerca pesadamente hacia ti. Bajo su piel se agitan fluidos.

El cuerpo de un gólem alquímico está compuesto de una sola membrana transparente y dura, que tiene una forma humanoide, cuyo rostro normalmente imita la apariencia de su creador. Dentro de esta membrana se encuentra una barboteante colección de fluidos químicos tóxicos, que se mezclan y se separan al azar y proporcionan vida a la criatura. Un gólem alquímico no lleva vestimenta ni tiene posesiones. A pesar de la membrana

que mantiene sus componentes dentro, el gólem tiene un ligero olor acre.

El gólem alquímico mide 9' de altura y pesa unas 4.000 lb. Los gólem alquímicos no pueden hablar.

Combate

Un gólem alquímico puede ser especialmente peligroso, porque el mero acto de dañarle libera los productos químicos tóxicos de su interior, los cuales queman la piel y ahogan los pulmones. Los combatientes inteligentes utilizan armas a distancia contra los gólem alquímicos.

Toque ácido (Ex): la superficie de un gólem alquímico brilla debido al ácido. El mero toque de este constructo inflige 2d6 puntos de daño ácido. Una criatura que toque a un gólem alquímico (como un ataque de presa o un conjuro de toque) también recibe este daño.

Bersérker (Ex): la misma mezcla nociva de ingredientes que proporciona la vida a un gólem alquímico también le hace inestable. Cuando un gol en alquímico entra en combate, existe un 1% acumulativo cada asalto de que su espíritu elemental se libere y se vuelva bersérker. El gólem descontrolado se comporta como loco, atacando a la criatura viviente más cercana o golpeando objetos más pequeños que él sino hay criaturas a su alcance, y continúa moviéndose sembrando la destrucción a su paso. Una vez que el gólem se vuelve bersérker, no se conoce ningún método para restablecer su control.

Arma de aliento (Sb): cono de 15', una vez cada 1d4+1 asaltos, ácido 5d6, Reflejos CD 21 mitad. Todas las criaturas dentro del cono ácido y tóxico deben realizar un TS de Fortaleza CD 21 para evitar respirar los vapores tóxicos y sufrir 2 puntos de daño a la Constitución. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Curación alquímica (Ex): un gólem alquímico no se cura de manera normal. Un gólem alquímico puede consumir un barril grande de una mezcla alquímica especial que cuesta 500 po para recuperar todos sus puntos de golpe. Un gólem alquímico tarda dos asaltos completos en consumir el líquido. Debido a esto, los creadores de gólem alquímicos normalmente dejan uno o dos barriles de esta sustancia cerca de un gólem, por si este es dañado.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem alquímico es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales que permitan la RC, excepto los siguientes.

Un conjuro de *neutralizar veneno* lo ralentiza (como el conjuro *ralentizar*) durante 2d6 asaltos, sin TS alguno.

Un conjuro de *veneno* cura todos sus puntos de golpe perdidos.

Ruptura (Ex): cualquier impacto que cause al menos 10 puntos de daño perfora la membrana de un gólem alquímico. Esto libera una rociada de productos químicos que llena una casilla de 5' en la dirección de la cual proviene el ataque. Sus efectos son idénticos a los del arma de aliento descrita anteriormente. La membrana se vuelve a cerrar reduciendo el chorro a un simple goteo.

Cuando un gólem alquímico queda reducido a 0 puntos de golpe (por cualquier medio), la membrana se colapsa derramando todos los productos químicos restantes. Los materiales tóxicos llenan un radio de 15' con los mismos efectos que el arma de aliento.

Construcción

El cuerpo de un gólem alquímico está hecho a partir de una compleja serie de líquidos alquímicos tóxicos vertidos en el interior de una gruesa membrana con forma humanoide.

Los costes del gólem incluyen 2.000 po por la construcción del cuerpo. Crear el cuerpo es una tarea compleja que requiere una prueba de Artesanía (alquimia) CD 20.

NL 14.º; Fabricar constructo (consulta la página 207), *deseo limitado*, *geas/empeño*, *polimorfear cualquier objeto* y *veneno*, el lanzador debe ser de al menos 14.º nivel. Precio 70.000 po. Coste 36.000 po + 2.720 PX.

LOS GÓLEM ALQUÍMICOS EN EBERRON

Tzandro Kavalant, el mentor superior en la torre de la Alquimia en Arcanix, enseña a sus pupilos los secretos de la creación de los gólem alquímicos; secretos que aprendió, supuestamente, de las brujas caníbales de las montañas Byeshk. La mayoría de los alquimistas con más talento

de Khorvaire tienen su propia copia manuscrita, con manchas de pociones, de *Alquimia de Kavalant* (un enorme y enmarañado tomo) guardado en alguna estantería polvorienta, si es que no tienen un gólem alquímico guardando sus preciados suministros.

LOS GÓLEM ALQUÍMICOS EN FAERÛN

Los gólem alquímicos son habituales en Faerûn, encontrándose normalmente protegiendo las tiendas de los magos y mazmorras húmedas y frías. Algunos gólem alquímicos faerûnios tienen armas de aliento modificadas que infligen daño a características distintas de la Constitución (o además de ella). Los Magos rojos de Zhay han creado variaciones que escupen grandes gotas de fuego de alquimista o resina pegajosa (similar a la que se puede encontrar en una bolsa de maraña) en lugar de ácido.



Gólem alquímico

GÓLEM DE BARRO

Constructo Grande

Dado de golpe: 15d10+30 (112 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20' (4 casillas) (no puede correr), Nd 20'

CA: 21 (natural +13, Destreza -1, tamaño -1), toque 8, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +11/+22

Ataque: golpetazo +17 c/c (2d10+7)

Ataque completo: 2 golpetazos +17 c/c (2d10+7)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, envolver

Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita y contundente, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +4, Vol +5

Características: Fue 24, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Habilidades: Escondarse -5*, Nadar +15

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o banda (2-4)

Valor de desafío: 11

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 16-22 DG (Grande); 23-30 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta masa humanoide de barro se yergue hasta alcanzar el doble de la altura de un humano normal.

Los gólem de barro son criaturas antropomórficas enormes compuestas en su totalidad de barro. Son figuras gigantescas con miembros esculpidos de manera rudimentaria pero muy fuertes. Sus rostros también son toscos, con una boca y dos agujeros para los ojos que sólo son dos oquedades con un pequeño fulgor rojo ardiendo en su interior.

Un gólem de barro mide unos 10' de altura y pesa 600 lb. Los gólem de barro no pueden hablar, excepto emitir rugidos guturales.

Combate

Un gólem de barro lucha mejor desde la orilla de un río, lago, estanque o cisterna, donde él mismo se entierra en el lodo. Una vez que un oponente se acerca, salta e intenta envolver a la criatura.

Arma de aliento (Sb): rociada de barro resbaladizo; cono de 15', una vez cada 1d3 asaltos. Esta rociada no inflige daño, pero toda criatura en la zona debe realizar un TS de Reflejos CD o quedará cegada durante 1d3 asaltos. Además, el arma de aliento deja un residuo de barro resbaladizo, equivalente al conjuro de *grasa* (Reflejos CD 17). El barro permanece resbaladizo durante una hora antes de secarse. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Envolver (Ex): un gólem de barro puede intentar envolver con su cuerpo a una criatura de tamaño Mediano o más pequeña como una acción estándar. El gólem de barro intenta realizar una presa que no provoca ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y realiza un golpetazo contra la víctima envuelta con un bonificador +4 al ataque.

Los ataques que impacten a un gólem de barro que esté envolviendo a una víctima infligen la mitad de daño al gólem y la otra mitad de daño a la víctima.

Mientras está envuelta, una víctima no puede hacer nada excepto intentar liberarse, necesitando realizar con éxito una prueba opuesta de presa. Un gólem de barro puede envolver a la vez a 1 oponente de tamaño Mediano, 2 Pequeños, 8 Menudos, 32 Diminutos o 128 Minúsculos a la vez.

Una criatura envuelta no puede respirar y puede comenzar a ahogarse (consulta las reglas de Ahogarse, en la *Guía del Dungeon Master*).

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de barro es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales que permitan RC, excepto a los siguientes.

— Un conjuro de *transmutar barro en roca* ralentiza al gólem (igual que el conjuro *ralentizar*) durante 2d6 asaltos sin salvación ninguna.

— Un conjuro de *transmutar roca en barro* cura todos los puntos de golpe que haya perdido el gólem.

— Un conjuro de *la piedra la carne* no cambia la estructura del gólem, pero anula la RD del gólem durante un asalto.

Habilidades: un gólem de barro posee un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o amenazado.

Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre que sea en línea recta. *El cuerpo de un gólem de barro se mezcla muy bien cuando está sumergido en barro, concediéndole un bonificador de circunstancia +15 a las pruebas de Escondarse en esas situaciones.

Construcción

El cuerpo de un gólem de barro esta hecho de un barro especial que se encuentra en zonas cargadas de magia o creado a través de medios mágicos.

El coste del gólem incluye 1.000 po por la construcción del cuerpo. Crear el cuerpo es una tarea compleja que requiere una prueba de Artesanía (alfarería) CD 15 o una prueba de Artesanía (esculpir) CD 15.

NL 14.º; Fabricar constructo (consulta la página 207), *deseo limitado*, *geas/empeño*, *polimorficar cualquier objeto* y *transmutar roca en barro*, el lanzador debe tener al menos 14.º nivel. Precio 65 .000 po. Coste 33.000 po +2.560 PX.



Gólem de barro

GÓLEM DE PENUMBRA

Constructo Grande (maligno, extraplanario)

Dado de golpe: 8d10+30 (74 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 22 (natural +11, Destreza +2, tamaño -1), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +6/+14

Ataque: garra +9 c/c (1D8+4 mas 1D6 Car) o cadena armada +9 c/c (2d6+6 mas 1d6 Car)

Ataque completo: 2 garras +9 c/c (1D8+4 mas 1D6 Car) o cadena armada +9/+4 c/c (2d6+6 mas 1d6 Car)

Frente/Alcance: 10'/10' (la cadena armada llega hasta 20')

Ataques especiales: desesperación aplastante, toque de sufrimiento

Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/bien, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +4, Vol +2

Características: Fue 18, Des 15, Con -, Int -, Sab 11, Car 15

Habilidades: Moverse sigilosamente -8

Dotes: -

Entorno: los Yermos grises del Hades

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 9-12 DG (Grande); 13-16 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta bestia deforme, similar a un ogro, posee una piel tersa con una textura similar a la arcilla. Aullidos de pánico surgen de un enorme orificio negro que se encuentra donde debería estar situada su cabeza. Rostros atormentados surgen bajo su piel membranosa, como si las criaturas atrapadas en su interior estuvieran clamando por salir.

Los gólem de penumbra, criaturas de pura maldad y sufrimiento, merodean por las capas del Hades, prosperando gracias a la miseria y a la desesperación que infligen sobre los demás. Los sentimientos que absorben de sus víctimas se manifiestan como rostros atormentados que parecen surgir del interior de su piel. Sin embargo, los gólem de penumbra en realidad no absorben los cuerpos de sus presas.

A distancia, un gólem de penumbra podría ser confundido con un ogro, aunque más de cerca carece de los rasgos definidos. La sustancia gris que compone su cuerpo proviene de tres capas del Hades y tiene un olor desagradable. Un gólem de penumbra mide 10' de altura y pesa 950 lb.

Los gólem de penumbra aullan incesantemente pero no se comunican.

Combate

Un gólem de penumbra ataca con sus 2 garras, aunque también puede llevar armas. Su arma predilecta es la cadena armada. Cuando utiliza

una cadena armada, un gólem de penumbra gana 10' a su alcance y consigue un bonificador +2 a las tiradas de ataque opuestas realizadas para desarmar a un enemigo (incluyendo la tirada de ataque opuesta para evitar ser desarmado si su intento falla). También puede utilizar la cadena armada para realizar ataques de derribo, dejándola caer para evitar ser derribado si su propio intento falla.

Las armas naturales de un gólem de penumbra, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento maligno a efectos de superar la RD.

Desesperación aplastante (Su): las criaturas a menos de 30' del gólem de penumbra que escuchen sus aullidos incesantes, deben realizar con éxito un TS de Voluntad CD 16 o sufrirán una penalización de -2 al ataque y daño, a los TS, a las pruebas de habilidad y pruebas de característica. Las penalizaciones continúan hasta que el gólem sea destruido; sólo entonces la desesperación abandona a la víctima. Un conjuro de *esperanza alentadora* contrarresta esta compulsión enajenadora. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Toque de sufrimiento (Ex): una criatura herida por un gólem de penumbra debe realizar con éxito un TS de Voluntad CD 16 o sufrirá 1d6 puntos de consunción de Carisma. Mientras la criatura va perdiendo Carisma, se va volviendo más miserable y retraída, hasta que al llegar a Carisma 0, momento en el cual se colapsa en un coma plagado de pesadillas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Habilidades: debido a los aullidos incesantes, un gólem de penumbra recibe una penalización de -10 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

Construcción

El cuerpo de un gólem de penumbra está fabricado de un solo bloque de arcilla recogido en las riberas del río Estigia, cuando fluye a través de los Yermos grises del Hades. El bloque de arcilla pesa al menos 1.000 lb. y cuesta 10.000 po. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura) CD 21 y una prueba de Saber (los Planos).

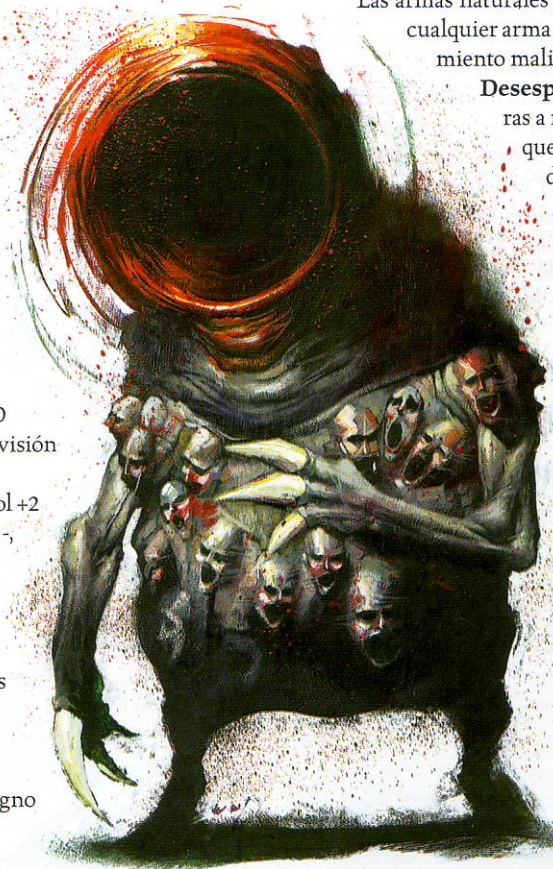
NL 11.º; Fabricar constructo (consulta la página 207), *deseo limitado*, *desesperación aplastante*, *geas/empeño*, *ligadura planaria*, *polimorfizar cualquier objeto* y *veneno*, el lanzador debe ser maligno y tener al menos 11.º nivel. Precio 40.000 po. Coste 25.000 po + 1.200 PX.

LOS GÓLEM DE PENUMBRA EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los gólem de penumbra son creados en el plano de Mabar, la Noche eterna, y suelen ser conocidos como gólem mabáricos o aulladores de la perdición.

LOS GÓLEM DE PENUMBRA EN FAERÛN

En el escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS, los gólem de penumbra son creados en los Eriales de ruina y desesperación.



Gólem de penumbra

Ilustración de J. Wapshat

GÓLEM

GÓLEM PRISMÁTICO

Constructo Grande (extraplanario, bien, incorpóreo)

Dado de golpe: 20d10+30 (140 pg)

Iniciativa: +11

Velocidad: Vl 50' (perfecto) (10 casillas)

CA: 36 (desvío +16, Destreza +11, tamaño -1), toque 36, desprevenido 25

Ataque base/Pres: +15/-

Ataque: toque incorporal +25 c/c (toque prismático)

Ataque completo: 2 toques incorporales +25 c/c (toque prismático)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: cuerpo prismático, toque prismático

Cualidades especiales: código moral, inmunidad a la magia, rasgos de constructo, rasgos de incorporal, RD 10/mal, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +17, Vol +6

Características: Fue -, Des 33, Con -, Int -, Sab 11, Car 11

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: los Prados benditos del Elíseo

Organización: solitario

Valor de desafío: 18

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral bueno

Avance: 21-30 DG (Grande); 31-40 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Una esfera de 10' de diámetro de luces multicolores oscilante flota silenciosamente hacia ti.

Un gólem prismático es un constructo de luz pura recogida de la luminiscencia del plano del Elíseo. Los lanzadores de conjuros celestiales, persiguiendo siempre el arte de la perfección, descubrieron que con la luz compactada en su esencia se podía crear un sirviente radiante.

Un gólem prismático no tiene peso y no puede hablar, aunque puede asentir para reconocer una orden válida.

Combate

Cuando se le da la orden, un gólem prismático se mueve hasta un enemigo y le golpea con sus tentáculos. El gólem es increíblemente rápido y esquivo, por lo que nunca se preocupa de mantener la distancia frente aquellos que le pueden dañar.

Cuerpo prismático (Sb): el cuerpo de un gólem prismático esta compuesto de colores oscilantes. Las criaturas con menos de 8 DG que se encuentren a 20' o menos de un gólem prismático quedan cegadas durante 2d4 asaltos por los destellos luminosos

(sin salvación). Cualquier criatura que toque a un gólem prismático se considera como si el gólem lo hubiese impactado con su ataque de toque prismático. Un gólem prismático puede ser visto a millas de distancia y emite continuamente la misma iluminación que el conjuro *luz del día*.

Toque prismático (Sb): un gólem prismático ataca con los tentáculos luminosos que surgen de su cuerpo. El color de un tentáculo es aleatorio, ya que el gólem carece de inteligencia para elegir por si mismo los colores. El efecto de un ataque de toque se basa en el color del tentáculo, como se muestra en la tabla siguiente. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

d8	Color	Efecto
1	rojo	5d6 puntos de daño por fuego
2	naranja	5d6 puntos de daño por ácido
3	amarillo	5d6 puntos de daño por electricidad
4	verde	10d6 puntos de daño (igual que el conjuro <i>desintegrar</i> ; Fortaleza CD 20 mitad)
5	azul	5d6 puntos de daño por frío
6	añil	<i>locura</i> (como el conjuro; Voluntad CD 20 niega)
7	violeta	5d6 puntos de daño por sonido
8	blanco	5d6 puntos de daño por fuerza

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem prismático es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efecto sobrenaturales que permitan RC. Además, algunos conjuros efectos funcionan de manera diferente contra la criatura, tal y como se indica continuación.

Una *rociada prismática* cura al gólem 3d8 puntos de daño +1 por nivel de lanzador (máximo 3d8+15). Entrar en contacto con un *muro prismático* o una *esfera prismática* también cura al gólem y finaliza los efectos del conjuro.

Código moral: aunque carentes de inteligencia, los gólem prismáticos tienen impreso el código moral de su creador. Dejarán de funcionar en nombre de su creador si se les da cualquier instrucción que entre en conflicto con su código moral, sin importar el cambio ético de su creador

Construcción

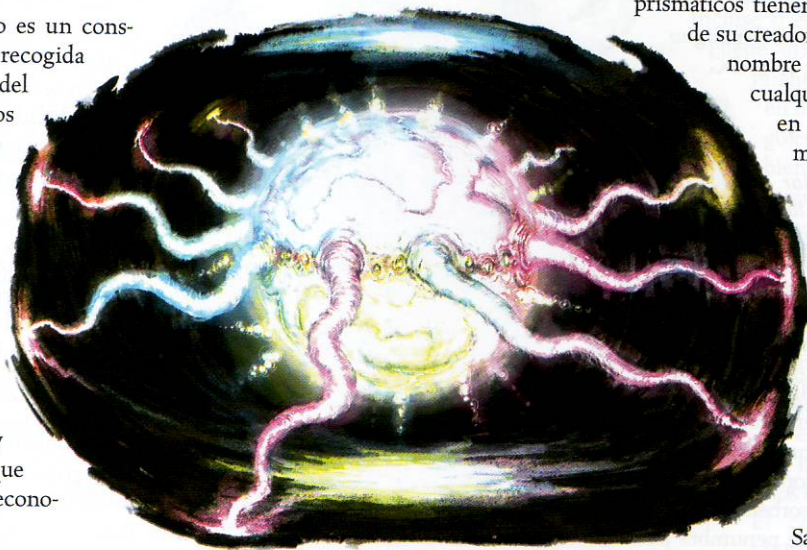
Fabricado a partir de gemas expuestas a la luz gloriosa del Elíseo, el cuerpo de un gólem prismático cuesta 50.000 po construirlo. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura) CD 22 y una prueba de Saber (los Planos) CD 22.

NL 17; Fabricar constructo

(consulta la página 207), *esfera prismática*, *deseo*, *geas/empeño*, *ligadura mayor de los planos*, *polimorfar cualquier objeto*, el lanzador debe ser de alineamiento bueno y tener al menos 17º nivel. Precio 250.000 po. Coste 150.000 po + 8.000 PX.

LOS GÓLEM PRISMÁTICOS EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los gólem prismáticos son creados en el plano de Syrania, el Cielo azul, y a menudo son conocidos como gólem syranios.



Gólem prismático

GÓLEM DE TELARAÑA

Constructo Grande

Dado de golpe: 11d10+30 (90 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 20' (4 casillas)

CA: 20 (natural +8, Destreza +3, tamaño -1), toque 12, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +8/+17

Ataque: golpetazo +12 c/c (2d10+5)

Ataque completo: 2 golpetazos +12 c/c (2d10+5) y mordisco +7 c/c (1d6+2 más veneno)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: telaraña, veneno

Cualidades especiales: adhesivo, curación rápida 5, inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita, trepar cual arácnido, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +3, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 20, Des 17, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Habilidades: Escondarse -1*

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario (a menudo con una araña monstruosa Enorme) o grupo (2-4 más 2d4 arañas monstruosas Enormes)

Valor de desafío: 7

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 12-16 DG (Grande); 17-22 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura vagamente humanoide esta compuesta enteramente de telarañas, excepto por sus ocho ojos arácnidos y sus mandíbulas afiladas.

Un gólem de telaraña es un constructo compuesto enteramente por gruesas capas de tela de araña. El cuerpo apenas es vagamente humanoide, con dos brazos, dos piernas y una cabeza que parece más bien un muñón. Sus largos y poderosos brazos pueden alcanzar hasta 15'. El gólem tiene ocho ojos multifacetados y los colmillos venenosos de una araña gigante.

Un gólem de telaraña mide unos 8' de altura y a pesar de la naturaleza liviana de sus telarañas pesa unas 500 lb.

Un gólem de telaraña no puede hablar y no posee un olor característico.

Combate

Al igual que una araña, un gólem de telaraña acecha en los techos altos fuera del alcance de su presa, capturando a todos los oponentes que le sea posible en sus telarañas antes de descender para acabar con ellos.

Veneno (Ex): mordisco, Fortaleza CD 15; daño inicial y secundario 1d6 Fue. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Telaraña (Ex): un gólem de telaraña puede usar un efecto de telaraña, como el conjuro (CD 13), tres veces al día. Nivel de lanzador 10°.

Adhesivo (Ex): un gólem de telaraña es extremadamente pegajoso. Cualquiera que realice un ataque cuerpo o cuerpo sin éxito contra un gólem de telaraña, debe realizar un TS de Reflejos CD 20 o el arma del atacante se quedara pegada al gólem de telaraña y será arrancada de su mano. Las criaturas que utilicen armas naturales quedan automáticamente apresadas si fallan el TS. Despegar un arma pegada o un miembro enredado en un gólem de telaraña requiere una prueba de Fuerza CD 20. La CD de la salvación y de la prueba se basan en la Fuerza.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de telaraña es inmune a cualquier conjuro o actitud sortilega que permita RC. Además, ciertos conjuros funcionan de manera diferente contra la criatura, tal y como se describe a continuación.

Un conjuro de *grasa* ralentiza al gólem (como el conjuro *ralentizar*) durante 2d6 asaltos, sin TS.

El movimiento de un gólem de telaraña no queda impedido por un conjuro de *telaraña*.

Trepar cual arácnido (Sb): un gólem de telaraña posee continuamente la aptitud de *trepar cual arácnido*, como el conjuro del mismo nombre (NdT: *no venía en el original, pero de ahí que le hayamos puesto Tr 20' en el bloque de estadísticas*).

Habilidades: *El cuerpo de un gólem de telaraña le permite confundirse extremadamente bien cuando se esconde en las telarañas de otras arañas gigantes, otorgándole un bonificador por circunstancia de +15 a las pruebas de Escondarse.

Construcción

El cuerpo de un gólem de telaraña está hecho de múltiples capas de telarañas recogidas de arañas monstruosas.

El material cuesta 1.000 po para la construcción del cuerpo. Crear el cuerpo es una tarea compleja que requiere una prueba con éxito de Artesanía (tejer) CD 20 o una prueba de Profesión (hilador de seda).

NL 14°; Fabricar constructo (consulta la página 207), *deseo limitado, geas/empeño, polimorfar cualquier objeto, telaraña, trepar cual arácnido, veneno*,

el lanzador debe tener al menos 14° nivel. Precio 65.000 po. Coste 33.000 po + 2.560 PX.

LOS GÓLEM DE TELARAÑA EN EBERRON

Los gigantes de Xen'drik utilizaron los gólem de telaraña para proteger sus cámaras selladas; algunos permanecen todavía en las antiguas ruinas.



Gólem de telaraña

GÓLEM VERDUGO

Constructo Grande

Dado de golpe: 18d10+30 (129 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas) (no puede correr)

CA: 27 (natural +16, Destreza +2, tamaño -1), toque 11, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +13/+25

Ataque: golpetazo +20 c/c (2d8+8)

Ataque completo: 2 golpetazos +20 c/c (2d8+8)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 2d8+12, estrangular, torbellino de cuerdas

Cualidades especiales: desenredar, inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 26, Des 14, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o banda (2-4)

Valor de desafío: 13

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 19-27 DG (Grande); 28-36 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Dos ojos brillantes surgen de esta alta criatura con forma humanoide, está compuesta por cuerdas retorcidas.

Los gólem verdugo, también llamados gólem de cuerdas, están compuestos por numerosas cuerdas retorcidas y enmarañadas que forman una figura humanoide.

Un gólem verdugo mide casi el doble de un hombre normal y su rostro sólo es un esbozo, con dos globos de energía brillante absolutamente blancos, donde deberían estar sus ojos.

Un gólem verdugo no puede hablar, pero expresa conocimiento de las órdenes que se le dan con un movimiento de sus cuerdas. Los gólem verdugo miden 10' pies de alto y pesan 600 lb.

Combate

Un gólem verdugo es un feroz combatiente que intenta acercarse a sus oponentes antes de desatar su torbellino de cuerdas. Si está guardando un lugar o un objeto, normalmente se desenreda asimismo para parecer una simple cuerda tirada y sorprender a los intrusos por sorpresa.

Constreñir (Ex): un gólem verdugo inflige automáticamente daño por golpetazo si tiene éxito en una prueba de presa.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un gólem verdugo debe impactar con su ataque de golpetazo. Entonces puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede constreñir.

Torbellino de cuerdas (Ex): cada 1d4 asaltos, un gólem verdugo puede extender varias cuerdas e hilos, realizando un único ataque de golpetazo contra cada criatura que se encuentre a menos de 10'. Un gólem verdugo no puede usar su actitud de agarrón mejorado junto con esta aptitud.

Estrangular (Ex): cuando un gólem verdugo apresa a un oponente vivo, puede hacer un ataque de estrangulamiento

como una acción estándar. El gólem verdugo y su enemigo realizan pruebas opuestas de presa (o el enemigo puede oponerse con una prueba de Escapismo). Si el gólem verdugo supera la prueba de presa de su oponente por 10 o más, corta la respiración de su oponente y además de sufrir daño por constricción, el enemigo queda atontado durante 1 asalto si falla un TS de Fortaleza CD 19.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem verdugo es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales que permitan RC, excepto los siguientes.

Animar una cuerda acelera al gólem (igual que el conjuro *acelerar*) durante 5 asaltos.

Truco de la cuerda paraliza al gólem durante 1 asalto (sin salvación).

Desenredar (Ex): un gólem verdugo puede desenredarse una vez al día como acción estándar y su forma se convierte en un montón de cuerdas enredadas que llenan un área de 10' por 10'. Mientras está en esta forma, un gólem verdugo no puede atacar o moverse, pero gana curación rápida 10. Un gólem verdugo puede volver a asumir su forma humanoide en una acción de asalto completo.

Construcción

El cuerpo de un gólem verdugo está fabricado con numerosas cuerdas tratadas mágicamente que cuestan 1.250 po. Crear el cuerpo es una tarea compleja que requiere una prueba de Artesanía (tejer) CD 20. Tener 5 o más rangos en la habilidad de Uso de cuerdas concede un bonificador +2 a la prueba de Artesanía.

NL 16.º; Fabricar constructo (consulta la página 207), *animar una cuerda*, *deseo limitado*, *geas/empeño*, *polimorfear cualquier objeto y veneno*, el lanzador debe tener al menos 16.º nivel. Precio 144.000 po. Coste 72.625 po +5.710 PX.



Gólem verdugo

GORRO ROJO

Ves a un hombre viejo muy bajo, de aspecto fuerte, piel curtida, botas de hierro y un gorro rojo brillante. Esgrime una guadaña que parece demasiado grande para él. Su malvada sonrisa esta rematada por unos dientes afilados.

Los gorros rojos (NdC: criaturas del folklore irlandés) son las fatas más malignas que probablemente nunca te encuentres. Son unos asesinos en masa psicóticos que viven del dolor de otras criaturas. Un gorro rojo mide entre 3 y 4' de altura, pesando alrededor de 50 lb. y tiene el aspecto de un robusto anciano con grandes dientes. Sobre sus cabezas llevan unos gorros rojos brillantes, que conservan y mantienen con ese color empapándolos en la sangre de sus víctimas, y llevan botas de hierro como calzado.

Los gorros rojos prefieren establecerse en mansiones y torres abandonadas, preferiblemente aquellas vacías por alguna tragedia horrible. Estas fatas absorben parte de la esencia de cada criatura que matan. Gracias a esta aptitud, un gorro rojo que consiga vivir mucho tiempo puede reunir una fuerza tremenda y volverse casi invulnerable. Cuando un gorro rojo muere, se desvanece del mundo, dejando tras de sí solamente un simple diente.

Los gorros rojos hablan común y silvano.

COMBATE

Los gorros rojos prefieren atacar ocultándose, esperando hasta que su víctima se prepare para dormir. Son combatientes brutales y atacan sin piedad, empezando el combate con sus hondas y sus piedras mágicas, pero se acercan rápidamente a sus oponentes para rematarlos con sus horribles guadañas.

Un gorro rojo ataca normalmente utilizando su dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -2 al ataque y ganando un bonificador +2 al daño (+4 si usa una guadaña).

Piedra sobrenatural (Sb): los proyectiles disparados con la honda de un gorro rojo brillan con una energía mágica verde azulada, que le concede un bonificador de mejora +1 al ataque y daño. Asimismo inflige 1d6 puntos de daño (en lugar de 1d4 de los proyectiles normales).

Constitución poderosa (Ex): la estatura física de un gorro rojo le permite funcionar en muchos sentidos como si fuese de una categoría de tamaño más grande.

Cuando un gorro rojo tenga un modificador normal o especial debido al tamaño para una prueba enfrentada (como durante una prueba de presa, intentos de embestir o derribo) se considera que el gorro rojo es de una categoría de tamaño mayor si es ventajoso para él. También se considera que un gorro rojo tiene una categoría de tamaño más grande a efectos de determinar los ataques especiales de una criatura basados en el tamaño (como agarrón mejorado o engullir) que puedan afectarle. Un gorro rojo puede utilizar armas diseñadas para una criatura de un tamaño mayor sin penalización. Sin embargo, su espacio y alcance siguen siendo los de una criatura de su tamaño actual. Los beneficios de esta aptitud se acumulan con los efectos de poder,

aptitudes y conjuros que cambien la categoría de tamaño del sujeto.

GORRO ROJO VENERABLE

El gorro rojo venerable representa a un gorro rojo que ha progresado hasta 12 DG matando víctimas y absorbiendo su esencia (consulta Progresión, más abajo).

Combate

Un gorro rojo venerable lucha de una manera parecida a la versión más joven, ocultándose siempre que le sea posible. Es capaz de rastrear a una presa débil y herida durante millas, esperando hasta que su víctima elegida baje la guardia.

PROGRESIÓN

Después de que un gorro rojo haya matado a una víctima, moja su gorro en la sangre de la víctima, ganando gradualmente gracias a ello fuerza y poder. Esta aptitud se refleja con las reglas especiales de progresión sólo para gorros rojos. Por cada DG adicional que consiga, gana Fuerza +1, Destreza +1 y Constitución +1 así como los beneficios normales por progresar DG. Por cada 2 DG adicionales, un gorro rojo gana un +1 de armadura natural. La RD del gorro rojo también aumenta según va incrementando sus DG, como se indica en la siguiente tabla.

DG totales	Armadura natural	RD	VD
5-6	+2	5/hierro frío	3
7-8	+3	5/hierro frío	4
9-10	+4	10/hierro frío	6
11-12	+5	10/hierro frío	7
13-14	+6	10/hierro frío	8
15-16	+7	15/hierro frío	10
17-18	+8	15/hierro frío	11
19-20	+9	15/hierro frío	12

SOCIEDAD

Los gorros rojos se juntan en pequeñas bandas, ocupando a veces viejas ruinas o cavernas después de haber matado a los anteriores inquilinos. Los gorros rojos discuten y se pelean entre ellos constantemente y a veces estas riñas acaban en baños de sangre. Se aniquilan unos a otros sin apenas provocación, pero no mojan sus gorros en la sangre de otros gorros rojos, ya que temen que caiga sobre ellos alguna maldición. Se necesita uno o más gorros rojos venerables para mantener el orden en

un grupo, básicamente amenazando a los gorros rojos más jóvenes para lograr su sumisión.

Los gorros rojos pueden vivir hasta 150 años, aunque normalmente

suelen morir mucho antes. Son criaturas asexua-

les que se propagan mediante brotes, como las plantas. Un gorro rojo puede crear un brote nuevo una o dos veces en su vida y lleva el nuevo



Gorro rojo

	Gorro rojo joven	Gorro rojo venerable
	Fata Pequeña	Fata Pequeña
Dado de golpe:	4d6+8 (22 pg)	12d6+72 (114 pg)
Iniciativa:	+5	+9
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	13 (Destreza +1, natural +1, tamaño +1), toque 12, desprevenido 12	21 (tamaño +1, natural +5, Destreza +5), desprevenido 16
Ataque base/Presa:	+2/+4	+6/+12
Ataque:	guadaña Mediana +3 c/c (2d4+7/×4)* u honda Mediana +5 a distancia (1d6+3)	guadaña Mediana +11 c/c (2d4+13/×4)* u honda Mediana +13 a distancia (1d6+7)
Ataque completo:	guadaña Mediana +3 c/c (2d4+7/×4)* u honda Mediana +5 a distancia (1d6+3)	guadaña Mediana +11/+6 c/c (2d4+13/×4)* u honda Mediana +13 a distancia (1d6+7)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	constitución poderosa, piedra sobrenatural	constitución poderosa, piedra sobrenatural
Cualidades especiales:	RD 5/hierro frío, visión en la penumbra	RD 5/hierro frío, visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +3, Ref +5, Vol +5	Fort +10, Ref +13, Vol +9
Características:	Fue 14, Des 13, Con 14, Int 11, Sab 12, Car 13	Fue 22, Des 21, Con 22, Int 11, Sab 12, Car 13
Habilidades:	Avistar +8, Escuchar +8, Esconderse +12, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +8	Avistar +18, Escuchar +18, Esconderse +24, Intimidar +16, Moverse sigilosamente +20, Supervivencia +16
Dotes:	Ataque poderoso, Iniciativa mejorada	Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Rastrear
Entorno:	colinas templadas	colinas templadas
Organización:	solitario, banda (3 o 5) o partida (7, 9, u 11)	solitario, banda (1 más 2 o 4 gorros rojos jóvenes) o partida (2 más 3, 5, 7 o 9 gorros rojos jóvenes)
Valor de desafío:	2	7
Tesoro:	solo 1/2 monedas (más 1 diente de gorro rojo)	solo 1/2 monedas (más 1 diente de gorro rojo)
Alineamiento:	siempre caótico maligno	siempre caótico maligno
Avance:	5-20 DG (Pequeño)	13-20 DG (Pequeño)
Ajuste de nivel:	+4	+4

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

brote a su espalda, como si fuese una joroba, durante seis meses antes de que este caiga y le crezcan brazos y piernas. El gorro rojo que acaba de brotar debe arreglárselas solo inmediatamente y desarrolla rápidamente un comportamiento voraz y horrible. Se desarrolla totalmente al cabo de un año de su nacimiento.

Los gorros rojos tienen sus propias supersticiones arraigadas. Creen que los ríos contienen espíritus del agua que pueden atrapar sus almas, por lo que solamente se bañan en aguas sin corrientes. Tampoco les gustan los números pares, por eso siempre viajan en grupos impares y ningún gorro rojo llevará un número par de monedas en su bolsillo. Los gorros rojos no devoran a criaturas, pero aquellos que viven cerca de asentamientos humanos a veces veneran a Erythnul, el dios de las matanzas. Los gorros rojos adeptos son raros y los clérigos más raros aún.

EL DIENTE DE UN GORRO ROJO

Cuando un gorro rojo muere, deja tras de sí un simple diente. Cualquiera que lleve este diente gana un bonificador por circunstancia +2 a las pruebas de Carisma cuando trata con fatas y un bonificador por circunstancia +4 cuando trata con otros gorros rojos.

Transmutación leve; NL 6.º; no puede ser construido; Precio 1.000 po.

LOS GORROS ROJOS EN EBERRON

Las bandas homicidas de gorros rojos merodean por las colinas de Khorvaire, abarcando desde las faldas de las montañas Byeshk en Droaam en el oeste, hasta las estribaciones de las montañas Capa de escarcha en los principados de Lhazaar al este. Los gorros rojos se pueden encontrar en grandes números en los páramos de Mror, donde sienten en odio visceral hacia los enanos. Los gorros rojos que pasan su tiempo cazando enanos cerca de la brecha de Goradra se llaman a sí mismos "revientaenanos".

LOS GORROS ROJOS EN FAERÛN

Los gorros rojos se encuentran por todo Faerûn, aunque se llevan peor con los medianos de Luiren. En muchos cuentos de los medianos, los gorros rojos son descritos como medianos que fueron maldecidos con una rabia homicida como castigo por algún horrible acto de traición. Sin embargo, esos relatos no son más que cuentos.

GRISGOL

Constructo Grande

Dado de golpe: 19d10+30 (134 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 28 (natural +19, tamaño -1), toque 9, desprevenido 28

Ataque base/Presa: +14/+22

Ataque: golpetazo +17 c/c (1d6+4 más 1d8+5 energía negativa más parálisis)

Ataque completo: 2 golpetazos +17 c/c (1d6+4 más 1d8+5 energía negativa más parálisis)

Frente/Alcance 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortílegas, polvo sofocante, toque hiriente, toque paralizante

Cualidades especiales: inmunidad a la magia, *provocar locura*, rasgos de constructo, RD 10/perforante y magia, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 18, Des 10, Con -, Int -, Sab 11, Car 11

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: monedas no; bienes no; doble objetos

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Esta figura humanoide está vuelta de la cabeza a los pies con tiras de pergamino y páginas de tomos polvorientos. Trozos de cinturones mágicos hechos jirones, túnicas y cotas de mallas parece que integran al azar esta figura.

Un grisgol es una criatura terrible compuesta por objetos mágicos rotos y gastados, animados por un poderoso lanzador de conjuros que ha aprovechado el espíritu de un liche. Su esqueleto está fabricado de viejos bastones y cetros y su piel está hecha de pergaminos envueltos como si fueran los ropajes funerarios de una momia. Entre los tejidos se pueden encontrar anillos, brazaletes, fragmentos de cuero y cotas de malla y objetos similares. Dentro de la criatura hay restos de viales vacíos de pociones, ungüentos y aceites, que asemejan vagamente a los órganos internos. Normalmente lleva una capa o una túnica inscrita con runas. Unos pequeños puntos de luz roja brillan bajo la capucha o el antiguo yelmo.

Ubicada dentro del constructo, entre los restos de objetos, se encuentra la filacteria original del liche. A menos que uno conozca qué es lo que anima al grisgol, la filacteria parece otra pieza más de basura mágica gastada, colocada al azar dentro del constructo.

Desde lejos, un grisgol parece una momia, incluso se mueve de manera parecida. Cuando camina, se puede escuchar el tintineo de los viales de cristal chocando unos con otros, las salpicaduras de los viales y botellas que aún conservan algo de líquido, el roce del cuero, la fricción de la madera y el hueso uno contra el otro, y sobre todo, el sonido del papel, como si las páginas de un tomo fuesen movidas por una ligera brisa. Pequeñas volutas de humo negro surgen de las oquedades de su cuerpo. Un grisgol deja un residuo de hollín oleoso sobre todo lo que toca.

Un grisgol es un constructo mágico en todos los sentidos, poseyendo todos los rasgos nativos de los golem además de las habilidades del liche que le proporciona energía. El toque hiriente y paralizante de un grisgol es el mismo que el de un liche y el constructo retiene una parte de las actitudes de lanzamiento de conjuros del liche original. Un grisgol sólo lanza los conjuros inscritos por su creador en los pergaminos y en las páginas del libro que conforman su piel. Sin embargo, los conjuros que puede lanzar un grisgol están restringidos a los niveles de conjuros, dominios y especializaciones (un mago, clérigo o hechicero de 20.º nivel) que el liche puede lanzar.

Destruir un grisgol no destruirá al liche que lo anima. Para matar al liche, su filacteria debe ser destruida después de que el grisgol sea destruido. De lo contrario, el liche es libre de volver a su forma física en 1d10 días. El liche huído retiene todos los poderes y habilidades que tenía antes de su cautiverio. El liche buscará venganza contra cualquiera que posea su filacteria y contra el mago, hechicero o clérigo que le atrapó en el cuerpo del grisgol.

Un grisgol mide unos 8' de altura y pesa unas 400 lb. Sabe todos los idiomas conocidos por el liche cuya filacteria da vida al grisgol.

COMBATE

Un grisgol es tenaz e incansable, siguiendo de manera explícita las instrucciones de su creador sin ninguna estrategia. Por tanto, la utilización de conjuros por parte de un grisgol está programada de antemano por su creador, a no ser que el creador se encuentre a menos de 60' del golem y sea capaz de darle órdenes.

Polvo sofocante (Ex): golpear al grisgol con cualquier tipo de objeto que no sea un arma perforante ocasiona que surja de la criatura una nube de polvo sofocante cargada de enfermedades. Todos los que se encuentren en un radio inferior a 10' deben realizar un TS de Fortaleza CD 23 o sufrirán 1d4 puntos de daño a la Constitución. Aquellos que fallen el primer TS de Fortaleza, deben realizar otro TS de Fortaleza CD 23 (ajustado por su nueva puntuación de Fortaleza) o contraerán la enfermedad de la muerte viscosa (consulta la *Guía del Dungeon Master*) en 24 horas. La CD de la salvación está basada en la Fuerza.

Toque hiriente (Ex): igual que el del liche que lo estimula, el toque de un grisgol inflige 1d8+5 puntos de daño de energía negativa a las criaturas vivas (Voluntad CD 19 mitad). La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Toque paralizante (Sb): el ataque de golpetazo de un grisgol causa parálisis permanente a menos que el objetivo tenga éxito en un TS de Fortaleza CD 19. *Quitar parálisis* o cualquier conjuro que pueda quitar una maldición liberará a la víctima (consulta la descripción del conjuro *lanzar maldición*, en el *Manual del Jugador*). El efecto no puede ser disipado. Cualquiera que esté paralizado por un grisgol parece muerto, aunque una prueba de Avistar CD 20 o una prueba de Sanar CD 15 revelará que la víctima está viva. La CD de la salvación se base en el Carisma.

Aptitudes sortílegas: un grisgol está creado con la capacidad de usar 10 conjuros diferentes como aptitudes sortílegas (1 por cada nivel del 0 al 9º), cada uno de ellos una vez por día. Estos conjuros pueden variar dependiendo de los deseos del creador y bien son conjuros de clérigo (si el liche que le da vida era un clérigo) o son conjuros de mago/hechicero (si el liche que le da vida era un hechicero o un mago). La mayoría de los creadores escogen conjuros simples, ya que consideran que la falta de inteligencia del

grisgol le impide usar cualquier estrategia. La CD de la salvación es 10 +1 1/2 nivel del conjuro (similar a un objeto mágico). Nivel de lanzador 20°.

Aptitudes sortilegas habituales: 1/día: *debilidad mental* (CD 17), *escudo*, *horrible marchitamiento* (CD 22), *palabra de poder cegador*, *rayo abrasador* (+13 toque cuerpo a cuerpo), *relámpago zigzagueante* (CD 19), *retener persona* (CD 14), *toque de fatiga* (+17 toque cuerpo a cuerpo, CD 17), *tormenta de hielo*, *tromba de meteoritos* (CD 23). Nivel de lanzador 20°.

Inmunidad a la magia (Ex): un grisgol es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortilega que permita RC. Además, ciertos conjuros funcionan de manera distinta contra el grisgol, tal y como se explica a continuación.

El conjuro *borrar* utilizado como un ataque de toque sobre el grisgol, inflige 2d6 puntos de daño a la criatura (sin TS).

Lanzar un conjuro de *página secreta* sobre un grisgol hace invisible a la criatura, como si estuviese bajo los efectos de un conjuro de *invisibilidad*.

Provocar locura (St): después de matar a un grisgol, cualquiera que examine las tiras de pergamino o las páginas de libros y tomos que conforman la criatura puede ser víctima de una maldición que sume al lector en la locura (Voluntad CD 19 niega). La víctima de esta locura queda convencida de que los miles de trozos de pergamino contienen grandes secretos arcanos perdidos y que debe descubrir esos secretos colocando laboriosamente en el orden correcto hasta la última pieza de pergamino y hasta el último pedazo de página. Dedicar cada hora que está despierto a esta monumental tarea, deteniéndose apenas para comer o descansar, y así poder acabar lo antes posible. La víctima siempre piensa, y trata de convencer a los demás, de que está a punto de descubrir la gran revelación. Su lugar de trabajo y estudio acaba quedando cubierto con diagramas, tablas y planos que extrapolan cómo se deben colocar juntas las piezas, recolocándolas constantemente para que se ajusten a sus teorías actuales.

El sujeto pierde 1 punto de Inteligencia cuando la maldición es activada por primera vez y pierde otro punto de Inteligencia cada semana en que la maldición no sea curada. El sujeto muere cuando llegue a Inteligencia 0.

La pérdida de Inteligencia no puede ser restaurada mientras la maldición está activa. Solamente un *deseo limitado* o una magia de poder similar puede liberar a una víctima de esta maldición.

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de un grisgol es un conjunto aleatorio de antiguas varitas mágicas, bastones, pociones, objetos variados y, lo más

importante, trozos de pergaminos y libros mágicos. Esto cuesta aproximadamente 10.000 po. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (encuadernación) CD 25.

El creador de un grisgol también debe capturar la filacteria de un liche y utilizarla en la construcción del grisgol. El creador debe conseguir primero la destrucción del liche cuya filacteria desea utilizar. Después de que el cuerpo del liche sea destruido, el creador del grisgol debe finalizar la construcción antes de que el liche retorne (normalmente en 1d10 días). Si el liche regresa antes de que el grisgol esté completo, el liche debe volver a ser destruido. Animar el grisgol mientras el liche permanece en el limbo vincula la esencia del liche al grisgol.

Si al grisgol se le va a conceder la capacidad de lanzar un conjuro con un componente material que cueste más de 100 po o cualquier componente de PX, el creador debe incluir 50 unidades de ese componente material o

gastar 50 veces el coste en PX como parte de la creación.

Si al grisgol se le va a conceder la capacidad de lanzar un conjuro con un foco, el creador debe incluir el foco como parte de la creación.

NL 19°; Fabricar constructo (consulta la página 207), *controlar muertos vivientes*, *deseo limitado*, *escritura ilusoria*, *geas/empeño*, *locura*, *polimorf*, *cualquier objeto*, *remendar*, *mas todos los conjuros que sean incluidos en el grisgol*, el lanzador debe tener al menos 19° nivel. Precio 210.000 po. Coste 110.000 po + 8.000 PX.

LOS GRISGOL EN EBERRON

La reina liche Vol utiliza agentes leales y aventureros engañados para que cacen a otros liches y capturen sus filacterias. Una vez que adquiere la filacteria de un liche, Vol vincula el espíritu del liche a un grisgol. Los grisgol de Vol a veces son encontrados en templos secretos habitados por cultistas de la Sangre de Vol o en lugares donde se han manifestado signos de la Profecía dracónica (consulta el Escenario de campaña de EBERRON).

LOS GRISGOL EN FAERÛN

Las ruinas del alcázar Zenthil guardan muchas sorpresas desagradables para los aventureros, incluyendo la de un grisgol animado por la esencia vital de un poderoso liche zhent llamado Leneka Jheth.

Los magos zhayinos también han descubierto los secretos para crear estos viles constructos y a menudo los utilizan para guardar sus tesoros mágicos o recuperar objetos que les han sido arrebatados.



Grisgol

GUARDIÁN DE LA PROGENIE

Bestia mágica Enorme

Dado de golpe: 22d10+154 (275 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 60' (12 casillas)

CA: 25 (natural +14, Destreza +3, tamaño -2), toque 11, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +22/+37

Ataque: garra +27 c/c (1d8+7)

Ataque completo: 2 garras +27 c/c (1d8+7) y mordisco +25 c/c (2d6+3 más veneno)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento, miedo, desgarrar

Cualidades especiales: curación rápida 5, evasión, RC 26, RD 5/-, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +22, Ref +18, Vol +12

Características: Fue 25, Des 17, Con 25, Int 6, Sab 16, Car 8

Habilidades: Avistar +14, Escuchar +14, Saltar +26 (saltar corriendo +30)

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Correr, Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Entorno: llanuras cálidas

Organización: solitario

Valor de desafío: 16

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 23-31 DG (Enorme); 32-44 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura parece un enorme escarabajo con un caparazón compuesto por centenares de placas de quitina con forma de hoja. El cuerpo negro de la criatura brilla con una iridiscencia como los caparazones de algunos insectos, pero sus ojos son como los de un gato. Esta armado con grandes garras en cada una de sus patas, y unas largas mandíbulas se extienden desde su boca.

Los guardianes de la progenie son unas terribles criaturas insectoides con el brillo de la inteligencia en sus ojos. Como las arañas, son cazadores solitarios que se reproducen de una manera espeluznante.

Los guardianes de la progenie son llamados de esta manera porque protegen a sus crías en su espalda, liberándolas para alimentarse o en momentos de peligro. Las larvas de los guardianes de la progenie son muy distintas de sus progenitores, pero al cabo de muchos meses de crecimiento comienzan a parecerse a ellos.

Los guardianes de la progenie son asexuales y el liberar a sus enjambres de larvas cuando hay peligro forma parte de su ciclo reproductivo. Las larvas de los guardianes de la progenie no crecen mientras viven con su progenitor, y el adulto está dispuesto a poner a su descendencia en peligro. Un enjambre de larvas sufriendo daño y dispersándose es el medio por el cual el guardián de la progenie se asegura de que la próxima generación será fuerte.

Los guardianes de la progenie son carnívoros, considerando al resto de criaturas como comida. Son criaturas robustas y fuertes, asaltando sin temor alguno a presas de cualquier tamaño, incluyendo dragones y gigantes.

Pocos pueden entablar relaciones pacíficas con los guardianes de la progenie ya que son criaturas agresivas y de naturaleza vil, pero algunos los han encontrado útiles como guardianes poderosos para introducir pequeños objetos entre los huecos de su

*Guardián de la progenie
y plaga de larvas*

JAMES
ZHANG
4.15.04

caparazón. Un guardián de la progenie tiene unos 30' de longitud y pesa unas 12 toneladas.

Aunque son lo suficientemente inteligentes como para conocer un idioma, los guardianes de la progenie no hablan ni entienden un idioma a menos que alguien se lo enseñe.

COMBATE

Un guardián de la progenie carga y se abalanza sobre un enemigo, entonces ataca a otro con sus garras. Ataca a cada enemigo que pueda alcanzar con una carga y libera a su plaga de larvas para atacar a presas que se encuentran más lejos.

Abalanzarse (Ex): cuando un guardián de la progenie carga, puede realizar un ataque completo, incluyendo cuatro ataques de desgarramiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un guardián de la progenie debe impactar con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre.

Desgarramiento (Ex): ataque +25 c/c, daño 1d8+3. Un guardián de la progenie desgarrar con sus cuatro patas traseras, otorgándole cuatro ataques extra de desgarramiento cuando comience un asalto con una presa o cuando se abalance.

Desgarrar (Ex): si un guardián de la progenie impacta con su mordisco o un ataque de garra, desgarrar a su enemigo. Este ataque inflige automáticamente 2d8+10 puntos de daño.

Evasión (Ex): si el guardián de la progenie es expuesto a cualquier efecto que permita normalmente un TS de Reflejos para recibir la mitad de daño, no recibe daño alguno con un TS que tenga éxito.

Miedo (Sb): una criatura que contemple a un guardián de la progenie desgarrar a un enemigo o liberar a su plaga de larvas debe realizar un TS de Voluntad CD 20 o quedará asustada durante 1d10 asaltos y estremecida durante 1 hora. Las criaturas que tengan éxito en el TS quedan estremecidas durante 1d4 asaltos e inmunes al efecto de miedo del guardián de la progenie durante 24 horas. Este es un efecto de miedo enajenador. La TS está basada en el Carisma.

Plaga de larvas (Ex): como una acción de asalto completo, un guardián de la progenie puede levantar las capas quitinosas de su espalda liberando una plaga de larvas de guardianes de la progenie. La plaga de larvas puede actuar inmediatamente. Hasta su próxima acción, el guardián de la progenie recibe una penalización de -5 a su CA. Los guardianes de la progenie son inmunes a la distracción y al ataque de una plaga de larvas de guardianes de la progenie. Un guardián de la progenie puede llamar de regreso a su plaga de larvas como acción gratuita, pero es una acción de asalto completo volverla a aceptar dentro de su caparazón, y durante ese tiempo recibe una penalización de -5 a su CA. Liberar o aceptar a su plaga de larvas provoca ataques de oportunidad.

Un guardián de la progenie sólo puede tener una plaga de larvas sobre él. Si la plaga de larvas sufriese el suficiente daño como para dispersarse, el guardián de la progenie procrearía otra nueva generación de larvas en 1 mes. Si el guardián de la progenie no lo ha hecho todavía, liberará a su plaga de larvas cuando muera.

PLAGA DE LARVAS DE GUARDIÁN DE PROGENIE

Bestia mágica Diminuta (plaga)

Dado de golpe: 22d10+50 (171 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 20' (4 casillas), V1 30' (buena)

CA: 21 (natural +2, Destreza +7, tamaño +2), toque 19, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +22/-

Ataque: enjambre (5d6)

Ataque completo: enjambre (5d6)

Frente/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales: distracción

Cualidades especiales: curación rápida 1, evasión, mitad de daño de ataques perforantes y cortantes, rasgos de plaga, RC 22, RD 1/-, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +17, Ref +22, Vol +12

Características: Fue 1, Des 25, Con 14, Int 3, Sab 16, Car 8

Habilidades: Avistar +15, Escuchar +15, Saltar -4 (saltar corriendo +0)

Dotes: Alerta, Correr, Dureza (2), Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Entorno: llanuras cálidas

Organización: solitario

Valor de desafío: 12

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Mientras observas, las placas de quitina en la espalda de la criatura se abren lentamente, revelando unas cavidades llenas de mucosidad y la forma retorcida de gusanos gigantes con alas de avispa. De repente, docenas de larvas aladas de un pie y medio de largo, surgen de entre las cavidades situadas en la espalda de la criatura, similar a un gigantesco escarabajo, y comienzan a volar. Una vez libres del confinamiento en el caparazón, puedes ver que sus cuerpos pulposos y blancos tienen una cubierta de quitina parduzca.

Las larvas del guardián de la progenie no crecen mientras viven con su progenitor pero disfrutan de la protección que este y la plaga les confieren.

Cuando una plaga de larvas de guardián de la progenie es dispersada, las larvas restantes huyen en todas direcciones. Una larva individual no es ninguna amenaza, y aunque solamente una o dos sobrevivan a los peligros de la naturaleza, estas se convertirán en guardianes de la progenie totalmente adultos. Cada gusano alado mide 1 1/2 de largo y pesa unas 2 lb.

Las plagas de larvas de guardián de la progenie no utilizan ningún idioma.

Combate

Una plaga de larvas siempre busca satisfacer a su progenitor cuando es liberada, para que su progenitor la deje regresar a las cavidades dentro de su caparazón óseo. La plaga a veces se concentra en atacar a enemigos voladores que su progenitor no puede alcanzar y a otras criaturas que atacan a distancia.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al daño de la plaga de larvas de guardián de la progenie que comience su asalto con una plaga en su casilla está mareado durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 22 anula este efecto. Incluso después de una salvación con éxito, lanzar conjuros o concentrarse en conjuros dentro del área de la plaga requiere una prueba de Concentración (CD 20 +nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia y concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Evasión (Ex): si la plaga de larvas del guardián de la progenie es expuesta a cualquier efecto que permita normalmente un TS de Reflejos para recibir la mitad de daño, no recibe daño alguno con un TS que tenga éxito.

GUARDIÁN DE LA PROGENIE

GUARDIÁN VEGETAL

Este arbusto cuidadosamente arreglado y podado, ha sido esculpido impecablemente con la forma de un animal.

Un guardián vegetal es un arbusto esculpido con la forma de un animal y animado mediante magia arcana. Estas criaturas, que cumplen funciones tanto decorativas como defensivas, protegen los jardines de los reyes y los nobles, camuflándose a la perfección entre setos esculpidos ordinarios. Estos guardianes cobran vida cuando un intruso entra al jardín.



Tricerátopo

Jabali

León

Los guardianes vegetales son constructos y plantas. No son criaturas vegetales que se muevan de manera natural; al igual que los gólem, la fuerza que los anima es un espíritu que proviene del plano Elemental de la tierra y que ha sido vinculado al cuerpo mediante la magia. Como resultado, los druidas los encuentran, como poco, desagradables y en el peor de los casos los consideran abominaciones. Los propietarios ricos que mantienen estas criaturas en sus jardines rara vez se preocupan por ello. Consideran que la seguridad adicional de tener un guardián vegetal esperando pacientemente para saltar sobre los

Guardianes vegetales

ladrones o asesinos es más importante que los "sentimientos" de los arbustos.

Un guardián vegetal tiene el mismo tamaño que la criatura a la que imita, de esta manera, un guardián vegetal león tendría las dimensiones de un león. Sin embargo, un guardián está compuesto en su mayoría por pequeñas ramas y hojas, lo que le hace mucho más ligero que una criatura de carne y hueso del mismo tamaño; pesa solamente una cuarta parte que su contrapartida de carne y hueso. Los guardianes vegetales no hablan, pero crujen ligeramente cuando se mueven.

COMBATE

Un guardián vegetal sigue las órdenes de su creador si se encuentra a menos de 90'. Si carece de órdenes, continúa siguiendo la última orden que recibió lo mejor que pueda, aunque atacará a cualquier criatura que le ataque. El creador del guardián vegetal puede dejarle órdenes simples, tales como "ataca a cualquier criatura que entre de noche en el jardín", que el guardián puede seguir. Si un guardián está protegiendo el hogar de una importante figura del

gobierno, a menudo se le da órdenes para que inmovilice a los oponentes en lugar de matarlos.

Los intrusos capturados pueden entonces ser arrestados e interrogados por la guardia local.

Los guardianes vegetales sienten las vibraciones a través del suelo, lo que les convierte en centinelas excelentes. Cuando un guardián vegetal avista a un intruso, permanece perfectamente inmóvil hasta que el intruso se acerca a menos de 30 o 40'. El arbusto animado a continuación simplemente carga, con frecuencia pillando desprevenido al enemigo.

Compasivo (Ex): un guardián vegetal puede infligir daño atenuado con cualquiera de sus ataques sin sufrir la penalización habitual de -4 a su ataque. La criatura elige cuando inflige daño letal o daño atenuado dependiendo de las órdenes que haya recibido de su creador. Las órdenes de capturar o reducir a los enemigos hacen que el guardián vegetal use ataques atenuados; cualquier otra orden de ataque hace que la criatura inflija daño letal.

Quedar inmóvil (Ex): un guardián vegetal puede quedarse tan quieto que parece un arbusto normal esculpido. Un observador debe realizar con éxito una prueba de Avistar CD 30 para darse cuenta de que el guardián vegetal es en realidad una criatura animada.

Habilidades: un guardián vegetal tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

GUARDIÁN VEGETAL JABALÍ

Planta Mediana

Dado de golpe: 5d8+10 (32 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 17 (Destreza +3, natural +4), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +3/+6

Ataque: cornada +6 c/c (2d6+4)

Ataque completo: colmillo +6 c/c (2d6+4)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: compasivo, ferocidad

Cualidades especiales: RD 10/cortante, quedarse quieto, rasgos de planta, sentido de la vibración 90', visión en la penumbra, vulnerable al fuego

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 17, Des 16, Con 14, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: Moverse sigilosamente +11

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o jardín (2-8)

Valor de desafío: 3

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Un guardián vegetal jabalí mide 3'de altura hasta los hombros y 4'de largo. Pesa unas 100 lb.

Combate

Un guardián vegetal jabalí tiene el siguiente ataque especial:

Ferocidad (Ex): un guardián vegetal jabalí continúa luchando sin penalización incluso cuando está incapacitado o moribundo.

GUARDIÁN VEGETAL LEÓN

Planta Grande

Dado de golpe: 10d8+40 (85 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 17 (Destreza +2, natural +6, tamaño -1), toque 11, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +7/+18

Ataque: garra +13 c/c (1d6+7)

Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d6+7) y mordisco +8 C7c (1d8+3)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, compasivo, desgarramiento

Cualidades especiales: RD 10/cortante, quedarse quieto, rasgos de planta, sentido de la vibración 90', visión en la penumbra, vulnerable al fuego

Tiros de salvación: Fort +11, Ref +5, Vol +3

Características: Fue 25, Des 14, Con 18, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: Moverse sigilosamente +10

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o jardín (2-8)

Valor de desafío: 7

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Un guardián vegetal león mide hasta 8'de largo y pesa unas 100 lb.

Combate

Un guardián vegetal león tiene los siguientes ataques especiales:

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un guardián vegetal león debe impactar con su ataque de mordisco. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede desgarrar en los asaltos siguientes.

Abalanzarse (Ex): si un guardián vegetal león carga contra un enemigo, puede realizar un ataque completo, incluyendo dos ataques de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +13 c/c, daño 1d6+3.

GUARDIÁN VEGETAL TRICERÁTOPO

Planta Enorme

Dado de golpe: 20d8+120 (210 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (Destreza +1, natural +9, tamaño -2), toque 9, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +15/+34

Ataque: cornada +24 c/c (4d6+16 o Carga poderosa 7d6+16)

Ataque completo: cornada +24 c/c (4d6+16)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: compasivo, pisotear 4d6+16

Cualidades especiales: RD 10/cortante, quedarse quieto, rasgos de planta, sentido de la vibración 90', visión en la penumbra, vulnerable al fuego

Tiros de salvación: Fort +18, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 33, Des 12, Con 22, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: Moverse sigilosamente +9

Dotes: Carga poderosa^A

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o jardín (2-8)

Valor de desafío: 12

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: –

Ajuste de nivel: –

Un guardián vegetal tricerátopo mide 25' de largo y pesa 5.000 lb.

Combate

Un guardián vegetal tricerátopo tiene los siguientes ataques especiales.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 31 mitad. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

CONSTRUCCIÓN

Crear un guardián vegetal comienza esculpiendo un arbusto con la forma de un jabalí, león o tricerátopo. Moldear la planta requiere seis semanas y una prueba de Artesanía (jardinería), Artesanía (escultura) o Profesión (jardinero) con una CD 20. Después de que el arbusto ha sido tallado adecuadamente, el creador debe realizar un tratamiento con tintes y aceites exóticos que cuestan 1/25 del precio base de guardián (20.800 po para un guardián vegetal Mediano, 62.400 po para un guardián vegetal Grande o 119.600 po para un guardián vegetal Enorme). Una vez que el arbusto está adecuadamente tratado, el ritual de animación puede comenzar. Todo el ritual de animación debe ser realizado en el exterior, ya que el arbusto sigue dependiendo del sol, la lluvia y el suelo hasta el último día del procedimiento.

NL 13.º; Fabricar constructo, *deseo limitado*, *dotar de consciencia*, *geas/empeño*, el creador debe ser un lanzador de 13.º nivel; Precio 20.000 po (Mediano), 60.000 po (Grande), 115.000 po (Enorme); Coste 10.800 po + 800 PX (Mediano), 32.400 po + 2.400 PX (Grande), 62.100 po + 4.600 PX (Enorme).

GUARDIANES VEGETALES ALTERNATIVOS

Crear un guardián vegetal que imite a un animal diferente (de tamaño Mediano, Grande o Enorme) es posible. Comienza con las estadísticas normales de la criatura base y realiza los siguientes cambios.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a planta. Vuelve a calcular el ataque base, las salvaciones y los puntos de habilidad basados en los DG de guardián vegetal (ver a continuación). El tamaño no cambia.

Clase de armadura: un guardián vegetal tiene una bonificación a su armadura natural basada en su tamaño: Minúsculo o menor +0, Pequeño +2, Mediano +4, Grande +6, Enorme +9, Gargantuesco o mayor +12.

Dados de golpe: los guardianes vegetales tienen DG de acuerdo a su tamaño. Los guardianes vegetales Medianos tienen 5 DG, los guardianes vegetales Grandes tienen 10 DG y los guardianes vegetales Enormes tienen 20 DG.

Velocidad: la velocidad en tierra es la misma de la criatura base. Un guardián vegetal no gana ninguna velocidad de excavar, trepar, volar o nadar de la criatura en la cual se basa.

Ataques especiales: un guardián vegetal gana el siguiente ataque especial.

Compasivo (Ex): un guardián vegetal puede infligir daño atenuado con cualquiera de sus ataques sin recibir la penalización

habitual de –4 al ataque. La criatura elige cuando inflige daño letal o atenuado dependiendo de las órdenes que le haya dado su creador. Las órdenes de capturar o reducir o los enemigos hacen que guardián vegetal use ataques atenuados; cualquier otra orden de ataque hace que la criatura cause daño letal.

Cualidades especiales: un guardián vegetal gana las siguientes cualidades especiales.

Reducción al daño (Ex): un guardián vegetal tiene RD 10/cortante.

Quedarse quieto (Ex): un guardián vegetal puede quedarse tan quieto que parece un arbusto normal esculpido. Un observador debe realizar con éxito una prueba de Avistar CD 30 para darse cuenta de que guardián vegetal es en realidad una criatura animada.

Sentido de la vibración (Ex): un guardián vegetal tiene sentido de la vibración hasta 90'.

Vulnerabilidad al fuego: los guardianes vegetales son vulnerables al po.

Características: un guardián vegetal tiene un conjunto de puntuaciones de características específico para su tamaño, tal y como se proporcionan a continuación.

Mediano: Fue 17, Des 16, Con 14, Int –, Sab 10, Car 1

Grande: Fue 25, Des 14, Con 18, Int –, Sab 10, Car 1

Enorme: Fue 33, Des 12, Con 22, Int –, Sab 10, Car 1

Habilidades: un guardián vegetal tiene un bonificador racial +8 en las pruebas de Moverse sigilosamente.

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o jardín (2-8)

Valor de desafío: igual que la criatura base +1 o según tamaño (Mediano 3, Grande 7, Enorme 12), el que sea mayor.

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: –

Ajuste de nivel: –

LOS GUARDIANES VEGETALES EN EBERRON

Los nobles khorvairios ricos, así como miembros de las familias con las marcas del dragón, están orgullosos de utilizar guardianes vegetales para proteger sus mansiones. Los guardianes vegetales jabalí son populares entre los nobles de Aundair, Thrane y Breland. Los nobles de Karrnath y Cyre prefieren los guardianes vegetales león (*NdC: en el caso de los de Cyre, "preferen" es un decir; más bien, "preferían"*). Los guardianes vegetales Enormes, como el tricerátopo, adornan los jardines impecablemente esculpidos de algunas familias nobles con la marca del dragón.

LOS GUARDIANES VEGETALES EN FAERÚN

Los guardianes vegetales se encuentran habitualmente en lugares donde se reúnen círculos de druidas, incluyendo parques de ciudades y en otros lugares donde la civilización y la naturaleza convergen. También protegen templos y capillas de Khauntea, Mielikki, Silvanus y otras deidades similares. Los druidas elfos acuáticos han aprendido cómo crear guardianes vegetales subacuáticos con lechos de algas, mientras que los guardianes vegetales de la Infraoscuridad son creados con matas de musgo viviente.

GULGAR

Humanoide monstruoso Grande

Dado de golpe: 10d8+30 (75 pg)

Iniciativa: -2

Velocidad: 20' con coraza (4 casillas); velocidad base 30'

CA: 22 (natural +8, tamaño -1, Destreza -2, coraza +5, escudo pesado de acero +2), toque 7, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +10/+19

Ataque: martillo de guerra +14 c/c (2d6+5/×3 o Carga poderosa 2d6+5/×3 más 2d6) o arco largo compuesto (bonificador Fue +5) +7 a distancia (2d6+5/×3)

Ataque completo: martillo de guerra +14/+9 c/c y cornada +9 c/c (2d6+2) o 2 golpetazos +14 c/c (1d6+5) y cornada +9 c/c (2d6+2) o arco largo compuesto (bonificador Fue +5) +7/+2 a distancia (2d6+5/×3)

Frente/Alcance 10'/10'

Ataques especiales: hueso cristalino, pulso sónico

Cualidades especiales: estabilidad, habla subsónica, inmunidad al sonido, RD 10/adamantita, sentido de la vibración, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +5, Vol +8

Características: Fue 20, Des 7, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 13

Habilidades: Avistar -3, Escuchar +10, Intimidar +6, Montar +10, Trato con animales +7

Dotes: Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Carga poderosaza, Embestida mejorada, Romper arma mejorado

Entorno: montañas templadas

Organización: banda (2-4), escuadra (8-16 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de 4.º-7.º nivel) o explorador (1 explorador de 4.º nivel montado sobre un yrzak)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Esta criatura enormemente blindada es casi tan ancha como alta. Su cabeza es gruesa y larga y su mandíbula cae sobre su pecho. Tienen 2 pequeñas orejas parecidas a las de un rinoceronte en lo alto de su cabeza y unos profundos y pequeños ojos negros. Su barbilla posee un grueso cuerno cristalino que sobresale hacia ti y dos pequeños colmillos cristalinos que sobresalen hacia arriba desde su labio inferior. La piel de la criatura es de color gris oscuro y sobresalen cristales de sus hombros y rodillas, así como de sus nudillos. Sus manos poseen dos gruesos y fuertes dedos con unas grandes uñas de cristal así como un pulgar igualmente grueso. Musculoso y bien armado, te mira fijamente de manera severa, sin hacer ningún ruido.

Antaño nativos del plano Elemental de la tierra, los gulgar emigraron al plano Material hace mucho tiempo, huyendo de una incursión de los genios. Ahora viven en cordilleras montañosas situadas en climas templados, cabalgando sobre los vientos a lomos de yrzak y horadando las profundidades de las montañas, buscando los cristales que comen para dar fuerza a sus huesos.

Los gulgar parecen criaturas lacónicas y serias, pero en realidad son bulliciosos y llenos de vigor. Su habla es inaudible para

la mayoría de los seres y suelen ser recelosos de los extraños, especialmente con los enanos, una raza con la que han mantenido muchos conflictos en el pasado. Esto oculta la verdadera naturaleza de los gulgar, pero su estúpido valor en combate revela su verdadera personalidad.

Un gulgar mide poco más de 6' de altura y pesa de 250 a 350 lb. Los gulgar tienen una piel de color gris oscuro y los varones suelen ser más oscuros que las hembras. Conforme envejecen, las hembras se van volviendo más pálidas y los varones van oscureciéndose, lo que convierte a los gulgar muy ancianos en blancos o negros. Los huesos cristalinos que sobresalen de su piel amarillean con la edad, volviéndose opacos.

Los gulgar no pueden vocalizar en el espectro normal auditivo y realizan pocos sonidos además del sonido de su pulso sónico ("guhlgar"), del cual obtienen su nombre. Por el contrario, se comunican en tonos demasiado bajos, inaudibles para la mayoría de los seres. Los gulgar hablan térraro.

COMBATE

Los gulgar prefieren entablar combate a lomos de los yrzak (consulta el *Manual de monstruos*). Domesticar y esclavizar a esas bestias mágicas utilizando sus pulsos sónicos y entrenándolas para que lleven a los gulgar a la batalla. Cuando está montado sobre un yrzak, un gulgar utiliza su arco largo o una lanza (2d6+7/×3, o 4d6+14/×3 en una carga montada) para atacar a sus enemigos, utiliza su pulso sónico sólo cuando puede hacerlo sin dañar al yrzak en la explosión.

En tierra firme, un gulgar carga directamente al combate, comenzando el enfrentamiento con su Carga poderosa. En los siguientes asaltos golpea con su martillo de guerra y utiliza su cuerno para cornear a un enemigo. Los gulgar disfrutan utilizando los ataques de arrollar y de embestida para moverse por el campo de batalla y empujar a sus enemigos por las colinas donde establecen sus hogares en las montañas. Si un enemigo posee un arma que pueda perforar fácilmente su piel cristalina, un gulgar arrojará su escudo, cogerá su martillo de guerra con ambas manos y realizará un intento de romper arma.

Hueso cristalino (Ex): los ataques de golpetazo y cornear de un gulgar son considerados adamantinos a efectos de superar la RD y la dureza.

Las protuberancias cristalinas de los nudillos, pecho y hombros de un gulgar están hechas de un material orgánico tan duro como la adamantita, pero se tornan tan frágiles como el cuarzo cuando son separados del gulgar.

Pulso sónico (Ex): como una acción estándar, un gulgar puede emitir un cono de sonido de 30' que inflige 3d6 puntos de daño sónico y puede ensordecer a los enemigos. Cualquiera criatura en el área debe realizar con éxito un TS de Fortaleza CD 18 o quedará sorda durante una hora. Las criaturas ensordecidas no pueden volver a quedar sordas, pero siguen recibiendo el daño sónico de otros ataques de pulso sónico.

Una vez que utilizando esta aptitud, un gulgar debe esperar 1d4 asaltos antes de volver a utilizarla. Este es un efecto de sonido. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Esta habilidad (Ex): un gulgar gana un bonificador +4 a las pruebas de habilidad hechas para resistir ser embestido o derribado cuando permanece en el suelo (pero no cuando trepa, monta un animal volador o no se encuentra tocando el suelo firme).

Habla a subsónica (Ex): una criatura debe tener la actitud de sentido de la vibración, vista ciega o sentido ciego basado en un oído agudo o sensibilidad a las vibraciones, para escuchar el habla subsónica de los gulgar.

Estas criaturas pueden escuchar el habla subsónica de los gulgar utilizando las reglas normales de Escuchar; no necesitan que el gulgar que habla se encuentre dentro del alcance de su sentido de la vibración, sentido ciego o vista ciega.

El habla subsónica de un gulgar tiene un alcance cinco veces mayor que el habla normal. Esto significa que para escuchar a un gulgar hablando, la criatura que pueda escuchar su habla subsónica recibe una penalización de -1 a sus pruebas de Escuchar por cada 50' de distancia hasta el hablante. Una puerta aumenta la CD de Escuchar solamente en 1 y un muro de piedra la incrementa en 3.

Estos modificadores reemplazan a los que se proporcionan en el *Manual del jugador*.

Las criaturas sin la capacidad de escuchar el habla subsónica de los gulgar aún pueden leer sus labios utilizando la habilidad de Avistar. La CD base para leer los labios de un gulgar es 20 y la criatura que lea los labios debe hablar térraro.

Habilidades: los gulgar tienen una pobre visión pero poseen un excelente sentido del oído. Tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Escuchar y una penalización racial de -4 a las pruebas de Avistar.

LA SOCIEDAD DE LOS GULGAR

Los gulgar viven en tribus dentro y alrededor de las colinas donde los yrzak suelen anidar. Cuando llegaron al plano Material, los gulgar se encontraron a los yrzak y descubrieron que eran manejables debido a su vulnerabilidad a los efectos sónicos y a que se basaban en el oído para detectar a sus presas. Muchos yrzak sirven ahora a las tribus gulgar como monturas o bestias de carga. Algunos lo hacen por la protección y la comida que proporciona una tribu gulgar, pero la mayoría están esclavizados y sirven por temor a los ataques de pulso sónico de los gulgar.

Los gulgar mantienen un nivel de subsistencia. Aunque son omnívoros, les chiflan los cristales que consumían en el plano Elemental de la tierra y por ello exploran y excavan constantemente en busca de los delicados cristales. Su trabajo les lleva a descubrir vetas de metal, las cuales utilizan para fabricar armaduras, armas y toscas esculturas que cuentan la historia de su huida del plano Elemental de la tierra y de sus grandes enemigos, los genios.

Sus excavaciones a menudo les ponen en contacto con otras criaturas subterráneas. Si esas criaturas no molestan a los gulgar en su trabajo, los gulgar las ignoran; si intentan detener a los gulgar o atacarles, el resultado siempre es un amargo conflicto.

LOS GULGAR CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de un gulgar es la de guerrero, pero la mayoría de los líderes gulgar son exploradores o druidas. Los gulgar exploradores a menudo eligen a humanoides (enanos) y bestias



Gulgar

mágicas como sus enemigos predilectos. Pocos gulgar son clérigos, pero aquellos que lo son pueden elegir entre los dominios Animal, Tierra, Protección y Fuerza.

LOS GULGAR EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los gulgar provienen originariamente de Lamannia, el Bosque del crepúsculo. Suelen encontrarse con más frecuencia cerca de los picos orientales de los baluartes de Mror, que hacen frontera con los principados de Lhazaar, aunque las mantícoras y los dracos son una amenaza constante. Comercian regularmente con los enanos de los baluartes de Mror, ofreciendo ganado a cambio de cristales.

LOS GULGAR EN FAERÛN

Las tribus gulgar se encuentran por las montañas del Amanecer que forman la frontera occidental del páramo Sin fin. Sin embargo, todos los gulgar que habitan en la superficie pueden trazar sus orígenes hasta una serie de grandes enclaves excavados en los muros de las murallas de la Noche, un abismo subterráneo en una región de la Infraoscuridad conocida como la Raíz de la tierra (ubicada bajo Zhay).

Ilustración de F. Vobavinkel

GULGAR

HARSSAF

Humanoide monstruoso Mediano (fuego)

Dado de golpe: 6d8+18 (45 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas); Ec 10'

CA: 20 (natural +3, Destreza +3, camisote de malla +4), toque 13, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +6/+8

Ataque: kukri +10 c/c (1d4+2/18-20 más 1d6 fuego)

Ataque completo: kukri +8/+3 c/c (1d4+2/18-20 más 1d6 fuego) y kukri +8 c/c (1d4+2/18-20 más 1d6 fuego)

Frente/Alcance 5'/5'

Ataques especiales: aura flamígera, pulso de arena

Cualidades especiales: curación rápida 3, forma de arena, inmunidad a la ceguera y al fuego, RC 17, RD 5/contundente, sentido ciego 30', vulnerabilidad al frío

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +10, Vol +5

Características: Fue 14, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 11, Car 13

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Esconderse +5, Moverse sigilosamente +5, Trepar +1, Saltar +4, Saber (naturalidad) +1

Dotes: Alerta^A, Combate con dos armas, Reflejos rápidos^A, Soltura con un arma (kukri), Sutiliza con un arma

Entorno: desiertos cálidos

Organización: solitario, escuadra (2-5 más 1 sargento de 3.^{er} nivel) o banda (30-60 más 50% de no combatientes más 1 sargento de 3.^{er} nivel cada 10 adultos, 3 lugartenientes de 5.^o nivel, 3 capitanes de 7.^o nivel y 1 cacique de 9.^o nivel)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: 7

Ajuste de nivel: +4

Armado con un par de kukris curvados, las únicas partes de su cuerpo que no están cubiertas por ropas con los colores de las arenas del desierto, son sus manos de largos dedos y su rostro vagamente reptiliano. Su piel, de un color pardo rojizo, es áspera y granulosa como la arena. Sus ojos, apenas unas hendiduras rasgadas en su rostro, poseen un fiero fulgor carmesí.

Tan duros y tenaces como los desiertos en los que habitan, los harssaf habitualmente no congenian con las demás razas. Los harssaf viven y vagan por los grandes desiertos y por los lugares inhóspitos del mundo. Parecen hechos del fuego y la arena que forman los desiertos donde establecen sus hogares, viviendo en grupos nómadas y realizando frecuentes incursiones contra los asentamientos que se encuentran dentro o cerca de los desiertos en los que habitan.

Los harssaf suelen vivir aislados, viajando y realizando incursiones a lo largo de grandes extensiones de desierto. A los harssaf no les importa matar cuando es necesario, pero no sienten un orgullo particular cuando lo hacen. Para los harssaf, matar es una habilidad necesaria para sobrevivir a las tormentas de arena venideras que el gran desierto lleva hasta los confines del mundo.

Tanto los varones como las hembras harssaf miden unos 6' de altura y pesan cerca de 190 lb.

Los harssaf hablan ígnaro y común.

COMBATE

Los harssaf prefieren emboscar a sus oponentes, escondiéndose en forma de arena entre las dunas cercanas a la frontera del

desierto o justo debajo de las arenas y utilizando su sentido ciego para determinar cuando se acerca un objetivo potencial. Una vez enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, un harssaf prende fuego a sus armas, esgrimiendo sus kukris gemelos con una eficacia mortal. La mayoría de los clanes de harssaf incluyen monjes que se especializan en las artes del apresamiento y habitualmente se puede encontrar a uno de estos monjes, como parte de un grupo de incursores. Estos individuos tienen la desagradable tarea de acabar con los lanzadores de conjuros, especialmente con aquellos que muestran algún signo de poder lanzar magia del frío.

Aura flamígera (Sb): un harssaf puede generar a voluntad y como acción gratuita un intenso calor abrasador. Este aura adquiere una forma similar a la de un espejismo brillante alrededor del cuerpo del harssaf. Cualquier criatura que se acerque a 5' o menos del harssaf automáticamente sufre 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto. Asimismo, cualquier criatura golpeada por los ataques de cuerpo a cuerpo del harssaf sufre 1d6 puntos de daño extra por fuego. Solamente las armas metálicas canalizan este calor, pero los harssaf rara vez esgrimen armas de madera cuando utilizan esta aptitud, ya que suele dejar inservible el arma después de unos pocos asaltos.

Pulso de arena (Sb): una vez al día, como una acción estándar, un harssaf puede generar un pulso de arena que se expande en un radio de 30' centrado sobre sí mismo. Todas las criaturas dentro del área deben realizar un TS de Reflejos CD 16 o sufrirán 3d6 debido a la potente explosión de arena y quedarán cegados durante 5 asaltos. Un éxito anula la ceguera y divide el daño sufrido a la mitad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Las criaturas que no se basen en los ojos para ver (como los grimólock) no resultan afectadas por la ceguera, pero, aún así, pueden sufrir el daño debido a la explosión de arena. Los harssaf son inmunes a los pulsos de arena de otros harssaf.

Forma de arena (Sb): a voluntad y como una acción gratuita, un harssaf puede asumir la forma física de un montón de arena móvil. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *forma gaseosa*, excepto que el harssaf está compuesto de arena en lugar de vapor y no puede volar; los harssaf en forma de arena se deslizan por el suelo y pueden escurrirse a través de grietas o agujeros con una anchura de menos de un 1/4".

LA SOCIEDAD DE LOS HARSSAF

Los clanes harssaf están muy estructurados y se componen de un estricto sistema de castas de batidores y servidores. Los servidores abarcan menos de 1/3 de la población total del grupo y no obstante siguen siendo guerreros capaces. Consisten sobre todo en batidores incapaces de combatir debido a la edad o a enfermedades, hembras preñadas, niños pequeños y unos pocos artesanos del clan. Los servidores son ciudadanos de segunda clase. Los líderes de los clanes siempre surgen de la casta de los batidores, compuesta por cualquier varón u hembra capaz de luchar.

Los varones y las hembras gozan de las mismas oportunidades para probar su valor dentro de la casta de los batidores. Sin embargo, las hembras que quedan preñadas son relegadas a la casta de servidores hasta que sus hijos son lo suficientemente mayores como para quedarse solos con el resto de la casta. Sólo entonces pueden volver las hembras a la casta de los batidores. Por ello, los niños son criados por todo el clan, siendo enseñados por distintos miembros de la casta de los batidores. Estos

batidores llevan a cabo la tarea de educar a los jóvenes en varios misterios religiosos y marciales para asegurarse de que están preparados para elegir su carrera cuando tengan la edad apropiada. Los clanes harssaf a veces luchan por los recursos o por territorio, pero prefieren evitar la lucha contra otros habitantes del desierto y concentran sus incursiones sobre los débiles extranjeros.

Un campamento harssaf suele estar compuesto por varias tiendas pequeñas compartidas por los servidores y algunos pabellones grandes donde permanecen los batidores. Debido a su afinidad natural hacia el calor y los entornos arenosos, los harssaf no tienen ningún problema por dormir en medio del desierto. Existen rumores de antiguas estructuras harssaf en los desiertos más profundos y recónditos, fortalezas que todos los clanes visitan de cuando en cuando. Se cuenta que estas fortalezas contienen la historia del misterioso pueblo harssaf, así como monasterios dedicados a la enseñanza de los monjes de los clanes harssaf.

Los harssaf no rinden tributo a una deidad en particular, más bien rinden tributo al desierto en sí. Creen que su raza surgió una vez del desierto y que un día el desierto se alzaría para engullir la tierra con su cálido abrazo. Solamente ellos, los devotos preparados, sobrevivirán a la avalancha del desierto. Unos pocos adoran a poderosos señores del plano Elemental del fuego.

Los clérigos harssaf pueden escoger entre los dominios del Fuego, Ley, Fuerza y Sol.

LOS HARSSAF COMO PERSONAJES

Los monjes son habituales entre la casta de los batidores, así como los exploradores y los guerreros. Apenas se han oído hablar de bárbaros entre los clanes harssaf, ya que la raza suele estar muy bien organizada y estratificada, tendiendo hacia el alineamiento legal. Los clérigos harssaf son raros, pero muy valiosos por sus poderes curativos; estos individuos suelen convertirse en caciques del clan debido a su liderazgo y a su sabiduría. Los druidas harssaf son más comunes; muchos de ellos buscan activamente expandir la influencia del desierto sobre las tierras cercanas, con la esperanza de apresurar el día en que el desierto se trague todo. Los magos y los hechiceros son un poco menos raros. El estilo de vida estructurado de los clanes llama la atención de aquellos con inclinaciones eruditas y por ello muchos harssaf optan de manera natural por la magia sin recibir instrucción.

Los personajes harssaf poseen los siguientes rasgos raciales.

- Fuerza +4, Destreza +6, Constitución +6, Carisma +2.
- Tamaño Mediano.

— La velocidad base de un harssaf es 30' y posee una velocidad de excavar de 10'.

— Dados de Golpe raciales: un harssaf comienza con seis niveles de humanoide monstruoso, lo cual le proporciona 6d8 DG, un ataque base +6 y unos bonificadores base a los TS de Fort +2, Ref +5 y Vol +5.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruos de un harssaf le proporcionan unos puntos de habilidad igual a $9 \times (2 + \text{modificador de Int, mínimo } 1)$. Sus habilidades clásicas son Avistar, Escondarse, Escuchar, Moverse sigilosamente, Preparar, Saber (naturaleza) y Saltar.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso le otorgan tres dotes. También posee Alerta y Reflejos rápidos como dotes adicionales.

— Bonificador de armadura natural +3.

— Ataques especiales (ver anteriormente): aura flamígera, pulso de arena.

— Cualidades especiales (ver anteriormente): curación rápida 3, forma de arena, inmunidad a la ceguera y al fuego, RC 17 + niveles de clase, RD 5/contundente, sentido ciego 30', vulnerabilidad al frío.

— Idiomas automáticos: común, ígnaro. Idiomas adicionales: dracónico, enano, elfo, gigante, mediano, orco, térraro.

— Clase predilecta: monje.

— Ajuste de nivel: +4.

LOS HARSSAF EN EBERRON

Las comunidades harssaf salpican los grandes desiertos de Sarlona. Cuando los humanos emigraron de Sarlona a Khorvaire hace milenios, trajeron esclavos harssaf con ellos. Sus descendientes se reunieron en pequeñas tribus en el corazón de las llanuras de Talenta, donde mantienen una precaria tregua con los nómadas medianos de las llanuras. Los medianos de las llanuras de Talenta se refieren a esos harssaf "intrusos" como los Nacidos de la llama.

LOS HARSSAF EN FAERÛN

Los harssaf llegaron a Faerûn como sirvientes y soldados del emperador ifriti Memnon. Memnon y su archirrival, el emperador djinni Calim, redujeron las tierras fértiles a una tierra desértica y baldía con su interminable guerra hasta, casi al final, sus espíritus fueron atados al aire y a la arena con alta magia élfica. Los harssaf fueron confinados también en el desierto Calim, sobreviviendo al auge y la caída de Coramshan, a la tiranía de Ylvereisáhlisar, el Dragón róseo y la ocupación de los contempladores, la Furia de los dragones (1.018 CV) y la Era de los trastornos (1.358 CV). Las tribus harssaf amenazan a las caravanas calishitas y atacan a otros nómadas del desierto. Muchos califas han perdido el sueño tratando de erradicar del desierto Calim la "infestación" de harssaf.



Harssaf

HOMBRE LAGARTO, OCASO VENENOSO

Este humanoide reptiliano parece fundirse con las sombras de la jungla. Mide unos tres pies de alto y posee una constitución delgada y nervuda. Tiene unos grandes ojos que reflejan la luz y una pequeña cresta que nace en su cabeza y desciende por su espalda. Sisea hacia ti, mostrando los colmillos afilados.

Aunque menores que sus primos hombres lagarto, los hombres lagarto del Ocaso venenoso son igual de peligrosos cuando son provocados.

Un hombre lagarto del Ocaso venenoso mide entre 3 y 4' de altura, pesando entre 42 y 52 lb. Su cola tiene una longitud de 2 a 3'. Sus ojos son más grandes que los de otras especies y los machos tienen una cresta que nace en su cabeza y surca su espalda. Esta cresta permanece recogida o erguida según el estado de ánimo de la criatura.

Los hombres lagarto del Ocaso venenoso hablan dracónico. Un hombre lagarto con una puntuación en Inteligencia igual o superior a 12 también habla común.

La mayoría de los Ocaso venenoso que habitan las zonas salvajes son exploradores; algunos individuos excepcionales se convierten en adeptos y hechiceros que sirven a los dragones.

COMBATE

Los Ocaso venenoso son mucho más astutos que otras especies de hombres lagarto. Prefieren evitar el combate físico siempre que sea posible; cuando atacan un pueblo humano, a menudo intentan envenenar el agua o los suministros de comida en lugar de realizar un asalto directo. Cuando tienen que luchar, prefieren las emboscadas y las trampas astutas. Las redes y las boleadoras se consideran armas marciales para los Ocaso venenoso y a menudo utilizan estas herramientas para obstaculizar a enemigos más grandes mientras sus arqueros disparan flechas envenenadas.

Empleo de venenos: debido a su larga experiencia trabajando con venenos, los Ocaso venenoso nunca corren riesgos cuando aplican venenos a las armas. Los venenos comunes incluyen los venenos de víbora negra y el hiniño azul.

Piel camaleónica (Ex): los Ocaso venenoso pueden ajustar el color de sus escamas para confundirse con su entorno. Cuando no llevan armadura, túnicas u otro tipo de ropas que les cubran, los hombres lagarto del Ocaso venenoso ganan un bonificador racial +5 a las pruebas de Escondarse.

Habilidades: gracias a sus colas, los hombres lagarto tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Saltar. Los modificadores de habilidades proporcionados en el bloque de estadísticas incluyen una penalización por armadura de -1 (-2 a las pruebas de Nadar) por llevar un broquel.

El explorador del Ocaso venenoso descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 12, Des 13, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 9.

LUGARTENIENTE DEL OCASO VENENOSO

Los hombres lagarto del Ocaso venenoso que progresan en sus habilidades ganan el respeto a la tribu y actúan como líderes, comandando grupos y patrullas y finalmente a la comunidad.

El lugarteniente Ocaso venenoso descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Combate

El lugarteniente Ocaso venenoso utiliza su conjuro de *zancada prodigiosa* sobre sus garras para mejorar su habilidad de combate.

Conjuros de explorador preparados habitualmente (1; salvación CD 11 +nivel del conjuro): 1: zancada prodigiosa.

LOS OCASO VENENOSO COMO PERSONAJE

Los Ocaso venenoso son más inteligentes y entregados que otros hombres lagarto, y la mayoría desarrollan habilidades de explorador. Los hechiceros y adeptos son llamados por sus señores dragones para que sirvan como sacerdotes y no se encuentran entre las tribus.

Los personajes Ocaso venenoso poseen los siguientes rasgos raciales:

— Destreza +2, Constitución +2, Carisma -2.

— Tamaño Pequeño. Bonificador +1 a la CA, bonificador +1 al ataque, bonificador +4 a las pruebas de Escondarse, penalización de -4 a las pruebas de presa, levanta y carga hasta 3/4 del límite de un personaje Mediano.

— La velocidad base de un hombre lagarto del Ocaso venenoso es 30'.

— Habilidades raciales: un hombre lagarto del Ocaso venenoso tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Saltar. Un hombre lagarto del Ocaso venenoso puede aplicar venenos sin ponerse en peligro. Su piel camaleónica le concede un bonificador racial +5 a las pruebas de Escondarse.

— Bonificador de armadura natural +3.

— Armas naturales: 2 garras (1d3) y mordisco (1d3).

— Cualidades especiales (ver anteriormente): piel camaleónica, aguantar la respiración, visión en la penumbra.

— Familiaridad con las armas: los hombres lagarto del Ocaso venenoso consideran las redes y las boleadoras como armas marciales en lugar de como armas exóticas.



Hombre lagarto del Ocaso
venenoso

	Hombre lagarto del Ocaso venenoso, Exp 1.º nivel Humanoide Pequeño (reptiliano)	Lugarteniente hombre lagarto del Ocaso venenoso, Exp 4.º nivel Humanoide Pequeño (reptiliano)
Dado de golpe:	1d8+1 (9 pg)	4d8+12 (33 pg)
Iniciativa:	+2	+7
Velocidad:	30' (6 casillas)	40' (8 casillas) con <i>zancada prodigiosa</i>
CA:	17 (Destreza +2, natural +3, tamaño +1, broquel +1), toque 13, desprevenido 15	17 (Destreza +3, tamaño +1, natural +3), toque 14, desprevenido 14
Ataque base/Presa:	+1/-2	+4/+2
Ataque:	garra +3 c/c (1d3+1) o espada larga +3 c/c (1d6+1/19-20) o arco corto +4 a distancia (1d4/x3), o boleadora +4 a distancia (1d3+1 atenuado o derribo a distancia)	garra +7 c/c (1d3+2) o lanza larga +7 c/c (1d6+3/x3) o arco largo de gran calidad +9 a distancia (1d6/x3), o boleadora +8 a distancia (1d3+2 atenuado o derribo a distancia)
Ataque completo:	2 garras +3 c/c (1d3+1) o espada larga +3 c/c (1d6+1/19-20) y mordisco +1 c/c (1d3) o arco corto +4 a distancia (1d4/x3), o boleadora +4 a distancia (1d3+1 atenuado o derribo a distancia)	garra +7 c/c (1d3+2) y mordisco +5 c/c (1d3+1) o lanza larga +7 c/c (1d6+3/x3) y mordisco +2 c/c (1d3+1) o arco largo de gran calidad +7/+7 a distancia (1d6/x3), o boleadora +8 a distancia (1d3+2 atenuado o derribo a distancia)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5' (10' con lanza larga)
Ataques especiales:	empleo de venenos	conjuros, empleo de venenos
Cualidades especiales:	aguantar la respiración, empatía salvaje, enemigo predilecto +2 (humanoide/humano), piel camaleónica, visión en la penumbra	aguantar la respiración, empatía salvaje, enemigo predilecto +2 (humanoide/humano), piel camaleónica, visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +3, Ref +4, Vol +0	Fort +7, Ref +7, Vol +2
Características:	Fue 12, Des 15, Con 12, Int 8, Sab 11, Car 7	Fue 14, Des 17, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8
Habilidades:	Avistar +8, Equilibrio +7, Esconderse +18, Moverse sigilosamente +10, Nadar +7, Saltar +11*, Supervivencia +8, Trepar +8	
Dotes:	Ataque múltiple, Rastrear ^A	Aguante ^A , Ataque múltiple, Disparo rápido ^A , Iniciativa mejorada, Rastrear ^A
Entorno:	pantanos templados	pantanos templados
Organización:	solitario, banda (2-3), partida (5-8 más 1 líder de 3.º-6.º nivel), o tribu (20-40 más 50% de no combatientes más 2 lugartenientes de 3.º-6.º nivel y 1 líder de 4.º-10.º nivel)	solitario, banda (1 más 5-8 hombres lagarto ocaso venenoso) o tribu (20-40 más 50% de no combatientes más 1 líder de 4.º-10.º nivel)
Valor de desafío:	1	4
Tesoro:	50% monedas; 50% bienes	50% monedas; 50% bienes (más arco largo de gran calidad)
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+1	+1

— Idiomas automáticos: dracónico, común. Idiomas adicionales: mediano, silvano.

— Clase predilecta: explorador. La clase de explorador de un Ocaso venenoso multiclase no se tiene en cuenta a la hora de determinar si recibe una penalización de PX.

— Ajuste de nivel +1.

LOS HOMBRES LAGARTO DEL OCASO VENENOSO EN EBERRON.

Los Ocaso venenoso son una de las tres especies de hombres lagarto que se encuentran en Q'barra. Aunque son más pequeños y más débiles que otras especies de hombre lagarto, son más rápidos y más inteligentes que sus parientes mayores. Son rastreadores muy habilidosos y grandes cazadores y saben utilizar de manera experta los venenos, las redes y otros trucos para acabar con presas mayores.

Los Ocaso venenoso representan el mayor peligro a la población humana de Q'barra. Después de casi un siglo, todavía odian

a los invasores de sangre caliente con una pasión feroz. Son los únicos entre los hombres lagarto que han adaptado sus tácticas y sus tradiciones desde la llegada de la humanidad. Aunque todavía desdeñan las armaduras, han adoptado el uso de espadas y arcos, las cuales son superiores a las porras y a las jabalinas utilizadas por las tribus del Sol frío y los hombres lagarto Escamas negras.

Aunque los Ocaso venenoso se consideran a sí mismos la raza superior de los hombres lagarto, son seguidores fanáticos del dragón Rhashaak y reconocen la autoridad de los Escamas negras como guardianes elegidos del gran dragón. Los Ocaso venenoso generalmente evitan a otros hombres lagarto, excepto cuando viajan a Haka'torvhak para las ceremonias religiosas o para ofrecer tributo al gran dragón. Son nómadas por naturaleza y apenas permanecen en un área más de unos pocos meses. Las zonas habitadas por los humanos de Q'barra incluyen muchas de las tierras que antaño frecuentaban estas tribus nómadas y ésta es la causa principal de la fricción entre las dos especies.

HOMBRE LAGARTO, ESCAMAS NEGRAS

Humanoide monstruoso Grande (reptiliano)

Dado de golpe: 4d8+8 (26 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 16 (Destreza -1, desvío +1, tamaño -1), toque 9, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +4/+12

Ataque: garra +7 c/c (1d6+4) o gran clava +7 c/c (1d6+2) o jabalina +3 a distancia (1d8+4)

Ataque completo: 2 garras +7 c/c (1d6+4) y mordisco +5 c/c (1d6+2) o gran clava +7 c/c (1d6+2) y mordisco +5 c/c (1d6+2) o jabalina +3 a distancia (1d8+4)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: aguantar la respiración, RE 5 (ácido), visión en la oscuridad

Tiros de salvación: Fort +3, Ref +4, Vol +4

Características: Fue 19, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 11, Car 7

Habilidades: Avistar +4, Equilibrio +5, Nadar +10, Saltar +12

Dotes: Ataque poderoso, Ataque múltiple

Entorno: bosques templados

Organización: solitario, banda (2-3), partida (3-6 más 1 líder de 3.º-6.º nivel), o tribu (20-40 más 50% de no combatientes más dos lugartenientes de 3.º-6.º nivel y 1 líder de 4.º-10.º nivel)

Valor de desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Este humanoide reptiliano achaparrado y musculoso mide casi 9' de altura. Unos ojos profundamente hundidos y una abertura nasal plana le otorgan a su rostro un aspecto similar al de un cráneo. Sus escamas son negras y una cresta, que nace desde lo alto de su cabeza y termina en la mitad de su espalda, se alza en cuanto la criatura te ve. Flexiona sus dedos terminados en garras y gruñe, mostrando una fila de colmillos afilados.

Al igual que sus parientes más pequeños, los hombres lagarto Escamas negras son humanoides reptilianos primitivos que pueden ser muy peligrosos si se les provoca.

Un hombre lagarto Escamas negras normalmente mide 8 1/2 a 9 1/2' de altura y pesa cerca de 600 lb. Su cola mide 4-5' de largo.

Un hombre lagarto Escamas negras habla dracónico y aquellos que tienen una puntuación en Inteligencia igual o superior a 12, también hablan común.

COMBATE

Los hombres lagarto Escamas negras son guerreros fieros y orgullosos, preocupados solamente por la gloria personal y las accio-

nes heroicas. Si se les da libre albedrío, lucharán como individuos desorganizados, pero sus líderes pueden obligarles a que trabajen juntos durante breves períodos de tiempo. El Escamas negras tiene poca paciencia para los trucos y las trampas, ya que considera que son herramientas de los hombres lagartos menores.*

Aguantar la respiración (Ex): un hombre lagarto Escamas negras puede aguantar su respiración durante un número de asaltos igual a 4 x su puntuación en Constitución antes de correr el riesgo de ahogarse (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Habilidades: gracias a sus colas, los hombres lagarto Escamas negras tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio, Nadar y Saltar.

EL HOMBRE LAGARTO ESCAMAS NEGRAS CON NIVELES DE CLASE

La mayoría de los Escamas negras progresan como bárbaros, la clase predilecta de la raza. Los sacerdotes Escamas negras son en realidad adeptos y pueden seleccionar conjuros de los dominios de Protección y Sol.

LOS HOMBRES LAGARTO ESCAMAS NEGRAS EN EBERRON

Los Escamas negras proclaman que su coloración oscura y sus rasgos faciales son una prueba de su conexión sanguínea con los dragones de Haka'torvhak, pero apenas existen pruebas que respalden esta reivindicación.

Las junglas de Q'barra son el hogar de tres especies distintas de hombres lagarto: los Escamas negras, las tribus del Sol frío y el Ocaso venenoso. Los Escamas negras son la mayor de las tres e históricamente han utilizado su tamaño para dominar e intimidar a sus parientes más pequeños. Son los guardianes de la ciudad sagrada de Haka'torvhak y los guerreros del dragón Rhasaak. Son orgullosos y arrogantes y habitualmente se muestran extremadamente hostiles hacia los humanos que irrumpen en las profundidades de la jungla de Q'barra.

Aunque su cultura es bastante primitiva, los Escamas negras tienen acceso a las cámaras y a los arsenales de Haka'torvhak. Los guerreros de alto nivel y los sacerdotes llevan joyas brillantes y las armas de los Escamas negras suelen ir decoradas con elaborados relieves. Los guardianes de las vías sagradas pueden ser equipados con mejores armas, escudos o armaduras, posiblemente incluso con reliquias mágicas de las cámaras más profundas.

Los Escamas negras sobreviven normalmente con el "tributo" que extraen de otras tribus; oficialmente, ofrendas hechas al gran dragón y a sus guardianes. Los sacerdotes dragón ostentan la autoridad definitiva dentro de esta sociedad, pero raramente utilizan su poder; en ausencia de un sacerdote, el guerrero más poderoso gobierna la tribu. Cualquiera de las tres especies de hombres lagartos puede ser llamada para servir como sacerdote del dragón; los Escamas negras consideran a los sacerdotes como una cuarta tribu y por ello no ven deshonra en seguir sus órdenes.



Hombre lagarto Escamas negras

JIRÓN DE TORMENTA

Constructo Minúsculo (enjambre)

Dado de golpe: 14d10 (77 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: V1 90' (perfecta) (18 casillas)

CA: 24 (Destreza +6, tamaño +8), toque 24, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +10/-

Ataque: enjambre (3d6 más 2d6 electricidad)

Ataque completo: enjambre (3d6 más 2d6 electricidad)

Frente/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales: distracción, penetración, rayo relampagueante

Cualidades especiales: inmunidad a la electricidad, rasgos de constructo, rasgos de enjambre, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +10, Vol +4

Características: Fue 6, Des 22, Con -, Int -, Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o división (2-5)

Valor de desafío: 8

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Una oscura nube en espiral formada por esquivas de metal gira en el aire a toda velocidad mientras se aproxima en tu dirección, acompañada por un sonido chirriante agudo. En el interior del enjambre metálico parpadean relámpagos.

Un jirón de tormenta es un enjambre de miles de discos afilados que crepitan con electricidad. Cada disco es una hoja aserrada adamantina animada mágicamente, del tamaño aproximado de un *shuriken*, que gira a una velocidad tremenda. El ingrediente mágico de su creación que les permite volar, une a todos estos discos en una criatura cohesionada que puede recibir órdenes de su creador.

Los jirones de tormenta son constructos diseñados para ser utilizados en el campo de batalla rompiendo las fortificaciones enemigas y destripando a los defensores. Los comandantes los colocan para que rasguen las murallas y abran camino a las tropas aliadas o simplemente para que se cuelen en un castillo y comiencen a exterminar a los defensores tras las líneas.

Cada disco individual que forma un jirón de tormenta tiene un diámetro de 4" y pesa 2 onzas.

Los jirones de tormenta no hablan.

COMBATE

Un jirón de tormenta sigue las órdenes de su creador si este se encuentra a menos de 120'; si carece de órdenes, sigue la última orden que recibió lo mejor que pueda. Su creador puede darle instrucciones simples para que las lleve a cabo durante su ausencia, como por ejemplo "entra en la fortaleza y ataca a cualquiera que se encuentre dentro".

Debido a su naturaleza mortal y a su aura eléctrica, un jirón de tormenta inflige 3d6 puntos de daño más 2d6 puntos de daño eléctrico a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento.



Jirón de tormenta

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al daño ocasionado por un jirón de tormenta que se encuentre al comienzo de su turno con un enjambre en su casilla, queda mareada durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 17 niega este efecto. Incluso tras una salvación con éxito, lanzar o concentrarse en conjuros requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia o concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Rayo relampagueante (Sb): un jirón de tormenta puede descargar parte de su aura eléctrica en una explosión eléctrica que funciona igual que un rayo relampagueante lanzado por un lanzador de 14.º nivel (Reflejos CD 17 mitad). Un jirón de tormenta necesita 2d6 horas para que sus niveles eléctricos regresen a su nivel máximo; durante este tiempo, sólo inflige 1d6 puntos de daño eléctrico a los enemigos que ocupen su mismo espacio. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Penetración (Ex): el ataque de plaga de un jirón de tormenta se considera un arma mágica adamantina a efectos de superar la RD, e impacta a criaturas incorpóreas tal y como lo haría un arma mágica. Cuando golpea un objeto, el jirón de tormenta ignora cualquier dureza inferior a 20.

CONSTRUCCIÓN

Crear el "cuerpo" de un jirón de tormenta cuesta 15.000 po por las hojas adamantinas. Se requiere una prueba de Artesanía (armero) CD 25 para forjar las hojas del metal en bruto.

NL 13.º; Fabricar constructo, arma mágica mayor, deseo limitado, geas/empeño, rayo relampagueante, volar, el nivel de lanzador debe ser al menos 13.º; Precio 85.000 po; Coste 50.000 po +2.800 PX.

KENKU

Una figura con capa está envuelta entre las sombras. Tiene garras de pájaro en lugar de manos o pies. Bajo la capucha de su túnica puedes distinguir rasgos de pájaro; unos ojos pequeños y negros, un pico negro y plumas de color pardo rojizo.

Los kenku evolucionaron a partir de los avianos, aunque ya no poseen alas o la capacidad de volar. Unas plumas suaves y oscuras cubren la cabeza y el torso del kenku, aunque sus largos brazos y piernas carecen de éstas.

De carácter egoísta y secreto en sus asuntos, los kenku se reúnen en grandes ciudades, acechan en callejones oscuros y acumulan oro robado. No suelen viajar solos, por el contrario prefieren acechar las calles en pequeñas bandas, mientras traman planes para amasar más riqueza y poder. Debido a su predilección por los lugares oscuros y sombríos, a menudo son utilizados como matones, ladrones, espías y asesinos.

El kenku suele medir 5' de altura. Debido que sus huesos son parcialmente huecos, apenas pesa 75 lb.

Los kenku hablan común y su propio lenguaje, el kenku.

COMBATE

Bajo sus anodinas túnicas, los kenku esconden una variedad de herramientas útiles y armas. Despiadados pero cobardes, los kenku normalmente huyen o se rinden en el mismo instante en que las cosas les empiecen a ir mal.

El guerrero kenku descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 11, Car 9.

Aliado mayor (Ex): los kenku trabajan excepcionalmente bien con sus aliados. Cuando sean ayudados en una prueba de habilidad o en un ataque por un aliado, o cuando ellos ayudan a otro, un kenku recibe o aplica un bonificador +3 a su prueba o a su ataque (en lugar del bonificador +2 habitual). No sólo eso, un kenku gana un bonificador +4 al ataque contra un oponente flanqueado por un aliado (el lugar del bonificador +2 habitual).



Kenku

Imitar (Ex): un kenku puede imitar perfectamente sonidos, voces y acentos que le sean familiares. Esta aptitud no le permite a un kenku hablar idiomas que normalmente no pueda hablar. Para duplicar la voz de un individuo específico, un kenku realiza una prueba de Engañar; un oyente que esté familiarizado con la voz imitada debe realizar con éxito una prueba opuesta de Averiguar intenciones para descubrir que la voz no es la genuina.

Habilidades: los kenku tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

EL KENKU FURTIVO

Un kenku furtivo utiliza sus habilidades para servir a criaturas más poderosas como espía o asesino. En combate, se basa en su furtividad, su cooperación y su iniciativa para sobrevivir. Además de sus armas, un kenku furtivo lleva su propio juego de herramientas de ladrón.

El kenku pícaro presentado aquí posee las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 10, Des 15, Con 8, Int 12, Sab 13, Car 14.

Combate

Un kenku furtivo utiliza sus habilidades de pícaro de manera efectiva, prefiriendo trabajar con un aliado para flanquear y realizar ataques furtivos contra un enemigo.

Ataque furtivo (Ex): si un kenku furtivo ataca a un enemigo cuando este es incapaz de defenderse eficazmente contra su ataque, puede atacar un punto vital para realizar daño adicional. Básicamente, el ataque de pícaro de un kenku inflige daño adicional cada vez que su objetivo no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no bonificador en esa característica) o cuando el kenku pícaro pueda flanquear a su objetivo. Dicho daño equivale a +1d6 en 1.º nivel y aumenta en 1d6 cada dos niveles de pícaro subsiguientes. Este daño adicional no se multiplica cuando el kenku pícaro logra propinar un golpe crítico con un ataque furtivo.

Encontrar trampas (Ex): un kenku furtivo puede utilizar la habilidad de Buscar para localizar trampas cuando la tarea tiene una CD mayor de 20 y puede utilizar la habilidad de Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

LA SOCIEDAD DE LOS KENKU

Los kenku nacen como los pájaros y habitan en nidos familiares, la mayoría de los cuales se encuentran dentro o cerca de grandes ciudades. A la edad de nueve años, un joven adulto kenku abandona su nido natal para siempre y se vale por sí mismo, normalmente juntándose con pequeños grupos de kenku de carácter parecido. Los kenku adulto permanecen en estos grupos para obtener protección mutua y beneficios. Unos pocos se marchan para establecerse solos o se unen a otros tipos de criaturas que valoran los servicios que un kenku puede proporcionar.

LOS KENKU COMO PERSONAJES

Los personajes kenku tienden hacia la neutralidad; aunque la mayoría de los kenku son malignos, los kenku neutrales y neutrales buenos también existen. Los kenku prefieren la clase de pícaro y a menudo progresan en la clase de prestigio de asesino. Los clérigos kenku son raros, pero aquellos que existen normalmente veneran a Vecna, el dios de los secretos.

Los kenku poseen los siguientes rasgos raciales.

— Destreza +2, Fuerza -2.

	Kenku, Gue 1. ^{er} nivel Humanoide Mediano (kenku)	Kenku furtivo, Pcr 1. ^{er} nivel Humanoide Mediano (kenku)
Dado de golpe:	1d8-1 (3 pg)	1d6-1 (5 pg)
Iniciativa:	+2	+7
Velocidad:	30' (6 casillas)	30' (6 casillas)
CA:	17 (Destreza +2, camisote de malla +4, broquel +1), toque 12, desprevenido 15	16 (Destreza +2, armadura de cuero +2, broquel +1), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+1/+1	+0/-1
Ataque:	garra +1 c/c (1d3) o espada corta +2 c/c (1d6/19-20) o cachiporra +1 c/c (1d6 atenuado) o arco corto +3 distancia (1d6/×3)	garra -1 c/c (1d3-1) o espada corta -1 c/c (1d6-1/19-20) o cachiporra -1 c/c (1d6-1 no letal) o arco corto +3 a distancia (1d6-1/×3)
Ataque completo:	2 garras +1 c/c (1d3) o espada corta +2 c/c (1d6/19-20) o cachiporra +1 c/c (1d6 atenuado) o arco corto +3 distancia (1d6/×3)	2 garras -1 c/c (1d3-1) o espada corta -1 c/c (1d6-1/19-20) o cachiporra -1 c/c (1d6-1 no letal) o arco corto +3 a distancia (1d6-1/×3)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	ataque furtivo
Cualidades especiales:	aliado mayor, imitar, visión en la penumbra	aliado mayor, encontrar trampas, imitar, visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +1, Ref +2, Vol +0	Fort -1, Ref +5, Vol +1
Características:	Fue 11, Des 14, Con 8, Int 10, Sab 11, Car 9	Fue 8, Des 17, Con 8, Int 12, Sab 13, Car 14
Habilidades:	Escondarse +1, Montar +2, Moverse sigilosamente +0, Saltar -1, Trepar +1	Abrir cerraduras +7, Avistar +3, Buscar +3, Disfrazarse +6, Engañar +6, Escondarse +6, Escuchar +3, Inutilizar mecanismo +5, Juego de manos +5, Moverse sigilosamente +6, Piruetas +5, Reunir información +6
Dotes:	soltura con un arma (espada corta)	Iniciativa mejorada
Entorno:	llanuras templadas	llanuras templadas
Organización:	solitario, pareja o banda (3-12)	solitario, pareja o banda (3-12)
Valor de desafío:	1/2	1
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente neutral maligno	normalmente neutral maligno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+0	+0

— La velocidad base de un kenku es 30'.

— Aliado mayor (Ex): los kenku trabajan excepcionalmente bien con sus aliados. Cuando sean ayudados en una prueba de habilidad o en un ataque por un aliado, o cuando ellos ayudan a otro, un kenku recibe o aplicada un bonificador +3 a su prueba o a su ataque (en lugar del bonificador +2 habitual). No sólo eso, un kenku gana un bonificador +4 al ataque contra un oponente flanqueado por un aliado (el lugar del bonificador +2 habitual).

— Imitar (Ex): un kenku puede imitar perfectamente sonidos voces y acentos que le sean familiares. Esta aptitud no le permite un kenku hablan idiomas que normalmente no pueda hablar. Para duplicar la voz de un individuo específico, un kenku realiza una prueba de Engañar; un oyente que esté familiarizado con la voz imitada debe realizar con éxito una prueba opuesta de Averiguar intenciones para descubrir que la voz no es la genuina.

— Armas naturales: 2 garras (1d3).

— Bonificador racial +2 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

— Visión en la penumbra.

— Idiomas automáticos: común y kenku. Idiomas adicionales: aurano, enano, gnomo, mediano.

— Clase predilecta: pícaro.

— Ajuste de nivel: +0.

LOS KENKU EN EBERRON

Una red de espías kenku que se llaman a sí mismos la Noche veloz, se ha infiltrado en varias ciudades a través de Khorvaire. La Noche veloz mantiene lugares secretos de reunión (llamados "aguileras") en Zarash'ak (la Marca sombría), el Gran risco (Droaam), Sharn y Starilaskur (Breland), Cráneo del draco (Darguun), Taer Valaestas (Valenar) y Nuevo trono (Q'barra). Los gremios de ladrones y asesinos kenku prevalecen por igual; el mayor de estos gremios se llama la Bandada del ojo sombrío, con base en Starilaskur.

El majestuoso maestro del gremio Ojosombrío (NM hembra kenku Pcr 8/Asn 4), tiene un plumaje blanco que testifica su avanzada edad y existe el rumor de que está buscando un sucesor digno.

LOS KENKU EN FAERÛN

Los kenku habitan ciudades por todo el sur de Faerûn y tienen un gran gremio de ladrones y asesinos aunque está poco organizado, llamado los Zarpadagas, con base en Espolón de Zazes. Los kenku que viven en las naciones orientales de Veldorn y Estagund pueden remontar sus antepasados muy al este, hasta Kara-Tur.

LHOSK

Humanoide monstruoso Grande

Dado de golpe: 8d8+32 (68 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas); Tr 20'

CA: 15 (Destreza +3, natural +3, tamaño -1), toque 12, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +8/+16

Ataque: lanza +7 c/c (2d6+14/×3)*

Ataque completo: lanza +7/+2 c/c (2d6+14/×3)* y mordisco +2 c/c (1d6+6)* o 2 golpetazos +7 c/c (1d6+8)* y mordisco +2 c/c (1d6+6)*

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: telaraña enredadora

Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +9, Vol +7

Características: Fue 19, Des 17, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 7

Habilidades: Saber (naturaleza) +6, Supervivencia +8 (+10 en entornos naturales de la superficie), Sanar +3, Trepar +13,

Dotes: Ataque poderoso, Autosuficiente, Hendedura

Entorno: bosques cálidos

Organización: solitario, manada (2-5 más un explorador de 3.^{er} nivel) o tropa (5-20 más dos exploradores de 3.^{er} nivel y un druida de 6.^o nivel)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura parece un gorila de piel negra de cintura para arriba y una araña monstruosa de cintura para abajo. Su inteligencia es obvia, ya que su equipo incluye varios cinturones y herramientas.

Los lhosk son cazadores recolectores que viven en la jungla y sobreviven gracias a los numerosos recursos naturales que se encuentran en sus hogares. Ágiles a pesar de su tamaño, vagan por extensos territorios en busca de agua y comida. Los lhosk creen que el mundo está lleno de espíritus, tanto de los seres inteligentes como de los objetos como rocas y árboles. Los lhosk también creen que fueron creados para interpretar y realizar los deseos de estos espíritus mientras los guardaban y protegían.

Los lhosk viven en grupos familiares dirigidos por el macho más fuerte. Los líderes se determinan mediante combate ritual. Un nido de lhosk incluye hembras (al menos la mitad que el número de varones) y jóvenes (al menos la mitad que el número de hembras).

Un lhosk mide entre 6 y 7' de altura y pesa aproximadamente 1.000 lb. Tiene dos brazos, como un gorila normal, y 8 patas. Sus

patas abarcan aproximadamente unos 10' de diámetro y la parte de araña de su cuerpo mide unos 3' de altura.

Los lhosk hablan común y aquellos con una inteligencia por encima de la media suelen hablar los idiomas de sus vecinos, habitualmente dracónico, trasgo y orco.

COMBATE

Los lhosk son cautelosos con otras razas civilizadas, pero no son especialmente malintencionados. Prefieren utilizar sus telarañas para colocar trampas e interrogar a los intrusos atrapados. Si el intruso ignora sus instrucciones o ataca, se defienden hasta la muerte. No vacilan en atacar aquellos que amenacen a sus hembras y su progenie.

Un lhosk normalmente ataca utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -4 a su ataque y ganando un bonificador +4 al daño (+8 si utiliza una lanza).

Telaraña enredadora (Ex): un lhosk puede arrojar una telaraña 8 veces al día. Este es un ataque de toque a distancia con un incremento de alcance de 10' (alcance máximo, 50'); es eficaz contra objetivos hasta tamaño Enorme.

Una criatura impactada por una telaraña enredadora queda enmarañada. Una criatura enmarañada puede escapar si realiza con éxito una prueba de Escapismo CD 17 o se libera con una prueba de Fuerza CD 21. Las CD de la salvación se basan en la Destreza y la CD de la prueba de fuerza incluye un bonificador racial +4. Ambas son acciones estándar.

Habilidades: un lhosk posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso si está apresurado o amenazado.



Lhosk

LA SOCIEDAD DE LOS LHOSK

Los lhosk viven en pequeños grupos nómadas. Durante el día viajan, buscando fruta, vegetales y cazando. Raramente permanecen más que unos pocos días en cualquier parte de su territorio antes de moverse a otro lugar en busca de más comida. Construyen refugios temporales con materiales naturales cuando se detienen, abandonándolos cuando se trasladan.

Una patrulla de lhosk generalmente está compuesta solamente de machos. Una tropa de lhosk tiene la misma composición de machos, hembras y jóvenes que una manada (simplemente es una manada de lhosk que se está moviendo a un nuevo campamento).

LOS LHOSK CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de un lhosk es la de explorador, pero la mayoría de los líderes lhosk son druidas. La mayoría de los lhosk eligen humanoides (elfos) como su enemigo predilecto, debido sus numerosos encuentros con los elfos en los bosques.

LUMI

Una solemne y majestuosa cabeza flota 16" por encima de los hombros de un cuerpo sin cabeza, perteneciente a una fornida criatura humanoide. La piel de este ser brilla ligeramente y una luz blanca se vislumbra entre las juntas de su armadura.

Los lumi son una raza de guerreros y sanadores que viven en el plano de la Energía positiva, donde construyen altísimas ciudades de cristal de luz que son protegidas contra los intrusos simplemente por la virtud de los peligros de este plano para la vida no nativa. El poder de la energía positiva mantiene a todos, excepto a los más curiosos, apartados de poder alcanzar siquiera su puerta de entrada.

Los lumi veneran a la luz como un concepto más que como una alianza con cualquier deidad. Alaban su capacidad de descubrir lo que está oculto y la ven como un símbolo de pureza y verdad. Los propios lumi son absolutamente honestos y son conocidos por su incapacidad para abstenerse de decir verdades a los demás, por desagradables que éstas sean. Les disgusta el engaño por encima de todas las ofensas y la mentira (o incluso un simple conjuro de ilusión) son crímenes capitales dentro de sus asentamientos. Los lumi a menudo viajan al plano Material para combatir contra los portadores de energía negativa o contra mentirosos conocidos. Esto les puede convertir durante un tiempo en aliados de aventureros que tengan alineamiento bueno, pero colocan su propio código de honestidad y verdad por encima del bienestar de los demás. No piensan en nada más que en exterminar a aquellos que ofenden su moralidad.

Un lumi normal mide entre 5 y 7' de altura y pesa entre 100 y 300 lb.

Los lumi hablan su propio idioma, lumi, así como el idioma común.

COMBATE

Un lumi esgrime con facilidad una maza de armas dorada cuando se lanza al combate cuerpo a cuerpo. Prefiere el combate abierto en un campo de batalla despejado, desdeñando por completo las tácticas de emboscada. Los clérigos lumi prefieren los conjuros que potencian a sus guerreros en lugar de aquellos que afectan al enemigo.

Cuerpo luminoso (Sb): el cuerpo de un lumi está lleno con el tenue brillo de la energía positiva. Es inmune a todos los conjuros de muerte, efectos mágicos de muerte, consunción de energía y cualquier efecto de energía negativa (como los conjuros *infligir* y *toque gélido*).

Los lumi están habituados a vivir en el plano de la Energía positiva. Nunca ganan puntos de golpe temporales adicionales como resultado de estar en un plano con el rasgo dominante de energía mayor positivo (consulta el *Manual de los Planos*) y por ello nunca tienen peligro de explotar cuando se encuentran el plano de la Energía positiva. Aún así, ganan todos los beneficios de la aptitud de curación rápida de los planos con cualquier rasgo de energía positiva.



Lumi

Un lumi emite una luz blanca en un radio de 5' constantemente. No puede anular voluntariamente esta aptitud, aunque la luz puede ser ocultada por conjuros que crean oscuridad.

Visión nítida (Ex): un lumi no puede ser cegado o deslumbrado por ningún efecto. Puede ser cegado debido a la ocultación, como la oscuridad o la niebla. Es especialmente inmune a *rociada de color*, *pauta iridiscente*, *luz abrasadora*, *rayo solar*, *explosión solar* y otros efectos que utilicen la luz directa como forma de ataque (como el ataque de rayo de luz de un ghaele). Las *hojas solares* solamente causan daño atenuado a un lumi.

Cabeza flotante (Ex): la cabeza de un lumi flota de manera natural unas pocas pulgadas por encima de sus hombros. La criatura puede rotar la cabeza en cualquier dirección, pero no puede elevar, bajar o mover de cualquier otra manera la cabeza de la posición en la que flota; una fuerza invisible evita que los demás también le muevan la cabeza. Los oponentes que flaqueen a un lumi no tienen el bonificador +2 al ataque habitual. Los lumi son inmunes al poder de decapitación de un arma *vorpalina*. No pueden ser estrangulados y son inmunes al ahogamiento.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *luz*, *perturbar muertos vivientes* (CD 10); 3/día: *curar heridas leves*, *partículas rutilantes* (CD 12). Nivel de lanzador 3.*

Habilidades: un lumi tiene un bonificador racial +2 en las pruebas de Avistar, Averiguar intenciones y Buscar.

CRUZADO LUMI

Los cruzados, a menudo vistos como los líderes de las partidas de guerra lumi contra otros planos, son entrenados a partir de aquellos caballeros lumi que ha mostrado devoción y fe a la causa de la luz. Son guerreros sagrados y fieros, utilizan su magia para tener la máxima ventaja táctica mientras continúan luchando con efectividad.

El cruzado lumi descrito a continuación posee las siguientes puntuaciones de habilidad antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 12.

Combate

Los cruzados lanzan sus conjuros para prepararse para el combate, reservando sólo unos pocos para curar a sus soldados y otras situaciones imprevistas.

Una vez comienza la batalla, dirigen la carga, buscando romper las armas de cualquier guerrero enemigo.

Conjuros de clérigo preparados habitualmente (5/6/5/4; salvación CD 15 + nivel del conjuro); 0: *curar heridas menores* (2), *detectar magia*, *orientación divina*, *resistencia*; 1.º: *bendición*, *escudo de fe*, *favor divino* (2), *protección contra el caos**, *quitar el miedo*; 2.º: *alineara arma*, *calentar metal**, *fuerza de toro* (2), *silencio*; 3.º: *disipar magia*, *luz abrasadora**, *plegaria*, *protección contra la energía*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Ley (lanza conjuros legales con +1 nivel de lanzador) y Sol (expulsión mayor contra muertos vivientes 1/día).

Posesiones: amuleto de armadura natural +2, espadón +1, armadura completa +2, varita de curar heridas leves.

	Lumi	Cruzado lumi, Gue 2.º nivel/Clr 6.º nivel
	Ajeno Mediano (extraplanario)	Ajeno Mediano (extraplanario)
Dado de golpe:	2d8+4 (13 pg)	8d8+32 más 2d10+8 (87 pg)
Iniciativa:	+3	+3
Velocidad:	20' (4 casillas)(armadura de placas y mallas); base 30'	20' (4 casillas)(armadura completa +2); base 30'
CA:	18 (Destreza -1, armaduras de placas y mallas +7, escudo pesado de acero +2), toque 9, desprevenido 18	21 (Destreza -1, armadura completa +2 +10, natural +2 amuleto de armadura natural +2), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+2/+3	+8/+11
Ataque:	maza de armas de gran calidad +5 c/c (1d8+1)	espadón +1 +13 c/c (2d6+5/17-20)
Ataque completo:	maza de armas de gran calidad +5 c/c (1d8+1)	espadón +1 +13/+8 c/c (2d6+5/17-20)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas, conjuros, expulsar muertos vivientes 8/día (+1, 2d6+7, 6.º)
Cualidades especiales:	cabeza flotante, cuerpo luminoso, rasgos de ajeno, visión nítida, visión en la oscuridad 60'	auras de energía positiva, cabeza flotante, cuerpo luminoso, rasgos de ajeno, visión nítida, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +5, Ref +2, Vol +5	Fort +15, Ref +4, Vol +13
Características:	Fue 13, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 15, Car 10	Fue 16, Des 8, Con 18, Int 8, Sab 20, Car 12
Habilidades:	Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Buscar +7, Concentración +7, Diplomacia +7, Escuchar +7, Saber (los Planos) +5, Sanar +7	Averiguar intenciones +11, Avistar +9, Buscar +6, Concentración +11 (+15 conjurando a la defensiva), Diplomacia +6, Escuchar +8, Saber (los Planos) +4, Saber (religión) +3, Sanar +10
Dotes:	Iniciativa mejorada ^A , Soltura con un arma (maza de armas)	Ataque poderoso ^A , Conjurar en combate, Crítico mejorado (espadón), Expulsión incrementada, Iniciativa mejorada ^A , Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espadón) ^A
Entorno:	plano de Energía positiva	plano de Energía positiva
Organización:	compañía (2-4 guerreros o clérigos de 3.º nivel), escuadra (11-20 guerreros o clérigos de 3.º nivel más 2 guerrero/clérigo de 8.º nivel y 1 clérigo de 12.º nivel)	solitario, cruzada (30-100 guerreros o clérigos de 3.º nivel más 1 cruzado por cada 10 miembros, 5 guerreros o paladines de 10.º nivel, 3 clérigos de 12.º nivel y 1 paladín o guerrero/clérigo de 17.º nivel)
Valor de desafío:	2	8
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	a menudo legal neutral	a menudo legal neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+2	+2

LA SOCIEDAD DE LOS LUMI

Los lumi tienen una sociedad muy ordenada, con una estricta jerarquía basada en su teología. Cada asentamiento es más o menos independiente, aunque periódicamente los sumos eclesiásticos de muchas ciudades se reúnen en una catedral escondida que flota solitaria en el plano de la Energía positiva.

Los lumi se dedican a exterminar a los que engañan y a otros mentirosos; nada les gustaría más que invadir el plano Material y ejecutar a todas las criaturas deshonestas. Afortunadamente, su número es demasiado escaso para semejante castigo, por ahora. La población de lumi está creciendo rápidamente. Algunos temen que en menos de 20 años, los lumi puedan tener suficientes soldados como para llevar a cabo su visión purificadora. Una invasión de este tipo probablemente tendría graves consecuencias.

LOS LUMI COMO PERSONAJES

Los personajes lumi poseen los siguientes rasgos raciales:

- Fuerza +2, Constitución +4, Sabiduría +4, Destreza -2.
- Tamaño Mediano.
- La velocidad base de un lumi es 30'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Dados de golpe raciales: un lumi comienza con dos niveles de ajeno, los cuales le proporcionan 2d8 DG, un ataque base de +2 y una salvación base de Fort +3, Ref +3 y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de ajeno de un lumi le proporcionan unos puntos de habilidad igual a 5 × (8 + modificador de Int). Sus habilidades clásicas son Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Concentración, Diplomacia, Escuchar, Sanar y Saber (los Planos). Los lumi tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar y Buscar.

— Dotes raciales: los niveles de ajeno de un lumi le otorgan una dote. Gana la dote Iniciativa mejorada como dote adicional.

— Ataques especiales: aptitudes sortilegas (ver anteriormente).

— Idiomas automáticos: común, lumi. Idiomas adicionales: abisal, celestial, enano, infernal.

— Clase predilecta: clérigo. Todos los clérigos lumi canalizan energía positiva sin importar su alineamiento. Un clérigo lumi venera a la luz y puede elegir entre los dominios de Ley, Sol y Guerra.

— Ajuste de nivel +2.

MASACRADOR PÉTREO EXTIRPADOR

Constructo Grande (tierra)

Dado de golpe: 15d10+30 (112 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 29 (tamaño -1, natural +20), toque 9, desprevenido 29

Ataque base/Pres: +11/+24

Ataque: hoja adamantita +2 +21 c/c (2d8+8/18-20/x3)

Ataque completo: 4 hojas de adamantita +2 +21 c/c (2d8+8/18-20/x3)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: crítico aumentado, movilidad mejorada

Cualidades especiales: lucha en los túneles, rasgos de constructo, RC 20, RD 10/adamantita, RE 10 (ácido, frío, electricidad y fuego), visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 29, Des 11, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Habilidades: -

Dotes: Ataque de torbellino^A

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o grupo (2-4)

Valor de desafío: 12

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 16-30 DG (Grande); 30-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Seis patas cortas y fuertes sostienen el grueso cuerpo pétreo con forma de insecto de este autó-mata. Es más ancho y más bajo que un caballo. El cuerpo de la criatura está dotado de cuatro brazos con hojas serradas que giran a una velocidad de vértigo.

Los masacradores pétreos extirpadores fueron contruidos originalmente por los enanos para que defendieran sus fortalezas, actualmente otras razas subterráneas han comenzado a construir sus propias versiones de este constructo mortal. Construido para la guerra, el masacrador pétreo extirpador tiene unos poderosos brazos con hojas afiladas capaces de desgarrar a hordas de enemigos.

Las hojas de un masacrador pétreo extirpador son de un tamaño comparable al de un espadón Grande.

Los masacradores pétreos extirpadores no pueden hablar o emitir sonido vocal alguno, ni tienen ningún olor característico.

COMBATE

Un masacrador pétreo extirpador encara el combate con la precisión brutal y despiadada que muestran la mayoría de los constructos. Cuando se enfrenta con un gran número de enemigos, un extirpador utiliza su movilidad mejorada para moverse a través de grandes concentraciones enemigas para alcanzarlas y acabar con ellos.

Al carecer de ataques a distancia, un masacrador pétreo extirpador está a merced de grupos con gran movilidad que posean

ataques a distancia poderosos. Por esta razón, los enanos y otras razas que utilizan masacradores pétreos extirpadores normalmente los refuerzan con poderosos arqueros o lanzadores de conjuros capaces de acabar con enemigos que luchen desde lejos.

Crítico aumentado (Ex): las hojas de adamantita de un extirpador están endurecidas y afiladas mágicamente. Su rango de amenaza de impacto crítico es 18-20, infligiendo daño triple si consigue un golpe crítico. Las hojas no están sujetas a efectos como *afiladura* que aumenten aún más su rango de amenaza de crítico.

Movilidad mejorada (Ex): un masacrador pétreo extirpador puede moverse hasta 15' en un asalto y aún puede realizar un ataque completo.

Lucha en los túneles (Ex): un masacrador pétreo extirpador tiene una capacidad limitada de rehacer su forma para entrar en áreas estrechas. No sufre un penalizador al ataque o a la CA cuando se desliza a través de un espacio estrecho. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para tener más información acerca de atravesar sitios estrechos.



Masacrador pétreo, extirpador

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de un masacrador pétreo extirpador está cincelado a partir de un único bloque de dura piedra, de igual forma que el cuerpo de un gólem de piedra.

El inmenso pesa al menos 3.000 lb. La piedra debe ser de calidad excepcional y costar 7.500 po. Ensamblar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura) CD 20 o una prueba de Artesanía (mampostería) CD 20. Para crear un extirpador también se requieren cuatro espadas adamantinas +2. Estas espadas se incrustan para siempre durante la construcción del extirpador y son destruidas si el constructo también resulta destruido.

NL 16°; Fabricar constructo, *geas/empeño, acelerar, piel pétreo*, el lanzador debe ser de al menos 16° nivel; Precio 127.500 po; Coste 67.500 + 4.800 PX.

LOS CONSTRUCTOS MASACRADORES PÉTREOS EN EBERRON

Los masacradores pétreos extirpadores y los masacradores pétreos inmensos protegen las ciudades, fortalezas y necrópolis de los baluartes de Mror. La casa Kundarak también los utiliza como guardianes de sus grandes bancos. El gigantesco masacrador pétreo inmenso que protege el interior del banco Kundarak de Sharn es una de las atracciones turísticas más populares de la ciudad.

LOS CONSTRUCTOS MASACRADORES PÉTREOS EN FAERÚN

Los masacradores pétreos extirpadores y los masacradores pétreos inmensos protegen los reinos de los enanos dorados. Los enanos grises (duergar) construyen sus propios masacradores pétreos extirpadores y a veces incluso cabalgan sobre ellos en las batallas.

MASACRADOR PÉTREO INMENSO

Constructo Enorme

Dado de golpe: 29d10+40 (199 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 36 (tamaño -2, natural +28), toque 8, desprevenido 36

Ataque base/Presa: +21/+42

Ataque: golpetazo +32 c/c (4d6+13)

Ataque completo: 4 golpetazos +32 c/c (4d6+13)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: golpe atontador, paso atronador, pisotear 4d6+19

Cualidades especiales: lucha en los túneles, rasgos de constructo, RC 23, RD 10/adamantita, RE 10 (ácido, frío, electricidad y fuego), visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +9, Vol +9

Características: Fue 37, Des 11, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o grupo (2-4)

Valor de desafío: 15

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 30-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Este gigantesco autómatas parece un gigantesco gato de piedra con seis patas. Cuatro gigantes brazos, similares a martillos, salen de sus dos pares frontales de hombros y está construido de forma achatada y baja.

El masacrador pétreo inmenso, uno de los constructos más poderosos, es una de las expresiones más mortales de la ingeniería y el poder mágico de los enanos. Moldeado a partir de un bloque sólido de piedra, el inmenso es un terror en el campo de batalla, literalmente capaz de pasar por encima de hordas de tropas menores. Aunque fue diseñado originalmente por los enanos, los secretos de la creación de constructos masacradores pétreos se han extendido a otras razas y los personajes tienen muchas más posibilidades de enfrentarse a uno como enemigo que luchar junto a uno de ellos.

Un masacrador pétreo inmenso tiene aproximadamente el mismo tamaño que un elefante, aunque es proporcionalmente más bajo y más ancho. Tiene cuatro gruesos brazos, que surgen de los dos primeros pares de hombros del inmenso.

Los masacradores pétreos inmensos no pueden hablar o producir sonidos vocales, ni tienen ningún color característico.

COMBATE

Un masacrador pétreo inmenso se lanza directamente al combate con la despreocupación y la precisión brutal que muestran la mayoría de los constructos. Cuando se enfrenta a un grupo grande de enemigos, un inmenso se abre camino pisoteándolos cuando es apropiado y sacudiendo sus brazos.

Al igual que su contrapartida más pequeña, el masacrador pétreo extirpador (ver anteriormente), un inmenso no tiene capacidad de combatir a distancia y está a merced de grupos con gran movilidad que posean ataques a distancia poderosos. Por esta razón, los enanos y otras razas que utilizan masacradores



Masacrador pétreo inmenso

pétreos inmensos normalmente los refuerzan con poderosos arqueros o lanzadores de conjuros capaces de acabar con enemigos que luchen desde lejos.

Golpe atontador (Ex): cualquier criatura golpeada por un masacrador pétreo inmenso debe realizar con éxito un TS de Fortaleza CD 24 o quedará atontado durante 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Sabiduría.

Paso atronador (Ex): las poderosas pisadas de un masacrador pétreo inmenso estremecen la tierra. Cualquier criatura a 5' o menos de un masacrador pétreo inmenso cuando éste se está moviendo, debe realizar un TS de Reflejos CD 24 o caerá al suelo. La CD de la salvación se basa en la Sabiduría.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 37 mitad. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Lucha en los túneles (Ex): un masacrador pétreo inmenso tiene una capacidad limitada de rehacer su forma para entrar en áreas estrechas. No sufre un penalizador al ataque o a la CA cuando se desliza a través de un espacio estrecho. Consulta la *Guía del Dungeon Master* para tener más información acerca de atravesar sitios estrechos.

CONSTRUCCIÓN

El cuerpo de un masacrador pétreo inmenso está cincelado a partir de un único bloque de dura piedra, de igual forma que el cuerpo de un gólem de piedra. El inmenso pesa al menos 10.000 lb. La piedra debe ser de calidad excepcional y costar 10.000 po. Ensambalar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura) CD 25 o una prueba de Artesanía (mampostería) CD 25.

NL 18°; Fabricar constructo, *geas/empeño, explosión de sonido, piel pétrea*, el lanzador debe ser de al menos 18° nivel; Precio 170.000 po; Coste 90.000 +6.400 PX.

MASTODONTE

Animal Enorme

Dado de golpe: 15d8+93 (160 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 16 (tamaño -2, natural +8) toque 8, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +11/+30

Ataque: cornada +20 c/c (3d8+16)

Ataque completo: golpetazo +20 c/c (2d8+11) y 2 pisotones +15 c/c (2d6+5); o cornada +20 c/c (3d8+16)

Frente/Alcance: 15'/10' (cornada hasta 15')

Ataques especiales: pisotear 2d12+16

Cualidades especiales: olfato, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +15, Ref +9, Vol +7

Características: Fue 32, Des 11, Con 23, Int 2, Sab 10, Car 5

Habilidades: Avistar +11, Escuchar +11

Dotes: Aguante, Alerta, Ataque natural mejorado (cornada), Ataque natural mejorado (golpetazo), Dureza, Voluntad de hierro

Entorno: bosques templados

Organización: solitario, pareja o rebaño (3-6)

Valor de desafío: 9

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 16-30 DG (Enorme); 31-45 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

Una criatura gigantesca similar a un elefante se yergue ante ti. Posee un par de colmillos extremadamente largos que tienen casi la longitud del propio animal.

Más agresivos y territoriales que sus parientes más domesticados, los mastodontes son criaturas antiguas emparentadas con los elefantes. Los mastodontes suelen vivir en bosques y junglas aisladas o islas tropicales. En climas más fríos, poseen gruesas pieles con un pelaje tupido, lo que les confiere un aspecto peludo. Unas pocas especies, especialmente aquellas que viven en regiones nevadas, carecen de los largos colmillos descritos aquí.

Un mastodonte mide 10' de altura hasta los hombros y pesa unas 4.000 lb. Los colmillos de mastodonte miden de 12 a 15' de longitud, lo que le proporciona al animal alcance con su ataque de cornada.

COMBATE

Un mastodonte, igual que un elefante, carga contra las criaturas que le amenazan. Los largos colmillos del mastodonte le permiten atacar a una distancia que excede de sobra la capacidad de su oponente de atacarle en cuerpo a cuerpo.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 28. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Capacidad de carga: una carga ligera para un mastodonte es hasta 4.152 lb.; una carga media, 4.153-8.304 y una carga pesada, 8.305-12.480 lb. Un mastodonte puede arrastrar 62.400.

LOS MASTODONTES COMO COMPAÑEROS ANIMALES

Los druidas de 16.º nivel o mayor pueden elegir compañeros animales mastodontes. Aplica un ajuste de -15 a nivel del druida



Mastodonte

Ilustración de R. Horsley

a efectos de determinar las características y aptitudes especiales del compañero.

LOS MASTODONTES EN EBERRON

Rebaños de mastodontes vagan libremente por las tierras salvajes y remotas de la tundra Tashana en el continente de Sarlona. En ocasiones, estos enormes animales son capturados y llevados a Riedra, convirtiéndose en bestias de carga para los Inspirados.

Los gigantes de la escarcha que viven en las montañas septentrionales de Xen'drik utilizan mastodontes Gargantuescos como monturas. Muchos cazadores de marfil han sido conducidos a su muerte en Xen'drik por los rumores de grandes cementerios de mastodontes llenos de colmillos. Unos colmillos de un mastodonte adulto pueden ser vendidos en Khorvaire por 500 po o más.

LOS MASTODONTES EN FAERÛN

Los mastodontes una vez caminaron por tierras occidentales situadas muy al oeste como Vaasa, Damara y Narfel. Sin embargo, el crecimiento de la civilización les ha empujado hacia el este, hacia el páramo Sin fin. Allí todavía habitan pequeño rebaños de mastodontes. Sin embargo, la población de mastodontes disminuye año tras año. Unos colmillos de marfil de un mastodonte pueden alcanzar 500 po o más en Zhay y en otras tierras más occidentales.

MIVILORN

Esta criatura, que parece un enorme elefante cruzado con un perro, tiene una enorme, gigantesca y desproporcionada cabeza, con unos dientes protuberantes y desiguales. Bajo su mandíbula inferior tiene la piel colgante.

El mivilorn prospera cuando se las arregla por sí mismo en el plano de Pandemonium y también es la montura de guerra favorita de muchos demonios. Los mivilorn son muy agresivos cuando se encuentran en territorios salvajes y cazan a criaturas Medianas o mayores para alimentarse.

Un mivilorn tiene un cuerpo fuerte y compacto, parecido al de un elefante, que está cubierto con una oscura y gruesa piel gris carente de pelo. El cuerpo de un mivilorn salvaje casi siempre está cubierto con barro reseco. Las grandes patas de un mivilorn se parecen más a las de un león que a las de un paquidermo. Aunque la criatura nunca utiliza sus patas para atacar debido a su peso, el mivilorn posee una destreza sorprendente para su tamaño, en parte debido a la estructura de sus patas.

El rasgo más prominente de un mivilorn es su gigantesca cabeza, la cual es tan ancha como su cuerpo. La forma de su cabeza recuerda a la de un mastín, pero su piel cuelga más a ambos lados de sus mandíbulas. Esta piel colgante permite a un mivilorn abrir su boca hasta límites increíbles, lo que le permite tragarse enteras a presas más pequeñas, algunas veces más de una a la vez.

Completamente abierta, la boca de un mivilorn puede tener 8' de ancho y 7' desde la mandíbula superior a la inferior. Está llena con enormes colmillos desiguales, diseñados para aplastar y masticar a sus presas. Su enorme mandíbula inferior también alberga unas glándulas que segregan un potente ácido digestivo, que se puede ver goteando y cayendo entre los dientes y las encías de la boca del mivilorn, incluso cuando tiene la boca cerrada. Gran parte del proceso digestivo del mivilorn transcurre en su boca.

Un mivilorn típico mide casi 14' de altura hasta los hombros, mide alrededor de 18' de largo y pesa al menos 8 toneladas. Los mivilorn no hablan, pero comprenden órdenes simples en abisal.

COMBATE

Cuando es atacado desde lejos, un mivilorn instintivamente carga para poder utilizar su ataque especial carga de mordisco.

Las armas naturales de un mivilorn se consideran de alineamiento caótico a efectos de superar la RD.

Un mivilorn normalmente ataca utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -15 a su ataque y ganando un bonificador +15 al daño.

Arma de aliento (Sb): 3/día: como acción gratuita, un mivilorn puede escupir ácido digestivo sobre sus oponentes. Esta arma de aliento tiene un cono de 15' e inflige 5d4 puntos de daño por ácido a cualquiera que esté dentro del área (Reflejos CD 23 mitad). La CD de la salvación se basa en la Destreza.

Carga de mordisco (Ex): cuando carga, un mivilorn abre su gran boca hasta su máxima extensión para poder tragarse enteros a uno o varios oponentes. Si un mivilorn tiene éxito en su ataque de mordisco al final de la carga, la víctima debe realizar un TS de Reflejos CD 23 para evitar ser tragado por la boca abierta de la criatura. Un mivilorn puede tragarse a una sola criatura Grande, o dos criaturas Medianas o menores si se encuentran adyacentes. En este último caso, el mivilorn hace un ataque contra el oponente que tenga mayor CA. Si la criatura impacta, ambos oponentes sufren el daño de mordisco y cada uno debe realizar su propio TS de Reflejos para evitar ser atrapados en su boca. La CD de la salvación se basa en la Destreza.

Agarrón mejorado (Ex): para tragarse a un oponente sin cargar, un mivilorn debe impactar a una criatura Grande o menor con su ataque de mordisco. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede intentar engullir al enemigo en el asalto siguiente.

Engullir (Ex): una criatura engullida sufre automáticamente 6d4 puntos de daño por mordisco cada asalto además del daño máximo por el ataque ácido del mivilorn (8 puntos). Un mivilorn escupe a cualquier criatura o criaturas que le inflijan un total de 40 puntos de daño a su boca (la cual tiene RD 15/contundente y una CA 16). Las criaturas atrapadas solamente pueden utilizar armas de cuerpo a cuerpo ligeras.

Después de tres asaltos masticando a un oponente, un mivilorn lo escupe para ver si está muerto. Si todavía está vivo, la criatura intenta apresararlo y tragárselo por segunda vez.

MONTURA DE GUERRA DEMONÍACA DE ÉLITE

El tamaño y la ferocidad del mivilorn le convierten en una valiosa montura de guerra para aquellos con la valentía y habilidad suficientes para cabalgar sobre ellos. Habitualmente se encuentra a los mivilorn vagando por el plano de Pandemonium y pueden ser obligados a que sirvan como monturas de guerra en los ejércitos de los demonios, quienes guardan celosamente los secretos que utilizan para amansar y entrenar a estas criaturas. Un mivilorn que no sea controlado mágicamente ataca a su propio jinete o entrenador, ignorando a los demás adversarios, como consecuencia de obtener un 1 natural en cualquier prueba



Mivilorn

	Mivilorn Bestia mágica Enorme (caótica, extraplanaria)	Montura de guerra demoníaca de élite Bestia mágica Enorme (caótica, extraplanaria)
Dado de golpe:	24d10+192 (324 pg)	30d10+300 (465 pg)
Iniciativa:	+1	+0
Velocidad:	40' (8 casillas),	30' con barda de cota de bandas (6 casillas), velocidad base 40'
CA:	21 (Destreza +1, natural +12, tamaño -2), toque 9, desprevenido 20	26 (tamaño -2, natural +12, armadura laminada +6), toque 8, desprevenido 26
Ataque base/Presa:	+24/+42	+30/+50
Ataque:	mordisco +17 c/c (4d6+30/19-20 más 2d4 ácido)*	mordisco +25 c/c (6d6+33/19-20 más 2d4 ácido)*
Ataque completo:	mordisco +17 c/c (4d6+30/19-20 más 2d4 ácido)*	mordisco +25 c/c (6d6+33/19-20 más 2d4 ácido)*
Frente/Alcance:	15'/15'	15'/15'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, arma de aliento, carga de mordisco, engullir	agarrón mejorado, arma de aliento, carga de mordisco, engullir
Cualidades especiales:	olfato, RC 17, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra	montura de combate, olfato, RC 21, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +22, Ref +15, Vol +10	Fort +27, Ref +17, Vol +13
Características:	Fue 31, Des 13, Con 26, Int 4, Sab 14, Car 11	Fue 35, Des 11, Con 30, Int 4, Sab 17, Car 12
Habilidades:	Avistar +12, Escuchar +7, Intimidar +10, Supervivencia +9	Avistar +17, Escuchar +9, Intimidar +15, Supervivencia +11
Dotes:	Aguante, Alerta, Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Duro de pelar, Embestida mejorada, Rastrear, Soltura con una habilidad (Escuchar)	Aguante, Alerta, Arrollar mejorado, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Competencia con armadura (ligera) ^A , Competencia con armadura (mediana) ^A , Competencia con armadura (pesada) ^A , Correr, Crítico mejorado (mordisco), Duro de pelar, Embestida mejorada, Rastrear, Soltura con una habilidad (Escuchar)
Entorno:	las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium	las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium
Organización:	solitario o rebaño (6-30)	solitario
Valor de desafío:	11	16
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	normalmente caótico neutral	caótico neutral
Avance:	25-36 DG (Enorme)	31-36 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	-	-

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

de Montar o Trato con animales realizada por un jinete o un entrenador.

La montura de guerra demoníaca de élite descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y antes de los incrementos de característica por DG: Fue 15, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 12.

Combate

Un mivilorn entrenado se siente como en casa en medio del caos y la carnicería de un campo de batalla. Una montura de guerra demoníaca mivilorn solamente utiliza su ataque de carga y su arma de aliento si se lo ordena su jinete.

Arma de aliento (Sb): la CD de la salvación para el arma de aliento de una montura de guerra demoníaca de élite (CD 25) está ajustada por sus puntuaciones de característica y DG incrementados.

Carga de mordisco (Ex): la CD de la salvación para la carga de mordisco de una montura de guerra demoníaca de élite (CD 25) está ajustada por sus puntuaciones de característica y DG incrementados.

Montura de combate (Ex): un jinete sobre una montura de guerra mivilorn entrenada consigue un bonificador por circunstancia +2 a las pruebas de Montar. Una montura de guerra entrenada obtiene competencia con las armaduras ligeras, medianas y pesadas.

Habilidades: una montura de guerra mivilorn posee un bonificador racial +1 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

LOS MIVILORN EN EBERRON

Los mivilorn son nativos del plano azotado por las guerras de Shavarath. También se les puede encontrar en las profundas cavernas de Khyber, acechando en las antiguas guaridas de sus amos demoníacos que han sido atrapados o destruidos.

LOS MIVILORN EN FAERÛN

En el escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS, los mivilorn vagan por el plano del Corazón de la furia. También se les puede encontrar como monturas en la Brecha sangrienta, donde sirven a los demonios que luchan en la Guerra de la Sangre.

MOMIA DE SAL

Muerto viviente Mediano

Dado de golpe: 12d12+48 (126 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (natural +9, Destreza -1), toque 9, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +6/+14

Ataque: golpetazo +9 c/c (2d6+17 más impacto deshidratante)*

Ataque completo: golpetazo +9 c/c (2d6+17 más impacto deshidratante)*

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: impacto deshidratante

Cualidades especiales: curación rápida 10, debilidad al agua, dureza sacrílega, rasgos de muerto viviente, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +3, Vol +8

Características: Fue 27, Des 8, Con -, Int 6, Sab 10, Car 16

Habilidades: Avistar +9, Escondarse +7, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Alerta, Arma natural mejorada (golpetazo), Ataque poderoso, Dureza mejorada, Hendedura

Entorno: subterráneo

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (5-9)

Valor de desafío: 8

Tesoro: estándar

Alineamiento: frecuentemente caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +6

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta figura humanoide está momificada, desecada y tiene tanta sal incrustada que es imposible determinar su raza original. A pesar de sus incrustaciones minerales, se arrastra hacia delante, alargando la mano impacientemente.

Las momias de sal son cuerpos preservados de antiguos humanoides que fueron enterrados accidentalmente demasiado próximos a vetas de sal blanca y brillante. Por supuesto que la sal sola no es suficiente para convertir un cuerpo en un muerto viviente; a menudo esta criatura se ha llevado a la tumba un gran pecado, cuyo error finalmente crea un enlace con el plano de la Energía negativa.

Una momia de sal suele ser encontrada por mineros que trabajan en un nuevo depósito. Al principio parece un simple y viejo cuerpo cubierto de sal. Si los mineros continúan excavando, finalmente la momia se reanima y espera hasta estar libre casi del todo. El rugido repentino de una momia de sal liberándose de la veta de sal que la aprisionaba es algo espantoso de oír.

Una momia de sal mide unos 6' de alto y pesa cerca de 180 lb.

Algunas momias de sal saben común, pero la mayoría sólo conocen el antiguo idioma que hablaban cuando vivían, un idioma largo tiempo desaparecido.

COMBATE

En combate cuerpo a cuerpo, una momia de sal lanza golpes poderosos, pero peor que eso es la sal incrustada en su cuerpo, la cual es sobrenaturalmente árida.

Una momia de sal ataca normalmente utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización -5 al ataque y ganando un bonificador +5 al daño.

Impacto deshidratante (Sb): cada vez que una momia de sal ataque a una criatura viva, ésta debe realizar un TS de Fortaleza CD 19 o sufrirá 4d6 puntos de daño mientras la humedad se evapora de su cuerpo. Este impacto es especialmente devastador en las plantas y en las criaturas con el subtipo de agua (como los elementales de agua), los cuales sufren 4d8 puntos de daño. Incluso con un TS realizado con éxito, una criatura se deshidrata, sufriendo la mitad del daño. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Debilidad al agua: todo tipo de agua inflige daño a una momia de sal como si fuese agua bendita.

Dureza sacrílega (Ex): una momia de sal gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma \times sus DG.

LAS MOMIAS DE SAL EN EBERRON

Los clérigos de la Sangre de Vol a veces envuelven los cuerpos de los asesinos ajusticiados, los oficiales corruptos y los criminales en ataúdes llenos de sal con la esperanza de transformar esos cuerpos en momias de sal. Sin embargo, la mayoría de las momias de sal se encuentran bajo tierra; son

los restos de aventureros malignos, trasgoides y otras criaturas humanoides muertas en Khyber y devastadas por los depósitos de sal.

LAS MOMIAS DE SAL EN FAERÚN

Las momias de sal acechan en algunas de las mayores cavernas de sal que se encuentran bajo Faerún, sobre todo en los Reinos enterrados cerca de las ruinas enanas de Tezhyamar (bajo Anau-rokh), Raurin profundo (bajo el desierto de Raurin) y las Tierras Oscuras (especialmente cerca del laberinto troglodita de Traaskl Zhorog, ubicado bajo Khessenta).



Momia de sal

MORFÓPODO PRISMÁTICO

Aberración Grande

Dado de golpe: 9d8+27 (67 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 10' (2 casillas)

CA: 22 (natural +11, tamaño -1, Destreza +2), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +6/+16

Ataque: tentáculo +11 c/c (1d6+6 más veneno)

Ataque completo: 4 tentáculos +11 c/c (1d6+6 más veneno)

Frente/Alcance: 10'/20'

Ataques especiales: coloración hipnótica, *rociada de color*, veneno

Cualidades especiales: sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +5, Vol +7

Características: Fue 22, Des 15, Con 17, Int 4, Sab 12, Car 15

Habilidades: Avistar +3, Esconderse +4*, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +8

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Sigiloso, Soltura con una actitud (coloración hipnótica)

Entorno: subterráneo

Organización: solitario, pareja o nido (3-12)

Valor de desafío: 9

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 10-18 DG (Grande); 19-27 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura grande parece un árbol carnososo, con cuatro tentáculos agitando suavemente sobre él. Su piel parpadea y se ondula creando un espectro de colores que cambian constantemente.

El morfópodo prismático es un depredador paciente que acecha en las regiones menos profundas de los entornos subterráneos. Tiene la capacidad de cambiar el color de su piel rápidamente, igual que un pulpo, lo que le permite confundirse con el entorno rocoso o producir una serie de colores hipnóticos que cautiva a su presa. Los morfópodos prismáticos son el azote de muchas comunidades subterráneas, ya que los nidos de estas criaturas suelen estar ubicados junto a sendas muy transitadas.

Un morfópodo prismático subsiste principalmente gracias a pequeños animales que habitan en las cuevas, ya que son atraídos fácilmente por la coloración del morfópodo, pero también caza a humanoides más grandes. Camina de manera lenta y laboriosa, haciéndolo solamente para moverse a un nuevo territorio de caza, pero es extremadamente rápido con sus tentáculos cuando una criatura se acerca demasiado. Como un morfópodo ordinario, el morfópodo prismático mide unos 9' de alto y pesa 2.200 lb.

Al contrario que los morfópodos normales, los morfópodos prismáticos no comprenden o hablan ningún idioma. Se comunican entre ellos cambiando rápidamente el color de su piel.

COMBATE

Un morfópodo prismático acecha en oscuridad y utiliza su sentido de la vibración para localizar a las criaturas que se aproximan. Si no se ve superado en número, utiliza su coloración hipnótica para atraer a la presa y una vez que se acerque lanza sus tentáculos e inyecta su veneno paralizante. Puede dirigir una *rociada de color* hacia un grupo más grande de enemigos, pero sólo si les puede alcanzar fácilmente una vez que quedan fascinados por su efecto. Si se acerca un enemigo más grande o estos son más numerosos, un morfópodo prismático se camufla con su entorno e intenta permanecer escondido, a menos que la criatura se aproxime al alcance de sus tentáculos. Una vez que la presa es paralizada, exprime a la vida de la criatura antes de llevársela a la boca, que está situado en lo alto de su cabeza.

Rociada de color (St): 3/día: *rociada de color* (CD 13). Nivel de lanzador 9°. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Coloración hipnótica (Ex): un morfópodo prismático puede utilizar una acción estándar para cambiar rápidamente de color igual que un pulpo, creando un efecto mesmerizante. Este efecto oculta a la criatura y cautiva a todos aquellos que lo contemplan (Voluntad CD 18 niega). Aquellos que estén fascinados se acercan al morfópodo prismático caminando. Cuando utiliza esta actitud, un morfópodo prismático pierde su bonificador racial habitual a Esconderse (ver a continuación).

Las criaturas que carezcan de visión no se ven afectadas. Esta es una aptitud enajenadora. La CD se basa en el Carisma que incluye un bonificador +2 por la dote Soltura con una actitud.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 17, daño inicial 1d6 Des, daño secundario parálisis. La CD se basa en la Constitución.

Habilidades: *Los morfópodos prismáticos ganan un bonificador racial +20 a las pruebas de Esconderse en áreas subterráneas debido a su piel camuflada.



Morfópodo prismático

LOS MORFÓPODOS PRISMÁTICOS EN EBERRON

Los morfópodos prismáticos, creaciones de los daelkyr (consulta el *Escenario de campaña de EBERRON*), vigilan los túneles y las cavernas cerca de los enclaves ilícidos, las colmenas de los contempladores y las guardias de otras aberraciones malignas.

LOS MORFÓPODOS PRISMÁTICOS EN FAERÚN

Los morfópodos prismáticos habitan la Supraoscuridad cerca del estrecho Profundo. Algunos sabios creen que los morfópodos prismáticos fueron creados hace siglos para proteger la bóveda de la Locura conjurada y que desde entonces se han estado expandiendo desde ese lugar.

NÍCTERO

Una criatura extraña que parece un cruce entre un murciélago y un mediano, mira hacia abajo, donde te encuentras, colgada en el techo de la caverna. Su rostro posee un par de hendiduras desde los agujeros de la nariz hasta justo bajo sus ojos y su cola termina en forma de "T".

Los nícteros son hombres-murciélago que habitan en cavernas y se esfuerzan en vivir de manera pacífica. Relacionados de manera lejana con los desmodu (descritos en el *Manual de monstruos II*), consideran a sus parientes más grandes como bárbaros salvajes, de la misma forma que muchos humanos consideran a los ogros. Asimismo, los desmodu consideran a los nícteros como seres inferiores, gentes sencillas que no son tan listos o ambiciosos como su propia raza.

La cultura y la sociedad de los nícteros gira en torno a la caverna y su comunidad. Los nícteros tienen un acusado sentido del deber para con la comunidad y hacen todo lo posible para contribuir a ella.

Un níctero mide de 2 a 2 1/2' de altura y pesa entre 20 y 25 lb. El color de las alas de la criatura abarca de este el marrón claro hasta el gris oscuro y los tonos de su piel son pardo, canela o gris.

Los nícteros hablan su propio idioma, conocido como níctero. Los pocos que viajan fuera de su territorio natal (normalmente como aventureros o emisarios) conocen el común.

COMBATE

Los nícteros prefieren la paz antes que la guerra. Si se encuentran a otras criaturas sin que estas se percaten de su presencia, a menudo eligen evitarlas por completo. Si hay una confrontación, parlamentan y buscan una solución pacífica. Sin embargo, luchan ferozmente para defenderse o proteger su territorio.

Grito de caza (Sb): un níctero puede emitir un chillido agudo y perforante que daña y paraliza a su presa (cono 30', una vez cada 2d4 asaltos, 2d4 daño sónico más parálisis durante 1d4+1 asaltos, Fortaleza CD 11 mitad de daño y niega parálisis). Esta es una aptitud sónica enajenadora. Una criatura que realice con éxito su TS no puede ser afectada por el grito de caza del mismo níctero durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Sentido ciego (Ex): un níctero utiliza la ecolocalización (NdC: o sea, el sonar) para descubrir a las criaturas a menos de 60'. Los oponentes siguen teniendo ocultación total contra el níctero a menos que este pueda verles.

Habilidades: los nícteros tienen un bonificador racial +4 en las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si su sentido ciego es anulado.

NÍCTERO DEFENSOR DE LA CAVERNA

Un níctero que se ha ganado el título de "defensor de la caverna" tiene una posición prominente en la comunidad, actuando como protector y como líder.

Combate

Antes de entrar en batalla, un níctero defensor de la caverna se lanza resistencia de oso y fuerza de toro, seguido de colmillo mágico a su compañero murciélago terrible. Utiliza su grito de caza antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Una vez que el combate ha comenzado, se basa más en sus armas y objetos mágicos que en sus conjuros.

Grito de caza (Sb): la CD de la salvación para el grito de caza del defensor de la caverna (CD 13) está ajustado por su mayor puntuación en Constitución.

Compañero animal (Ex): este defensor de la caverna tiene a un murciélago terrible como compañero animal (consulta el *Manual de monstruos*).

Sentido la naturaleza (Ex): este níctero gana un bonificador +2 a las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): este níctero gana un +4 los TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas.

Pisada sin rastro (Ex): este níctero no deja rastros en los entornos naturales y no puede ser rastreado.

Empatía salvaje (Ex): este níctero puede mejorar la aptitud de un animal de la misma manera que una prueba de Diplomacia puede mejorar la actitud de una persona. El druida tira 1d20+5 para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje (1d20+1 si intentar influir a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2).

Forma salvaje (Sb): este druida puede adoptar la forma de un animal Pequeño o Mediano y volver a su forma natural una vez al día, con una duración máxima de 5 horas.

Zancada forestal (Ex): este níctero puede moverse a través de arbustos espinosos, brezales, lugares cubiertos por la maleza y terreno similar a velocidad normal y sin sufrir daño, o verse perjudicado de otro modo. Sin embargo,

los terrenos que estén encantados o hayan sido manipulados mágicamente seguirán obstaculizando normalmente el avance del druida.

Conjuros de druida habitualmente preparados: 0: crear agua, curar heridas menores, detectar magia, luz, virtud; 1.º: hechizar animal (CD 15), curar heridas leves, colmillo mágico, producir llama; 2.º: calentar mental (CD 16), fuerza de toro, resistencia de oso; 3.º: fundirse con la piedra, muro de viento.

Posesiones: cimitarra +1, honda +1, bolsa de trucos (herrumbre), varita de enmarañar, poción de heroísmo, poción de escudo de fe +3, 20 balas de honda.

Compañero animal del defensor de la caverna

Los druidas nícteros suelen tener como compañero animal a un murciélago terrible; sienten una amistad y una obligación protectora hacia la mayoría de los murciélagos y criaturas similares. Debido a sus niveles como druida defensor de la caverna, este murciélago terrible conoce un truco adicional.

Compañero animal murciélago terrible: VD 2; animal Grande; DG 4d8+12; 30 pg; Vel 20', V1 40' (buena); CA 20, toque 15, desprevenido 14; Ataque base +3; Prs +10; Espacio/Alcance



Níctero

	Níctero Humanoide monstruoso Pequeño	Níctero Defensor de la caverna, Drd 5.º nivel Humanoide monstruoso Pequeño
Dado de golpe:	3d8 (13 pg)	3d8+6 más 5d8+10 (51 pg)
Iniciativa:	+2	+5
Velocidad:	20' (4 casillas), V1 40' (buena)	15' con armadura de cuero (3 casillas), V1 30' (buena)
CA:	16 (Destreza +2, armadura natural +3, tamaño +1), toque 13, desprevenido 14	20 (Destreza +1, tamaño +1, armadura natural +3, armadura de cuero +3, escudo grande de madera de gran calidad +2), toque 12, desprevenido 19
Ataque base/Presa:	+3/-2	+6/+2
Ataque:	mordisco +6 c/c (1d4-1)	cimitarra +1 +8 c/c (1d4+1/18-20) o mordisco +8 c/c (1d4) u honda +1 +9 a distancia (1d3+1)
Ataque completo:	mordisco +6 c/c (1d4-1)	cimitarra +1 +8/+4 c/c (1d4+1/18-20) o mordisco +8 c/c (1d4) u honda +1 +9/+4 a distancia (1d3+1)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	grito de caza	conjuros, grito de caza
Cualidades especiales:	sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al sonido	Compañero animal, empatía salvaje +5 (+1 con bestias mágicas), forma salvaje 1/día, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, sentido ciego 60', sentido de la naturaleza, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al sonido, zancada forestal
Tiros de salvación:	Fort +1, Ref +5, Vol +4	Fort +7, Ref +5, Vol +11
Características:	Fue 9, Des 15, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 8	Fue 10, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 19, Car 11
Habilidades:	Avistar +13, Escuchar +13	Avistar +16, Concentración +7, Escuchar +16, Saber (naturaleza) +9, Supervivencia +16 (+18 en entornos naturales de la superficie)
Dotes:	Alerta, Sutileza con un arma	Alerta, Iniciativa mejorada (cimitarra), Sutileza con un arma
Entorno:	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitario, pareja, grupo (3-5, caverna (10-30 más 25% de no combatientes	solitario o con un murciélago terrible
Valor de desafío:	2	7
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	4-6 DG (Pequeño); 7-12 DG (Mediano)	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+2	+2

10'/5'; Atq. completo +5 c/c (1d8+4, mordisco); CE sentido ciego 40, vínculo, compartir conjuros; Al N; TS Fort +7, Ref +10, Vol +6; Fue 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +8*, Escuchar +12*, Escondarse +4, Moverse sigilosamente +11; Alerta, Sigiloso.

Sentido ciego (Ex): un murciélago terrible utiliza la ecolocalización para descubrir a las criaturas a menos de 60'. Los oponentes siguen teniendo ocultación total contra el níctero a menos que este pueda verles.

Vínculo (Ex): este druida níctero puede controlar a su compañero animal como acción gratuita. El níctero tiene un bonificador +4 de circunstancia en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas en relación con este compañero animal murciélago terrible.

Compartir conjuros (Ex): cualquier conjuro que este druida níctero lance sobre sí mismo también afecta a su compañero animal, si éste se encuentra a 5' o menos del níctero en el momento de lanzar el conjuro. El druida níctero puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su compañero animal (como si fuese un conjuro con alcance de toque) en lugar de sobre sí mismo.

Habilidades: los murciélagos terribles tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Escuchar. Estos bonificadores se pierden si se anula su sentido ciego.

LOS NÍCTEROS COMO PERSONAJES

Los nícteros poseen los siguientes rasgos raciales.

— Destreza +4, Fuerza -2, Sabiduría +2, Carisma -2.

— Tamaño Pequeño. Bonificador +1 a la CA, bonificador +1 al ataque, bonificador +4 a las pruebas de Escondarse, penalización -4 a las pruebas de presa, sus límites de transportar y levantar son 3/4 respecto a los personajes Medianos.

— La velocidad táctica terrestre de un níctero son 20'. Tiene una velocidad de vuelo de 40' con una maniobrabilidad buena.

— Sentido ciego: un níctero utiliza la ecolocalización para descubrir a las criaturas a menos de 60'. Los oponentes siguen teniendo ocultación total contra el níctero a menos que este pueda verles.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Dados de golpe raciales: un níctero comienza con tres niveles de humanoide monstruoso, los cuales le proporcionan 3d8 DG, un ataque base +3 y una salvación base de Fort +1, Ref +3 y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un níctero le conceden unos puntos de habilidades igual a 6 × (2 + modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades cláseas son Avistar, Artesanía, Escuchar y Supervivencia.

— Dotes raciales. Los niveles de humanoide monstruoso de un níctero le conceden 2 dotes.

— Idiomas automáticos: níctero. Idiomas adicionales: común, dracónico, enano, gigante, trasgo, orco.

— Clase predilecta: druida.

— Ajuste de nivel +2.

NIGRONAUTA COMBATE

Muerto viviente Gargantuesco (caótico, maligno, extraplanario)

Dado de golpe: 32d12+96 (304 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 25 (natural +20, tamaño -4, Destreza -1), toque 5, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +16/+43

Ataque: golpetazo +22 c/c (4d6+20)*

Ataque completo: 4 golpetazos +22 c/c (4d6+20)*

Frente/Alcance: 20'/20'

Ataques especiales: asimilar cadáver, pisotear 4d6+22

Cualidades especiales: dureza sacrílega, efectos nigrománticos, rasgos de muerto viviente, RC 25, RD 15/ legal o magia, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +9, Vol +20

Características: Fue 41, Des 8, Con -, Int 7, Sab 14, Car 16

Habilidades: Avistar +33, Escuchar +33, Saber (los Planos) +10, Supervivencia +2 (+4 en otros planos)

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Romper arma mejorado

Entorno: las Capas infinitas del Abismo

Organización: solitario

Valor de desafío: 14

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 33-64 DG (Gargantuesco); 65-96 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura compuesta de huesos y cadáveres, con una forma similar a una torre, se desliza y se tambalea por el suelo, buscando a su alrededor con cuatro gigantes brazos angulares.

El nigronauta es una monstruosidad muerta viviente que aborrece la vida. Se comunica a regañadientes con constructos y otros muertos vivientes, a partir de los cuales otros han aprendido lo poco que se conoce de estas macabras criaturas. Los nigronautas son creados por demonios en las llanuras de huesos del Abismo y enviados al plano Material para matar y crecer añadiendo huesos y cadáveres a sus gigantes formas. Los nigronautas individuales tienen formas distintas, pero todos suelen medir unos 20' de altura, 20' de ancho y entre 30 y 40' de largo; cada uno pesa unas 50 toneladas.

Un nigronauta habla infernal y rara vez se molesta en aprender otros idiomas.

El nigronauta ataca aplastando a todos los oponentes que pueda bajo su peso, atacando a continuación a cualquier superviviente con su ataque de golpetazo.

Las armas naturales de un nigronauta, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento caótico y maligno a efectos de superar la RD.

Un nigronauta ataca normalmente utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -5 al ataque y obteniendo un bonificador +5 al daño.

Asimilar cadáver (Sb): un nigronauta puede, como una acción de movimiento, añadir el cadáver de un oponente a su cuerpo. Una vez que el cadáver haya sido añadido, el nigronauta comienza a asimilarlo. Este proceso dura 1 asalto y cura parte del daño del nigronauta, dependiendo del tamaño de la criatura asimilada: Pequeño o menor, 10 puntos curados; Mediano, 30 puntos; Grande, 60 puntos; Enorme, 100 puntos; Gargantuesco, 150 puntos; o Colosal, 210 puntos.

Una vez que una criatura está asimilada por completo, no puede ser resucitada. Antes de que una criatura sea asimilada por completo, un aliado puede liberarla con una prueba de Fuerza CD 24.

Efectos nigrománticos (Sb): los nigronautas son afectados de manera distinta por algunos conjuros. Debido a que cada uno está compuesto de huesos y cadáveres, los conjuros que crean muertos vivientes le infligen 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador, hasta el máximo que se muestra a continuación:

reanimar a los muertos, 10d4; crear muertos vivientes, 15d4; crear muertos vivientes mayores, 20d4.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 41. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Dureza sacrílega (Ex): un nigronauta gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.



Nigronauta

LOS NIGRONAUTAS EN EBERRON

Los nigronautas son inmensas moles que vagan por las tierras de las tierras Enlutadas, recolectando huesos y cadáveres e incrementando su tamaño y dureza mientras asimilan los cadáveres.

Los forjados que siguen al Señor de los filos han tenido algo de éxito controlando unos pocos, pero la mayoría van donde desean. Estos forjados también saben que los nigronautas aparecen cerca de siniestras grietas planarias que se encuentran en las tierras Enlutadas.

Los viajeros planarios han buscado nigronautas en el plano de Dolurh, sin darse cuenta de que son nativos del plano de Mabar, la Noche interminable.

ODOPI

Aberración Enorme (caótico, maligno, extraplanario)

Dado de golpe: 20d8+140 (230 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 60' (12 casillas); Tr 40'

CA: 28 (natural +14, tamaño -2, Destreza +6), toque 14, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +15/+30

Ataque: garra +15 c/c (4d6+15/19-20)*

Ataque completo: garra +15 c/c (4d6+15/19-20)* o 4 piedras +19 a distancia (1d6+7)

Frente/Alcance: 15'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, engullir, lanzar piedras, pisotear 2d6+10

Cualidades especiales: curación rápida 7, olfato, RC 22, RD 10/bien y magia, RE 10 (frío y fuego), visión en la oscuridad 60', visión todo alrededor

Tiros de salvación: Fort +15, Ref +12, Vol +18

Características: Fue 25, Des 23, Con 25, Int 6, Sab 22, Car 16

Habilidades: Avistar +19, Buscar +2, Trepar +22, Saltar +26, Supervivencia +14

Dotes: Ataque de torbellino^A, Ataque poderoso, Correr, Crítico mejorado (garra), Gran fortaleza, Rastrear, Reflejos de combate, Romper arma mejorado

Entorno: las Profundidades tarterianas de Cárceri (Colothys)

Organización: solitario o revoltijo (2-8)

Valor de desafío: 14

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 21-29 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura se asemeja a una gigantesca esfera formada por cientos de brazos demoníacos con garras. El centro de su cuerpo esta oculto por la tupida masa de brazos. Cada mano tiene un ojo amarillo en su palma, los cuales se cierran mientras el inmenso ser rueda sobre sus manos hacia ti.

Estas abominaciones retorcidas procedentes de las Profundidades tarterianas de Cárceri son criaturas extrañas que surgen de las grietas planarias que se originan por el plano Material.

Sin ningún parecido con otro ser, los odopi son unos monstruos de pesadilla procedentes de un reino igualmente de pesadilla. Cientos de brazos verrugosos surgen de un cuerpo central musculoso ocultado por sus agitantes brazos. Este cuerpo carece de rasgos excepto por una única boca sin dientes que le sirve como apertura para su estómago cavernoso. Cada brazo tiene una mano con cinco dedos y largas garras amarillas. Un ojo ceñudo mira furiosamente desde la palma de cada mano. Como

un gigantesco rastrojo movido por el viento, vaga sin rumbo por los campos, destruyendo lo que encuentra al rodar sobre ello.

Algunos seres poderosos pueden obligar a los odopi a viajar donde ellos quieran, utilizando la fuerza y la amenaza de la violencia para conducirlos por el camino adecuado. Los odopi, que son muy independientes, sufren con este trato, pero se dejan conducir en parte mientras se les proporcionen objetivos sobre los que descargar su furia. Los odopi miden una media de 24' de diámetro y pesan 9 toneladas.

Los odopi hablan su propio idioma que consiste en sonidos gorgojeantes y palmadas con las manos.

COMBATE

Un odopi arrolla a sus enemigos para acercarse a varios enemigos a la vez. Apresa a enemigos y los pisotea mientras persigue a otros. Si los enemigos se mueven más allá de su alcance, el odopi engulle a aquellos a los que ha atrapado y lanza piedras al resto. Los enemigos voladores deberían asegurarse de volar fuera del alcance de la aptitud *puerta dimensional* del odopi o es probable que este aparezca encima de ellos y los lance contra el suelo.

Aunque sus manos son lo suficientemente hábiles como para agarrar, mover y lanzar objetos, un odopi no puede esgrimir armas de cuerpo a cuerpo o a distancia excepto aquellas que se puedan lanzar.

El ataque de garra de un odopi y cualquier objeto que lance se considera de alineamiento caótico, de alineamiento maligno y mágica a efectos de superar la RD.

Un odopi normalmente ataca utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización -5 al ataque y obteniendo un bonificador +5 al daño.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un odopi debe impactar con sus garras a una criatura de tamaño Grande o menor. A continuación puede intentar comenzar una presa como una acción libre sin provocar ataques de oportunidad.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *caída de pluma*; 3/día: *puerta dimensional*; 1/día: *visión verdadera*. Nivel de lanzador 18°.

Engullir (Ex): aunque un odopi carece de boca en el sentido estricto, puede engullir a enemigos pasándolos a través de su bosque de brazos hasta el centro de su cuerpo. Si un odopi comienza su turno sujetando a un oponente Mediano o más pequeño, puede mover al oponente sujetado hacia su estómago (infligiéndole el daño contundente y ácido que se describe a continuación) en lugar de realizar una prueba de presa para causarle daño.

Una criatura engullida se considera apresada, pero no así el odopi. Una criatura engullida sufre cada asalto 1d8+10 puntos



Odopi

de daño contundente y 2d8 puntos de daño por ácido. Una criatura puede abrirse camino utilizando un arma ligera perforante o cortante, infligiendo 40 puntos de daño al estómago (CA 17). Una vez que la criatura ha salido, la acción muscular cierra el agujero; cualquier otra criatura engullida debe abrirse camino por sí misma. Sin importar cómo escape, una criatura que salga del estómago vuelve a encontrarse entre los múltiples brazos del odopi y se considera que está automáticamente apresada.

El estómago de un odopi puede contener 1 criatura Mediana, 4 Pequeñas, 16 Menudas, 64 Diminutas o 256 Minúsculas.

Lanzar piedras (Ex): como una acción de asalto completo, un odopi puede coger piedras u otros objetos de tamaño Menudo que pesen menos de 20 lb. y lanzárselos a sus enemigos. El ataque tiene un incremento de alcance de 30' y un odopi puede lanzar una piedra hasta 5 incrementos de alcance. Cada piedra inflige 1d6+7 puntos de daño. Un odopi puede realizar hasta cuatro ataques de piedra por asalto, pero no puede dirigir más de una piedra a un solo objetivo.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 27. La CD de la salvación se basa en la Fuerza. Un odopi puede utilizar su aptitud de pisotear como una acción de asalto completo mientras realiza una presa (no se requiere prueba de apresar). Si un odopi utiliza su aptitud de pisotear mientras sujeta a un enemigo, el enemigo apresado sufre automáticamente daño por pisoteo (sin derecho a TS) al pasar el odopi por encima suyo.

Visión todo alrededor (Ex): los odopi son excepcionalmente atentos. Un odopi tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Avistar y Buscar. Además, no pueden ser flanqueados.

Habilidades: los odopi poseen un bonificador racial +8 a las pruebas de Supervivencia. Un odopi tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepas y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepas, incluso si está apresurado o amenazado.

ODOPI VENERABLE

Aberración Gargantuesca (caótico, maligno, extraplanario)

Dado de golpe: 30d8+270 (405 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 80' (16 casillas); Tr 40'

CA: 30 (natural +18, tamaño -4, Destreza +6), toque 12, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +22/+45

Ataque: garra +24 c/c (6d6+21/19-20)*

Ataque completo: garra +24 c/c (6d6+21/19-20)* o 4 piedras +24 a distancia (1d8+11)

Frente/Alcance: 20'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, engullir, lanzar piedras, pisotear 3d6+16

Cualidades especiales: curación rápida 9, olfato, RC 26, RD 10/bien y magia, RE 10 (frío y fuego), visión en la oscuridad 60', visión todo alrededor

Tiros de salvación: Fort +21, Ref +18, Vol +25

Características: Fue 33, Des 23, Con 29, Int 6, Sab 22, Car 16

Habilidades: Avistar +21, Buscar +2, Trepas +30, Saltar +42, Supervivencia +14

Dotes: Ataque de torbellino^A, Ataque poderoso, Correr, Crítico mejorado (garra), Gran fortaleza, Hendedura, Gran hendedura, Rastrear, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro

Entorno: las Profundidades tarterianas de Cárceri (Colothys)

Organización: solitario o revoltijo (2-8)

Valor de desafío: 18

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 31-40 DG (Gargantuesco); 41-50 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

El odopi venerable es una versión inmensa del odopi normal, llegando algunos a medir 48' de diámetro y a pesar 80 toneladas.

Combate

Los odopi venerables utilizan tácticas similares a las empleadas por sus parientes menores, pero son más temerarios.

Contra enemigos sin armadura visible, un odopi venerable normalmente ataca utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización -10 al ataque y obteniendo un bonificador +10 al daño. Contra enemigos con armadura, normalmente sufre una penalización -5 al ataque y obtiene un bonificador +5 al daño.

Engullir (Ex): una criatura engullida sufre cada asalto 2d6+16 puntos de daño contundente y 4d6 puntos de daño por ácido. Una criatura puede abrirse camino utilizando un arma ligera perforante o cortante, infligiendo 50 puntos de daño al estómago (CA 19).

El estómago de un odopi venerable puede contener a 1 criatura Grande, 4 Medianas, 16 Pequeñas, 64 Menudas o 256 Diminutas o menores.

Lanzar piedras (Ex): como una acción de asalto completo, un odopi venerable puede coger piedras u otros objetos de tamaño Menudo que pesen menos de 30 lb. y lanzárselos a sus enemigos. El ataque tiene un incremento de alcance de 30' y un odopi venerable puede lanzar una piedra hasta una distancia de cinco incrementos de alcance. Cada piedra inflige 1d8+11 puntos de daño. Un odopi venerable puede realizar hasta cuatro ataques de piedra por asalto, pero no puede dirigir más de una piedra a un solo objetivo.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 36. La CD de la salvación se basa en la Fuerza. Un odopi venerable puede utilizar su aptitud de pisotear como una acción de asalto completo mientras realiza una presa (no se requiere prueba de apresar). Si un odopi utiliza su aptitud de pisotear mientras sujeta a un enemigo, el enemigo apresado sufre automáticamente daño por pisoteo (sin derecho a TS) al pasar el odopi por encima suyo.

Habilidades: los odopi venerables poseen un bonificador racial +8 a las pruebas de Supervivencia. Un odopi tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepas y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepas, incluso si está apresurado o amenazado.

LOS ODOPI EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los odopi son nativos del plano de Xoriat, conocido también como el Reino de la locura. Los especímenes poderosos traídos al mundo por la oscura brujería acechan en las grandes cavernas de Khyber, custodiando algunas veces portales extraplanarios o fortalezas infernales amenazadoras. Los Señores del polvo a veces liberan algún que otro odopi sobre las llanuras azotadas de los yermos Demoníacos, habitualmente cuando desean ocuparse de alguna tribu bárbara problemática.

OGRO APLASTACRÁNEOS

Este gigantesco animal de 8' de altura se parece a un ogro, pero parece más inteligente y su postura es más erecta. Su armadura y su escudo están cubiertos de pinchos y porta una maza de armas de aspecto amenazante.

Los ogros aplastacráneos son una variante de los ogros normales, creada para la guerra. Más bajos y menos brutales que los ogros típicos, los ogros aplastacráneos son sin lugar a dudas más fuertes y más peligrosos.

Los ogros aplastacráneos, agresivos y sádicos, son belicosos y pendencieros, y disfrutaban abusando de criaturas más débiles. Las tribus de estos ogros a menudo mantienen esclavos, que en muchos casos suelen ser ogros normales.

Creados hace mucho tiempo para servir como soldados, los ogros aplastacráneos han centrado de manera natural su cultura en la guerra y sus pueblos están dispuestos como campamentos militares. Los ogros aplastacráneos construyen muros de asedio y otras estructuras para defender sus hogares, además de entrenar elefantes para combatir montados sobre ellos.

Un ogro aplastacráneos adulto mide 8 o 9' de altura y pesa entre 550 y 600 lb. La coloración de la piel varía desde el amarillo pálido hasta el marrón claro. Su pelo suele ser negro. Los ogros aplastacráneos llevan armadura mientras están despiertos y apenas ropa cuando duermen.

Los ogros aplastacráneos hablan gigante y común.

COMBATE

Los ogros aplastacráneos son luchadores natos. Les encantan el clamor y las calamidades de la batalla.

Un ogro aplastacráneos carga alegremente hacia el combate y golpea a sus enemigos tanto con su maza de armas como con su escudo armado. Un ogro aplastacráneos disfruta especialmente apresando a sus enemigos y aplastandoles contra su armadura armada (una prueba de presa para causar daño realizada con éxito inflige 1d4+7 puntos de daño atenuado más 1d8 puntos de daño perforante).

Lanzar rocas (Ex): al igual que los gigantes, los ogros aplastacráneos son hábiles lanzadores de rocas y ganan un bonificador racial +1 al ataque cuando lanzan rocas. Un ogro aplastacráneos puede arrojar rocas de 40 o 50 lb. (objetos Pequeños) hasta 5 incrementos de alcance. El incremento de alcance es de 100' para un ogro aplastacráneos.

OGRO APLASTACRÁNEOS SARGENTO

Las partidas de guerra de aplastacráneos suelen incluir uno o más sargentos armados con espadas bastardas.

El sargento aplastacráneos descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 15, des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Combate

Los sargentos aplastacráneos son guerreros astutos. Incluso cuando se enfrente a un enemigo bien armado, un sargento casi siempre utilizará su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización -4 a su ataque y obteniendo un bonificador +4 al daño. Sin embargo, normalmente ordenará a sus aliados cercanos que le ayuden en sus ataques, esperando contrarrestar así la penalización al ataque de la dote Ataque poderoso.

SOCIEDAD

Aunque tienen tan mal temperamento como sus parientes ogros, los ogros aplastacráneos comprenden la importancia de la disciplina dentro de sus escuadras de combate. La partida de guerra se convierte en su familia. Sus espadas y escudos se convierten en sus leales compañeros. Mientras que los ogros menores permiten que la fatiga, el hambre y la mezquina codicia les debiliten, los aplastacráneos ensayan incansablemente tácticas de combate, afilan sus espadas y estudian el terreno de las tierras que pretenden conquistar, buscando terrenos tácticamente ventajosos donde luchar.

Una jerarquía estricta gobierna cada partida de guerra de los aplastacráneos. Los aplastacráneos más astutos y más poderosos dirigen la partida de guerra hasta el día en que caen en combate, momento en el cual su sucesor elegido toma el mando, reclamando frecuentemente las armas y trofeos de su predecesor caído. Un aplastacráneos debe luchar por su lugar en la jerarquía de mando y todos los desafíos entre miembros de una partida de guerra se resuelven mediante combate no letal. Aunque son incapaces de sentir un aprecio profundo por sus camaradas de armas, un aplastacráneos sabe que no debería acabar con la vida de un aliado y no pensaría en privar a otro aplastacráneos de la oportunidad de una muerte gloriosa en el campo de batalla.

LOS OGROS APLASTACRÁNEOS COMO PERSONAJES

Los ogros aplastacráneos más excepcionales son guerreros o exploradores.

Un personaje ogro aplastacráneos poseen los siguientes rasgos:

— Fuerza +14, Constitución +6, Carisma -2.

— Tamaño Grande. Penalización -1 a la CA, penalización -1 al ataque, penalización -4 a las pruebas de Esconderse, bonificador +4 a las pruebas de presa, sus límites de levantar y transportar son el doble respecto a los de los personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'

— La velocidad táctica terrestre de un ogro aplastacráneos es 40'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Dados de golpe raciales: un ogro aplastacráneos comienza con ocho niveles de gigante, lo cual le proporciona 8d8 DG, un ataque base +6 y una salvación base de Fort +6, Ref +2 y Vol +2.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un ogro aplastacráneos le otorgan puntos de habilidad igual a 11 ×(2



Ogro aplastacráneos

	Ogro aplastacráneos Gigante Grande	Ogro aplastacráneos sargento, Gue 3. ^{er} nivel Gigante Grande
Dado de golpe:	8d8+24 (60 pg)	8d8+40 más 3d10+15 (107 pg)
Iniciativa:	+0	+1
Velocidad:	30' con armadura de placas y mallas armada (6 casillas), base 40'	30' con <i>armadura completa armada</i> +1 (6 casillas), base 40'
CA:	20 (natural +2, tamaño -1, armadura de placas y mallas armada +7, escudo pesado armado +2), toque 9, desprevenido 20	23 (tamaño -1, Destreza +1, natural +2, <i>armadura completa armada</i> +1 +9, escudo pesado armado +2), toque 10, desprevenido 22
Ataque base/Presa:	+6/+21	+9/+26
Ataque:	maza de armas +12 c/c (2d6+7) o escudo armado +12 c/c (1d8+3) o roca +6 a distancia (2d6+7)	espada bastarda +18 c/c (2d8+9/17-20) o golpear con el escudo +17 c/c (1d8+4) o lanza +17 c/c (2d6+13/×3) o roca +10 a distancia (2d6+9)
Ataque completo:	maza de armas +8/+3 c/c (2d6+7) y escudo armado +12 c/c (1d8+3) o roca +6 a distancia (2d6+7)	espada bastarda +14/+9 c/c (2d8+9/17-20) y golpear con el escudo +13 c/c (1d8+4) o lanza +17/+12 c/c (2d6+13/×3) o roca +10 a distancia (2d6+9)
Frente/Alcance:	10'/10'	10'/10'
Ataques especiales:	lanzar rocas	lanzar rocas
Cualidades especiales:	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra	visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra
Tiros de salvación:	Fort +9, Ref +2, Vol +2	Fort +15, Ref +5, Vol +5
Características:	Fue 25, Des 11, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 9	Fue 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 12, Car 6
Habilidades:	Artesanía (fabricación de armaduras o armero) +5, Buscar +0 (+2 puertas secretas), Intimidar +1, Montar +7, Saber (arquitectura e ingeniería) +5, Trato con animales +4	Artesanía (fabricación de armaduras o armero) +5, Buscar +0 (+2 puertas secretas), Intimidar +4, Montar +8, Saber (arquitectura e ingeniería) +5, Trato con animales +5
Dotes:	Ataque poderoso, Combate con dos armas ^A , Combatir desde una montura, Golpear con escudo mejorado, Presa mejorada ^A	Ataque poderoso, Combate con dos armas ^A , Combatir desde una montura, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Crítico mejorado (espada bastarda), Golpear con escudo mejorado, Presa mejorada ^A , Soltura con un arma (espada bastarda)
Entorno:	colinas cálidas	colinas cálidas
Organización:	banda (4-9), partida de guerra (10-24 más 1-2 sargentos de 3. ^{er} nivel montados sobre elefantes de guerra entrenados y 1-4 ogros), o trigo (30-60 más 50% de no combatientes más 1 sargento de 3. ^{er} nivel cada 10 adultos, 1 o 2 lugartenientes de 4. ^o o 5. ^o nivel, 1 líder de 6. ^o -8. ^o ; 4-16 ogros y 10-30 elefantes de guerra entrenados)	solitario o partida de guerra (1-2 más 10-24 ogros aplastacráneos y 1-4 ogros)
Valor de desafío:	5	8
Tesoro:	estándar	estándar (incluyendo una <i>armadura completa armada</i> +1 y una <i>capa de resistencia</i> +1)
Alineamiento:	normalmente neutral maligno	normalmente neutral maligno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+3	+3

+modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Artesanía, Intimidar, Montar, Saber (arquitectura) y Trato con animales.

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un ogro aplastacráneos le conceden tres dotes.

— Dotes adicionales. Un ogro aplastacráneos posee como dotes adicionales Presa mejorada y Combate con dos armas.

— Competencia con armas y armadura: un ogro aplastacráneos tiene automáticamente competencia con las armas simples, las armas marciales, todas las armaduras y los escudos.

— Bonificador de armadura natural +2.

— Ataques especiales: lanzar rocas.

— Idiomas automáticos: común, gigante. Idiomas adicionales: enano, colocó, trasgo, térraro.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel +3.

LOS OGRAS APLASTACRÁNEOS EN EBERRON

Los ogros aplastacráneos pueblan los ejércitos de Droaam. Son oriundos de las Tierras pétreas y de las montañas Byeshk del norte de Droaam, así como de las tierras septentrionales de la Marca sombría. Durante la Última guerra, los ogros aplastacráneos del este de Droaam realizaron incursiones frecuentes a Breland occidental.

OMNIMENTAL

Elemental Gargantuesco (aire, tierra, extraplanario, fuego, agua)

Dado de golpe: 32d8+288 (432 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 50' (10 casillas), VI 50' (perfecta), Nd 50'

CA: 32 (natural +26, tamaño -4), toque 6, desprevenido 32

Ataque base/Presa: +24/+48

Ataque: golpetazo +32 c/c (2d8+12 más 2d8 fuego y 1d8 eléctrico)

Ataque completo: 2 golpetazos +32 c/c (2d8+12 más 2d8 fuego y 1d8 eléctrico) o bola elemental +20 a distancia (4d6+12 más 1d8 fuego)

Frente/Alcance: 20'/20'

Ataques especiales: bola elemental, nacimiento mortal

Cualidades especiales: inmunidad al fuego y la electricidad, rasgos de elemental, RD 10/-, vista ciega 120', visión en la oscuridad, vulnerable al frío

Tiros de salvación: Fort +27, Ref +18, Vol +12

Características: Fue 35, Des 10, Con 28, Int 10, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +37, Escuchar +37, Nadar +20

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Entorno: plano Elemental del fuego

Organización: solitario

Valor de desafío: 15

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 33-48 DG (Gargantuesco); 49-64 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: -

Un ser centelleante, brillando con fuego, electricidad, agua y remolinos de aire se mueve hacia ti, devastándolo todo a su paso.

Los omnimentales son los descendientes de seres elementales creados mágicamente. Aunque previstos originalmente como emisarios entre los ejércitos de elementales en los tiempos antiguos, los omnimentales, por el contrario, se convirtieron en poderosos guerreros. Ahora vagan por los planos Elementales sin importarles su propósito original.

Esta combinación de elementales carece de varias de las formas de ataque específicas de los elementales, pero tampoco posee muchas de sus limitaciones. Por ejemplo, al contrario que un elemental del fuego, un omnimental puede entrar en el agua y en líquidos no inflamables; cuando lo hace, las partes de agua, aire y tierra de la criatura forman capas protectoras alrededor de la parte de fuego. Un omnimental mide 48' de altura y pesa 10 toneladas.

Los omnimentales hablan acuano, aurano, ígnaro y térraro.

COMBATE

El omnimental, un impresionante combatiente en todos los tipos de terreno, puede devastar un campo de batalla. Su tamaño y su alcance le permiten atacar a muchos enemigos a distancia. Su ataque de bola elemental otorga más acciones a larga distancia a esta criatura.

Nacimiento mortal (Sb): cuando un omnimental alcanza 0 puntos de golpe, arde en las partes elementales que lo com-

ponen, creando cuatro elementales Enormes de 16 DG; uno de aire, uno de tierra, otro de fuego y uno de agua (consulta el *Manual de monstruos* para las estadísticas). Derrotar a estos elementales Enormes no permite ganar puntos de experiencia adicionales. Su valor de PX está incluido en el VD del omnimental.

Bola elemental (Ex): como acción estándar, un omnimental puede separar una parte de sí mismo para crear una masa compacta de tierra ardiente que puede arrojarse contra un oponente hasta 100' de distancia. Utilizar esta aptitud reduce los puntos de golpe actuales del omnimental en 10.

Habilidades: un omnimental tiene un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre y cuando lo haga en línea recta.

LOS OMNIMENTALES EN EBERRON

Aunque han dominado la capacidad de atar elementales dentro de objetos mágicos, los gnomos de Zilargo han sido incapaces de capturar y atar a un omnimental convocado. Algunos lo han intentado, pero los resultados han sido completamente desastrosos. Se rumorea que los drow de Xen'drik pueden tener el secreto de la atadura de omnimentales, pero los intentos de duplicar su investigación también han sido calamitosos.



Omnimental

TSAI 2004

OSO DE CAZA COMBATE

Bestia mágica Grande

Dado de golpe: 10d10+50 (105 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 22 (natural +11, Destreza +2, tamaño -1), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +10/+22

Ataque: mordisco +18 c/c (1d8+9)

Ataque completo: mordisco +18 c/c (1d8+9) y 2 garras +13 c/c (1d6+5)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, armas naturales encantadas, derribo

Cualidades especiales: empatía salvaje, olfato, pisada sin rastro, RE (frío) 10, visión en la penumbra, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +12, Ref +9, Vol +5

Características: Fue 27, Des 15, Con 21, Int 16, Sab 14, Car 12

Habilidades: Avistar +17, Escondarse +13, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +4, Saber (naturaleza) +16, Supervivencia +18 (+20 en entornos naturales no subterráneos)

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Rastrear ^A, Sigiloso, Soltura con una habilidad (Supervivencia)

Entorno: bosques templados

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 15

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral bueno

Avance: 11-20 (Grande); 21-30 (Enorme)

Ajuste de nivel: +4 (allegado)

Un gran oso, con los dientes afilados y fuertes de un lobo, te esta observando. Tiene el cuello fuerte y la cola larga y grande.

Los osos de caza son inteligentes y unos maestros de la caza. Habitualmente son solitarios y aprecian la intimidad y soledad que gozan en los bosques, aunque a veces se asocian con criaturas buenas por una causa justa.

Muchos se ríen ante la sola mención del esquivo oso de caza. Algunos dicen que es un mito, un animal inventado por cazadores borrachos. Hay pocos avistamientos de un oso de caza que procedan de una fuente fiable.

Un oso de caza típico tiene una alzada de 6 1/2' a la altura de sus hombros cuando esta a cuatro patas. Pesa casi 2.000 lb. Los osos de caza hablan silvano y común.

Un oso de caza ataca normalmente en respuesta a una amenaza. Intentará concentrarse en un oponente a la vez. Cuando el oponente esté muerto, se acercará hasta otro oponente.

Armas naturales encantadas (Sb): un oso de caza gana un bonificador de encantamiento +1 al ataque y al daño con todas sus armas naturales.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un oso de caza debe impactar con su ataque de garra. A continuación puede intentar comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

Derribo (Ex): un oso de caza que impacte con su mordisco puede intentar derribar a su oponente (modificador +12 a la prueba) como acción gratuita sin tener que realizar un ataque de toque o provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede reaccionar para derribar al oso de caza.

Pisada sin rastro (Ex): un oso de caza no deja rastros en los entornos naturales y no puede ser rastreado. Puede dejar un rastro si lo desea.

Empatía salvaje (Ex): un oso de caza puede mejorar la aptitud de un animal. Esta habilidad funciona igual que una prueba de Diplomacia para mejorar la aptitud de una persona. El oso de caza tira 1d20 y añade +11 para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje. El típico animal domestico tiene una aptitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes son normalmente malintencionados.

Para usar la empatía salvaje, el oso de caza y el otro animal deben estudiarse uno al otro, lo que significa que deben encontrarse a menos de 30' uno del otro en circunstancias de visibilidad normales. Generalmente, influir a un animal de esta manera requiere

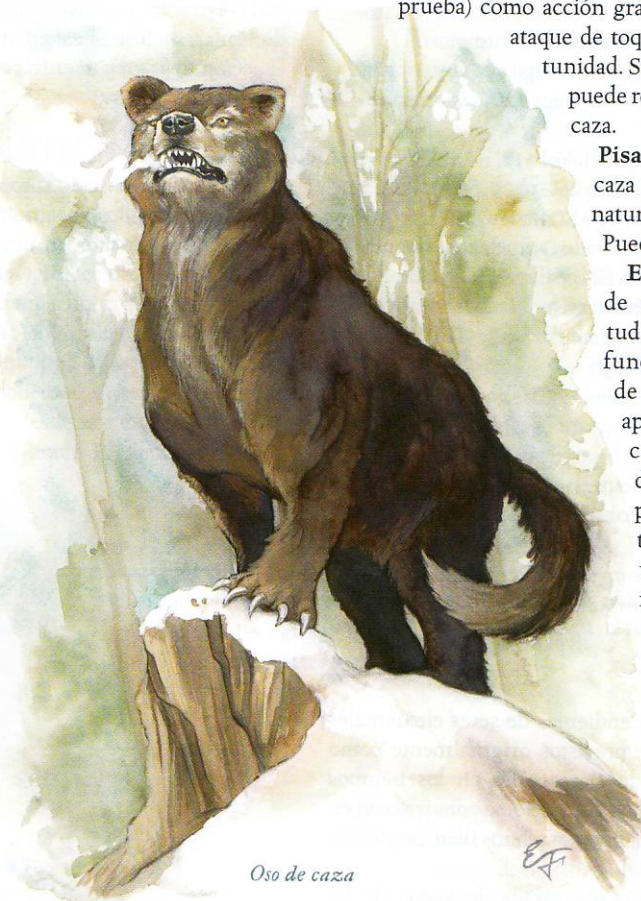
un minuto, pero al igual que la influencia con personas, puede llevar más o menos tiempo.

Un oso de caza puede utilizar esta aptitud para influir a una bestia mágica que posea una puntuación de Inteligencia de al menos 1 o 2, pero recibe una penalización de -4 en la prueba.

Capacidad de carga: una carga ligera para un oso de caza es hasta 1.038 lb.; una carga media, 1.039-2.079 libra, y una carga pesada, 2.080-3.120 lb.

LOS OSOS DE CAZA EN EBERRON

Es más habitual encontrar a los osos de caza en los bosques templados de los confines de Eldeen, aunque agentes de la casa Vadalis también han conseguido hacerse con los servicios de estas bestias como guardianes y monturas, para ricos mercaderes y nobles de todo el centro de Khorvaire.



Oso de caza

EF

OTYUGH, ABSORBEVIDA

Aberración Grande

Dado de golpe: 9d8+54 (94 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 20'

CA: 21 (armadura natural +5, tamaño -1, Destreza +3, desvío +4), toque 16, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +6/+18

Ataque: tentáculo +14 c/c (1d8+8)

Ataque completo: 4 tentáculos +14 c/c (1d8+8) y 1 mordisco +8 c/c (1d6+4)

Frente/Alcance: 10'/10' (tentáculo hasta 15')

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir

Cualidades especiales: aura absorbe vida, curación rápida 5, piel reforzada mágicamente, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +6, Vol +12

Características: Fue 27, Des 16, Con 23, Int 7, Sab 18, Car 8

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +10,

Escondarse +3*,

Saltar +12, Trepar +16

Dotes: Alerta, Reflejos de combate, Soltura con un arma (tentáculo), Voluntad de hierro

Entorno: subterráneo

Organización: solitario, pareja o agrupamiento (3-4)

Valor de desafío: 8

Tesoro: estándar

Alineamiento:

normalmente neutral

maligno

Avance: 10-12 DG (Grande); 13-22 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura parece un ovoide hinchado sostenido por tres piernas rechonchas. Un tallo ocular similar a una vid se alza unos 2' por encima de su cuerpo hinchado y cuatro gruesos tentáculos se extienden desde sus lados. La horrible boca de la criatura se abre abarcando toda la mitad frontal de su cuerpo y aloja múltiples hileras de dientes afilados. La piel gruesa de la criatura se retuerce y contorsiona sobre su extraña figura, casi como estuviese dotada de una horrible energía.



Otyugh absorbevida

mortales. Estos clérigos malignos se dan cuenta incluso de que cuando ahorran su preciada magia curativa para ellos mismos, el otyugh absorbevida aún puede obtener el beneficio de su curación. Un otyugh absorbevida típico tiene 8' de diámetro y pesa 700 lb.

Los otyugh absorbevida hablan común.

COMBATE

Aunque poseen menos capacidad mental que un humano medio, los otyugh absorbevida tienen una astucia cruel que le sirve bien en situaciones de combate. Sabedores de que su aptitud para absorber las curaciones mágicas toma a muchos por sorpresa, los otyugh absorbevida suelen intentar herir pronto en un encuentro a los lanzadores de conjuros divinos.

Constreñir (Ex): un otyugh absorbevida inflige automáticamente daño con sus tentáculos si realiza con éxito una prueba de presa.

Piel reforzada mágicamente (Sb): la pegajosa piel gris de un otyugh absorbevida está llena con energía mágica. Esta extraña energía otorga a un otyugh absorbevida un bonificador de desvío +4 a su CA.

Aura de absorción de vida (Sb): cuando un conjuro o aptitud sortilega con el descriptor 'curación' sea utilizado sobre una criatura a menos de 60' de un otyugh absorbevida, el otyugh gana el beneficio del conjuro curativo como si hubiese sido uno de los objetivos de dicho conjuro. Si un conjuro de curación lanzado a menos de 60' de un otyugh absorbevida le concediese suficientes puntos de golpe para sobrepasar su total habitual, ganaría los puntos de golpes sobrantes como puntos de golpe temporales. Un otyugh absorbevida no puede tener debido a su aura más puntos de golpe temporales que el total de sus puntos de golpe normales. Los puntos de golpes temporales obtenidos de esta manera duran 1 hora.

Esta aptitud afecta a objetos de finalización de conjuros y a objetos desencadenantes de conjuros (como pergaminos, bastones y varitas), pero no a otros objetos mágicos.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, un otyugh absorbevida debe impactar con su ataque de tentáculo. A continuación, puede

intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad, si consigue la presa, puede constreñir.

Habilidades: un otyugh absorbevida tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si está apresurado o amenazado. *Un otyugh absorbevida gana un bonificador racial +8 a las pruebas de Escondarse cuando se encuentren su guarida, debido a su pigmentación natural.

LOS OTYUGH ABSORBEVIDA EN EBERRON

Se puede encontrar con más facilidad a los otyugh absorbevida en Droaam, donde las hijas de Sora Kell y sus acólitos humanoides los utilizan como guardianes y monturas. Los orígenes de los otyugh absorbevida se pueden trazar hasta el gran imperio de Dhakaan y los magos dhakaani son acusados en general de crear estas monstruosidades.

PÉTALO

Fata Menuda

Dado de golpe: 1d6+2 (5 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 15' (3 casillas), VI 60' (buena)

CA: 17 (tamaño +2, Destreza +5), toque 17, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +0/-12

Ataque: daga +7 c/c (1d2-4/19-20)

Ataque completo: daga +7 c/c (1d2-4/19-20)

Frente/Alcance: 2 1/2/0'

Ataques especiales: canciones de sueño

Cualidades especiales: RD 5/hierro frío, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +7, Vol +2

Características: Fue 3, Des 20, Con 15, Int 15, Sab 10, Car 18

Habilidades: Artesanía (arreglos florales) +6, Avistar +4,

Escapismo +9, Esconderse +17, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +9, Saber (naturaleza) +6

Dotes: Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma^A

Entorno: bosques templados

Organización: solitario, pareja, ramillete (3-6) o jardín (7-10 más 2-6 espinos)

Valor de desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral bueno

Avance: 2-3 DG (Menudo)

Ajuste de nivel: +2 (allegado)

Delante de ti hay un pequeño grupo de diminutas criaturas humanoides vestidas con trajes hechos con hojas, flotando en el aire gracias a sus alas similares a pétalos. Su piel de colores maravillosos hace que uno piense que las flores han cobrado vida. Cantan una dulce y deliciosa canción.

Estas diminutas fatas suelen actuar como sirvientes, mensajeros o criados para fatas más grandes o prestigiosas, incluyendo dríadas y duendes. Cuando no se encuentran al servicio de otra fata suelen reunirse cerca de alguna criatura vegetal más poderosa (como un ent) para protegerse.

Aunque los que no son fatas pueden considerar a los pétalos como incorpóridos traviesos, los pétalos saben que sólo están haciendo lo que es correcto y adecuado. Cada viajero y aventurero necesita el beneficio de un sueño reparador. Todos deberían levantarse refrescados y rodeados de belleza.

Como medio para llevar a cabo esta filosofía, los pétalos cantan a los viajeros para que se duerman. Entonces quitan la armadura, las armas y el equipo de sus víctimas, colocándolo cerca (los pétalos nunca roban nada; para un pétalo, hacerlo sería una acción mala). Una vez que han despojado a un viajero de su equipo, visten al individuo con ropas hechas con hojas y flores,

adornándole con maravillosas guirnaldas. A continuación los pétalos abandonan a su víctima, para que se despierte refrescada y en un entorno idílico.

Aunque las acciones de los pétalos pueden ser inocentes, los aventureros pueden darse cuenta de que el peligro real no se encuentra en los propios pétalos, sino en las criaturas peligrosas que pueden habitar la zona. Los depredadores y los carentes de escrúpulos se alegran bastante de la oportunidad que les proporcionan los pétalos.

El color de la piel de un pétalo se parece el color de una flor, abarcando desde los colores pastel pálido hasta los amarillos o rojos vibrantes. En lugar de pelo en su cabeza, tienen flores. Estas suelen tener una coloración o un tono distinto que el color de la piel. A menudo, las flores tienen diferentes matices, a veces con puntas o centros más pálidos, a veces con motas o franjas. Sus alas tienen los mismos tonos y dibujos que sus flores. Un pétalo típico mide 1 1/2' de altura y pesa 3 lb.

Los pétalos hablan silvano y común.

COMBATE

Los pétalos utilizan sus canciones de sueño desde lejos para hacer dormir a los viajeros. Evitan el combate cerrado.

Canciones de sueño (Sb): los pétalos pueden cantar dos tipos de canciones que no causan daño pero pueden inducir a una criatura a un estado de relajación o sueño.

Nana: cualquier criatura a menos de 20' que falle un TS de Voluntad CD 14 queda afectada como si estuviese bajo los efectos del conjuro *nana*. Una criatura que realice con éxito su TS no puede volver a ser afectada durante 24 horas por la nana de ese pétalo. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Sueño: esta canción requiere 2 o más pétalos distintos, que no estén separados a más de 100' de distancia,

para que canten al unísono. Cualquier criatura a menos de 100' de cualquiera de los pétalos cantantes que esté escuchando la canción debe realizar con éxito un TS de Voluntad CD 14 o quedará afectado como si estuviese bajo el efecto de un conjuro de *sueño*. Los pétalos adicionales que se encuentren a menos de 100' del objetivo pueden unir sus voces a la canción, aumentando e incrementando la CD de la salvación en 1 por cada cantante adicional.

Una criatura que tenga éxito en su TS puede volver a ser afectada durante 24 horas por la canción de sueño. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

LOS PÉTALOS EN EBERRON

Los pétalos habitan los bosques silvanos y los campos de flores de Aundair. Allí, van más allá de su papel tradicional de bondadosos duendes que procuran el descanso. Defienden activamente sus tierras virginales contra el mal invasor, utilizando sus canciones de sueño como herramientas ofensivas.



Pétalo

PLAGA DE CENIZAS

Elemental Minúsculo (fuego, plaga)

Dado de golpe: 16d8 (72 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: 40' (8 casillas), V1 40' (buena)

CA: 25 (natural +1, Destreza +6, tamaño +8), toque 24, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +12/-

Ataque: enjambre (4d6 ,as 3d6 fuego)

Ataque completo: enjambre (4d6, 3d6 fuego)

Frente/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales: distracción, quemadura

Cualidades especiales: inmunidad al fuego, rasgos de plaga, rasgos de elemental, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al frío

Salvaciones: Fort +7, Ref +18, Vol +7

Características: Fue 1, Des 22, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +9, Esconderse +16

Dotes: Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (distracción), Soltura con una habilidad (quemadura), Voluntad de hierro

Entorno: plano Elemental del fuego

Organización: solitario, llama (2-4 plagas) o incendio (5-8 plagas)

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Llamas parpadeantes se mueven por el suelo y por el aire como una masa unida. Las llamas crepitan y parpadean, incendiando todo lo que tocan.

Aunque la mayoría de los elementales tienden hacia la neutralidad, las plagas de cenizas son definitivamente malignas. Se deleitan infligiendo dolor y causando destrucción. Individualmente no son más que un trozo de ceniza caliente que salta de una fogata. Colectivamente, poseen un gran poder destructivo.

Cada elemental que compone una plaga de ceniza habla ígneo, pero comunicarse con un elemental Minúsculo en la plaga es virtualmente imposible. El crepitar y el rugido de la masa de cenizas ahogan las voces individuales.

COMBATE

Una plaga de cenizas comienza atacando a la criatura más cercana. Sin embargo, en los asaltos siguientes atacará a las criaturas que demuestren más capacidad para dañarla, especialmente aquellos que posean ataques de frío. Al contrario que muchos elementales de fuego, las cenizas tienen velocidad de vuelo y con frecuencia persiguen a oponentes voladores.

Quemadura (Ex): el ataque de una plaga de cenizas inflige daño como un enjambre además del daño de fuego debido a los cuerpos incandescentes de los elementales Minúsculos. Aquellos envueltos por las llamas deben tener éxito en un TS de Reflejos CD 20 o se prenderán fuego. La llama arde durante 1d4 asaltos. Una criatura ardiendo puede apagar las llamas con una



TSAI 2004

Plaga de cenizas

acción equivalente a movimiento. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Las criaturas que impacten con armas naturales a una plaga de cenizas sufren daño por fuego como si hubiesen sido impactados por la plaga de cenizas, y también se prenderán fuego a menos que tengan éxito en un TS de Reflejos.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al daño de la plaga de cenizas que comience el asalto con la plaga en su casilla esta mareado durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 20 niega este efecto. Incluso después de un TS con éxito, lanzar conjuros o concentrarse en conjuros dentro del área de una plaga requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro).

Utilizar habilidades que requieran paciencia o concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

LAS PLAGAS DE CENIZAS EN EBERRON

Las plagas de cenizas son nativas del ardiente plano de Fernia y a veces suelen abrirse camino hasta EBERRON cuando Fernia y el plano Material coexisten.

LAS PLAGAS DE CENIZAS EN FAERÚN

Las plagas de cenizas crecen en grandes pozos de lava que conectan con el plano Elemental del fuego. Transportadas hasta la superficie por erupciones volcánicas, pueden arrasarse miles de acres de los terrenos circundantes. Sin embargo, abundan más en la Infraoscuridad, especialmente en las Profundidades serpentina (bajo Tashalar y Lapaliya), la Brecha ardiente (bajo las junglas de Khult), y las Profundidades engendradoras (bajo las montañas Humeantes).

PLAGA DE DIENTES DE AGUJA

Animal Diminuto (plaga)

Dado de golpe: 11d8+22 (71 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 19 (natural +2, tamaño +2, Destreza +5), toque 17, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +8/-

Ataque: plaga (3d6)

Ataque completo: plaga (3d6)

Frente/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales: distracción, herir

Cualidades especiales: sufren la mitad de daño de armas cortantes y perforantes, olfato, rasgos de plaga, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +14, Vol +4

Características: Fue 2, Des 21, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 2

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Escondarse +18*, Moverse sigilosamente +10

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sigiloso

Entorno: bosques cálidos

Organización: solitario, banda (2-4 plagas) o manada sedentaria (5-8 plagas)

Valor de desafío: 6

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Esta oleada de pequeños dinosaurios de brillantes colores, gorgojea y silva mientras se precipita corriendo por todo el suelo.

Llamados así por sus increíbles colmillos afilados, los dinosaurios dientes de aguja son depredadores extremadamente peligrosos que cazan en enormes manadas, desgarrando a los animales terrestres de la misma manera que las pirañas devoran a su presa. Las manadas de dientes de aguja, siempre hambrientas, merodean por el sotobosque de las junglas y no les importa lo que comen. Son curiosos, intrépidos y superan rápidamente cualquier nerviosismo o precaución que sientan hacia bestias extrañas o inusuales que pueden aparecer en su territorio.

Los dinosaurios dientes de aguja son cazadores laboriosos y pacientes que acecharán y acosarán a una presa durante millas antes de acercarse para matarla. Son conocidos por su trinar agudo, que puede parecer inofensivo, incluso casi bonito, hasta que una plaga de ellos desciende sobre su objetivo.

Los dinosaurios dientes de aguja miden 1' de altura y pesan dos lb.

COMBATE

Una plaga de dientes de aguja siempre busca rodear y atacar a cualquier presa viviente que se encuentra. Una plaga inflige 3d6 puntos de daño a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viviente vulnerable al daño de una plaga de dientes de aguja, que comience su turno con una plaga en su casilla está mareado durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 17 anula este efecto. Incluso después de un TS con éxito, el lanzamiento de conjuros o concentrarse en conjuros



Plaga de dientes de aguja

dentro del área de una plaga de dientes de aguja requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia y concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Herir (Ex): cualquier criatura viviente dañada por una plaga de dientes de aguja continua desangrándose, perdiendo 1 punto de golpe cada asalto posterior. Heridas múltiples no causan una pérdida acumulativa de sangre. La hemorragia se puede tener con una prueba de Sanar CD 10 o aplicando un conjuro de sanar o cualquier otro tipo de magia curativa.

Habilidades: *Las plagas de dientes de aguja ganan un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse cuando se encuentran en áreas de vegetación espesa, jungla o sotobosque denso.

LAS PLAGAS DE DIENTES DE AGUJA EN EBERRON

Las plagas de dientes de aguja azotan las junglas y ruinas de Q'barra, especialmente dentro y alrededor de la antigua ciudad de Haka'torvhak. También se les puede encontrar en Dajar Orioth (las junglas de las Dagas) en Aerenal. Una variedad de plaga de dientes de aguja encontrada en las junglas meridionales de Xen'drik, transmite la enfermedad del dolor carmesí (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

LAS PLAGAS DE DIENTES DE AGUJA EN FAERÛN

Las plagas de dientes de aguja se pueden encontrar en las junglas de Khult y en las junglas Negras. Algunas variedades de plagas de dientes de aguja son venenosas (Fortaleza CD 17, daño inicial y secundario 1d3 Des) y tienen un VD 7. La CD de la salvación del veneno se basa en la Constitución.

PLAGA EFÍMERA

Muerto viviente Diminuto (incorpóreo, plaga)

Dado de golpe: 12d12+12 (90 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: V1 30' (buena) (6 casillas)

CA: 20 (desvío +4, Destreza +4, tamaño +2), toque 20, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +6/-

Ataque: enjambre (1d6 Fue)

Ataque completo: enjambre (1d6 Fue)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: daño de Fuerza, distracción

Cualidades especiales: rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, rasgos de plaga, sufre la mitad del daño punzante y cortante, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +8, Vol +8

Características: Fue -, Des 18, Con -, Int 2, Sab 11, Car 18

Habilidades: Avistar +10, Escuchar +9

Dotes: Alerta, Dureza (4)

Entorno: plano Etéreo

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Una plaga fantasmal de ratas flota de manera silenciosa y espeluznante por el suelo, arrastrándose cada vez más cerca.

Una plaga efímera es una congregación fantasmagórica de muchas criaturas pequeñas que han sufrido una muerte común. Del mismo modo que el espíritu de una criatura puede persistir como un fantasma, cuando muchas criaturas pequeñas mueren violentamente, pueden permanecer como una plaga efímera vengadora. La plaga muerta viviente está compuesta por la agonía y la angustia psíquica de los recién fallecidos.

La apariencia física de las criaturas de la plaga corresponde a la que tenían cuando murieron. De este modo, en una zona donde una plaga ha matado a todos los gatos, la plaga efímera parecerá una manada de gatos y gatitos. Si un conjuro de *bola de fuego* impacta contra una madriguera de ratas, la plaga efímera parecerá una plaga de ratas espectrales.

COMBATE

Casi todas las plagas efímeras regresan de la muerte deseando infligir un dolor y sufrimiento similares al que padecieron en su muerte. Si el agente de su destrucción es visible y reconocible por las criaturas, la plaga efímera dirigirá todos sus esfuerzos a matarlo. Aparte de esto, una plaga efímera rodeará y atacará a cualquier criatura viva que se encuentre.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que sea vulnerable al daño infligido por una plaga efímera y que comience su asalto con una plaga efímera en su casilla queda mareada durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 20 anula este efecto. Incluso después de tener éxito en la salvación, lanzar conjuros o concentrarse en conjuros dentro del área de la plaga efímera requiere pasar con éxito una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia

y concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Daño a la Fuerza (Sb): el ataque de enjambre de una plaga efímera inflige 1d6 puntos de daño a la Fuerza a cualquier criatura viva cuyo espacio ocupe al final de su movimiento. Una criatura cuya Fuerza quede reducida a 0 por una plaga efímera muere. Este es un efecto de energía negativa.

LAS PLAGAS EFÍMERAS EN EBERRON

Las plagas efímeras a veces se manifiestan en ciudades que se están recobrando de alguna terrible infestación de sabandijas o animales. Estas plagas son los restos de una o más plagas que fueron exterminadas anteriormente. Las plagas efímeras también se pueden encontrar en las fortalezas en ruinas del imperio Dhakaani y en las estancias encantadas del Trono de Noldrun, una ciudad enana en ruinas bajo las montañas Raizférrea en los baluartes de Mror.

LAS PLAGAS EFÍMERAS EN FAERÛN

Las plagas efímeras vagan por la Infraoscuridad y por distintos dungeons desperdigados por Faerûn (consulta 'Dungeons conocidos de Faerûn', en el *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS*, para ver localizaciones adecuadas). También acechan en las laberínticas alcantarillas de las ciudades más antiguas de Faerûn, la capital mulhorandina de Skuld en particular. Algunas plagas efímeras de gatos que se encuentran bajo Skuld, son especialmente antiguas y causan otro tipo de daño a las características además del daño a Fuerza.



Plaga efímera

Ilustración de R. Garzes

PLAGA
EFÍMERA

PLAGA DE FLORES TERRORÍFICAS

Planta Diminuta (extraplanaria, plaga)

Dado de golpe: 7d8+14 (45 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: V1 60' (buena) (12 casillas)

CA: 16 (natural +1, Destreza +3, tamaño +2), toque 15, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +5/-

Ataque: enjambre (2d6)

Ataque completo: enjambre (2d6)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: absorción de sangre, distracción, polen venenoso

Cualidades especiales: rasgos de planta, rasgos de plaga, sufre la mitad de daño perforante y cortante, regeneración 5, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +7, Vol +2

Características: Fue 2, Des 17, Con 14, Int -, Sab 10, Car 3

Habilidades: Avistar +2, Escuchar +2, Escondarse +11*

Dotes: Alerta^A, Reflejos rápidos^A, Soltura con una habilidad (polen venenoso)^A

Entorno: Tierras salvajes de las bestias

Organización: solitario, pareja o colonia (3-8)

Valor de desafío: 6

Tesoros: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Delante de ti puedes ver un maravilloso lecho formado por centenares de grandes flores rojas, salpicadas de oro y negro. Su dulce perfume no es lo suficientemente fuerte como para ocultar el olor a carne putrefacta. Examinándolas más de cerca, te das cuenta de que las flores están plantadas sobre cuerpos muertos. De repente, todas las flores se sacuden, como si una fuerte brisa las levantara por el aire. Se alzan como una bandada de gorriones y descienden lentamente a tu alrededor, con las flores apuntando hacia arriba y sus tallos retorcidos apuntando en tu dirección.

Las flores terroríficas son plantas chupadoras de sangre originarias de las Tierras salvajes de las bestias que han sido trasplantadas al plano Material por elfos que confundieron su naturaleza.

Una flor terrorífica individual es una flor carmesí de 1' de longitud, salpicada con polen dorado y negro, acabando en una espina de 6" de largo rodeada en su base por un entramado de raíces de una pulgada de longitud. Pocas criaturas pueden examinar a las flores terroríficas con tanto detalle, ya que una plaga de flores terroríficas suele encontrarse firmemente plantada en los cuerpos de sus últimas víctimas.

En vuelo, una plaga de flores terroríficas parece una bandada de pájaros revoloteando suavemente por el aire. Cada flor vuela con la espina hacia delante, agitando dos pétalos con la rapidez de un colibrí. Las criaturas de las Tierras salvajes de las bestias no molestan a los lechos de flores terroríficas, pero los habitantes del plano Material a menudo sienten curiosidad por las criaturas muertas donde las plantas han arraigado.

COMBATE

Una plaga de flores terroríficas desciende en picado para rodear a una criatura y atacarla. No utiliza ninguna táctica excepto moverse sobre una criatura y paralizarla con su polen. Evita las zonas de frío o calor intenso; por lo demás ataca hasta que su víctima muere.

Absorción de sangre (Ex): además del ataque de enjambre, una plaga de flores terroríficas hace 1d6 puntos de daño a la Constitución a cualquier criatura viva paralizada o inmovilizada cuyo espacio ocupe al final de su turno.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al daño de enjambre que comience su turno con una plaga de flores terroríficas en su casilla esta mareada durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 15 anula este efecto. Incluso después de un TS con éxito, lanzar o concentrarse en conjuros dentro del área de la plaga requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia o concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Polen venenoso (Ex): una plaga de flores terroríficas exuda constantemente un veneno aéreo de contacto en un radio de 15'. Las criaturas dentro del área o dentro de la plaga deben realizar un TS de Fortaleza CD 17 o quedarán paralizadas durante 1 asalto. El daño secundario es parálisis durante 1 minuto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Regeneración (Ex): el fuego y el frío infligen daño normal a una plaga de flores terroríficas.

Habilidades: *una plaga de flores terroríficas gana un bonificador racial +10 a las pruebas de Escondarse en zonas boscosas.

LAS PLAGAS DE FLORES TERRORÍFICAS EN EBERRON

Las flores terroríficas son nativas del plano de Lamannia, el Bosque del crepúsculo y se encuentran en las junglas de Aerenal. Hace milenios, los hechiceros elfos que vivían en Xen'drik trajeron las primeras flores terroríficas a Eberron para utilizarlas contra sus amos gigantes. Las plagas de flores terroríficas continuaron haciendo estragos con los habitantes de las junglas de Xen'drik y Aerenal. Los elfos de Aerenal han sido acusados de haber trasplantado deliberadamente y liberado plagas de flores terroríficas sobre sus enemigos, siendo la más reciente sobre las tribus orcas de la Marca sombría.



Plaga de flores terroríficas

PLAGA DE MALEZA

Planta Colosal (extraplanaria)

Dado de golpe: 31d8+248 (387 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 60' (12 casillas)

CA: 21 (tamaño -8, natural +19), toque 2, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +23/+51

Ataque: golpetazo +27 c/c (2d8+18)

Ataque completo: golpetazo +27 c/c (2d8+18)

Frente/Alcance: 30'/30'

Ataques especiales: agarrar, enfermedad verde, pisotear
2d8+18

Cualidades especiales: insustancial, rasgos de planta, visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +25, Ref +10, Vol +10

Características: Fue 35, Des 10, Con 26, Int -,
Sab 11, Car 10

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: las Profundidades tarterianas de Cárceri (Cathrys)

Organización: solitario o revoltijo (2-4)

Valor de desafío: 17

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 32-62 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: -

Esta enorme bola de arbustos, que puede tener fácilmente el tamaño de un edificio, rueda hacia ti.

Estas monstruosas criaturas vegetales, similares a arbustos rodantes, se desplazan rodando a lo largo de las vastas llanuras escarlatas de Cathrys, la segunda capa de Cárceri. Una plaga de maleza suele tener 35' de anchura y pesan hasta 40 toneladas.

COMBATE

Una plaga de maleza sólo tiene un instinto: rodar sobre las cosas para aplastarlas y matarlas. Sin embargo, la criatura no es precisa sobre cómo completar su objetivo. Una vez que rueda sobre un obstáculo suele ignorarlo después. No es extraño para una plaga de maleza rodar a través de un campamento o una comunidad y continuar rodando simplemente.

Enfermedad verde (Sb): una plaga de maleza está rodeada constantemente por una nube de esporas en un radio de 30'. Las esporas actúan como un veneno inhalado (Fortaleza CD 33); daño inicial y secundario 2d6 Fue y 1d4 Con. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Agarrar (Ex): cualquier criatura pisoteada con éxito por una plaga de maleza puede ser recogida y llevada por la maleza. La plaga de maleza puede intentar inmediatamente comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, recoge a la víctima y la lleva con ella mientras se mueve.

De esta manera, una plaga de maleza puede recoger hasta 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Medianas, 128 Pequeñas o 512 Menudas.

Una criatura agarrada por una plaga de maleza se considera que está apesada.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 37 mitad. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

Insustancial (Ex): como una plaga de maleza está rodando constantemente y su anatomía está compuesta de una (relativamente) pequeña cantidad de materia vegetal y montones de espacios vacíos, es difícil saber dónde atacar a la criatura. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo o ataque a distancia con un arma perforante dirigida contra la plaga de maleza tiene un 20% de posibilidades de fallo. El golpe o el proyectil pasa a través del cuerpo de la criatura sin dañarla. Incluso un efecto de *visión verdadera* es inútil para determinar dónde y cuando golpear a la criatura.

LAS PLAGAS DE MALEZA EN EBERRON

En Eberron, las plagas de maleza no son extraplanarias (pierden su subtipo extraplanario). Por el contrario, son un peligro para aquellos lo suficientemente valientes, bobos o desesperados como para aventurarse en las tierras Enlutadas. Creadas para debilitar a las tropas por medio de su enfermedad verde, las plagas de maleza sirvieron como unidades de vanguardia en la Última guerra; ahora vagan al azar por la tierra desolada.

LAS PLAGAS DE MALEZA EN FAERÛN

En el escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS, las plagas de maleza recorren los Eriales de ruina y desesperación. Es raro, aunque no imposible, que esas criaturas encuentren un camino hacia otros planos.



Plaga de maleza

Ilustración de F. Irving

PLAGA DE
MALEZA

PLAGA DE ZANCUDOS

Sabandija Diminuta (plaga)

Dado de golpe: 9d8 (40 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 19 (Destreza +5, tamaño +4), toque 19, desprevenido 14

Ataque base/Pres: +6/-

Ataque: enjambre (2d6)

Ataque completo: enjambre (2d6)

Frente/Alcance: 10'/0'

Ataques especiales:

distracción, herir

Cualidades especiales:

caminar sobre las aguas, inmune al daño de las armas, rasgos de plaga, rasgos de sabandija, sentido de las ondas, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +8, Vol +3

Características: Fue 1, Des 20, Con 10, Int -, Sab 10, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +17*

Dotes: Iniciativa mejorada^A

Entorno: pantanos cálidos

Organización: solitario, flota (2-4 plagas) o flotilla (11-20 plagas)

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Una plaga de insectos del tamaño de escarabajos, armados con largas ventosas puntiagudas, se desliza hacia ti sobre la superficie del agua salobre.

Los zancudos son insectos depredadores cuya fisiología les permite "caminar" sobre la superficie del agua con la misma facilidad que sobre la tierra. Acosan a criaturas grandes, perforándolas con sus largos y peligrosos aguijones para consumir la sangre que gotea en el agua. A pesar de la naturaleza peligrosa de esta plaga, las razas humanoides a veces cazan plagas de zancudos, ya que fritos los consideran una delicia. Un zancudo individual mide 7" de largo y pesa 1/2 libra.

COMBATE

Como cualquier plaga, la plaga de zancudos rodea y ataca a cualquier criatura de sangre caliente que se encuentre. La plaga inflige 2d6 puntos de daño (más el daño de su aptitud de herir; ver a continuación) a cualquier criatura cuyo espacio ocupe al final de su movimiento.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva, que sea vulnerable al daño del ataque de enjambre infligido por la plaga de zancudos, y comience su turno con una plaga en su casilla está mareada durante 1 asalto; un TS de Fortaleza CD 14 niega este efecto. Incluso después de haber realizado con éxito la salvación, lanzar

o concentrarse en conjuros dentro del área requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Utilizar habilidades que requieran paciencia o concentración requiere una prueba de Concentración CD 20. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Herir (Ex): cualquier criatura viva dañada por una plaga de zancudos continua sangrando, perdiendo 1 punto de golpe cada asalto posterior. Heridas múltiples no ocasionan una pérdida acumulativa de sangre. La hemorragia puede detenerse con una prueba de Sanar CD 10 o la aplicación de un conjuro de curar o cualquier otro tipo de magia sanadora.

Caminar sobre las aguas (Ex): las plagas de zancudos se pueden mover por el agua con la misma facilidad que sobre la tierra. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *caminar sobre las aguas*, excepto que es una aptitud extraordinaria y que el zancudo toca el agua en lugar de flotar sobre ella. Una plaga de zancudos que este sumergida subirá a la superficie (igual que el efecto del conjuro), pero si es obligada a permanecer bajo el agua durante 5 o más asaltos, debe realizar una prueba de Fortaleza CD 15 cada asalto o perecer ahogada.

Sentido de las ondas (Ex): una plaga de zancudos se da cuenta de la presencia (y localiza) a cualquier criatura que se encuentre a menos de 30', siempre que este en la misma masa de agua que el zancudo.

Habilidades: los zancudos tienen un bonificador +4 a las pruebas de Avistar. *Los zancudos ganan un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse cuando se encuentran en pantanos o en terrenos húmedos.

LAS PLAGAS DE ZANCUDOS EN EBERRON

Las plagas de zancudos son una molestia mortal en el pantano Reptante (en la Marca sombría) y en la marisma Vil (en Droaam occidental). Docenas de plagas de zancudos rodean la fortaleza en ruinas situada en lo alto de Karthoon Tor, ubicada en la marisma Vil, atraídos por la presencia del señor de las sabandijas que tiene establecida allí su guarida (consulta el apartado de los 'Los señores de las sabandijas en Eberron', en este mismo libro, para obtener más información).

LAS PLAGAS DE ZANCUDOS EN FAERÛN

Las plagas de zancudos molestan a los viajeros que pasan a través del pantano de la Culebra, al este de Luzhkeq en Khessenta y aterrorizan con frecuencia a los habitantes del Gran pantano, al este de Cormyr. Plagas de zancudos ciegos albinos habitan el mar Sin luz y otros lagos y mares de la Infraoscuridad; estas plagas de la Infraoscuridad tienen vista ciega en lugar de visión en la oscuridad.



Plaga de zancudos

PLANTA DEL BOSQUE

Planta Mediana

Dado de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 20'

CA: 17 (natural +4, Destreza +1, escudo pesado de madera +2), toque 11, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +6/+9

Ataque: clava +9 c/c (1d6+3) o clava +7 a distancia (1d6+3)

Ataque completo: clava +9/+4 c/c (1d6+3) o clava +7 a distancia (1d6+3)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *deformar madera*

Cualidades especiales: caminar por los árboles, rasgos de planta, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +5, Vol +3

Características: Fue 17, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 8

Habilidades: Avistar +4, Equilibrio +5, Esconderse +7*, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +4, Tregar +9

Dotes: Alerta, Rastrear, Reflejos de combate^A, Sigiloso

Entorno: bosques templados

Organización: solitario o colonia (3-6)

Valor de desafío: 4

Tesoro: bienes estándar; objetos estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: por clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Esta extraña criatura con forma humanoide porta un gran escudo de madera y esgrime en la derecha una clava. Unos pequeños ojos negros brillantes te contemplan desde unas profundas oquedades de su clara. Su cuerpo está cubierto de corteza y protuberancias musculares. Un círculo de trozos de ramas corona su cabeza.



Planta del bosque

Las plantas del bosque son criaturas vegetales brutales y territoriales semejantes a los ent. Su cuerpo se parecen al de un hombre musculoso, compuesto por completo de madera recubierta de corteza. Sus manos terminan en dedos dudosos similares a ramas y sus pies son masas de raíces negras.

Una planta del bosque tiene el poder de entrar en los árboles igual que hacen las dríadas, pero también pueden utilizar esta aptitud para teleportarse de un árbol a otro. Esta similitud con la aptitud de las dríadas ha llevado algunos a pensar que las plantas del bosque son la versión masculina de la raza, pero son de hecho plantas y se reproducen por medio de semillas, al igual que lo hacen los ent.

Las plantas del bosque no pueden llevar consigo la mayoría de tesoros cuando se mueven de un árbol a otro; después de derrotar a un enemigo, suelen coger los objetos útiles y llevárselos a cierta distancia para esconderlos en un árbol hueco o bajo un tocón. Aunque son un poco lentas intelectualmente, las plantas del bosque tienen una memoria excelente para recordar sus escondrijos y regresar a ellos para recuperar armas mejores u objetos útiles cuando ven a intrusos.

Esos escondrijos suelen estar protegidos por gruesas puertas de madera que la planta del bosque abre y cierra con su actitud de *deformar madera*. Este poder permite a una planta del bosque retorcer la madera muerta y otros objetos de madera. Un bosque habitado por

una planta del bosque suele estar marcado por ejemplos frecuentes de sus anteriores usos de esta aptitud. Una planta del bosque mide unos 6' de altura y pesa 300 lb.

Las plantas del bosque hablan una forma rudimentaria de silvano.

COMBATE

Las plantas del bosque atacan a cualquier criatura que no sea nativa de sus bosques. Cargan contra sus enemigos desde cierta distancia, utilizando su aptitud de caminar por los árboles para cruzar rápidamente la distancia. Después de deformar las armas de madera de sus enemigos y de lanzar unos pocos golpes, las plantas del bosque huyen y vigilan para ver si sus enemigos se han marchado.

Deformar madera (St): una planta del bosque puede utilizar a voluntad un efecto de *deformar madera*, igual que el conjuro. Los objetos portados o esgrimidos pueden evitar este efecto con un TS de Voluntad CD 13 (pero si un TS tiene éxito, la planta del bosque simplemente puede volver a producir el efecto en el asalto siguiente). Nivel de lanzador 8°. La CD de la salvación se basa en la Sabiduría.

Caminar por los árboles (Sb): a voluntad, una planta del bosque puede entrar en un árbol vivo como acción gratuita y salir de él o

de otro árbol vivo que se encuentre a no más de 60' de distancia, continuando como si la distancia entre los árboles no hubiese sido cruzada. Una planta del bosque moviéndose de esta manera puede cargar o correr a través de los árboles siempre y cuando se mueva en línea recta. Los árboles de entrada y salida deben tener una circunferencia al menos igual que la planta del bosque y esta no puede llevar objetos que no sean vegetales u otras criaturas cuando camina por los árboles. Una planta del bosque puede salir de un árbol en cualquier dirección y desde cualquier parte del árbol que tenga una circunferencia suficiente.

Una planta del bosque puede permanecer dentro de un árbol viviente todo el tiempo que desee. Una planta del bosque dentro de un árbol percibe el mundo a su alrededor con normalidad y automáticamente sabe qué árboles a menos de 60' están

vivos y pueden aceptar su circunferencia. Si el árbol en el cual una planta del bosque se esconde es cortado, quemado o destruido de cualquier manera, la planta del bosque de su interior muere.

Esta aptitud es un efecto de teleportación.

Habilidades: las plantas del bosque tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Equilibrio y Esconderse. Una planta del bosque tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está apresurada o amenazada. *En las áreas boscosas, una planta del bosque gana un bonificador adicional +4 a las pruebas de Esconderse.

LAS PLANTAS DEL BOSQUE CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de una planta del bosque es la de explorador, pero la mayoría de las plantas del bosque líderes son druidas. La mayoría de las plantas del bosque exploradoras eligen a los elfos como enemigo predilecto debido a sus frecuentes encuentros con los elfos en los bosques.

LAS PLANTAS DEL BOSQUE EN EBERRON

Las plantas del bosque merodean por los antiguos bosques de los confines de Eldeen. Suelen merodear con frecuencia alrededor de los ent y establecen sus guaridas cerca de ruinas antiguas.

PUEBLO CAPRINO (IBIXIANO)

Humanoide monstruoso Mediano

Dado de golpe: 3d8+3 (16 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 15 (natural +2, cuero tachonado +3), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +3/+5

Ataque: gran hacha +6 c/c (1d12+3/×3) o cabezazo +5 c/c (1d6+2)

Ataque completo: gran hacha +6 c/c (1d12+3/×3) y cabezazo +0 c/c (1d6+2)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: –

Cualidades especiales: fervor de manada, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +2, Ref +3, Vol +2

Características: Fue 15, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 8, Car 10

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Intimidar +4

Dotes: Alerta, Soltura con un arma (gran hacha)

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario, pareja, escuadra (3-5) o manada (21-30 más 25% de no combatientes más 1 adepto, clérigo o hechicero de 3.º o 4.º nivel y 1 bárbaro de 4.º o 5.º nivel)

Valor de desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 4-6 DG (Mediano); 7-9 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +1

Esta criatura, una mezcla entre humano y cabra, tiene un torso peludo y sus piernas terminan en pezuñas.

Los caprinos son criaturas similares a carneros de constitución robusta y se parecen mucho a los sátiros. Al contrario que sus hedonistas y traviesos parientes fééricos, los caprinos están más orientados al aspecto físico y prefieren un estilo de vida bárbaro.

Los caprinos eligen a sus líderes mediante combate y el más fuerte y agresivo dirige la manada. Por ello, el liderazgo es transitorio y proclive al desafío. Tanto los machos como las hembras se imponen y ostentan esas posiciones de poder temporal.

Estas criaturas se llaman asimismo ibixianos y las razas que tratan con ellos regularmente les llaman de igual manera, pero coloquialmente han sido apodados como "caprinos".

Los ibixianos son más grandes que la mayoría de los humanos y casi todos los sátiros, llegando a medir entre 6 a 6 1/2' de altura y pesan unas 250 lb.

Los ibixianos hablan común y su propio idioma, el ibixiano.

COMBATE

Los ibixianos disfrutan con el combate cuerpo a cuerpo, con frecuencia comienzan una lucha simplemente por el placer de combatir.

Fervor de manada (Ex): a un ibixiano le encanta luchar con o junto a otros de su raza. De esta manera se incrementa el disfrute

de la lucha y añade ferocidad a sus ataques. Cuando un ibixiano se encuentra a menos de 30' de otro ibixiano, gana un bonificador de moral +2 al ataque y al daño y un bonificador de moral +4 a la salvación contra efectos de miedo.

Habilidades: el caprino tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Intimidar.

LOS CAPRINOS COMO PERSONAJES

Los personajes ibixianos poseen los siguientes rasgos raciales.

— Fuerza +4, Constitución +2, Inteligencia -2, Sabiduría -2.

— Tamaño Mediano.

— La velocidad táctica terrestre de un ibixiano son 30'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— DG raciales: un ibixiano comienza con tres niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 3d8 DG, un ataque base de +3 y una salvación base de Fort +1, Ref +3 y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un ibixiano le proporcionan unos puntos de habilidad igual a 6 × (2 + modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Avistar, Escuchar, Intimidar y Supervivencia. Posee un bonificador racial +4 las pruebas de Intimidar.

— Dotes raciales: los niveles de humanoide monstruoso de un ibixiano le otorgan dos dotes.

— Competencia con armas: un ibixiano posee competencia con la gran hacha y todas las armas simples.

— Bonificador de armadura natural +2.

— Armas naturales: cabezazo (1d6).

— Cualidades especiales (ver arriba): fervor de manada.

— Idiomas automáticos: ibixiano y común. Idiomas adicionales: élfico, gigante, gnomo, trago y silvano.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel +1.

LOS CAPRINOS EN EBERRON

Los asentamientos de caprinos suelen estar alejados de los lugares concurridos. La mayor concentración de ibixianos se puede encontrar en las estepas de hierba y en las colinas que rodean las montañas de las Cimas negras, en el norte de Breland y el sur de Aundair. Durante la Última guerra, Aundair utilizó unidades de infantería de ibixianos reclutados contra los ejércitos de Breland y Thrane. Después de comprobar en carne propia la efectividad de las tropas ibixianas, Breland hizo lo mismo. En la batalla conocida como el Enfrentamiento de los cuernos, los ibixianos de Aundair se enfrentaron a los de Breland en el campo de batalla. Después de una breve pero sangrienta escaramuza, los ibixianos de ambos bandos unieron sus fuerzas y se revolviaron contra los ejércitos de Aundair y Breland. Ambos ejércitos fueron rechazados, después de lo cual los ibixianos supervivientes se retiraron a las Cimas negras. Permanecen escondidos hasta el día de hoy, temiendo represalias por su traición.



Pueblo cabrío

QUELÍCERO

Sabandija Mediana

Dado de golpe: 12d8+12 (66 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 30'

CA: 19 (natural +5, Destreza +4), toque 14, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +9/+17

Ataque: garra +13 c/c (1d6+2)

Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d6+2) y mordisco +8 c/c (1d8+1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: absorción de sangre, agarrón mejorado

Cualidades especiales: imitación, inmunidad al sonido, olfato, rasgos de sabandija, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +9, Ref +8, Vol +5

Características: Fue 14, Des 19, Con 12, Int -, Sab 13, Car 12

Habilidades: Escuchar +9, Esconderse +12, Tregar +10

Dotes: Sutileza con un arma^A

Entorno: montañas cálidas

Organización: solitario o grupo (2-8)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 13-16 DG (Mediano); 17-36 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura parece una araña negra larga y delgada tan grande como un humano. Dos delgados brazos se extienden desde el pequeño cuerpo del insecto, terminando en garras de aspecto afilado. Un extraño par de gruesas antenas surge de lo alto de su cabeza como si fuese un tenedor bifurcado.



Quelíceros

El quelíceros es una criatura arácnida que reproduce cualquier sonido que escucha. Los quelíceros son un problema habitual en los pueblos y ciudades construidas en climas cálidos, donde las sabandijas suelen vivir en vecindarios poco salubres.

Un quelíceros puede recordar y reproducir cualquier sonido. No entiende el habla, pero puede reproducir muchos de los sonidos que la componen. La criatura prueba cada sonido que conoce, comprobando cual es mejor para atraer presas. A menudo, los sonidos más útiles son los gritos de la víctima anterior.

Desde sus madrigueras ocultas, seducen a sus víctimas hasta su perdición reproduciendo los sonidos que oyen. Los guerreros de nobles intenciones corren hacia la guarida del quelíceros para rescatar a un inocente, solamente para descubrir que es él quien necesita que lo rescaten. Una vez que alguien entra en el territorio de un quelíceros en busca del origen de los sonidos,

la criatura ataca, dejando el cuerpo drenado en otra parte de la ciudad. Las infestaciones se confunden a menudo con la obra de vampiros, pero el ajo y el agua bendita no funciona contra los quelíceros.

El quelíceros esta compuesto sobre todo por sus largas patas y sus brazos, midiendo 4' de alto y unos 5' de diámetro, aunque su cuerpo sólo tiene el tamaño de una mochila llena. No pesa más de 50 lb.

COMBATE

Los quelíceros siempre intentan emboscar a su objetivo, saltando desde las sombras mientras conducen a una criatura hacia su guarida. Como no pueden calibrar de verdad las posibilidades de éxito, siempre saltan para atacar incluso aunque entre en su guarida un grupo grande, lo que les conduce a huir si el combate se pone en su contra.

Absorción de sangre (Ex): un quelíceros puede absorber la sangre de una criatura viva realizando con éxito una prueba de presa. Si sujeta a su adversario, absorbe su sangre, infligiendo 1d4 puntos de daño a la Constitución cada asalto que realice con éxito una prueba de presa.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un quelíceros debe impactar con su ataque de garra. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa establece un agarre y puede intentar sujetar a la criatura en los asaltos subsiguientes.

Un quelíceros posee un bonificador racial +4 a las pruebas de presa y utiliza su modificador de Destreza en lugar de su modificador de Fuerza cuando realiza una presa.

Imitar (Ex): un quelíceros puede repetir cualquier sonido que escuche como una acción gratuita. Esta aptitud funciona de manera similar al conjuro *sonido fantasma* (Voluntad CD 17 incredulidad), excepto que el

sonido siempre esta centrado en el quelíceros. La táctica predilecta de la criatura es reproducir una voz débil o confusa, haciendo que la presa potencial se acerque más para escuchar mejor. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Habilidades: los quelíceros tienen un bonificador racial +8 a las pruebas de Esconderse y Escuchar. Un quelíceros también posee un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si esta apresurado o amenazado.

LOS QUELÍCEROS EN EBERRON

Los quelíceros merodean por los picos Aullantes, al norte de Zilargo, donde se alimentan de leones de montaña, humanoides y otros depredadores débiles. Sus enemigos naturales incluyen a las quimeras, las mantícoras y los dragos.

RAKSHASA, AK'CHAZAR

Ajeno Mediano (nativo)

Dado de golpe: 17d8+68 (144 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40' (8 casillas), VI 40' (regular)

CA: 28 (natural +13, Destreza +5), toque 15, desprevenido 23

Ataque base/Presa: +17/+19

Ataque: garra +19 c/c (1d4+2)

Ataque completo: 2 garras +19 c/c (1d4+2) y mordisco +15 c/c (1d6+1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros, ola de dolor, reprender muertos vivientes (+6, 2d6+26, 20.º)

Cualidades especiales: cambiar de forma, rasgos de ajeno, RC 31, RD 15/bueno y perforante, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +15, Vol +14

Características: Fue 15, Des 20, Con 18, Int 19, Sab 19, Car 22

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +24, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +24, Disfrazarse +16 (actuar +18), Engañar +30, Escapismo +25, Escondarse +20, Escuchar +24, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +20, Reunir información +16, Saber (arcano) +24, Saber (los Planos) +24, Supervivencia +4 (otros planos +6), Uso de cuerdas +5 (ataduras +7)

Dotes: Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Soltura con una escuela de magia (nigromancia)

Entorno: montañas templadas

Organización: solitario o séquito (1 más muerto viviente; ver a continuación)

Valor de desafío: 14

Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos doble

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Una figura alta y demacrada, con la cabeza de un tigre blanco, te mira furiosamente. Su cuerpo está cubierto con delicadas túnicas y sus manos con garras parecen dispuestas a echar mano velozmente de las numerosas bolsas de componentes de conjuros que se encuentran en su cintura.

Los rakshasa ak'chazar viajan por los planos buscando nuevas tierras a las que subyugar y nuevos acólitos muertos vivientes a los que esclavizar. Estos rakshasa son unos maestros en la magia nigromántica, aunque también son poderosos en otras escuelas de magia. Los rakshasa ak'chazar suelen trabajar en la sombra, manipulando acontecimientos para que se adecuen a sus oscuros caprichos y utilizan su red de espías, asesinos y muertos vivientes inteligentes para llevar a cabo sus infames planes.

Un rakshasa ak'chazar parece un humanoide con la cabeza de un tigre blanco. Una delgada capa de piel, de un fantasmagórico

color blanco, cubre el cuerpo de la criatura desde el cuello para abajo y sus manos tienen garras afiladas, parecidas a las de los felinos. Las palmas de sus manos se encuentran donde estaría el dorso de una mano normal. Un rakshasa ak'chazar mide alrededor de 6' de altura y pesa unas 175 lb.

Los rakshasa ak'chazar suelen asociarse con otros rakshasa, a menudo como líderes o manipuladores. Otros tipos de rakshasa valoran la inteligencia de un rakshasa ak'chazar, incluso aunque temen sus habilidades. No es raro que los rakshasa más débiles sigan los complejos planes de un rakshasa ak'chazar, incluso aunque prosigan con sus propias misiones personales. Todos los rakshasa suelen tener vidas solitarias, pero entre varios tipos de rakshasa alguna vez se comunican y coordinan.

Un rakshasa ak'chazar normalmente establece una base de poder en el lugar de una gran batalla, en un gran cementerio o en algún otro lugar donde pueda encontrar un gran número de cadáveres. Utiliza su poder sobre los muertos vivientes para crear varios seguidores muertos vivientes inteligentes. Más tarde, podría contactar con alguna organización local de los bajos fondos (casi siempre a través de intermediarios) o incluso corromper a algún político sediento de poder. Jugará con esos

líderes, ofreciéndoles consejo, poder o riquezas mientras aprende sus hábitos y sus características. Entonces, el rakshasa ak'chazar utiliza su aptitud mágica de *trasmigración* para reemplazar durante un tiempo a uno de esos líderes, utilizando el cuerpo secuestrado para reforzar su influencia en la región.

Los rakshasa ak'chazar hablan común, infernal e infracomún.

COMBATE

En combate, un rakshasa ak'chazar evita las situaciones de combate cerrado siempre que puede. Son pragmáticos y cautos, no sienten la necesidad de infligir personalmente un golpe mortal y confían en sus acólitos o en sus conjuros para realizar esas tareas. Estos rakshasa ak'chazar se preocupan de aprender los puntos fuertes y débiles de sus enemigos y utilizan su magia de manera acorde a estos conocimientos.

Cambio de forma (Sb): un rakshasa ak'chazar puede asumir cualquier forma humanoide, o revertir a su propia forma, como una acción estándar. En forma humanoide, un rakshasa ak'chazar pierde sus ataques de garra y mordisco (aunque en este caso suele equiparse con armas y armaduras).

Un rakshasa ak'chazar normalmente permanece en una forma hasta que elige asumir una nueva. Un cambio de forma no puede ser disipado, pero revierte a su forma natural cuando muere. Un conjuro de *visión verdadera* revela la forma natural de un rakshasa ak'chazar.

Ola de dolor (Sb): tres veces al día, durante 1 asalto por cada DG que posea, un rakshasa ak'chazar puede emitir un aura de energía negativa como acción gratuita. Cada criatura que



Rakshasa Ak'chazar

se encuentre a menos de 20' de un rakshasa ak'chazar cuando esté activa esta actitud, queda bajo el efecto de un conjuro de *infligir heridas moderadas* (nivel de lanzador 20.º) y además queda estremecida durante 1d6+1 asaltos. Las criaturas dentro del área pueden realizar un TS de Voluntad CD 24 para sufrir solamente la mitad del daño (y para ignorar el efecto de estremecimiento). La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Reprender muertos vivientes (Sb): un rakshasa ak'chazar puede reprender y comandar muertos vivientes como si fuese un clérigo de 20.º nivel. Un rakshasa ak'chazar puede realizar hasta nueve intentos de reprender al día.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *reanimar a los muertos*; 2/día: *controlar muertos vivientes* (CD 23), *crear muertos vivientes*; 1/día: *atrapar el alma* (CD 24), *crear muertos vivientes mayores*, *transmigración* (CD 21). Nivel de lanzador 20.º.

Conjuros: un rakshasa ak'chazar lanza conjuros como un hechicero de 12.º nivel. Prefiere los conjuros de las escuelas de nigromancia y encantamiento.

Conjuros de hechicero preparados habitualmente (6/8/8/7/7/6/4): 0: *abrir/cerrar, atontar* (CD 17), *detectar magia, leer magia, mano de mago, perturbar muertos vivientes* (+22 toque a distancia), *prestidigitación, rayo de escarcha* (+22 toque a distancia), *toque de fatiga* (+19 toque cuerpo a cuerpo, CD 17); 1.º: *armadura de mago, hechizar persona* (CD 18), *toque gélido* (+19 toque cuerpo a cuerpo, CD 18), *proyector mágico, rayo de debilitamiento* (+22 toque a distancia); 2.º: *atontar monstruo* (CD 19), *ceguera/sordera* (CD 19), *falsa vida, imagen múltiple, toque de idiotez* (+19 toque cuerpo a cuerpo); 3.º: *detener muertos vivientes* (CD 20), *rayo relampagueante* (CD 19), *rayo de agotamiento* (+22 toque a distancia, CD 20), *sugestión* (CD 20); 4.º: *confusión* (CD 21), *enervación* (+22 toque a distancia), *hechizar monstruo* (CD 21); 5.º: *dominar persona* (CD 22), *teleportar*; 6.º: *desintegrar* (+22 toque a distancia, CD 22).

Habilidades: los rakshasa ak'chazar tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar, Diplomacia e Intimidar.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Los rakshasa ak'chazar casi nunca viajan solos. Normalmente están acompañados por varias criaturas muertas vivientes creadas mediante *reanimar a los muertos*, *crear muertos vivientes* y *crear muertos vivientes mayores* (consulta la barra inferior). Un rakshasa ak'chazar es un gran mentiroso y embaucador, por lo que debería saber bastante acerca de sus oponentes antes de que comience un combate. La criatura utiliza su aptitud de reprender muertos vivientes para mantener a sus sirvientes sin inteligencia bajo control y suele realizar tratos con los muertos vivientes inteligentes que crea para que le sirvan a cambio de poder u otras consideraciones menos apetecibles.

Una vez que el combate ha comenzado, un rakshasa ak'chazar deja que sus seguidores muertos vivientes hagan el trabajo sucio del combate mientras él se concentra en tratar con cualquier ata-

cante a distancia. Suele atacar escondido y cuando descubren su escondite suele tomarse tiempo para encontrar un nuevo escondrijo antes de reanudar su ataque. En combate, los conjuros de un rakshasa ak'chazar son su mejor arma y la criatura es consciente de sus limitaciones en combate cuerpo a cuerpo.

Un rakshasa ak'chazar siempre tiene cuidado de guardar un conjuro de *teleportar* (técnicamente, la casilla de conjuro de 5.º nivel necesaria para lanzar este conjuro) en reserva por si necesita huir rápidamente.

Antes del combate: armadura de mago; imagen múltiple.

Asalto 1: *atrapar el alma* sobre un oponente que piense tenga un TS de Voluntad bajo.

Asalto 2: *desintegrar* sobre un lanzador de conjuros enemigo, o *dominar persona* sobre otro objetivo con TS de Voluntad bajo, dirigiendo a este individuo para que ataque a cualquiera de sus compañeros.

Asalto 3: utiliza conjuros ofensivos, concentrándose en mantener al menos algunos cuerpos intactos para experimentos posteriores en la creación de nuevos muertos vivientes.

Asalto 4: repite los conjuros ofensivos o usa *transmigración* sobre un objetivo con un TS de Voluntad bajo. Cuando utiliza *transmigración* en combate de esta manera, un rakshasa ak'chazar suele dejar una orden permanente a uno de sus lugartenientes muertos vivientes para que destruya la gema que alberga el alma del oponente tan pronto como el conjuro tenga éxito.

Asalto 5: continua con los conjuros ofensivos, usando *enervación* para eliminar a los oponentes de nivel alto o preparando ataques de *proyector mágico* para incordiar a los lanzadores de conjuros enemigos.

LOS RAKSHASA AK'CHAZAR EN EBERRON

Muchos de los Señores del polvo son en realidad rakshasa ak'chazar. Se recluyen en fortalezas olvidadas bajo los yermos Demoníacos, aunque algunos han establecido sus guaridas cerca del corazón de la civilización en Khorvaire. Al menos un rakshasa ak'chazar actúa desde el interior del Gran risco, en Droaam central, prestando sus servicios y sus acólitos muertos vivientes a las hijas de Sora Kell a cambio de favores especiales demasiado horribles para nombrarlos.

LOS RAKSHASA AK'CHAZAR EN FAERÛN

Los rakshasa ak'chazar suelen establecer sus guaridas en lugares donde las guerras, el hambre y las plagas les proporcionan acceso total a una gran cantidad de cadáveres que utilizan para sus experimentos nigrománticos. La mayoría procuran pasar inadvertidos; sin embargo, se cree que un par de rakshasa ak'chazar actúan en la ciudad de Úntalas, ocupada actualmente por el ejército mulhollandino. También tienen operativos provocando malestar en las ciudades khessentanas de Cimbar, Luzhkeq y Surenar.

EJEMPLO DE SÉQUITO AK'CHAZAR

La mayoría de los rakshasa ak'chazar viajan con un séquito de muertos vivientes. Puedes crear tu propio conjunto de muertos vivientes (hasta 20 DG) o puedes tirar o elegir entre los propuestos en la siguiente tabla. El NE para cualquier encuentro con uno de estos séquitos es 15 (el mismo que encontrarse con un rakshasa ak'chazar solo).

d%	Séquito
01-10	10 zombis humanos plebeyos
11-20	6 necrófagos y 2 necrarios
21-35	5 sombras y 1 incorpóreo
36-50	4 incorporales
51-65	3 zombis trogloditas y 1 momia
66-80	2 esqueletos etin
81-90	1 esqueleto troll y 1 mohrg
91-100	1 ogro zombi y 1 devorador

RAKSHASA, NAZTHARUNE

Ajeno Mediano (nativo)

Dado de golpe: 11d8+44 (93 pg)

Iniciativa: +9

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 24 (natural +5, Destreza +5, camisote de mallas de mithril +4), toque 15, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +11/+13

Ataque: espada corta +17 c/c (1d6+2/19-20); o garra +16 c/c (1d4+2); o arco corto compuesto (bonificador Fue +2) +16 a distancia (1d6+2/x3)

Ataque completo: espada corta +15/+10/+5 c/c (1d6+2/19-20) y espada corta +15 c/c (1d6+1/19-20); o 2 garras +16 c/c (1d4+2); o arco corto compuesto (bonificador Fue +2) +16/+11/+6 a distancia (1d6+2/x3)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: ataque furtivo +6d6, detectar pensamientos

Cualidades especiales: cambiar de forma, esconderse a plena vista, esquiva asombrosa mejorada, esquiva asombrosa, evasión mejorada, evasión, rasgos de ajeno, RC 21, RD 17/ buena y perforante, salto sombrío, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +11, Ref +12, Vol +7

Características: Fue 14, Des 20, Con 18, Int 15, Sab 11, Car 15

Habilidades: Avistar +14, Buscar +16, Diplomacia +4, Disfrazarse +20* (actuar +22*), Engañar +20*, Equilibrio +21, Escapismo +19, Esconderse +19, Escuchar +14, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +19, Píruetas +19, Saltar +8, Supervivencia +0 (seguir rastros +2), Uso de cuerdas +5 (ataaduras +7)

Dotes: Iniciativa mejorada, Luchar con dos armas, Sutileza con un arma, Soltura con un arma (espada corta)

Entorno: pantanos cálidos

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar más camisote de mallas de mithril

Alineamiento: siempre legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Este ser está embutido en unas ropas oscuras. Su cuerpo parece casi enteramente humano, excepto por una lujosa capa negra de piel y su cabeza de tigre, también de color negro.

Aunque algunos tienen la teoría de que los rakshasa son la misma encarnación del mal, aquellos que han sobrevivido a un encuentro con un letal rakshasa naztharune saben que es un hecho. Igual que otros rakshasa, las palmas de las manos de los naztharune se encuentran donde debería estar el dorso de la mano en los humanos. Aunque este rasgo físico no resta des-

treza manual a la criatura, hace que el rakshasa tenga un aspecto muy inquietante para aquellos que no estén familiarizados con la misma.

Los rakshasa naztharune, al igual que la mayoría de los rakshasa, suelen ser criaturas solitarias pero trabajarán con otros rakshasa cuando sea necesario e incluso formarán parejas con otros rakshasa naztharune de manera continua. A veces trabajan como infiltrados y espías para los rakshasa ak'chazar y a veces se alquilan como mercenarios y asesinos para otras criaturas. Los rakshasa naztharune sienten un desprecio total por todas las criaturas excepto por otros rakshasa, pero pueden ignorar este sentimiento cuando los beneficios lo exigen. Al contrario que la mayoría de sus parientes rakshasa, los rakshasa naztharune no sienten tanto la necesidad de ser "el jefe" en cada operación. Son mucho más mercenarios en sus deseos y necesidades.

Un rakshasa naztharune tiene la misma altura y peso que un elfo (5' de alto, 100 lb.).

Los rakshasa naztharune hablan común, infernal e infra-común.

COMBATE

Al contrario que sus primos lanzadores de conjuros, un rakshasa naztharune disfruta acechando a un objetivo y matándolo en combate cuerpo a cuerpo. Cuando es posible, utiliza aliados para distraer a los oponentes y maniobras donde pueda flanquearlos.

Detectar pensamientos (Sb): un rakshasa naztharune puede utilizar constantemente detectar pensamientos, igual que el conjuro del mismo nombre (nivel de lanzador 18; Voluntad CD17). Puede activar o desactivar esta aptitud como acción gratuita. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Cambiar de forma (Sb): un rakshasa naztharune puede asumir cualquier forma humanoide, o revertir a la suya propia, como una acción estándar. En forma humanoide, un rakshasa naztharune pierde su ataque de garra (aunque normalmente utiliza armas y armaduras). Un rakshasa naztharune suelen permanecer con una forma hasta que elige asumir una nueva. Un cambio de forma no se puede disipar, pero un rakshasa naztharune regresa a su forma natural cuando muere. Un conjuro de *visión verdadera* revela su forma natural.

Evasión (Ex): si un rakshasa naztharune queda expuesto a cualquier efecto que normalmente permitiría un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufren daño alguno si realiza con éxito un TS de Reflejos.

Esconderse a plena vista (Sb): un rakshasa naztharune puede utilizar su habilidad de Esconderse incluso mientras está siendo observado. Siempre y cuando se encuentre a menos de 10' de algún tipo de sombra, un rakshasa naztharune será capaz de ocultarse en el campo abierto sin necesidad de que haya algo tras lo que esconderse, aunque no podrá hacerlo en su propia sombra.



Rakshasa naztharune

Evasión mejorada (Ex): esta aptitud funciona igual que la evasión, excepto que mientras el rakshasa naztharune sigue sin sufrir daños al realizar con éxito un TS contra ataques como el arma de aliento de un dragón o una *bola de fuego*, a partir de ahora solo sufrirá la mitad de daño cuando falle las tiradas.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): un rakshasa naztharune no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de al menos 15.º nivel.

Salto sombrío (Sb): un rakshasa naztharune tiene la capacidad de viajar entre las sombras como si utilizara un conjuro *puerta dimensional*.

La limitación consiste en que el transporte mágico debe comenzar y terminar en una zonas que contenga al menos algún tipo de sombra. Un naztharune puede saltar hasta 20' cada día de esta manera; puede ser un solo salto de 20' o dos saltos de 10' cada uno.

Ataque furtivo (Ex): si un naztharune coge a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, puede apuntar a un punto vital para infligir mayor daño. Básicamente, el ataque del naztharune infligirá daño adicional siempre que su víctima no pueda beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no bonificador en esa característica) o pueda ser flanqueada por el naztharune. Esta habilidad es equivalente a la de un pícaro de un nivel igual al de la criatura. Este daño adicional no se multiplica cuando el naztharune logra propinar un golpe crítico con un ataque furtivo.

Esquiva asombrosa (Ex): un naztharune puede reaccionar al peligro incluso antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente hacerlo. Conserva su bonificador de Destreza a su CA incluso cuando es cogido desprevenido.

Habilidades: un rakshasa naztharune posee un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar y Disfrazarse.

*Cuando utiliza cambio de forma, un rakshasa naztharune gana un bonificador por circunstancia +10 a las pruebas de Disfrazarse. Si está leyendo la mente de un oponente, su bonificador por circunstancia en Disfrazarse y Engañar se incrementa en otro +4 adicional.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un rakshasa naztharune suele atacar emboscado. Los rakshasa naztharune a veces trabajan en pareja para maximizar sus oportunidades de flanqueo y ataque furtivo. Evitan luchar contra constructos, muertos vivientes y otras criaturas contra las que no puedan utilizar sus ataques furtivos.

Antes del combate: esconderse y *detectar pensamientos* para vigilar la aproximación de sus víctimas.

Asalto 1: saltar de las sombras, atacar una criatura viva con una espada corta y realizar daño por ataque furtivo.

Asalto 2: moverse y esconderse de nuevo. Si no puede esconderse (debido un conjuro *luz del día* u otra razón), ataque completo.

Asalto 3: moverse y esconderse de nuevo. Si no puede esconderse (debido un conjuro *luz del día* u otra razón), ataque completo. Si está moderadamente herido, realiza un salto sombrío hasta ponerse a salvo y huir. Repetir asalto 3 hasta que el combate termine.

LOS RAKSHASA NAZTHARUNE COMO PERSONAJES

Los personajes rakshasa naztharune poseen los siguientes rasgos raciales.

— Fuerza +4, Destreza +10, Constitución +8, Inteligencia +4, Carisma +4.

— Tamaño Mediano.

— Un rakshasa naztharune tiene una velocidad táctica terrestre de 40'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Dados de golpe raciales: un rakshasa naztharune comienza con 11 niveles de ajeno, lo que le proporciona 11d8 DG, un ataque base +11 y una salvación base de Fort +7, Ref +7 y Vol +7.

— Habilidades raciales: los niveles de ajeno de un rakshasa naztharune le proporcionan unos puntos de habilidad igual a 14 × (8 + modificador de Int). Sus habilidades clásicas son Avistar, Buscar, Disfrazarse, Engañar, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Piruetas. Un Naztharune tiene un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar y Disfrazarse, además de poder ganar bonificadores adicional es utilizando cambio de forma (+10 a las pruebas de Disfrazarse) y detectar pensamientos (+4 a las pruebas de Disfrazarse y engañar).

— Dotes raciales: un naztharune tiene 4 dotes debido a sus niveles de ajeno.

— Armadura natural +5.

— Armas naturales: 2 garras (1d4).

— Detectar pensamientos (Sb): la CD es 15 + modificador de Característica del personaje.

— Cualidades especiales (ver arriba): cambiar de forma, esconderse a plena vista, esquiva asombrosa mejorada, esquiva asombrosa, evasión mejorada, evasión, rasgos de ajeno, RC 21 + niveles de clase, RD 15/buena y perforante, salto sombrío, visión en la oscuridad 60'.

— Idiomas automáticos: común, infernal. Idiomas adicionales: silvano, infracomún.

— Clase predilecta: pícaro. Los naztharune también se cualifican automáticamente para la clase de prestigio asesino.

— Ajuste de nivel +5.

LOS RAKSHASA NAZTHARUNE EN EBERRON

Los rakshasa naztharune son leales servidores de los grandes rajás rakshasa aprisionados en Khyber bajo los yermos Demoníacos. Trabajan para expandir el mal de sus amos, eliminando amenazas a los Señores del polvo y espionando a sus enemigos desde las sombras. Los rakshasa naztharune suelen trabajar en parejas y tienen contactos y seguidores esparcidos por todo Khorvaire, la mayoría de ellos miembros de medio y alto rango de los gremios de ladrones.

LOS RAKSHASA NAZTHARUNE EN FAERÛN

La mayoría de los rakshasa naztharune sirven a los rakshasa ak'chazar como espías y asesinos. Una pareja de ak'chazar que está operando bajo Unzher ha enviado agentes naztharune para que fomenten revueltas en la vecina Khessenta, sobre todas las ciudades de Cimbar, Luthceq y Surenar. Estos rakshasa naztharune han comprometido a varios gremios locales y han eliminado a políticos y mercaderes través en un intento de convertir el odio de las ciudades de Khessenta en una guerra declarada entre ellas. Los rakshasa naztharune también pueden ser encontrados en ciudades tan occidentales como Aguas profundas y puerto Cálím, en algunos casos actuando en su propio interés.

RECOLECTOR DE CADÁVERES

Constructo Grande

Dado de golpe: 17d10+30 (123 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 29 (natural +20, tamaño -1), toque 9, desprevenido 29

Ataque base/Presa: +12/+26

Ataque: golpetazo +22 c/c (4d8+10)

Ataque completo: 2 golpetazos +22 c/c (4d8+10)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, arma de aliento, empalar, pisotear 4d8+15

Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +8

Características: Fue 31, Des 10, Con -, Int 5, Sab 16, Car 14

Habilidades: Avistar +15, Escuchar +15

Dotes: Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)

Entorno: llanuras cálidas

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal neutral

Avance: 18-34 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta enorme criatura jorobada, construida de piedra y metal se avecina sobre ti. Sus largos brazos cubiertos con placas pesadas casi se arrastran por el suelo y sus grandes hombros enmarcan una cabeza plana y rectangular, pero su espalda es lo que llama tu atención. Púas de varios tamaños, todas dentadas y cubiertas de sangre seca y jirones de carne, surgen de las placas metálicas de su espalda. Unos pocos cuerpos permanecen empalados en las púas, con sus bocas abiertas en un silencioso y eterno grito de terror.

Los recolectores de cadáveres fueron construidos originalmente con el propósito exacto que su nombre implica. Aquellos que tenían un interés en recolectar muertos habían desarrollado estos constructos para traer de regreso los cuerpos de los campos de batalla. Los cadáveres recolectados de esta forma a

menudo eran usados por los generales para obtener información sobre las fuerzas enemigas, así como ayudar en la investigación mágica o médica.

Sin embargo, era más frecuente que los recolectores de cadáveres fueran enviados para recoger cuerpos para la creación de muertos vivientes. Esta actividad después de una batalla acababa habitualmente en represalias de uno u otro bando, ya que pocos ejércitos desean ver a sus muertos regresar para caminar por la tierra como muertos vivientes.

En tiempos de paz, los recolectores de cadáveres suelen estar parados, encontrando lugares apartados cerca del sitio de su última gran batalla donde esperar a un nuevo amo que les dé órdenes. Otros encuentran empleo realizando su espeluznante tarea para amos a quienes no importa dónde se recolectan los cadáveres. Aún así, otros han encontrado, a través de una lógica, que pueden encontrar maneras de comenzar un conflicto para que vuelva a haber cuerpos disponibles y puedan continuar con su labor una vez más. Algunos simplemente han cesado de funcionar correctamente. Sin un propósito, son incapaces de distinguir entre los cuerpos de los vivos y los muertos, y recolectan ambos indiscriminadamente.

Un recolector de cadáveres, incluso encorvado por su joroba, mide unos 12' de alto y pesa unas 4.000 lb. Aunque no lo hablan, entienden un idioma, habitualmente común, conocido por su creador.

COMBATE

Un recolector de cadáveres suele comenzar el combate con su arma de aliento, a continuación apresaa cualquier oponente paralizado y lo empala contra sus púas para que muera antes de encararse a otros adversarios. Si los enemigos son resistentes a su arma de aliento, no vacila en agarrar y empalar a cualquier enemigo al que pueda alcanzar.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez cada 1d4 asaltos, gas paralizante, Reflejos CD 18 niega. Duración: 1 minuto o hasta que la criatura paralizada sufra daño letal. La CD del TS se basa en la Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un recolector de cadáveres debe impactar con un ataque de golpetazo. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede intentar empalar en el siguiente asalto.

Empalar (Ex): si el recolector de cadáveres ha conseguido con éxito una prueba de presa contra un oponente Mediano o más pequeño, puede intentar empalar a la criatura en las púas de su espalda realizando



Recolector de cadáveres

la criatura en las púas de su espalda realizando

con éxito una prueba de presa. Esto es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. Si el recolector de cadáveres empala con éxito a una criatura, esta sufre 4d8+15 puntos de daño y se considera que esta sujeta. Cada asalto la criatura sufre 2d8 puntos de daño debido a que el movimiento del recolector de cadáveres causa daño adicional a la criatura empalada. La criatura no puede liberarse a menos que supere una prueba de Fuerza CD 28. Un éxito indica que la criatura se libera de la púa pero sufre 2d8 puntos de daño en el proceso. El fallo significa que la criatura sufre 4d8 puntos de daño y continúa sujeta a la púa. Un aliado puede intentar liberar a una criatura empalada con una prueba de Fuerza CD 20.

Una vez que un recolector de cadáveres tiene a una criatura o criaturas empaladas sobre las púas de su espalda, ya no se considera que esté en una presa y puede atacar a otros oponentes sin penalización. No puede utilizar su ataque de golpetazo contra oponentes empalados. Las criaturas que se liberan de un recolector de cadáveres se convierten en su objetivo más inmediato y urgente. Normalmente persigue a esas criaturas exclusivamente, si tiene alguna probabilidad de capturarlas y empalarlas de nuevo.

Las púas de la espalda de un recolector de cadáveres pueden sujetar hasta cuatro criaturas de tamaño Mediano, 16 criaturas Pequeñas o 64 Diminutas. Las criaturas de tamaño menor a Diminutas son demasiado pequeñas para ser empaladas sobre las púas de la espalda del recolector de cadáveres, aunque el recolector todavía puede infligir 4d8+15 puntos de daño a esos oponentes aplastándolos contra las púas de su espalda mediante una prueba de presa que tenga éxito una vez que los tenga apretados.

Inmunidad a la magia (Ex): al igual que los gólem, los recolectores de cadáveres son especialmente resistentes a la magia. Sin embargo, esta resistencia adopta una forma ligeramente distinta en el recolector de cadáveres.

Un recolector de cadáveres es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortiliga que permita RC. Además, los conjuros de 3.^{er} nivel o menores que tengan como objetivo al recolector de cadáveres rebotan de vuelta contra su lanzador, como si el recolector estuviese bajo los efectos de un efecto imbatible de *retorno de conjuros*. Este efecto no puede ser dispersado o anulado, excepto contra conjuros que causen daño eléctrico (ver abajo). Los conjuros que causen daño de herrumbre o alteren la piedra penetran la inmunidad a la magia. Otros conjuros y efectos funcionan de manera distinta contra la criatura, como se describe a continuación.

Un ataque mágico que cause daño sónico ralentiza a un recolector de cadáveres (como el conjuro *ralentizar*) durante 3 asaltos, sin TS posible. Los conjuros sónicos de 3.^{er} nivel o menores son absorbidos por el recolector y no son devueltos a su lanzador.

Un ataque mágico que cause daño eléctrico se absorbe en lugar de rebotar. Un ataque de este tipo anula cualquier efecto de *ralentizar* sobre el recolector y cura 1d6 puntos de daño por cada 6 puntos de daño que hubiese infligido el ataque. Si la cantidad de daño curado hace que el recolector de cadáveres exceda sus puntos de golpe normales, gana cualquier exceso como puntos de golpe temporales.

Un recolector de cadáveres es afectado por ataques de herrumbre. Además, los ataques mágicos que alteren la naturaleza de la

piedra, como *transmutar roca en barro*, le infligen 1d6 puntos de daño por nivel del conjuro.

RECOLECTOR DE CADÁVERES MAYOR

Constructo Enorme

Dado de golpe: 35d10+40 (232 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 30 (natural +23, Destreza -1, tamaño -1), toque 7, desprevenido 30

Ataque base/Presa: +26/+48

Ataque: golpetazo +39 c/c (6d8+14)

Ataque completo: 2 golpetazos +39 c/c (6d8+14)

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: agarrón mejorado, arma de aliento, empalar, pisotear 6d8+21

Cualidades especiales: inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantita, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +13, Ref +12, Vol +14

Características: Fue 39, Des 8, Con -, Int 5, Sab 16, Car 14

Habilidades: Avistar +24, Escuchar +24

Dotes: Alerta, Arrollar mejorado, Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (golpetazo)

Entorno: llanuras cálidas

Organización: solitario, pareja o escuadra (3-5)

Valor de desafío: 17

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal neutral

Avance: 36-60 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

El recolector de cadáveres mayor, un impresionante constructo fabricado de manera más sólida que el recolector de cadáveres habitual, mide unos 30' de alto y pesa unas 15 toneladas.

Combate

Además de las tácticas afines a todos los recolectores de cadáveres, un recolector de cadáveres mayor también puede decidir embestir, arrollar y pisotear a sus oponentes para separarlos y pulverizarlos.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez cada 1d4 asaltos, gas paralizante, Reflejos CD 27 niega. La CD del TS se basa en la Constitución.

Pisotear (Ex): Reflejos mitad CD 41. La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

LOS RECOLECTORES DE CADÁVERES EN EBERRON

Los recolectores de cadáveres se encuentran por todas las tierras Enlutadas, recorriendo lentamente todos los campos de batalla.

REJKAR

Ajeno Grande (frío)

Dado de golpe: 5d8+15 (37 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 17 (natural +8, tamaño -1, Destreza +0), toque 9, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +5/+12

Ataque: cornada +7 c/c (1d8+4 o Carga poderosa 1d8+4 más 2d6)

Ataque completo: cornada +7 c/c (1d8+4)

Frente/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, mirada gélida

Cualidades especiales: *festín de los héroes*, inmunidad al frío, rasgos de ajeno, RD 5/magia, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +4, Vol +6

Características: Fue 17, Des 10, Con 16, Int 20, Sab 15, Car 15

Habilidades: Artesanía (armero) +13, Artesanía

(carpintería) +13, Artesanía (fabricación de armaduras) +13, Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Buscar +15, Concentración +11, Diplomacia +14, Disfrazarse +2 (actuar +4), Engañar +10, Escondarse +4, Escuchar +10, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +2 (seguidos rastros +4)

Dotes: Carga poderosa^A, Pericia en combate, Soltura con una actitud (mirada gélida)

Entorno: los Nueve infiernos de Baator (Cania)

Organización: solitario, pareja o rebaño (3-12)

Valor de desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: 6-15 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +6

Este venado fuerte y poderoso está cubierto con una gruesa piel blanca. Unos cuernos negros torcidos surgen de su cabeza, curvándose hacia atrás.

Los rejkar son una raza de criaturas que se parecen a un caribú o a un venado, pero que pueden dejar congelada a una víctima con una simple mirada. Oriundos de Baator, los rejkar tenían originariamente su hogar en la gélida capa de Cania, pero no son diablos. Estas criaturas odian a los baatezu y a su raza, y muchos se han abierto camino hasta las regiones árticas de otros planos para hacerse con nuevos territorios y poder. Sueñan con convertir algún día esas conquistas en una base de poder desde la que podrán conquistar toda Cania.

Normalmente, los rejkar parecen ser los líderes de alguna civilización ártica, prometiendo utilizar sus poderes mágicos para el beneficio de la tribu. Crean comida para los hambrientos, ayudan en el trabajo artesano e incluso comparten visiones de acontecimientos futuros. Con el tiempo, el líder se vuelve dependiente del "caribú místico" para que le ayude y el rejkar

controla a toda la tribu a través de su líder. En poco tiempo, la tribu utiliza armas fabricadas por los rejkar para atacar a sus vecinos y así cada vez más mortales caen bajo el control del monstruo.

Un rejkar mide casi 8' de largo y se alza 6' de altura hasta los hombros. Pesa aproximadamente 2.000 lb.

Los rejkar hablan abisal, común, enano, gigante, trasgo e infernal.

COMBATE

Cuando se enfrentan con enemigos más peligrosos que el típico miembro de una tribu, un rejkar ordena a cualquier seguidor que tenga bajo su control que ataque, inflamando su ansia de batalla mediante la magia. Cuando un rejkar debe luchar, utiliza su mirada para anular a todos los enemigos que sea posible antes de cargar contra el más fuerte con su poderosa cornada.

Las armas naturales de un rejkar se consideran mágicas a efectos de superar la RD.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *desesperación aplastante* (CD 16), *elaborar, rabia*; 3/día: *imagen mayor* (CD 15); 1/semana: *augurio*. Nivel de lanzador 5°.

Mirada gélida (Su): los rejkar tienen un peligroso ataque de mirada, que tiene un alcance de 30'. Cualquier criatura afectada por la mirada queda congelada en el sitio, completamente inmóvil dentro de una capa de cristales de hielo formada sobre su cuerpo (Fortaleza CD 16 niega). Cada asalto después de ser congelada, la criatura puede intentar un nuevo TS para terminar con el efecto. Una criatura que tenga éxito en su TS es inmune a la mirada gélida de ese rejkar en particular durante 24 horas.

Las criaturas con resistencia o inmunidad al frío no son afectadas por la mirada gélida. El calor puede derretir los cristales de hielo; si se infligen 5 o más puntos de daño por fuego a la criatura congelada,

el efecto acaba. Un rejkar puede activar o desactivar su ataque de mirada como acción gratuita durante su turno. La CD de la salvación se basa en el Carisma a que incluye un bonificador +2 por la dote Soltura con una aptitud.

Festín de los héroes (St): una vez por semana, tres rejkar trabajando juntos pueden crear un *festín de los héroes* (nivel de lanzador 11°). Las criaturas normalmente utilizan esta recompensa como un incentivo para sus peones.

Habilidades: un rejkar tiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Averiguar intenciones

LOS REJKAR EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los rejkar provienen del plano gélido de Risia. Rebaños de rejkar habitan el Yermohelado, aunque a veces se encuentra a algún rejkar solitario en la helada tundra al noreste de Khorvaire.



TSAI 2004

Rejkar

REPLICANTE ESPÍA REPLICANTE

Este peculiar humanoide tiene una piel de color gris pálido, el pelo delgado y los ojos vacíos y blancos. Ves los atisbos de una nariz y una boca, pero su rostro tiene una expresión afligida. Sus miembros son delgados y largos, algo desproporcionados, aunque se mueve de manera grácil.

Los replicantes son cambiaformas sutiles capaces de disfrazar su apariencia. Evolucionaron a partir de la unión de doppelgänger y humanos, convirtiéndose finalmente en una raza aparte distinta de su árbol ancestral. Los replicantes no poseen toda la habilidad de cambiar de forma que tienen los doppelgänger, pero pueden crear efectivos disfraces a voluntad. Esta habilidad les convierte en consumados espías y criminales, y muchos replicantes viven explotando este potencial.

En general, los replicantes son cautos y prudentes, prefiriendo correr riesgos sólo cuando sienten que tienen buenas oportunidades o cuando la recompensa merece la pena. Aprecian las cosas delicadas de la vida y gustan de los placeres de un alto nivel de vida cuando pueden obtenerlos. Evitan la confrontación directa, prefiriendo los golpes sigilosos y las retiradas rápidas cuando es posible. En la conversación son de pocas palabras, pero tienen el don de sacar más información de la que el otro interlocutor normalmente planea revelar.

Los replicantes se parecen mucho a su linaje doppelgänger, y solamente tienen un ligero parecido a su herencia humana. Todos ellos son de tamaño Mediano, midiendo normalmente entre 5 y 6' de alto. Al contrario que los auténticos doppelgänger, los replicantes tienen género en su forma natural, aunque pueden adoptar cualquier forma que deseen. Hablan común, pero muchos replicantes disfrutaban aprendiendo otros idiomas para ampliar su repertorio de disfraces e identidades.

Los humanos y los elfos contemplan a los replicantes con suspicacia. Sin embargo, muchos tienen razones para hacer tratos con ellos. Los enanos tienen poca paciencia con sus maneras engañosas y sutiles. Por otro lado, los gnomos y los medianos disfrutaban con desafíos de astucia contra los replicantes, aunque a menudo son rivales en ciertas actividades encubiertas.

COMBATE

Los replicantes son reacios a combatir, y prefieren intimidar o engañar a sus oponentes. Cuando se ven obligados a luchar, lo hacen a la defensiva mientras evalúan sus posibilidades de ganar el combate. A los replicantes no les importa correr cuando se encuentran en una mala situación.

Los espías replicantes tienen predilección por los asuntos turbios. La mayoría de ellos son pícaros de nivel bajo o medio, que trabajan como espías encubiertos para gremios locales o benefactores secretos. Los replicantes espías se basan en el sigilo, los disfraces y las palabras dulces para ocultar sus actividades y sus auténticos motivos.

Combate

Los replicantes espías tratan con la información y evitan el combate a menos que tengan aliados que les apoyen. Algunos replicantes espías utilizan su carisma natural para dirigir a pequeños grupos de guerreros replicantes encubiertos, confiando en sus seguidores para crear oportunidades de flanco para sus ataques furtivos.

Ataque furtivo (Ex): un replicante puede realizar un ataque furtivo igual que un pícaro, infligiendo 2d6 puntos de daño adicional siempre que su adversario tenga negado el bonificador de Destreza o cuando el replicante este flanqueando.

LA SOCIEDAD DE LOS REPLICANTES

Los replicantes no construyen ciudades propias, sino que viven entre los humanos, trasgoides y otras razas, mezclándose con ellos y viviendo ocultos. Se les puede encontrar con más frecuencia en las ciudades grandes, donde forman la espina dorsal del submundo criminal. A pesar de ello, muchos encuentran un trabajo más respetable como artistas, agentes del gobierno y a veces como aventureros. Incluso en las grandes ciudades, no se reúnen en grupos demasiado grandes. Un "clan" replicante, más que un grupo de parientes de sangre, es en realidad una asociación voluntaria de replicantes agrupados juntos para obtener protección mutua. Los dirigentes del clan gobiernan con el consentimiento de este, y su posición

tiende a cambiar de manos con frecuencia. Los jefes mantienen el orden y ayudan a organizar el clan

para propósitos comunes.

Un clan replicante incluye un 30% de no combatientes, principalmente niños y ancianos, que habitualmente son la razón principal de la existencia del clan. Los replicantes sin seres que dependan de ellos generalmente no encuentran razones para asociarse al clan y actúan solos o en pequeñas bandas organizadas por un líder carismático.

Muchos replicantes veneran a una deidad conocida como el Viajero. Muchos otros siguen una filosofía personal de la forma perfecta, en la cual la transformación física es una práctica espiritual que simboliza la purificación. Esta filosofía es curiosamente amoral, y sus practicantes incluyen tanto asesinos como ascetas santificados.



Replicante

	Replicante, Gue de 1. ^{er} nivel Humanoide Mediano (cambiaformas)	Replicante espía, Pcr de 3. ^o nivel Humanoide Mediano (cambiaformas)
Dado de golpe:	1d8+1 (5 pg)	3d6 (13 pg)
Iniciativa:	+1	+6
Velocidad:	30' (6 casillas) 30' (6 casillas)	
CA:	14 (Destreza +1, cuero tachonado +3), toque 11, desprevenido 13	14 (Destreza +1, cuero tachonado +3), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa:	+1/+0	+2/+1
Ataque:	estoque +2 c/c (1d6-1/18-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)	estoque de gran calidad +5 c/c (1d6-1/18-20) o ballesta ligera +4 a distancia (1d8/19-20)
Ataque completo:	estoque +2 c/c (1d6-1/18-20) o ballesta ligera +2 a distancia (1d8/19-20)	estoque de gran calidad +5 c/c (1d6-1/18-20) o ballesta ligera +4 a distancia (1d8/19-20)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	—	ataque furtivo +2d6
Cualidades especiales:	cambio de forma menor, rasgos de replicante	cambio de forma menor, encontrar trampas, evasión, percibir trampas +1, rasgos de replicante
Salvaciones:	Fort +3, Ref +1, Vol -1	Fort +1, Ref +5, Vol +2
Características:	Fue 8, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 11	Fue 8, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 15
Habilidades:	Averiguar intenciones +2, Avistar +1, Disfrazarse +0*, Engañar +2, Intimidar +2, Saltar +0	Averiguar intenciones +10, Buscar +7, Diplomacia +6, Disfrazarse +8 (actuar +10), Engañar +10, Equilibrio +3, Esconderse +7, Intimidar +6, Inutilizar mecanismo +7, Moverse sigilosamente +7, Piruetas +7, Reunir información +8, Saltar +0
Dotes:	Sutileza con un arma	Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma
Entorno:	cualquiera	cualquiera
Organización:	solitario, banda (2-4 más 1 líder de 3. ^{er} nivel), o clan (10-60 más 30% de no combatientes, más 1 jefe de 3. ^{er} nivel cada 10 adultos, 2 líderes de 5. ^o nivel, más 1 cabeza de clan de 7. ^o nivel)	solitario o banda (1 más 2-4 guerreros replicantes)
Valor de desafío:	1/2	3
Tesoro:	estándar	estándar (incluyendo el estoque de gran calidad y un <i>camisote de malla</i> +1)
Alineamiento:	normalmente neutral	normalmente neutral
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+0	+0

LOS REPLICANTES COMO PERSONAJES

Los personajes replicantes poseen los siguientes rasgos raciales.

- Tamaño Mediano.
- La velocidad táctica terrestre del replicante es de 30'.
- Bonificador racial +2 a los TS contra sueño y efectos de encantamiento.
- Bonificador racial +2 a las pruebas de Engañar, Intimidar y Averiguar intenciones.
- Lingüista natural: los replicantes añaden Hablar un idioma a la lista de habilidades clásicas para cualquier clase que escojan.
- Idiomas automáticos: común. Idiomas adicionales: aurano, enano, élfico, gigante, gnomo, mediano y terrero.
- Clase predilecta: pícaro.

Cambio de forma menor (Sb): los replicantes poseen la aptitud sobrenatural de alterar su apariencia como si utilizaran el conjuro *disfrazarse*, pero afecta a sus cuerpos sin afectar a sus posesiones. No es un efecto ilusorio, sino una alteración física menor de los rasgos faciales del replicante, del color de su piel y su textura, y del tamaño, todo dentro de los límites descritos para el conjuro. El replicante puede utilizar esta actitud a voluntad, y la alteración dura hasta que vuelva a cambiar de forma. Un replicante revierte a su forma natural cuando muere. Un conjuro de *visión verdadera* revela su forma natural. Utilizar esta aptitud es una acción de asalto completo.

Habilidades: *cuando utiliza su aptitud de cambio de forma menor, un replicante consigue un bonificador por circunstancia +10 a las pruebas de Disfrazarse.

SABUESO RÚNICO COMBATE

Aberración Mediana

Dado de golpe: 5d8+15 (37 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 16 (natural +4, Destreza +2), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +3/+8

Ataque: mordisco +8 c/c (2d6+7) o vómito vil +5 toque a distancia (ver descripción)

Ataque completo: mordisco +8 c/c (2d6+7) o vómito vil +5 toque a distancia (ver descripción)

Frente/Alcance: 5'/10'

Ataques especiales: vómito vil

Cualidades especiales: alcance ampliado, curación rápida 3, olfato psíquico, RD 5/plata, vista ciega asombrosa

Tiros de salvación: Fort +4, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 20, Des 14, Con 17, Int 5, Sab 12, Car 8

Habilidades: Avistar +5, Esconderse +5,

Moverse sigilosamente +3, Nadar +5,

Supervivencia +1 (rastrear +21^{**})

Dotes: Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Rastrear^A

Entorno: pantanos templados

Organización: solitario, pareja o manada (3-8)

Valor de desafío: 3

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 6-9 DG (Mediano); 10-14 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

La criatura que se encuentra ante ti parece un lobo enorme sin pelo alguno. Su piel resbaladiza y pálida está cubierta con extraños tatuajes abstractos. Conforme avanza te das cuenta de que no tiene cabeza; en su lugar, un cuello serpentino brota desde la mitad de su espalda, terminando en una grotesca y desproporcionada mandíbula, repleta de hileras de afilados dientes. Aunque carece de ojos, la boca gira hasta que se encara contigo, lanzando una escupitajo de saliva ácida.

La resbaladiza piel de un sabueso rúnico es pálida y moteada y se encuentra repleta de tatuajes que conforman dibujos abstractos. Un sabueso rúnico puede medir hasta 6' de largo y 3 1/2' de altura hasta los hombros, llegando a pesar hasta 360 lb.

Los sabuesos rúnicos poseen un lenguaje limitado y utilizan chasquidos y chillidos, que son virtualmente imposibles de reproducir por los humanoides. La mayoría comprenden el infra-común, aunque no pueden hablarlo.

Los sabuesos rúnicos son criaturas astutas y tenaces. Si un enemigo no tiene armas de proyectiles, un sabueso rúnico intentará utilizar su velocidad para flanquear a sus oponentes, permaneciendo fuera de alcance mientras utiliza su vómito ácido para atacar a sus enemigos. Contra un enemigo con armas de proyectiles, el sabueso utilizará su vómito contra el oponente más fuerte que ataque a distancia y se acercará lo más rápido posible. Utilizará al máximo sus reflejos y su alcance incrementado, golpeando a cualquier criatura que se mueva a través de su área de amenaza.

Vómito vil (Ex): un sabueso rúnico puede producir dos sustancias tóxicas que puede escupir con una fuerza tremenda. Puede emitir un chorro de ácido que inflige 1d6 puntos de daño por cada DG que tenga el sabueso (5d6 para un espécimen típico), con un TS de Reflejos CD 15 para sufrir la mitad de este daño. Alternativamente, puede escupir un esputo pegajoso que funciona como un conjuro de *telaraña* contra un único objetivo; un TS de Reflejos CD 15 evita este efecto. Ambos

ataques tienen un alcance de 100', requieren un ataque de toque a distancia y se pueden usar una vez cada 1d4 asaltos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Alcance ampliado (Ex): el cuello serpentino de un sabueso rúnico es largo y fuerte, concediendo a la criatura un alcance de 10' con su ataque de mordisco; este alcance también permite un área de amenaza de 10' de radio. Debido a la flexibilidad de su cuello, el sabueso rúnico puede atacar a los adversarios adyacentes sin recibir ninguna penalización.

Olfato psíquico (Sb): un sabueso rúnico rastrea siguiendo los rastros psíquicos y las huellas de las auras. Gana un bonificador +20 a todas las pruebas de Supervivencia realizadas para rastrear. *No recibe este bonificador contra criaturas que carezcan de mente o criaturas protegidas contra los efectos mentales.

Sentido ciego asombroso (Sb): los sabuesos rúnicos no son ciegos pero perciben su entorno con sus sentidos psíquicos. Esta aptitud proporciona a un sabueso rúnico con un sentido ciego hasta una distancia de 500'. Además, un sabueso rúnico no puede ser flanqueado.

LOS SABUESOS RÚNICOS EN EBERRON

Los sabuesos rúnicos sirven a los daelkyr, los dolgaunt y a los cultos del Dragón inferior. Se puede encontrar a veces manadas independientes en Khyber, en la Marca sombría y en los confines de Eldeen. En los ejércitos de daelkyr y dolgaunt, los sabuesos rúnicos se utilizan como rastreadores y artillería viviente.



Sabueso rúnico

Ilustración de R. Garret

SABUESO SEPULCRAL COMBATE

Muerto viviente Enorme

Dado de golpe: 21d12+84 (220 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 26 (natural +16, Destreza +2, tamaño -2), toque 10, desprevenido 24

Ataque base/Presa: +10/+32

Ataque: mordisco +17 c/c (2d8+19)*

Ataque completo: mordisco +17 c/c (2d8+19)*
y 2 garras +12 c/c (2d6+12)*

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: desgarrar 4d6+21, integración corporal

Cualidades especiales: aversión a la luz diurna, dureza sacrílega, presencia espantosa, rasgos de muerto viviente, RC 23, RD 10/plata y magia, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +7, Ref +9, Vol +12

Características: Fue 38, Des 14, Con -, Int -, Sab 11, Car 18

Habilidades: -

Dotes: Ataque poderoso^A

Entorno: llanuras frías

Organización: solitario, pareja o banda (3-4)

Valor de desafío: 13

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 22-31 DG (Enorme); 32-63 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura con la forma de un sabueso mide al menos 20' hasta sus hombros. Un vistazo más detallado revela que, aunque la criatura tiene la forma de un sabueso, su cuerpo esta compuesto de cientos de cuerpos humanoides en putrefacción.

Los sabuesos sepulcrales son un logro increíble de algún nigromante loco o del dios de los muertos. Su mera presencia es una proclamación del poder nigromántico. La manera en que los cuerpos que conforman la forma del sabueso gritan, murmuran y se mueven sirven para espeluznar y aterrorizar a quienes lo contemplan.

Los sabuesos sepulcrales, una vez creados, son muertos vivientes autosuficientes que causan destrucción y se encuentran de noche vagando por las llanuras donde han tenido lugar batallas, o vagan en áreas bajo tierra lo suficientemente grandes para acomodar su tamaño. Durante el día excavan grandes agujeros para enterrarse y escapar del sol. Cuando los clérigos o los nigromantes son lo suficientemente poderosos como para mandar a un sabueso sepulcral, suelen utilizarlos como guardianes.

Un sabueso sepulcral mide unos 20' de alto y pesa unas 35.000 lb.

Un sabueso sepulcral ataca ferozmente a cualquier criatura viva que encuentre. Cuando vence a un enemigo (especialmente humanoide), lo integra inmediatamente en su propio cuerpo, incluso si el enemigo aún no está muerto del todo.

Un sabueso sepulcral utiliza su dote de Ataque poderoso para atacar habitualmente con una penalización de -5 al ataque, ganando un bonificador +5 al daño.

Aversión a la luz diurna (Ex): los sabuesos sepulcrales odian la luz diurna. Si es expuesto a la luz del día (no solamente al conjuro *luz del día*), el sabueso sepulcral recibe una penalización de -4 a todos sus ataques, TS y pruebas de habilidad.

Desgarrar (Ex): un sabueso sepulcral que impacte con sus dos garras, se agarra al cuerpo de su oponente y desgarrar su carne. Esto inflige automáticamente 4d6+21 puntos de daño adicional.

Dureza sacrílega (Ex): un sabueso sepulcral gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma x sus DG.

Integración corporal (Sb): cuando un sabueso sepulcral reduce a puntos de golpe negativos a un humanoide vivo de tamaño Grande o menor, este enemigo debe realizar inmediatamente un TS de Fortaleza CD 24. Si falla el TS la víctima queda instantáneamente absorbida dentro de la forma del sabueso sepulcral, curando al sabueso una cantidad de puntos de daño igual a 3 x DG de la víctima. Este efecto mata a la víctima y dificulta a los compañeros de esta recuperar su cuerpo o equipo a menos que el sabueso sepulcral sea derrotado y se busque el cuerpo entre la pila de cadáveres resultante. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Presencia espantosa (Sb): un sabueso sepulcral puede inspirar terror cuando ataca o carga. Las criaturas afectadas deben tener éxito en un TS de Voluntad CD 24 o quedarán estremecidas, permaneciendo en este estado mientras permanezcan a 60' del sabueso sepulcral. La CD de la salvación se basa en el Carisma.



Sabueso sepulcral

SAQUEADOR PUTREFACTO

Aberración Mediana

Dado de golpe: 10d8+20 (65 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30' (2 casillas), Tr 20'

CA: 19 (natural +7, Destreza +2), toque 12, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +7/+9

Ataque: *cuchilla* +1 +11 c/c (1d6+3/×4)

Ataque completo: *cuchilla* +1 +9/+4 c/c (1d6+3/×4) y *cuchilla* +1 +9 c/c (1d6+2/×4)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: maestría con la cuchilla, pudrir herida, reprender muertos vivos 6/día (+3, 2d6+13, 10.º)

Cualidades especiales: consunción de muerte en vida, inmunidad a la consunción de energía, reanimar a los muertos, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +5, Vol +8

Características: Fue 15, Des 14, Con 15, Int 7, Sab 12, Car 16

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Avistar +6, Escuchar +6, Tregar +10,

Dotes: Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha con dos armas, Soltura con un arma (hacha de mano)

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o séquito (1 más 1d4 humanos plebeyos zombis)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar más dos *cuchillas* +1

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: 11-20 DG (Mediano); 21-30 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura similar a un simio carece por completo de pelo y manchas cancerígenas, así como extrañas desfiguraciones, cubren su gruesa carne verde amarillenta. Dos grandes lenguas, de las que gotea una saliva negra, surgen de la boca. Cada una de las lenguas se enrolla alrededor de los corpulentos brazos de la criatura, descendiendo por estos hasta llegar a las cuchillas de carnicero que esgrime, para lamer sus hojas afiladas.

Los saqueadores putrefactos ansían el sabor de la carne de los muertos vivos, obteniendo sustento al consumir las horribles energías que animan a los muertos vivos. Aunque una criatura que caza y come muertos vivos podría considerarse una bendición para las criaturas civilizadas, el saqueador putrefacto sigue siendo una amenaza para las criaturas vivas. Aunque un saqueador putrefacto le gusta destruir y consumir a los muertos vivos existentes, obtiene un mayor placer y un sustento más completo matando a criaturas vivas, reanimándolas como muertos vivos esclavos y alimentándose de su energía nigromántica.

Un saqueador putrefacto parece un simio sin pelo, achaparrado con piernas cortas y brazos fuertes y largos. Camina a

cuatro patas de manera parecida a los simios, pero se yergue sobre las patas para luchar. Incluso cuando corre, sujeta dos cuchillas de carnicero mágicas con sus manos. Un saqueador putrefacto mide unos 4' de alto cuando camina a cuatro patas y se alza hasta una altura de unos 6' cuando está a dos patas. Pesa alrededor de 250 lb. El rasgo más escalofriante de un saqueador putrefacto son sus lenguas gemelas que se enrollan alrededor de los brazos de la criatura y alcanzan hasta lamer las hojas de las cuchillas de la criatura. Al estar enrolladas en los brazos, las lenguas siguen el movimiento de las cuchillas y en cualquier momento en que un saqueador putrefacto golpea con una cuchilla, intenta lamer la herida con la lengua correspondiente, haciendo que la herida se pudra (ver a continuación).

Cuando un saqueador putrefacto toca a una criatura viva con una de sus lenguas cancerígenas después de haber herido a la criatura, también consume partes de la salud y vitalidad de la criatura. Al mismo tiempo, transfiere parte de la energía nigromante que supura su propio cuerpo hacia la víctima. Si una criatura golpeada por una lengua muere en un plazo de 24 horas, el saqueador putrefacto puede reanimarla como una criatura muerta viva. Aunque finalmente se comen a cualquier criatura a la que animan, los saqueadores putrefactos son lo suficientemente inteligentes como para mantener algunas de sus creaciones muertas vivas cerca como seguidores.

Creados y deformados por la magia, los saqueadores putrefactos fueron creados para servir en alguna guerra de magos largo tiempo olvidada, diseñados quizás para contrarrestar las legiones de muertos vivos de algún grupo poderoso de nigromantes. El hecho de que hayan sobrevivido al recuerdo de sus creadores y de la guerra para la cual fueron creados, es una prueba del poder de esta perversa forma de vida.

Los saqueadores putrefactos no obtienen sustento de los muertos vivos incorporales, pero pueden intentar controlar o destruir a esas criaturas si tienen ocasión.

Los saqueadores putrefactos hablan común.

COMBATE

Un saqueador putrefacto, oponente brutal y formidable donde los haya, se lanza al combate y ataca con sus cuchillas a sus enemigos. Aunque obtiene sustento de la carne de los muertos vivos, el mayor disfrute de un saqueador putrefacto

proviene de la destrucción y reanimación de criaturas vivas. Incluso el saqueador putrefacto más voraz es suficientemente listo como para preservar algunas de las criaturas que reanima para que le sirvan como acólitos, enviándolas al combate para debilitar a sus oponentes. Si es posible, un saqueador putrefacto aislará a un oponente, para acabar con él gracias a la ayuda de sus acólitos muertos vivos. Inmediatamente lo reanima mientras sus acólitos muertos vivos se dirigen hacia el siguiente oponente.

Cuando se ve obligado, un saqueador putrefacto no vacila en utilizar su aptitud de consunción de muerte en vida con sus propios acólitos, abatiendo a la criatura muerta viva con sus cuchillas y ganando fuerza al hacerlo.



Saqueador putrefacto

Maestría con la cuchilla (Ex): las cuchillas de un saqueador putrefacto son idénticas en apariencia a unas *hachas de mano +1*; excepto que en manos de un saqueador, estas cuchillas infligen daño cuádruple con un impacto crítico (en lugar del daño triple habitual de un hacha de mano).

Reprender muertos vivientes (Sb): un saqueador putrefacto puede reprender muertos vivientes como si fuera un clérigo maligno de 10.º nivel. La criatura puede controlar cualquier muerto viviente de 5 DG o menos cuando afecta a muertos vivientes con su actitud de reprender. También puede comandar hasta 10 DG de muertos vivientes en cualquier momento.

Pudrir herida (Sb): siempre que un saqueador putrefacto hiera a una criatura viviente con una de sus cuchillas, puede realizar inmediatamente un ataque de toque con una de sus lenguas cancerosas negras (bonificador de ataque +9). Si el ataque de toque tiene éxito, la criatura sufre 1 punto de daño a la Constitución y es vulnerable a la aptitud de reanimar a los muertos del saqueador putrefacto.

Las criaturas inmunes al daño de característica son inmunes a este ataque especial.

Reanimar a los muertos (Sb): como una acción estándar, un saqueador putrefacto puede reanimar a cualquier criatura muerta que se encuentre a menos de 60' y que también haya sido afectada por su actitud de pudrir heridas hace menos de 24 horas. Las criaturas animadas por un saqueador putrefacto se alzan como zombis.

Un saqueador putrefacto puede reanimar un número de DG de criaturas igual a sus propios DG. Cualquier intento de reanimar a una criatura cuyos DG superen este límite falla automáticamente. Estos muertos vivientes reanimados están bajo el control del saqueador putrefacto y no cuentan contra el número total de DG de muertos vivientes que el saqueador puede controlar utilizando su actitud de reprender muertos vivientes.

Consumción de muerte en vida (Sb): siempre que un saqueador putrefacto inflija daño a una criatura muerta viviente con una de sus cuchillas, se curará él mismo un número de puntos de golpe igual al daño infligido.

Inmunidad a la consumción de energía (Sb): los saqueadores putrefactos son inmunes a los ataques de consumción de energía.

Habilidades: un saqueador putrefacto tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de *Trepar* y siempre puede elegir 10 en una prueba de *Trepar*, incluso si está apresurado o amenazado.

NIGROCAMPEÓN

Aberración Mediana

Dado de golpe: 20d8+80 (170 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 20' con armadura completa (4 casillas), Tr 15' con armadura completa; velocidad base 30', velocidad base Tr 20'

CA: 28 (natural +7, Destreza +1, armadura completa +1 +9, dote Defensa con dos armas +1), toque 11, desprevenido 27

Ataque base/Presa: +15/+18

Ataque: *cuchilla* +1 +20 c/c (1d6+4/x4)

Ataque completo: *cuchilla* +1 +18/+13/+8 c/c (1d6+4/x4) y *cuchilla* +1 +18 c/c (1d6+2/x4)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: maestría con la cuchilla, pudrir herida, reprender muertos vivientes 11/día (+4, 2d6+24, 20.º)

Cualidades especiales: consumción de muerte en vida, inmunidad a la consumción de energía, reanimar a los muertos, visión en la oscuridad 60'



Nigrocampeón

Tiros de salvación: Fort +12, Ref +8, Vol +14

Características: Fue 17, Des 15, Con 19, Int 12, Sab 14, Car 18

Habilidades: Averiguar intenciones +25, Avistar +25,

Diplomacia +6, 25 Escuchar +6, Trepar +6

Dotes: Combate con dos armas Defensa con dos armas, Expulsión incrementada, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha con dos armas, Pericia en combate, Soltura con un arma (hacha de mano)

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o séquito (1 más 1d4 trogloditas zombis)

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar más dos *cuchillas* +1 y una *armadura completa* +1

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: -

A primera vista, esta criatura parece un simio embutido en una armadura negra. Sus lenguas gemelas, de las que gotean un desagradable fluido, serpentean desde su cabeza acorazada y se enrollan alrededor de sus brazos blindados.

Los nigrocampeones son malvados campeones sanguinarios de la especie de los saqueadores putrefactos. Físicamente se parecen a sus parientes saqueadores, pero su forma simiesca está embutida en una armadura completa mágica de color negro. Con sus poderosas opciones de combate y su capacidad de crear incontables hordas de muertos vivientes, un nigrocampeón es un peligro capaz de arrasar comunidades enteras. Como es lo suficientemente listo como para darse cuenta de que sus depredaciones pueden atraer la atención de aventureros poderosos, un nigrocampeón suele

preparar varias rutas de escape y para ello buscar objetos mágicos que le permitan marcharse velozmente si es necesario.

Es poco frecuente, pero a veces un nigrocampeón realiza un pacto sacrilego con un nigromante o una cábala de sacerdotes malignos. Estos lanzadores de conjuros proporcionan al nigrocampeón equipo mágico y víctimas vivas. A cambio de esto, el nigrocampeón proporciona a estos lanzadores de conjuros una manera rápida de crear y mantener un ejército de seguidores zombis.

Combate

Un nigrocampeón lucha de manera similar a un saqueador putrefacto ordinario, pero su capacidad de comandar un mayor número de muertos vivientes le permite emplear tácticas más sofisticadas. Habitualmente un nigrocampeón permanece escondido en algún lugar secreto, comandando a sus seguidores muertos vivientes para que le entreguen criaturas vivas a las que reanimar y devorar.

Maestría con la cuchilla (Ex): las cuchillas de un nigrocampeón son idénticas en apariencia a unas *hachas de mano* +1; excepto que manos de un nigrocampeón, estas cuchillas infligen daño cuádruple con un impacto crítico (en lugar del daño triple de un hacha de mano).

Reprender muertos vivientes (Sb): un nigrocampeón puede reprender muertos vivientes como si fuera un clérigo maligno de 20.º nivel. La criatura puede controlar cualquier muerto viviente de 10 DG o menos cuando afecta a muertos vivientes con su actitud de reprender. También puede comandar hasta 20 DG de muertos vivientes en cualquier momento.

Pudrir herida (Sb): siempre que un nigrocampeón hiera a una criatura viviente con una de sus cuchillas, puede realizar inmediatamente un ataque de toque con una de sus lenguas cancerosas negras (bonificador de ataque +18). Si el ataque de toque tiene éxito, la criatura sufre 1 punto de daño a la Constitución y es vulnerable a la aptitud de reanimar a los muertos del nigrocampeón.

Las criaturas inmunes al daño de características son inmunes a este ataque especial.

Reanimar a los muertos (Sb): como una acción estándar, un nigrocampeón puede reanimar a cualquier criatura muerta que se encuentre a menos de 60' y que también haya sido afectada por su actitud de pudrir heridas hace menos de 24 horas. Las criaturas animadas por un nigrocampeón se alzan como zombis.

Un nigrocampeón puede reanimar un número de DG de criaturas igual a sus propios DG. Cualquier intento de reanimar

a una criatura cuyos DG superen este límite falla automáticamente. Estos muertos vivientes reanimados están bajo el control del nigrocampeón y no cuentan contra el número total de DG de muertos vivientes que el nigrocampeón puede controlar utilizando su actitud de reprender muertos vivientes.

Consunción de muerte en vida (Sb): siempre que un nigrocampeón inflija daño a una criatura muerta viviente con una de sus cuchillas, se curará a sí mismo un número de puntos de golpe igual al daño infligido.

Inmunidad a la consunción de energía (Sb): los nigrocampeones son inmunes a los ataques de consunción de energía.

Habilidades: un nigrocampeón tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está apresurado o amenazado.

LOS SAQUEADORES PUTREFACTOS Y LA RELIGIÓN

Los saqueadores putrefactos ocupan un extraño lugar en las creencias religiosas de muchas culturas. Los seguidores de deidades relacionadas con la muerte o los muertos vivientes, como Wee Jas, el Guardián, la Corte eterna (Eberron) o Kélemvor (Reinos Olvidados), creen que los saqueadores putrefactos fueron creados como un castigo y una plaga contra los muertos vivientes malignos. Aquellas religiones que creen en la creación de muertos vivientes a veces luchan contra los saqueadores putrefactos pero es más habitual que utilicen a estas abominables criaturas como amenaza para mantener a raya a sus creaciones.

Algunos creen que los saqueadores putrefactos tienen su propia religión dedicada a la muerte, a la oscuridad y la energía negativa. Si esto es así, las capacidades de sus clérigos ciertamente se suman con sus propias actitudes naturales para reprender muertos vivientes, convirtiendo a estos clérigos saqueadores putrefactos en algo temible.

LOS SAQUEADORES PUTREFACTOS EN EBERRON

Los saqueadores putrefactos son terribles creaciones de los daelkyr. Abundan las especulaciones acerca de las razones de su creación. Los daelkyr pueden haber creado saqueadores putrefactos para combatir contra alguna creciente amenaza de muertos vivientes o para tratar con una cábala de vampiros y liches decidida a aprender los secretos de los daelkyr, o pueden que hayan experimentado con energías negativas que se hayan filtrado a Eberron procedentes de Mabar, la Noche interminable.

Los saqueadores putrefactos merodean las cavernas y pasadizos de Khyber, abriéndose camino de vez en cuando hacia mazmorras y laberintos situados bajo las ruinas de fortalezas que salpican Khorvaire. También son atraídos a lugares donde Mabar coexiste con Eberron, a través de portales y puertas que supuran energía negativa.

LOS SAQUEADORES PUTREFACTOS EN FAERÚN

Una cábala secreta de muertos vivientes lanzadores de conjuros llamada la Runa retorcida, creó los primeros saqueadores putrefactos. Exactamente, los saqueadores putrefactos son el trabajo de tres grabadores de runas aliados; los líderes de la cábala. El grabador de runas Rhangaun, un liche humano de miles de años que vive en Calimshan, tiene más de un nigrocampeón protegiendo su filacteria. Sapphiraktar el Azul, el único dracoliche grabador de runas, utiliza a los saqueadores putrefactos para repoblar a los guardianes muertos vivientes de su guarida subterránea y limpiar las áreas cercanas a la infraoscuridad. La identidad del tercer grabador de runas permanece oculta.

SÉQUITOS ALTERNATIVOS DE LOS SAQUEADORES PUTREFACTOS

Para añadir variedad a los encuentros con tus saqueadores putrefactos o nigrocampeones, tira en la tabla siguiente para determinar el séquito de muertos vivientes que acompaña a la criatura.

d6 Séquito saqueador putrefacto	Séquito nigrocampeón
1 1d4 zombis kóbold	1d3 zombis osgo
2 1d2 zombis trogloditas	1d2 zombis ogro
3 1 zombi osgo	1 zombi draco
4 1 zombi ogro	1 zombi desgarrador gris
5 4d4 zombis humanos plebeyos*	4d4 zombis trogloditas*
6 1d3+1 zombis trogloditas*	1d4+1 zombis ogro*

*Un saqueador putrefacto o un nigrocampeón pueden comandar un número máximo de DG de muertos vivientes reanimados igual a sus propios DG (10 para un saqueador putrefacto y 20 para un nigrocampeón). Los muertos vivientes adicionales que se proporcionan en la tabla son controlados mediante la aptitud de reprender muertos vivientes.

SEÑOR DE LAS SABANDIJAS

Humanoide monstruoso Grande

Dado de golpe: 25d8+150 (262 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 60' (12 casillas), Ec 30', Tr 30', Vl 30' (regular)

CA: 30 (Destreza +5, natural +11, tamaño -1, *cuero tachonado* +1 +4, broquel de gran calidad +1), toque 14, desprevenido 30

Ataque base/Presa: +25/+34

Ataque: *cimitarra de hierro frío* +2 +30 c/c (1d8+6/15-20) o mordisco +28 c/c (1d8+4 más veneno) o *arco largo compuesto* +1 (bonificador Fue +4) +30 a distancia (2d6+5/×3)

Ataque completo: *cimitarra de hierro frío* +2 +30/+25/+20/+15 c/c (1d8+6/15-20) y 2 garras +26 c/c (1d6+2) y mordisco +26 c/c (1d8+2 más veneno) y aguijón +26 c/c (1d6+2 más veneno); o *arco largo compuesto* +1 (bonificador Fue +4) +30/+25/+20/+15 a distancia (2d6+5/×3)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, comandar sabandijas, constreñir 1d6+4, nube de sabandijas, veneno

Cualidades especiales: esquiva asombrosa, evasión, inmunidad a los conjuros y aptitudes enajenadoras, RC 25, regeneración 5, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +17, Ref +22, Vol +18

Características: Fue 19, Des 21, Con 22, Int 18, Sab 13, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +10, Avistar +19, Buscar +14, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +11 (descifrar pergaminos +13), Diplomacia +5, Equilibrio +20, Escondarse +20, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +27, Saber (arcano) +9, Saber (naturaleza) +15, Saltar +40, Supervivencia +1 (en la superficie o seguir rastros +3), Trepar +20, Usar objeto mágico +26 (pergaminos +28)

Dotes: Ataque elástico, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Crítico mejorado (cimitarra), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Movilidad

Entorno: subterráneo

Organización: solitario, pareja o grupo (3-6)

Valor de desafío: 17

Tesoro: estándar incluyendo sus posesiones (ver texto)

Alineamiento: normalmente neutral maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: -

Esta criatura de aspecto insectoide que se encuentra ante ti, erguida sobre sus patas de langosta, mide 12' de altura. Tiene cuatro brazos, dos de los cuales esgrimen una espada y un escudo, sujetados con sus manos quitinosas, mientras que los otros dos brazos están rematados con grandes pinzas de escorpión. Bajo su armadura, su cuerpo esta cubierto con una quitina verde y negra. Entre su boca sobresalen unas pinzas y detrás de la criatura se mueve una cola de escorpión. Mientras avanza, el caparazón de escarabajo que se encuentra a su espalda se abre y cierra de manera intermitente, haciendo que las dos grandes alas de avispa que se encuentran en su interior crujan como hojas secas.

Los señores de las sabandijas son criaturas muy solitarias que merodean por lugares subterráneos y visitan las junglas de la superficie en busca de criaturas manipulables que puedan esclavizar bajo su dominio. Los señores de las sabandijas tienen un gran poder sobre las sabandijas y ven su dominio sobre otras criaturas como una extensión natural de su derecho divino a gobernar.

Los señores de las sabandijas casi nunca trabajan juntos debido a los celos que sienten unos de otros; algunos señores de las

sabandijas que han colaborado entre ellos a menudo han enviado a sus esclavos a combatir contra los del otro para decidir la primacía. El ganador tiene al otro señor de las sabandijas como vasallo y, si es del género opuesto, también como pareja.

Los señores de las sabandijas no crean nada por sí mismos; por el contrario rapiñan los objetos que utilizan de otras culturas u obligan a sus esclavos a que les fabriquen objetos como tributo. Valoran especialmente los objetos mágicos debido a su habilidad natural para utilizar ese tipo de objetos. Un señor de las sabandijas mide 12' de altura y pesa 1.500 lb.

Los señores de las sabandijas hablan varios idiomas en un esfuerzo para aprender más acerca de la magia de otras criaturas. La mayoría hablan común, dracónico, élfico, enano e infracomún.

COMBATE

Los señores de las sabandijas son combatientes fuertes, pero prefieren dejar a sus acólitos sabandijas que luchen por ellos. Los señores de las sabandijas utilizan de manera inteligente sus objetos mágicos y aquellos que recogen de sus enemigos caídos.

Comandar sabandijas (Sb): un señor de las sabandijas puede obligar a las sabandijas a cumplir su voluntad. Como una acción estándar, un señor de las sabandijas puede escoger a una sabandija que se encuentre a menos de 100'. La sabandija debe realizar un TS de Voluntad CD 25 o será controlada. El control tiene el mismo efecto que el conjuro *dominar monstruo* lanzado a 20.º nivel. Un señor de las sabandijas puede comandar hasta 10 sabandijas a la vez.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un señor de las sabandijas debe impactar con un ataque de garra. A continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, consigue un agarre y puede constreñir. Un señor de las sabandijas puede utilizar bien su modificador fuerza o bien su modificador de Destreza para las pruebas de presa.

Constreñir (Ex): un señor de las sabandijas inflige automáticamente daño por garra cuando realiza con éxito una prueba de presa.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 28, daño inicial y secundario 1d8 Con. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *repeler sabandijas* (CD 17); 5/día: *convocar plaga* (solo arañas); 3/día: *marabunta, plaga de insectos, sabandijas gigantes*. Nivel de lanzador 20.º.

Nube de sabandijas (Sb): un señor de las sabandijas esta rodeado constantemente por una nube de 5' de radio compuesta por insectos reptantes y voladores de todo tipo. La nube otorga al señor de las sabandijas ocultación frente a cualquier criatura que se encuentre fuera de la nube de sabandijas.

Además, cuando un señor de las sabandijas acaba su movimiento a 5' o menos de una criatura o dentro del espacio de una criatura, esta sufre 2d6 puntos de daño y debe realizar un TS de Fortaleza CD 28 o quedará mareada durante 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución. El daño de la nube de sabandijas puede reducirse con RD, pero incluso las criaturas que no sufren daño alguno quedan mareadas. Las sabandijas y otros señores de las sabandijas son inmunes a los efectos de esta nube.

Las sabandijas que forman la nube no son afectadas por el conjuro de *repeler sabandijas* ni efectos similares. Los efectos que podrían dañar a las sabandijas que forman la nube no surten efecto debido a que aparecen instantáneamente más sabandijas para reemplazar a las que se pierden.

Un señor de las sabandijas puede desactivar o activar su nube de sabandijas como acción gratuita. Si no desactiva la nube, sufre una penalización -10 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

Evasión (Ex): si un señor de las sabandijas tiene éxito en un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad del daño con un éxito, el señor de las sabandijas no sufre daño alguno de dicho efecto.

Regeneración (Ex): el frío inflige daño normal a un señor de las sabandijas. Si éste pierde una parte de su cuerpo, el miembro perdido vuelve a crecer en 3d6 minutos. Puede volver a unir instantáneamente el miembro cercenado sujetando contra el muñón.

Esquivas asombrosas (Ex): un señor que las sabandijas puede reaccionar ante el peligro antes de que lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Por ello retiene su bonificador de Destreza a la CA incluso aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible. A pesar de ello, un señor de las sabandijas seguida perdiendo el bonificador de Destreza a la CA en caso de quedar inmovilizado.

Habilidades: un señor de las sabandijas tiene un bonificador racial +5 a las pruebas de Avistar, Buscar, Esconderse, Piruetas y Saltar. Un señor de las sabandijas tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre es puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está amenazado o apresurado.

Poseiones: *armadura de cuero tachonado +1, cimitarra de hierro frío +2, arco largo compuesto +1 (bonificador Fue +4), capaz de resistencia +3, varita de bola de fuego (señores de las sabandijas distintos pueden tener posesiones diferentes).*

LOS SEÑORES DE LAS SABANDIJAS CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de un señor de las sabandijas es la de pícaro. Algunos satisfacen su interés por la magia y se convierten en magos o hechiceros, pero la mayoría de los señores de las sabandijas que no son pícaros se convierten en exploradores para ayudarse en sus vagabundeos.

TÁCTICAS ASALTO POR ASALTO

Un señor de las sabandijas es más eficaz en un campo de batalla totalmente cubierto por sabandijas.

Antes del combate: antes de una batalla, un señor de las sabandijas utiliza cualquier objeto de magia protectora que posea y crea varias sabandijas Colosales utilizando su aptitud sortilega *sabandijas gigantes*. Si posee un pergamino de *invisibilidad mayor*, lo utiliza sobre sí mismo. Si es posible, utiliza su aptitud de comandar sabandijas sobre las sabandijas gigantes para tener más control táctico sobre la inminente batalla. Después de hacer las preparaciones, desactiva su nube de sabandijas, se esconde y dirige a sus sabandijas gigantes al combate.

Primer asalto: convoca escondido 10 plagas de ciempiés utilizando *marabunta* y las coloca para empujar a sus enemigos contra las sabandijas gigantes.

Segundo asalto: si no ha sido visto en el primer asalto, utiliza *plaga de insectos* sobre los enemigos voladores o *convocar plaga* alrededor de un enemigo que trepe. Si ha sido descubierto, desaparece de la vista, se esconde detrás de una sabandija gigante y utiliza entonces *plaga de insectos*.

Tercer asalto: si no ha sido descubierto, continua utilizando *convocar plaga*, *plaga de insectos*, *sabandija gigante* y *marabunta*, con la esperanza de atrapar a sus enemigos y acabar con ellos en varios asaltos. Si ha sido descubierto, activa la nube de sabandijas y utiliza un objeto con magia dañina contra los enemigos, esperando mantenerse a distancia.

Asaltos siguientes: si está enzarzado en cuerpo a cuerpo, se destraba y carga contra un enemigo que tenga muchos objetos



Señor de las sabandijas

mágicos obvios o contra un enemigo que haya utilizado un objeto poderoso. Utiliza un ataque de carga contra ese enemigo, intentando apresarle para matarle y coger sus objetos mágicos.

Un señor de las sabandijas confía en las sabandijas gigantes para mantener ocupados a los enemigos poderosos en el combate cuerpo a cuerpo mientras él se concentra en atacar a los enemigos que parecen sucumbir ante su nube de sabandijas y su veneno.

LOS SEÑORES DE LAS SABANDIJAS EN EBERRON

Los señores de las sabandijas a veces gobiernan sus propias ciudades y territorios infestados de sabandijas en el corazón de Xen'drik. Ocasionalmente realizan pactos con los drow, pero estas alianzas no suelen durar mucho. Aunque la mayoría de los señores de las sabandijas se mantienen inadvertidos, un señor de las sabandijas autodenominado Miirkym ha establecido su residencia en la fortaleza en ruinas que se encuentra lo alto de Karthoon Tol, una colina que se alza en el pantano Vil, al oeste Droaam. Los aventureros que buscaban destruir al señor de las sabandijas y recuperar los tesoros enterrados entre la fortaleza han sido expulsados por mortíferos enjambres de insectos que rodea la estructura y grandes grupos de sabandijas dentro de las mismas ruinas.

Unos pocos señores de las sabandijas han llegado hasta Khorvaire, estableciéndose bajo grandes ciudades como Sharn y Korranberg.

LOS SEÑORES DE LAS SABANDIJAS EN FAERÚN

En el escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS, los señores de las sabandijas normalmente no pueden ni verse con los drow, aunque pequeñas bandas de ellos suelen establecer sus guaridas cerca de ciudades drow (donde las sabandijas son comunes).

SERYULIN

Esta criatura grande similar a una babosa mide casi 9' de largo desde su mandíbula llena de dientes hasta la punta de su brillante cola. Su cuerpo es verde pálido, el color de la cresta de las olas, y está cubierto con grandes y gruesos cilios ondulantes que parecen moverse por voluntad propia. Dos antenas brotan de lo alto de su cabeza achatada, escudriñando el aire.

Los seryulin viven cerca de las zonas costeras, cazando peces y pequeños mamíferos acuáticos de los cuales se alimentan. Utilizan sus antenas y cilios sensitivos parecidos a los de las babosas, para encontrar a sus presas, lo que les convierte en unos cazadores letales.

Muchas razas acuáticas traban amistad o esclavizan a los seryulin y los utilizan como monturas acuáticas y terrestres. La ventaja que se obtiene con la sorpresa de cabalgar un seryulin saliendo del agua y combatiendo en tierra suele ser significativa, ya que muchos enemigos subestiman la velocidad terrestre de un seryulin hasta que ven a la criatura en acción.

Un seryulin salvaje pasa la mayor parte de su tiempo cazando. Es omnívoro y caza sobre todo focas, peces grandes (incluyendo tiburones) y su presa favorita: los sajuaguín.

Un seryulin típico mide entre 8 y 10' de largo y pesa entre 900 y 1.200 lb. Los seryulin no hablan, pero pueden entender acuano.

COMBATE

Los seryulin utilizan su velocidad para obtener una gran ventaja en combate. Conscientes de que la mayoría de sus oponentes les van a subestimar, los seryulin atraen a sus presas fingiendo que luchan por mantenerse a flote en aguas poco profundas. Una vez enzarzados en combate, los seryulin suelen activar su rociada pegajosa antes de moverse para utilizar su golpetazo.

Los jinetes de seryulin toman ventaja de la toxina dolorosa secretada por los cilios del seryulin para acabar con sus enemigos. Una vez que una víctima ha sido golpeada por los cilios, el jinete se retira con su montura durante 1 asalto o dos (si es posible dentro del agua) y deja que la toxina haga su efecto.

Toxina dolorosa (Ex): cualquier criatura viva impactada por el ataque de golpetazo de un seryulin queda expuesta a una sustancia segregada por los cilios que se encuentran en la parte superior de su cuerpo. El contacto con esta sustancia provoca a la víctima un dolor atroz y esta sufre 1d6 puntos de daño adicionales en el asalto posterior al que es golpeada. La RD no se aplica contra este efecto. Las criaturas que sean inmunes a venenos son inmunes a la toxina dolorosa del seryulin.

Rociada pegajosa (Ex): una vez al día, un seryulin puede utilizar una acción estándar para expeler una explosión de

una sustancia pegajosa y viscosa en un radio de 20'. Cualquier criatura dentro de la zona queda enmarañada y debe realizar un TS de Reflejos CD 17 o quedará pegada al suelo, incapaz de moverse. Una criatura voladora no quedará pegada al suelo, pero debe tener éxito en el TS o será incapaz de volar y caerá al suelo. Los seryulin, así como sus jinetes, no son afectados por la rociada pegajosa. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Una criatura pegada al suelo puede liberarse realizando una prueba de Fuerza CD 20 o infligiendo 15 puntos de daño a la sustancia pegajosa con un arma cortante. Una criatura intentando escapar o una criatura ayudando no necesitan realizar una tirada de ataque; impactar a la sustancia es automático, la víctima debe tirar el daño para ver cuánta sustancia quita. Una vez libre, la criatura puede moverse (incluyendo volar) a la mitad de su velocidad. Un personaje capaz de lanzar conjuros que esté pegado por la sustancia debe realizar una prueba de Concentración CD 15 para lanzar un conjuro. La sustancia se vuelve quebradiza y frágil después de

2d4 asaltos, quebrándose y perdiendo su efectividad. Una aplicación de *disolvente universal* destruye suficiente sustancia para liberar inmediatamente a una criatura.

No puede ser derribado (Ex): la forma del cuerpo de un seryulin hace que a un enemigo le sea imposible derribar a la criatura. Cualquier intento de derribo contra el seryulin falla automáticamente, como si el oponente hubiera fallado la prueba enfrentada de Fuerza.

Resbaladizo (Ex): una sustancia resbaladiza, que se disuelve rápidamente, es segregada por el cuerpo del seryulin y hace a la criatura (y a su jinete) inmune a cualquier efecto que impida el movimiento, como la pará-

lisis, *ralentizar*, bolsa de maraña o la propia rociada pegajosa del seryulin, de manera similar al efecto del conjuro *libertad de movimiento*.

Sin embargo, al contrario que este conjuro, un seryulin no tiene éxito automáticamente en cualquier prueba de presa realizada para resistir una presa o un intento de derribo, aunque gana un bonificador +4 a las pruebas de presa para escapar de una presa, así como un bonificador racial +8 a las pruebas de Escapismo.

Habilidades: un seryulin tiene un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre y cuando nadie en línea recta.

Un seryulin tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Escapismo debido a su cuerpo resbaladizo (ver texto anterior).



Seryulin

	Seryulin	Seryulin mayor
	Aberración Grande (acuática)	Aberración Enorme (acuática)
Dado de golpe:	10d8+20 (65 pg)	21d8+84 (178 pg)
Iniciativa:	+5	+5
Velocidad:	50' (10 casillas), Nd 50'	50' (10 casillas), Nd 50'
CA:	20 (Destreza +1, natural +10, tamaño -1), toque 10, desprevenido 19	22 (tamaño -2, natural +13, Destreza +1), toque 9, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+7/+16	+15/+32
Ataque:	golpetazo +12 c/c (1d8+5 más toxina dolorosa)	golpetazo +23 c/c (2d6+9 más toxina dolorosa)
Ataque completo:	2 golpetazos +12 c/c (1d8+5 más toxina dolorosa) y mordisco +9 c/c (1d6+2)	2 golpetazos +23 c/c (2d6+9 más toxina dolorosa) y mordisco +20 c/c (1d8+4)
Frente/Alcance:	10'/10'	15'/15'
Ataques especiales:	toxina dolorosa, rociada pegajosa	toxina dolorosa, rociada pegajosa
Cualidades especiales:	anfibio, no puede ser derribado, RD 5/cortante o perforante, RE 10 (ácido), resbaladizo, sentido ciego 30', visión en la oscuridad 60'	anfibio, no puede ser derribado, RD 5/cortante o perforante, RE 10 (ácido), resbaladizo, sentido ciego 30', visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +5, Ref +6, Vol +9	Fort +13, Ref +10, Vol +14
Características:	Fue 20, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 13	Fue 28, Des 12, Con 18, Int 8, Sab 14, Car 13
Habilidades:	Avistar +8, Escapismo +9, Escuchar +9, Nadar +13	Avistar +14, Escapismo +9, Escuchar +14, Nadar +17
Dotes:	Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo)	Arrollar, mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo)
Entorno:	acuático	acuático
Organización:	solitario o nidada (2-4)	solitario o nidada (2-4)
Valor de desafío:	7	10
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral	siempre neutral
Avance:	11-20 DG (Grande)	22-30 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+4 (allegado)	+4 (allegado)

Capacidad de carga: para un seryulin, una carga ligera es hasta 400 lb.; una carga media, 401-800 lb. y una carga pesada, 801-1.200 lb.

carga pesada, 4.801-7.200 lb. La capacidad de carga de un seryulin mayor está calculada como si fuera un cuadrúpedo.

SERYULIN MAYOR

Especímenes especialmente grandes de seryulin se encuentran en áreas costeras remotas repletas de suministros de comida. Estos seryulin mayores son capaces de cazar ballenas y tiburones terribles si la necesidad les obliga.

Combate

La CD de la salvación para la rociada pegajosa de un seryulin mayor (CD 24) está ajustada por su mayor número de DG y su mayor puntuación de Constitución.

Rociada pegajosa (Ex): una vez al día, un seryulin mayor puede utilizar una acción estándar para expeler una explosión de una sustancia pegajosa y viscosa en un radio de 20'. Cualquiera criatura dentro de la zona queda enmarañada y debe realizar un TS de Reflejos CD 24 o quedará pegada al suelo, incapaz de moverse. Una criatura voladora no quedará pegada al suelo, pero debe tener éxito en el TS o será incapaz de volar y caerá al suelo. Los seryulin mayores, así como sus jinetes, no son afectados por la rociada pegajosa. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Capacidad de carga: para un seryulin mayor, una carga ligera es hasta 2.400 lb.; una carga media, 2.401-4.800 lb. y una

LOS SERYULIN EN EBERRON

Los daelkyr crearon a los primeros seryulin para que les sirvieran como monturas acuáticas. Cuando los druidas Cancerberos atraparon a los daelkyr en Khyber, muchas aberraciones creadas por los daelkyr, incluyendo a los seryulin, se independizaron y se convirtieron en especies capaces de reproducirse. Los tritones que habitan los estrechos de Sargon utilizan ocasionalmente a los seryulin como monturas y seryulin salvajes merodean por las bravas aguas costeras del norte de Xen'drik, así como por los cavernosos mares subterráneos de Khyber. La mayoría de los seryulin que se encuentran en Khyber son antiguos allegados o servidores de los daelkyr y habitualmente son especímenes grandes.

LOS SERYULIN EN FAERÛN

Los seryulin pueblan el mar Fulgente. Los clérigos kuo-toa del Caldero de la Madre bendita los utilizan como monturas, así como también varias razas de la Infraoscuridad que viven dentro y alrededor del mar Fulgente. También se han encontrado especímenes incluso en el Cáliz del gigante, desafiando a los pulpos vampíricos que reclaman para sí el lago subterráneo.

SORBEHUESOS

Muerto viviente Mediano

Dado de golpe: 11d12+22 (93 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 17 (natural +4, Destreza +3), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +5/+14

Ataque: tentáculo +10 c/c (1d10+5)

Ataque completo: 2 tentáculos +10 c/c (1d10+5) y 2 garras +5 c/c (1d8+2)

Frente/Alcance: 5'/5' (tentáculos hasta 10')

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, sorber huesos

Cualidades especiales: dureza sacrílega, olfato, rasgos de muerto viviente, RE 10 (frío, fuego y sonido), RD 5/plata o bueno, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +3, Ref +6, Vol +9

Características: Fue 21, Des 16, Con -, Int 8, Sab 14, Car 15

Habilidades: Avistar +13, Escondarse +13, Escuchar +13, Moveirse sigilosamente +17

Dotes: Ataque natural mejorado (garras), Ataque poderoso, Hendedura, Reflejos de combate

Entorno: cualquiera

Organización: solitario, pareja o manada (3-6)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 12-15 (Mediano); 16-33 (Grande)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura demacrada tiene aspecto humanoide, excepto por dos largos y sinuosos tentáculos pálidos que brotan bajo sus brazos. Aunque sus rasgos poseen una apariencia trasgoide, unas aterradoras garras rematan sus retorcidos dedos, y su mandíbula ancha se abre para revelar muchos colmillos afilados, incluyendo algunos que miden 6". Su cuerpo sin pelo, de tonalidad grisácea, está cubierto de llagas supurantes de las que brota un fluido blanquecino.

El sorbehuesos, una criatura verdaderamente repulsiva, caza para alimentarse con los huesos de sus víctimas.

Los sorbehuesos son unos terribles muertos vivientes creados en un horrible ritual que tiene reminiscencias con los de la creación de momias. Vagan por el mundo, acechando en lugares oscuros y buscando nuevas criaturas de las que alimentarse. Los magos gran trasgo que originalmente desarrollaron el ritual para crear a estas monstruosidades utilizaron los cuerpos de guerreros

trasgos y osgos fallecidos para crear los primeros sorbehuesos y sorbehuesos menores. La tradición de utilizar osgos y trasgos se convirtió en un hábito, y casi todos los sorbehuesos han vivido previamente como una de esas dos razas. En teoría, otras criaturas humanoides podrían ser convertidas en sorbehuesos, pero requeriría cambiar y adaptar el ritual original.

Los sorbehuesos se asemejan en muchas cosas a los necrarios, confundiendo a los que sólo han visto retazos de la criatura y haciéndoles creer que son necrarios. Si no fuera por los dos tentáculos que crecen bajo sus brazos y los seis horribles colmillos de su boca, casi podrían pasar por uno.

El cuerpo de un sorbehuesos está cubierto de llagas supurantes, el resultado de su necesidad de alimentarse. Cuanto más tiempo pasa sin licuar y sorber los huesos de una criatura, más llagas aparecen. Esto no tiene efecto sobre las capacidades de la criatura, pero con toda seguridad se volverá más imprudente y desesperada cuanto más hambrienta esté.

Los sorbehuesos cazan a cualquier criatura que tenga una estructura ósea. No hacen caso de sabandijas, elementales, constructos o cualquier otra criatura que carezca de su comida predilecta. Muchos otros carnívoros comen huesos también, pero no de la misma manera en que lo hace un sorbehuesos. Los sorbehuesos segregan un componente químico en su saliva que convierte los huesos en un líquido viscoso. Mientras los huesos se van licuando, el sorbehuesos los chupa a través de las heridas que causa con sus mordiscos. Esencialmente, un sorbehuesos es a los huesos lo que un vampiro es a la sangre.

Un sorbehuesos mide unos 7' de alto y pesa aproximadamente unas 225 lb. Creado a partir de un osgo, superficialmente se asemeja al trasgoide del que ha sido creado.

Los sorbehuesos hablan los idiomas que conocieron en vida, habitualmente trasgo, y el de sus creadores, normalmente trasgo y común.

COMBATE

Los sorbehuesos son unos cazadores astutos y prefieren atacar a víctimas solitarias a menos que cacen en grupo. Habitualmente atacan escondidos, abalanzándose sobre su víctima e intentando establecer una presa lo más rápidamente posible. Si está especialmente hambriento, el sorbehuesos puede atacar de manera temeraria, apresando a una víctima incluso si esta forma parte de un grupo e intenta sorber sus huesos mientras ignora a los compañeros de la víctima.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un sorbehuesos debe impactar con un ataque de sus tentáculos. A continuación puede intentar comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba



Sorbehuesos

de presa, establece un agarre y causa automáticamente daño por garra o tentáculo a la víctima apresada. Puede hacer daño de garra o tentáculo automáticamente durante cada asalto posterior que mantenga el agarre y el sorbehuesos puede comenzar a sorber los huesos de su oponente si lo ha sujetado con éxito (consulta 'Sorber huesos', a continuación). Los sorbehuesos tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de presa.

Abalanzarse (Ex): si un sorbehuesos carga, puede realizar un ataque completo en el mismo asalto.

Dureza sacrílega (Ex): un sorbehuesos gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

Sorber huesos (Sb): una vez que un sorbehuesos ha apresado a un oponente, puede comenzar a sorber sus huesos. Para hacerlo, debe realizar con éxito una prueba de presa. Si traba a su oponente, se aferra a la criatura con sus horribles colmillos. Segrega entonces una dolorosa toxina sobre la víctima que inflige 1d6 de daño a la Constitución. Cada asalto que el agarre es mantenido, el sorbehuesos inflige 1d6 puntos de daño a la Constitución. Las criaturas cuya Constitución queda reducida a 0 mueren, debido a que la mayoría de sus huesos se vuelven demasiado quebradizos como para soportar sus cuerpos y se colapsan en una masa de carne floja.

Las criaturas sin huesos o sin puntuación de Constitución son inmunes a los efectos dañinos de la aptitud de sorber huesos.

SORBEHUESOS MENOR

Muerto viviente Pequeño

Dado de golpe: 7d12+14 (59 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 16 (natural +1, Destreza +4, tamaño +1), toque 15, desprevenido 12

Ataque base/Presa: +3/+1

Ataque: tentáculo +6 c/c (1d8+2)

Ataque completo: 2 tentáculos +6 c/c (1d8+2) y 2 garras +1 c/c (1d6+1)

Frente/Alcance: 5'/5' (tentáculos hasta 10')

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, sorber huesos

Cualidades especiales: dureza sacrílega, olfato, rasgos de muerto viviente, RE 5 (frío, fuego y sonido), visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +2, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 15, Des 18, Con -, Int 8, Sab 12, Car 15

Habilidades: Avistar +9, Escondarse +15, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +15

Notes: Ataque natural mejorado (garras), Ataque poderoso, Reflejos de combate

Entorno: cualquiera

Organización: solitario, pareja, manada (3-6) o banda (7-12)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 8-10 (Pequeño)

Ajuste de nivel: -

confunde a un sorbehuesos menor con una nueva especie de trasgo. Más que cualquier trasgoide, los sorbehuesos menores se parecen a sus primos mayores, con la misma piel gris, los colmillos afilados, los tentáculos y las mismas esporas supurantes.

Los sorbehuesos menores son el resultado de aplicar el ritual nigromántico de creación de sorbehuesos sobre los trasgos. Estos especímenes más pequeños miden entre 3 y 3 1/2' y pesan unas 35 lb.

Combate

Los sorbehuesos menores carecen de la potencia física de sus versiones mayores, y no sólo como resultado de su menor tamaño. No son tan resistentes a la energía y carecen de RD. Los sorbehuesos menores no son tan habilidosos en las presas y carecen de las defensas más potentes de sus primos mayores, por ello se apoyan más en las tácticas de grupo cuando pueden. Aunque son impulsados por un hambre voraz, los sorbehuesos menores son los suficientemente astutos como para rodear a un solo enemigo en combate, ayudándose unos a otros para acabar con él.

Sorber huesos (Sb): esta aptitud funciona exactamente igual que la descrita anteriormente, excepto que un sorbehuesos menor inflige 1d4 de daño a la Constitución.

Dureza sacrílega (Ex): un sorbehuesos menor gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

Habilidades: al igual que sus parientes (y los trasgos de los que han sido creados), los sorbehuesos menores tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

CÓMO CREAR UN SORBEHUESOS

El ritual que convierte el cadáver de un osgo en un sorbehuesos requiere el conjuro *crear muerto viviente* lanzado por un lanzador de 15.º nivel o mayor con 10 o más rangos en Saber (religión). Transformar el cadáver de un trasgo en un sorbehuesos menor es un proceso similar aunque idéntico, ya que requiere un *crear muerto viviente* lanzado por un lanzador de 12.º nivel o mayor con 7 o más rangos en Saber (religión). Estos rituales solamente suelen ser conocidos por magos y clérigos gran trasgo, aunque su secreto se ha extendido sin lugar a dudas entre otras razas con el paso de los años.

Dureza sacrílega (Ex): un sorbehuesos gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

Habilidades: los sorbehuesos tienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

LOS SORBEHUESOS EN EBERRON

El legado de los antiguos reinos trasgoideos de Khorvaire ha sobrevivido como una serie de ruinas desperdigadas por el corazón del continente. Bajo esas ruinas acechan muertos vivientes como los sorbehuesos. Muchos señores de la guerra gran trasgo y sus guardaespaldas se han convertido en sorbehuesos como resultado de rituales de enterramiento poco ortodoxos.

Los sorbehuesos menores se parecen vagamente a los trasgos de los que han sido creados, igual que los sorbehuesos se parecen a los osgos. Sin embargo, al igual que con los sorbehuesos, nadie

SSVAKLOR

Dragón Mediano

Dado de golpe: 15d12+105 (202 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas), Nd 40'

CA: 21 (Destreza +1, natural +11), toque 11, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +15/+19

Ataque: mordisco +14 c/c (2d6+9/19-20 más veneno)*

Ataque completo: mordisco +14 c/c (2d6+9/19-20 más veneno)* y 2 garras +9 c/c (1d8+7)*

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: arma de aliento, aptitudes sortilegas, veneno

Cualidades especiales: inmunidad a los efectos de sueño mágico, veneno y parálisis, olfato, RC 18, RD 10/magia, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +16, Ref +10, Vol +8

Características: Fue 19, Des 12, Con 24, Int 9, Sab 8, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Diplomacia +5, Disfrazarse +1 (actuar +3), Engañar +19, Escuchar +17, Intimidar +3, Nadar +12, Saltar +8, Supervivencia +17

Dotes: Arma natural mejorada (garra), Arma natural mejorada (mordisco), Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Hendedura, Reflejos de combate

Entorno: pantanos templados

Organización: solitario, pareja o nidada (3-5)

Valor de desafío: 10

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 16-20 DG (Mediano); 21-30 DG (Grande); 31-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura es un dragón alargado, similar a una serpiente. Sus escamas tienen un estampado de color verde brillante con rombos negros. De los colmillos que sobresalen de su gran mandíbula gotea un fluido viscoso.

Igual que los yuan-ti son descendientes de los humanos cuya sangre fue mezclada con la de las serpientes, los ssvaklor se originaron de un cruce entre los dragones y los yuan-ti. Los ssvaklor y los yuan-ti tienen mucho en común y a menudo trabajan juntos.

Aunque los ssvaklor no tienen tanta astucia e inteligencia natural como los yuan-ti, les gusta participar en los complejos planes creados por estos humanoides monstruosos.

Los ssvaklor pueden alzarse sobre sus patas traseras pero prefieren maniobrar a cuatro patas. Una criatura atípica mide 8' del hocico a la cola y pesa 120 lb.

Los ssvaklor hablan común, dracónico y yuan-ti.

COMBATE

La ventaja de un ssvaklor en combate se encuentra en sus ataques cuerpo a cuerpo. Debilitará a un grupo de enemigos con su arma de aliento y a continuación se lanzará cuerpo a cuerpo mientras espera recobrar el uso de su arma de aliento.

Un ssvaklor prefiere luchar solo o en compañía de criaturas que sean inmunes a su arma de aliento venenosa. Apenas tiene

paciencia para tomar en consideración el bienestar de sus aliados que sean vulnerables a su aliento, por lo que los aliados de un ssvaklor a menudo se encuentran dentro del área afectada cuando el ssvaklor utiliza su arma de aliento.

Un ssvaklor normalmente ataca utilizando su dote de Ataque poderoso, recibiendo una penalización de -5 al ataque y ganando un bonificador +5 al daño.

Arma de aliento (Sb): cono 30' de gas venenoso, una vez cada 1d4 asaltos, daño 1d4 Con, Fortaleza CD 24 mitad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 24, daño inicial parálisis, daño secundario 1d4 Con. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *causar miedo* (CD 12), *enmarañar* (CD 12), *trance animal* (CD 13), *oscuridad* (CD 13). Nivel de lanzamiento 15°.

Habilidades: un ssvaklor tiene un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o amenazado. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre y cuando nade en línea recta.

SSVAKLOR MAYOR

Dragón Grande

Dado de golpe: 30d12+270 (465 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 50' (10 casillas), Nd 50'

CA: 31 (Destreza +2, natural +20, tamaño -1), toque 11, desprevenido 29

Ataque base/Presa: +30/+42

Ataque: mordisco +32 c/c (3d6+13/19-20 más veneno)*

Ataque completo: mordisco +32 c/c (3d6+13/19-20 más veneno)* y 2 garras +27 c/c (2d6+9)*

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, aptitudes sortilegas, escupir, veneno

Cualidades especiales: inmunidad a los efectos de sueño mágico, veneno y parálisis, olfato, RC 28, RD 15/magia, sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +26, Ref +19, Vol +17

Características: Fue 27, Des 14, Con 28, Int 9, Sab 10, Car 12

Habilidades: Averiguar intenciones +33, Avistar +33, Diplomacia +5, Disfrazarse +1 (actuar +3), Engañar +34, Escuchar +33, Intimidar +3, Nadar +16, Saltar +16, Supervivencia +33

Dotes: Arma natural mejorada (garra), Arma natural mejorada (mordisco), Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Crítico mejorado (mordisco), Gran hendedura, Hendedura, Luchar a ciegas, Rastrear, Reflejos de combate

Entorno: pantanos templados

Organización: solitario, pareja o nidada (3-5)

Valor de desafío: 20

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 31-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Un ssvaklor mayor es mucho más grande y más imponente físicamente que su versión menor, teniendo casi el doble de su tamaño. Desde el hocico hasta la cola tiene 16' de largo y pesa 400 lb.

Combate

Los ssvaklor mayores tienen muchos más recursos que los ssvaklor ordinarios. Defensivamente, tienen mejor armadura natural, RD y RC. Ofensivamente, su ataque de escupir y su arma de aliento mayor significa que pueden atacar enemigos a distancias mayores.

Arma de aliento (Sb): cono 40' de gas venenoso, una vez cada 1d4 asaltos, daño 1d6 Con, Fortaleza CD 34 mitad. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 34, daño inicial parálisis, daño secundario 1d6 Con. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *causar miedo* (CD 12), *enmarañar* (CD 12), *formas animales* (solo serpientes), *trance animal* (CD 13), *oscuridad* (CD 13). Nivel de lanzador 20°.

Escupir (Ex): un ssvaklor mayor puede escupir un esputo concentrado de veneno hacia un objetivo. Realiza un ataque de toque a distancia con un incremento de alcance de 30'. Si impacta, el veneno es de contacto pero sus efectos son idénticos a los de su mordisco venenoso.

Habilidades: un ssvaklor mayor tiene un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o amenazado. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre y cuando lo haga en línea recta.

LOS SSVAKLOR EN EBERRON

Conforme los Inspirados intensificaron su presión en Sarlona, los yuan-ti nativos del continente huyeron de sus ciudades en



Ssvaklor

Riedra, recorriendo el estrecho del Dragón en esquifes y refugiándose en Argonnessen.

La migración de los yuan-ti no sentó demasiado bien a muchos de los dragones de Argonnessen, pero un puñado vieron a los inmigrantes como signos de una profecía que se revelaba y les ofrecieron refugio. Los yuan-ti forjaron buenas relaciones con esos dragones y esa unión dio lugar a los primeros ssvaklor. Sin embargo, los yuan-ti fueron incapaces de establecerse en gran número en Argonnessen. Los dragones desterraron a muchos de ellos a Xen'drik, donde se corrompieron y volvieron odiosos.

Los yuan-ti de Xen'drik capturaron huevos de dragón y utilizaron conjuros para transformar a los fetos en ssvaklor. Utilizan a los ssvaklor como guardianes de sus templos y ciudades secretas, la mayoría de los cuales se encuentran ocultos bajo la jungla de Xen'drik o en las entrañas húmedas y frías de Khyber.

Los ssvaklor mayores continúan medrando en Argonnessen, protegiendo los observatorios de los dragones y sus fortalezas, así como protegiendo reductos secretos de los yuan-ti bajo las montañas.

LOS SSVAKLOR EN FAERÛN

Los ssvaklor se encuentran donde habitan los yuan-ti, especialmente en el reino serpiente de Najara. Dmetrio Extaminos, un yuan-ti de sangre pura que gobierna la ciudad de Hlondezh después de la muerte de su madre, dirige en secreto la célula del culto del Dragón en dichas tierras. Utilizando sus contactos dentro del culto, Dmetrio ha adquirido varios huevos de dragón negro y ahora busca la manera de transformarlos en ssvaklor. Sus rivales en el culto de Tiamat han descubierto los planes de Dmetrio y están planeando recuperar los huevos.

LOS SSVAKLOR PSIÓNICOS

Si utilizas el *Manual de psiónica ampliado* y diriges una campaña con psiónica, los ssvaklor ganan el subtipo psiónico, tienen RP 18 en lugar de RC 18 y ganan aptitudes psiónicas.

Aptitudes psiónicas: 1/día: *aversión* (duración 10 horas, CD 16*), *controlar luz*, *ectoplasma enmarañante*, *insinuación al Ello* (afecta hasta cuatro criaturas, de las cuales dos no pueden estar separadas más de 15'; CD 16*), *libertad psiónica de movimiento*. Nivel de manifestador 7°. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Estas aptitudes reemplazan las aptitudes sortilegas del ssvaklor.

*Incluye la mejora por el nivel de manifestador del ssvaklor.

LOS SSVAKLOR MAYORES PSIÓNICOS

Los ssvaklor mayores ganan el subtipo psiónico, tienen RP 28 en lugar de RC y ganan aptitudes psiónicas.

Aptitudes psiónicas: 1/día: *aversión* (duración 21 horas, CD 19*), *controlar luz*, *ectoplasma enmarañante* (afecta a criaturas de cualquier tamaño), *insinuación al Ello* (afecta hasta 7 criaturas, de las cuales dos no pueden estar separadas más de 15'; CD 19*), *libertad psiónica de movimiento*, *metamorfosis* (solamente las formas de serpiente constructora gigante o víbora Enorme). Nivel de manifestador 15°. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Estas aptitudes reemplazan las aptitudes sortilegas del ssvaklor.

*Incluye la mejora por el nivel de manifestador del ssvaklor mayor.

SUSURRANTE

Aberración Grande

Dado de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas), Tr 20'

CA: 19 (natural +9, Destreza +1, tamaño -1), toque 10, desprevenido 18

Ataque base/Pres: +6/+15

Ataque: garra +10 c/c (1d8+5)

Ataque completo: 2 garras +10 c/c (1d8+5)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, canción monótona, toque fantasmal

Cualidades especiales: defensa punzante, detectar muertos vivos, visión en la oscuridad 60', vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +3, Vol +6

Características: Fue 21, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 16

Habilidades: Escuchar +5, Interpretar (cantar) +9, Tregar +13

Dotes: Ataque natural mejorado (garra), Ataque poderoso, Hendedura

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 7

Tesoro: no

Alineamiento: normalmente neutral

Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

El cuerpo de este humanoide sin cabeza parece estar recubierto de fragmentos de cristal, los cuales rodean huecos vacíos que atraviesan su cuerpo de parte a parte. Camina a cuatro patas y el ligero sonido áspero de sus escamas cristalinas arañando el suelo queda enmascarado por un zumbido tranquilizador que proviene de su cuerpo.

El susurrante es una criatura pacífica que destruye a los muertos vivos en cuanto los ve. Se mueve a través de pasajes subterráneos, atravesando el aire que hay en ellos. Esto crea una canción monótona susurrante, que suena como una



Susurrante

suave brisa atravesando los árboles, que tiene un curioso y sorprendente efecto sobre los muertos vivos. Por ello, un muerto vivo inteligente intentará matar a un susurrante si es posible.

Un susurrante mide 7' de alto y tiene casi lo mismo de ancho. Un susurrante medio pesa unas 500 lb. Su exoesqueleto está plagado de pequeños conductos y huecos por los que la criatura absorbe el aire que necesita. La canción monótona de la criatura resuena por los corredores de los dungeons y se puede escuchar hasta un cuarto de milla de distancia.

Un susurrante habla su propio idioma, que tiene una sonoridad hueca, para el cual la mayoría de las criaturas carecen de capacidad vocal para reproducirlo. Un susurrante vive varios siglos, apareándose muy raramente.

COMBATE

Un susurrante ataca a cualquiera que lleve una antorcha, porte una llama o contamine de forma alguna el aire que necesita para subsistir. También ataca a los muertos vivos en cuanto los ve. Por lo demás, se ocupa de su propia asuntos. Si es molestado, ataca de manera rápida y brutal, haciendo trizas a sus enemigos hasta que no puedan utilizar más su precioso aire.

Defensa punzante (Ex): cualquier criatura que golpee a un susurrante con un arma esgrimida o un arma natural sufre 1d4+6 puntos de daño perforante y cortante debido a las aristas afiladas del susurrante. Las armas de alcance, como la lanza larga, no ponen en peligro al usuario.

Las criaturas que establezcan una presa con el susurrante también sufren este daño cada asalto.

Vista ciega (Ex): un susurrante "ve" escuchando el movimiento del aire y sintiendo las zonas muertas ocupadas por objetos. Un susurrante en mitad de una *nube brumosa* o un conjuro o efecto mágico similar está ciego (la niebla normal no tiene efecto sobre el susurrante).

Detectar muertos vivos (Sb): un susurrante puede detectar muertos vivos a voluntad, igual que el conjuro del mismo nombre.

Canción monótona (Sb): la canción monótona del susurrante no tiene efecto sobre las criaturas vivas, pero induce a los muertos vivos a un estado de sopor. Esta aptitud funciona igual que un intento de reprender muertos vivos realizado por un clérigo maligno del mismo nivel que los DG del susurrante. Un muerto vivo, en lugar de ser reprendido o comandado, es puesto en un estado similar al efecto del conjuro *inmovilizar muertos vivos* y no se puede mover. Este efecto dura 10 asaltos.

Toque fantasmal (Sb): un susurrante inflige daño normal a las criaturas incorpóreas. Su bonificador de armadura natural se convierte en un bonificador de desvío contra las criaturas incorpóreas.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un susurrante debe impactar con su garra. A continuación puede intentar comenzar una presa como una acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede empalar a su oponente contra los filos y aristas de su cuerpo, infligiéndole 1d4+6 puntos de daño perforante y cortante cada asalto.

Habilidades: un susurrante tiene un bonificador racial +8 a las pruebas de Tregar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Tregar, incluso si está apresurado o amenazado.

TERROR CHILLÓN

Esta criatura parece una estrella de mar voladora salida de una pesadilla. Del cuerpo central alado surgen cinco cuellos. Al extremo de cada cuello se encuentra una cabeza humanoide deformada con una piel de escamas. Los ojos de las cabezas brillan con un amenazador fulgor verde.

Los terrores chillones se originaron como mutaciones mágicas del cruce entre vargouilles e hidras. Estos horrores poseen los peores aspectos de cada criatura original, lo que les convierte en voraces terrores multicéfalos equipados con los ataques especiales de los vargouilles. Creados para la guerra y la destrucción, estos monstruos atacan ferozmente a cualquier criatura que no sea nativa de Cárceri. Se sabe que actúan como tropas de avanzada para los demodand en algunos de los múltiples conflictos de Cárceri.

Algunos vargouilles consideran a estas criaturas como aberraciones repugnantes y las atacan sin piedad si tienen oportunidad. Otros les reverencian, hasta el punto de venerarlas.

Cada cabeza de un terror chillón es ligeramente mayor que una cabeza humana, con un diámetro de unas 18". Los rasgos del monstruo tienen un leve matiz reptiliano. La envergadura de las alas centrales es de casi 8'. Un terror chillón pesa casi 200 lb.

Los terrores chillones hablan infernal.

COMBATE

Un terror chillón generalmente comienza el combate utilizando su aptitud de chillido. A continuación selecciona a un enemigo paralizado como su primera víctima y una o dos cabezas le besan mientras las otras tres o cuatro atacan a cualquier enemigo activo que se acerque o utilizan a la defensiva su aptitud de chillido.

Un terror chillón se puede matar cortando todas sus cabezas o acabando con su cuerpo. Para cortar una cabeza, un oponente debe realizar con un arma cortante una prueba con éxito de romper arma (el jugador debería declarar cuando su ataque es dirigido, ya sea al cuerpo o a una cabeza, antes de realizar la tirada de ataque). Un oponente puede golpear a las cabezas del terror chillón desde cualquier posición en la cual pueda alcanzar su cuerpo, ya que se mueven y ondulan constantemente durante el combate. Un oponente puede preparar una acción para intentar cortar una cabeza del terror chillón cuando la criatura se lance a morderlo.

Cada una de las cabezas del terror chillón tiene unos puntos de golpe igual a los puntos de golpe totales de la criatura divididos entre 10. Por ejemplo, si un terror chillón tiene 97 puntos de golpe, una cabeza queda cortada cuando sufre 9 o más puntos de golpe ($97/10=9.7$, redondeando hacia abajo a 9). Perder una cabeza inflige al cuerpo un daño igual a los puntos de golpe

totales de la cabeza. Después de una cabeza haya sido cortada, un reflejo natural cierra el cuello para prevenir pérdidas de sangre. Un terror chillón no puede seguir atacando con una cabeza cortada, pero no sufre ninguna otra penalización.

Cada vez que una cabeza es cortada, dos nuevas cabezas surgen del muñón en 1d4 asaltos. Un terror chillón no puede tener más del doble de su número inicial de cabezas en ningún momento. Para evitar que surjan de un muñón dos nuevas cabezas, este debe sufrir al menos 5 puntos de daño por ácido o fuego (se necesita un ataque de toque para impactar) antes de que broten las nuevas cabezas. Un arma flamígera (o efecto similar) inflige su daño por fuego al muñón con el mismo golpe con el que corta la cabeza.

El daño por fuego o ácido de un efecto de área (como un conjuro de *bola de fuego* o el aliento de un dragón) puede quemar varios muñones además de infringir daño al cuerpo del terror chillón. Un terror chillón no muere debido a la pérdida de sus cabezas hasta que todas las cabezas hayan sido cercenadas y los muñones sellados con fuego o ácido.

El cuerpo de un terror chillón se puede matar igual que el de cualquier otra criatura, pero los terrores chillones tienen curación rápida y son difíciles de derrotar de esta manera. Cualquier ataque que no sea (o no pueda ser) un intento de cortar una cabeza afecta al cuerpo. Por ejemplo, los efectos de área infligen daño al cuerpo del terror chillón, no a sus cabezas. Los efectos mágicos dirigidos no pueden cortar las cabezas de un terror chillón (y, por tanto, deben ser dirigidos contra su cuerpo) a menos que causen daño cortante y se puedan utilizar para realizar intentos de romper arma.

Besar (Sb): cada cabeza que posee un terror chillón puede besar a un enemigo paralizado si realiza con éxito un ataque de toque cuerpo a cuerpo (bonificador de ataque +15). Un oponente afectado debe realizar un TS de Fortaleza CD 23 o sufrirá una terrible transformación que le convertirá en un vargouille en menos de 24 horas (y a menudo mucho antes; tira 1d6 de manera separada para cada fase de la transformación). Primero, durante un periodo de 1d6 horas, la víctima pierde todo su pelo. Al cabo de otras 1d6 horas, las orejas comienzan a crecer y a transformarse en unas alas membranosas, de su mentón y su cuero cabelludo brotan tentáculos y los dientes comienzan a crecer y a convertirse en largos y puntiagudos colmillos. Durante las siguientes 1d6 horas, la víctima sufre 1 punto de consunción de Inteligencia y 1 punto de consunción de Carisma por hora (hasta una puntuación mínima de 3 en cada característica).

La transformación se completa 1d6 más tarde, cuando la cabeza se libera del cuerpo (el cual muere inmediatamente) y se convierte en un vargouille. Esta transformación es interrumpida



Terror chillón

Ilustración de R. Garres

TERROR
CHILLÓN

	Terror chillón pentacéfalo Aberración Mediana (extraplanaria)	Terror chillón decacéfalo Aberración Grande (extraplanaria)
Dado de golpe:	15d8+30 (97 pg)	20d8+80 (170 pg)
Iniciativa:	+8	+7
Velocidad:	Vl 40' (buena) (8 casillas)	Vl 40' (buena) (8 casillas)
CA:	21 (natural +7, Destreza +4), toque 14, desprevenido 17	24 (tamaño -1, natural +12, Destreza +3), toque 12, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+11/+12	+15/+24
Ataque:	5 mordiscos +16 c/c (1d6+1 más veneno)	10 mordiscos +20 c/c (2d6+5 más veneno)
Ataque completo:	5 mordiscos +16 c/c (1d6+1 más veneno)	10 mordiscos +20 c/c (2d6+5 más veneno)
Frente/Alcance:	5'/5'	10'/5'
Ataques especiales:	abalanzarse, beso, chillido, veneno	abalanzarse, beso, chillido, veneno
Cualidades especiales:	curación rápida 5, visión en la oscuridad 60'	curación rápida 10, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +9, Ref +11, Vol +12	Fort +12, Ref +11, Vol +15
Características:	Fue 13, Des 18, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 8	Fue 21, Des 16, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 8
Habilidades:	Avistar +14, Escuchar +5, Escondarse +7, Moverse sigilosamente +6,	Avistar +21, Escuchar +7, Escondarse +2, Moverse sigilosamente +5
Dotes:	Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate ^A , Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Sutileza con un arma, Voluntad de hierro	Ataque natural mejorado (mordisco), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate ^A , Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Alerta, Voluntad de hierro
Entorno:	las Profundidades tarterianas de Cárceri	las Profundidades tarterianas de Cárceri
Organización:	solitario, agrupamiento (2-5) o turba (6-11)	solitario
Valor de desafío:	10	13
Tesoro:	no	no
Alineamiento:	siempre neutral maligno	siempre neutral maligno
Avance:	16-19 DG (Mediano); 20-30 DG (Grande)	21-30 DG (Grande)
Ajuste de nivel:	-	-

por la luz del sol, incluso un conjuro *luz del día* puede retrasar la muerte, pero revertir la transformación requiere un conjuro de *quitar enfermedad* o un efecto similar. La CD de la salvación se basa en la Constitución que incluye un bonificador racial +4.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 19 o ser incapaz de curar el daño del mordisco del terror chillón de manera natural o mágica. Un conjuro de *neutralizar veneno* o *curar* anula este efecto, mientras que *lenticificar veneno* permite la curación mágica. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Abalanzarse (Ex): si un terror chillón se mueve o carga contra un enemigo en un asalto, sigue pudiendo realizar un ataque completo con todas sus cabezas sin penalización alguna.

Chillido (Ex): como una acción de asalto completo, un terror chillón puede abrir sus bocas distendidas y emitir un terrible sonido. Cualquiera a menos de 60' (excepto otros terrores chillones y vargouilles) que escuchen este chillido y puedan ver claramente a la criatura, deben realizar un TS de Fortaleza CD 24 o quedarán paralizados de miedo durante 2d4 asaltos o hasta que el monstruo ataque al objetivo, se mueva fuera del alcance o bloquee la línea de visión que el objetivo tiene con el terror chillón. Una criatura paralizada es susceptible al beso del terror chillón (ver texto). Una criatura que realice su salvación con éxito no puede ser afectada de nuevo por el mismo terror chillón durante 24 horas. El chillido es un efecto de miedo enajenador. La CD de la salvación se basa en la Constitución que incluye un bonificador racial +1 por cada una de sus cabezas (si un terror chillón gana o pierde cabezas, la CD de la salvación cambiar de manera acorde).

Habilidades: un terror chillón tiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar, gracias a sus múltiples

cabezas (este bonificador quedará anulado si la criatura queda reducida a una sola cabeza).

HORROR DECACÉFALO

Afortunadamente extremadamente raros, los horrores decacéfalos solitarios han sido avistados por viajeros planarios. Un horror decacéfalo tiene una envergadura de alas de 16' y pesa 1.600 lb.

Combate

Un terror decacéfalo tiene una serie de ataques de mordisco especialmente desagradable, pero sus tácticas de combate son idénticas a las de los terrores chillones pentacéfalos.

Beso (Sb): la CD de la salvación contra el ataque de beso de un terror decacéfalo es 28.

Veneno (Ex): la CD de la salvación contra el ataque de veneno de un terror decacéfalo es 24.

Chillido (Ex): la CD de la salvación contra el ataque de chillidos de un terror decacéfalo es 34, incluyendo un bonificador racial +1 por cada una de sus 10 cabezas.

LOS TERRORES CHILLONES EN EBERRON

Para crear estos horrores inenarrables, los azotamientos capturaron vargouilles e hidras de Eberron y las deformaron en una única especie en su plano natal de Xoriat. A continuación, los terrores chillones fueron liberados de vuelta en el sistema ecológico de Eberron. Los terrores chillones se pueden encontrar en las oscuras cavernas de Khyber, normalmente acompañados por turbas de vargouilles sicofantes deseosos de sufrir una transformación similar.

TIGRE MARINO COMBATE

Animal Enorme

Dado de golpe: 10d8+30 (75 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 50'

CA: 19 (natural +10, Destreza +1, tamaño -2), toque 9, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +7/+19

Ataque: mordisco +9 c/c (2d8+4)

Ataque completo: mordisco +9 c/c (2d8+4) y 2 garras +4 c/c (1d6+2)

Frente/Alcance: 15'/10'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales:

aguantar la respiración, vista ciega 100', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +8, Vol +5

Características: Fue 19, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 8

Habilidades: Escondarse +6, Nadar +12

Dotes: Aguante, Ataque poderoso, Correr, Embestida mejorada

Entorno: cualquiera acuático

Organización: solitario, pareja o grupo (5-20 más 20% de no combatientes)

Valor de desafío: 6

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 11-20 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

Esta criatura larga y estilizada posee una piel correosa a rayas, con una aleta dorsal similar a la de una ballena asesina o un delfín. Al contrario que un pez, tiene cuatro fuertes patas que terminan en garras palmeadas. Dos enormes colmillos sobresalen entre las hileras de afilados dientes.

Los tigres marinos son mamíferos acuáticos similares a los leones marinos y a las morsas. Cazan cualquier cosa, incluyendo pescado, pájaros y animales lo suficientemente bobos como para acercarse demasiado a la orilla. Los tigres marinos suelen encontrarse en las costas rocosas, tumbados al sol en grandes grupos familiares.

Los tigres marinos tienen la inteligencia de un perro o un lobo y pueden ser entrenados de la misma forma.

El ejemplar más grande y más fuerte, sin importar el género, dirige una manada de tigres marinos. Un agrupamiento incluye hembras (la mitad que machos), y jóvenes (la mitad que hembras).

Un tigre marino mide unos 20' de largo y pesa 3 toneladas.

Los tigres marinos rodean a sus oponentes y los embisten individualmente hasta que los oponentes huyen o mueren.

Vista ciega (Ex): un tigre marino emite sonidos de alta frecuencia inaudibles para otras criaturas, que le permite localizar objetos y criaturas en un radio de 120'.

Un conjuro de *silencio* anula esta actitud y obliga al tigre marino a utilizar su visión, que suele ser equivalente a la de un humano.

Aguantar la respiración (Ex): un tigre marino podrá aguantar la respiración durante un número de asaltos igual a 6 x su puntuación de Constitución, antes de que comience a ahogarse (consulta la *Guía del Dungeon Master*).

Habilidades: un tigre marino tiene un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para evitar un peligro o realizar una acción especial. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Puede utilizar una acción de correr mientras nada, siempre y cuando nadie en línea recta.

Capacidad de carga: para un tigre marino, una carga ligera es hasta 700 lb.; una carga media, 701-1.400 lb. y una carga pesada, 1.401-2.100 lb.



Tigre marino

LOS TIGRES MARINOS COMO COMPAÑEROS ANIMALES Y COMO MONTURAS ESPECIALES

Los druidas de 10º nivel o mayor pueden elegir a un tigre marino como compañero animal. Aplica un ajuste de -9 al nivel del druida a efectos de determinar las características del compañero y sus aptitudes especiales (tal y como se describe en 'El compañero animal del druida', en la página 36 del *Manual del jugador*). El nivel del druida efectivo de un explorador, a efectos de obtener un compañero animal tigre marino, es la mitad de su nivel de explorador.

Un paladín de 9º nivel o mayor puede elegir a un tigre marino como su montura especial. Aplica un ajuste de -4 al nivel del paladín a efectos de determinar las características y capacidades especiales de la montura (tal y como se describe en 'La montura del paladín', en la página 54 del *Manual del jugador*).

LOS TIGRES MARINOS EN EBERRON

Algunos pueblos que habitan en la costa domestican y crían tigres marinos, utilizándolos como monturas y entrenándolos para que dirijan bancos de peces hacia sus redes. Los mayores agrupamientos de tigres marinos se encuentran en las costas de los principados de Lhazaar, compitiendo de vez en cuando por la comida con las tortugas dragón.

TRASGO, BOSQUIMANO

Este pequeño humanoide, similar a un primate, está cubierto por un pelo negro y duro, excepto en su cruel y salvaje rostro.

Estos cazadores nocturnos, también conocidos como trasgos bosquimanos, son formidables a pesar de su pequeño tamaño. Aunque pueden permanecer erguidos fácilmente, los trasgos bosquimanos suelen correr y andar a cuatro patas, de la misma manera característica que los primates, quizá debido a que sus brazos son más largos que sus piernas. Sus bocas poseen unos colmillos muy afilados y cada mano y pie termina en unas garras curvadas, adaptadas para trepar. Pasa la mayor parte del tiempo en los árboles.

Los trasgos bosquimanos cazan a la mayoría de las criaturas que atraviesan sus territorios boscosos, ignorando solamente aquellas criaturas de tamaño mayor al de un caballo. En tiempos de escasez, los trasgos bosquimanos a menudo planean y ejecutan sofisticadas incursiones en las comunidades humanoides de la frontera en busca de comida, utilizando tácticas de guerrilla sobre los más jóvenes.

Un trasgo bosquimano mide unos 3' de alto y pesa alrededor de 40 lb.

Los trasgos bosquimanos hablan un trasgo rudimentario y son analfabetos.

COMBATE

Los trasgos bosquimanos son expertos tendiendo emboscadas y utilizando tácticas bien definidas para atacar a la presa que buscan. Si luchan contra un grupo más grande, atacarán primero a los miembros más débiles con sus redes y arrastrarán a sus víctimas enredadas rápidamente para alimentarse con ellas antes de volver a por el resto.

Los trasgos bosquimanos atacan sin importarles a los enemigos claramente superiores, con el mismo frenesí salvaje y los mismos gritos agudos y discordantes que paralizan de miedo a los enemigos más débiles. Su ansia por matar normalmente es mayor que la preocupación por su seguridad individual. Cualquier ataque sobre un enemigo más numeroso, más fuerte o más sofisticado, puede tener como resultado que todo el grupo de trasgos bosquimanos acabe exterminado sino es dirigido por algún anciano druida bosquimano, el cual posee la sabiduría y el liderazgo para ordenar una retirada estratégica.

Frenesí discordante (Ex): cuando se produce un combate, los trasgos bosquimanos entran en un frenesí saltando caóticamente y lanzando gritos agudos. Las criaturas con 2 DG o menos, que se encuentren a menos de 30' de tres o más trasgos bosquimanos atacantes, quedan estremecidas durante 1d4 asaltos, a menos que tengan éxito en un TS de Voluntad CD 9. Una criatura que resista este efecto no puede volver a ser afectada durante 24 horas. Este es un efecto de miedo enajenador. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Sensibilidad a la luz (Ex): los trasgos bosquimanos son ciegos por la brillante luz del sol o por el conjuro *luz del día*.

Forma arbórea (Su): un trasgo bosquimano puede cambiar y asumir la forma de un árbol pequeño, un arbusto o una rama, equivalente al conjuro *forma arbórea* lanzado por un druida de 12.º nivel. Un trasgo bosquimano normalmente utiliza esta aptitud cuando se aproxima el amanecer como una forma de camuflaje, debido a que no le gusta la luz del día.

Un trasgo no puede disipar este efecto, pero termina automáticamente a la puesta de sol o si el trasgo sufre daño.

Habilidades: los trasgos bosquimanos tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Saltar. Un trasgo bosquimano posee también un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepas y siempre puede elegir 10 en las pruebas de Trepas, incluso si está apresurado o amenazado. *Un trasgo bosquimano gana un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente en las áreas boscosas, además de un bonificador racial +4 a las pruebas de Artesanía (tejer) para fabricar redes.

TRASGO BOSQUIMANO BARBARO

Los mejores cazadores trasgos bosquimanos son bárbaros. A pesar de su pequeño tamaño, estas criaturas son poderosos combatientes y son tan duros como cualquier enano o semiorco.

Combate

La CD de la salvación para el frenesí discordante de estos trasgos bosquimanos bárbaros es CD 9.

Furia (Ex): una vez por día, un bosquimano bárbaro puede entrar en un estado de frenesí que dura 7 asaltos. Los siguientes cambios permanecen en efecto mientras continúe en el estado de furia: CA 15 (toque 11, desprevenido 13); los pg se incrementan en 2; Atq +7 c/c (1d10+5/×3, gran hacha) o +4 a distancia (especial, red de gran calidad); Atq completo +7 c/c (1d10+6/×3, gran hacha) o +4 a distancia (especial, red de gran calidad); Trepas +10, Saltar +4; TS Fort +6, Vol +3; Fue 19, Con 18. Al final de este estado de furia, el bosquimano bárbaro queda fatigado durante el resto del encuentro.

LA SOCIEDAD DE LOS TRASGOS BOSQUIMANOS

Los trasgos bosquimanos no poseen una cultura sofisticada o un lenguaje escrito. Las únicas herramientas que hacen rutinariamente son sus redes; estas son muy apreciadas por los cazadores debido a su gran calidad.

Los trasgos bosquimanos son cazadores nómadas y no establecen un hogar, pero se mueven por un territorio bien definido, normalmente unas cinco millas cuadradas por cada miembro del grupo. Los trasgos bosquimanos cazan hasta que los rayos de la luz del sol comienzan abrirse camino a través del techo de vegetación, momento en el cual se dirigen inmediatamente a dormir asumiendo su forma arbórea donde quiera que se encuentren.



Bosquimano

	Trasgo bosquimano, Gue 1.º nivel Humanoide Pequeño (trasgoide)	Trasgo bosquimano, Brb 1.º nivel Humanoide Pequeño (trasgoide)
Dado de golpe:	1d8 (4 pg)	1d12+2 (14 pg)
Iniciativa:	+2	+2
Velocidad:	30' (6 casillas), Tr 20'	30' con armadura de pieles (6 casillas), Tr 15'; velocidad táctica terrestre 40'
CA:	14 (tamaño +1, Destreza +2, natural +1), toque 13, desprevenido 12	17 (tamaño +1, Destreza +2, natural +1, armadura de pieles +3), toque 13, desprevenido 15
Ataque base/Presa:	+1/+2	+1/-1
Ataque:	mordisco +3 c/c (1d4+1); o red de gran calidad +5 a distancia (ver texto)	gran hacha +5 c/c (1d10+3/×3) o red de gran calidad +5 a distancia (ver texto)
Ataque completo:	mordisco +3 c/c (1d4+1); o red de gran calidad +5 a distancia (ver texto)	gran hacha +5 c/c (1d10+3/×3) o red de gran calidad +5 a distancia (ver texto)
Frente/Alcance:	5'/5'	5'/5'
Ataques especiales:	frenesí discordante	furia, frenesí discordante
Cualidades especiales:	forma arbórea, sensibilidad a la luz, visión en la oscuridad 60'	forma arbórea, sensibilidad a la luz, visión en la oscuridad 60'
Tiros de salvación:	Fort +2, Ref +2, Vol +0	Fort +4, Ref +2, Vol +1
Características:	Fue 12, Des 15, Con 11, Int 6, Sab 10, Car 9	Fue 15, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 8
Habilidades:	Artesanía (tejer) +0*, Escondirse +6*, Saltar +5, Trepar +9, Moverse sigilosamente +2	Escondirse +1*, Saltar +2, Trepar +8, Moverse sigilosamente -1*
Dotes:	Presa mejorada	Soltura con un arma (gran hacha)
Entorno:	bosques templados	bosques templados
Organización:	solitario (marginados), familia (3-6), manada (6-16 mas un bárbaro bosquimano de 3.º nivel), o tropa (14-34 mas 3 líderes bosquimanos bárbaros de 3.º nivel y 1 anciano bosquimano druida de 5.º nivel)	solitario o grupo de guerra (1-3 mas 2-5 guerreros de 1.º nivel)
Valor de desafío:	1/2	1
Tesoro:	no tiene monedas, no tiene bienes, objetos estándar más red de gran calidad	no tiene monedas, no tiene bienes, objetos estándar más red de gran calidad
Alineamiento:	normalmente caótico maligno	normalmente caótico maligno
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje
Ajuste de nivel:	+1	+1

Solamente actúan como una manada unida y coordinada cuando ejecutan emboscadas o incursiones en busca de comida. Los trasgos bosquimanos que se encuentran solos normalmente son marginados sociales.

El poder político en la sociedad de los trasgos bosquimanos solamente se define por aquel que puede proporcionar más comida. Los líderes pueden ser varones o hembras, determinado solamente por quién puede organizar y dirigir las emboscadas e incursiones más letales así como dirigir personalmente la carga. El líder de una manada de trasgos bosquimanos es un bárbaro de al menos 3.º nivel, mientras que líder de una tropa es un anciano druida de al menos 5.º nivel.

LOS TRASGOS BOSQUIMANOS COMO PERSONAJES

Los personajes trasgos bosquimanos poseen los siguientes rasgos raciales.

— Destreza +2, Inteligencia -2.

— Tamaño Pequeño. Bonificador +1 a la CA, bonificador +1 al ataque, bonificador +4 las pruebas de Escondirse, penalización de -4 a las pruebas de presa, los límites de levantamiento y carga son 3/4 de los de un personaje Mediano.

— Un trasgo bosquimano tiene una velocidad táctica terrestre de 30'.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Habilidades raciales: bonificador racial +2 a las pruebas de Saltar. También poseen un bonificador racial +8 a las pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si están apresurados o amenazados. Los trasgos bosquimanos ganan un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondirse y Moverse sigilosamente en las áreas boscosas.

— Familiaridad con las armas: los trasgos bosquimanos consideran las redes como armas marciales en lugar de como armas exóticas.

— Bonificador de armadura natural +1.

— Ataques especiales (ver arriba): frenesí discordante.

— Cualidades especiales (ver arriba): sensibilidad a la luz, forma arbórea.

— Idiomas automáticos: trasgo. Idiomas adicionales: común, élfico, gigante, orco.

— Clase predilecta: bárbaro.

— Ajuste de nivel +1.

El guerrero trasgo bosquimano descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 12, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

El trasgo bosquimano bárbaro descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

TRÍLOKH COMBATE

Ajeno Pequeño (caótico, extraplanario, incorporal)

Dado de golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +8

Velocidad: Vl 40' (perfecto) (8 casillas)

CA: 19 (Destreza +4, desvío +4, tamaño +1), toque 19, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +8/-

Ataque: -

Ataque completo: -

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: campanas fúnebres, controlar la furia

Cualidades especiales:

inmunidad a la magia, invisibilidad natural, rasgos de ajeno, rasgos incorporales, RD 15/legal, visión en la oscuridad 60', vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +10, Vol +10

Características: Fue -, Des 19, Con 17, Int 11, Sab 18, Car 18

Habilidades: Avistar +15, Buscar +11, Concentración +14, Escondarse +19, Escuchar +15, Intimidar +15, Averiguar intenciones +15, Supervivencia +15 (seguir rastros +17)

Dotes: Apresurar aptitud sortiliga (campanas fúnebres), Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (controlar la furia)

Entorno: plano de Energía negativa

Organización: solitario

Valor de desafío: 8

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico neutral

Avance: 9-24 DG (Pequeño)

Ajuste de nivel: -

No hay nada que ver aquí.

Un trílokh es un parásito del plano de Energía negativa. Causa discordia e imprudencia en las criaturas que le rodean y sobrevive alimentándose de la esencia moribunda de aquellos que caen en medio del caos que provoca. Siempre están cerca de una criatura violenta hasta que la criatura es destruida y entonces siguen a quien la haya destruido.

Un trílokh es invisible de manera natural. Incluso si su presencia es detectada, los conjuros como *ver lo invisible* revelan solamente una pulsación de energía amorfa. Se requiere un conjuro de *visión verdadera* o una adivinación igual de poderosa para ver la verdadera forma de un trílokh; un extraño cruce entre un hongo con alas, un crinoideo (NdT: los crinoideos o comátulas son primos de las estrellas de mar y de los lirios de mar, y reciben este nombre por su apariencia externa, con largos y delgados brazos llenos de pelos finos) y un crustáceo. Un trílokh totalmente extendido puede medir unos 3' de largo, con una envergadura real similar. Los trílokh no pesan.

Los trílokh no pueden hablar, pero entienden todos los idiomas hablados.

Un trílokh no puede luchar por sí mismo, debido a que no posee ataques. Controla la furia de cada criatura a la que pueda afectar, al igual que previene el lanzamiento de conjuros. Cuando las criaturas llegan a puntos de golpe negativos, utiliza su aptitud de *campanas fúnebres* para alimentarse de la muerte prematura. Si es dañado, un trílokh se desvanece en un muro cercano.

Las armas naturales de un trílokh, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento caótico a efectos de superar la RD.

Controlar la furia (St): un trílokh puede inspirar furia (como el conjuro *furia*, pero se permite un TS de Voluntad CD 18 para anular el efecto) a voluntad sobre todas las criaturas vivas que se encuentren a menos de 180'. Cada criatura gana un bonificador de moral +4 a la Fuerza y Constitución, un bonificador de moral +2 a las salvaciones de Voluntad y una penalización -4 a la CA. Por lo demás, este efecto es idéntico a la aptitud de furia del bárbaro, excepto en que los sujetos no están fatigados al final de la furia. Si una criatura tiene la actitud de furia y cuando está en furia sus bonificadores son mayores que los proporcionados aquí, puede elegir sus otros bonificadores. La CD de la salvación se basa en el Carisma. Esta es un efecto de compulsión enajenador.

Una criatura afectada puede terminar con su furia realizando un TS de Voluntad CD 19. El trílokh puede terminar el estado de furia sobre cualquier número de criaturas antes de tiempo, sin afectar a otras criaturas furiosas. También puede terminar con la furia causada por cualquier otro efecto, como la actitud de furia del bárbaro y en este caso, el bárbaro quedaría fatigado. Un trílokh siempre acaba con el estado de furia de una criatura que haya perdido más de sus puntos de golpe normales y se encuentre en los puntos de golpe adicionales otorgados por la furia; de esta manera mata a la criatura.

Este efecto dura mientras el trílokh se concentre, más 1 asalto por DG de la criatura.

Campanas fúnebres (St): un trílokh puede crear a voluntad, como una acción apresurada, un efecto similar al de *campanas fúnebres* sobre todas las criaturas que se encuentren a menos de 180'. Cualquier criatura viva dentro del área que tenga -1 puntos de golpe o menos, debe realizar un TS de Fortaleza CD 16 o morirá. El trílokh no gana puntos de golpe ni ningún otro beneficio con las *campanas fúnebres*.

Inmunidad a la magia (Ex): un trílokh es inmune a la mayoría de los conjuros o aptitudes sortilegas que permitan RC, excepto los siguientes: *detectar magia* y *reloj de la muerte* muestran su ubicación. *Custodia contra la muerte* protege a una criatura contra las aptitudes del trílokh *controlar la furia* y *campanas fúnebres*. *Palabra sagrada* y *destierro* devuelven al trílokh a su plano natal. Se considera un muerto viviente a efectos de ser afectado por conjuros de *curar* y niveles negativos y positivos.

Invisibilidad natural (Sb): esta actitud es inherente y no está sujeta al conjuro *purgar invisibilidad*.

LOS TRÍLOKH EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los trílokh son nativos del plano de Mabar, la Noche interminable.



Trílokh

LARVA DE TRITURAMENTES

Aberración Pequeña**Dado de golpe:** 2d8+4 (13 pg)**Iniciativa:** +5**Velocidad:** 30' (6 casillas)**CA:** 14 (tamaño +1, Destreza +1, natural +2) toque 12, desprevenido 13**Ataque base/Presencia:** +1/-3**Ataque:** tentáculo +2 c/c (1d6 más 1 Sab) o tentáculo +2 c/c toque (1 Sab)**Ataque completo:** 2 tentáculos +2 c/c (1d6 más 1 Sab) o 2 tentáculos +2 c/c toque (1 Sab)**Frente/Alcance:** 5'/5'**Ataques especiales:** daño a la Sabiduría**Cualidades especiales:** percibir pensamientos 20', transformación, visión en oscuridad 60'**Tiros de salvación:** Fort +2, Ref +1, Vol +4**Características:** Fue 11, Des 13, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 6**Habilidades:** Esconderse +7, Moverse sigilosamente +4**Dotes:** Iniciativa mejorada**Entorno:** subterráneo**Organización:** solitario o grupo (2-5)**Valor de desafío:** 1**Tesoro:** no**Alineamiento:** habitualmente legal maligno**Avance:** 3-6 DG (Pequeño)**Ajuste de nivel:** -

Este bulto rechoncho de carne descansa sobre cuatro patas gruesas y cortas que sobresalen de los lados de su cuerpo y se curvan como las de una araña. Su morro chato y su grueso cuello le confieren la apariencia de un voluminoso bulldog sin pelo, excepto por sus piernas extrañamente arqueadas y por los dos tentáculos elásticos que ondulan agresivamente en el aire.

Las larvas de trituramientos son el primer estadio vital de un peligroso grupo de aberraciones conocido por su capacidad de detectar los pensamientos de las criaturas vivientes y por absorber la energía mental de sus víctimas. Las larvas sienten un hambre insaciable por la energía mental de la que se alimentan, lo que las hace agresivas y casi imposibles de tratar o entrenar. Las larvas son la forma más débil de los trituramientos y su presencia normalmente indica que hay un grupo de trituramientos guerreros o zenzal más poderosos que se han trasladado a la zona.

Las patas de una larva de trituramientos surgen de la parte superior de su cuerpo y tienen articulaciones como las patas de una araña, lo que lleva muchos a pensar que estas bestias son arañas de carne de cuatro patas. Dos tentáculos elásticos sobresalen del torso de la criatura y los utiliza para golpear a sus enemigos y absorber su energía mental.

El toque de un tentáculo de la larva de trituramientos inflige daño a la Sabiduría a las criaturas vivas. La larva sobrevive gracias a esta energía mental y una vez que acumulado suficiente, puede fabricar una crisálida y transformarse en un guerrero trituramientos más grande y poderoso. Las larvas de trituramientos miden unos 2' de largo y pesan cerca de 16 lb.

Las larvas de trituramientos no hablan, pero pueden entender el común y el infracomún.

Las larvas de trituramientos se lanzan rápidamente el combate, golpeando al enemigo más cercano con sus tentáculos. Aunque no son lo suficientemente astutas como para realizar tácticas sofisticadas, una larva intentará emboscar a sus enemigos siempre que le sea posible. Una larva de trituramientos es lo suficientemente perceptiva como para darse cuenta cuando su ataque de tentáculo no penetra la armadura del enemigo; en tal caso, intentará realizar ataques de toque en lugar de ataques normales cuerpo a cuerpo.

Percibir pensamientos (Sb): todos los trituramientos son sensibles a los pensamientos que emanan de las criaturas vivas. Una larva de trituramientos normalmente no necesita realizar una prueba de Avistar o Escuchar para averiguar la ubicación de una criatura viviente con una Inteligencia de 3 o más, si se encuentra a menos de 20'. Cualquier oponente que el trituramientos no pueda ver conserva su ocultación total contra el trituramientos y este tiene las posibilidades de fallo normales cuando ataca a enemigos con ocultación. Un trituramientos no tiene su bonificador por Destreza a la CA contra ataques de criaturas que no puede ver.

Un trituramientos no necesita tener una línea de efecto para detectar una criatura. La aptitud de percibir pensamientos de un trituramientos puede penetrar barreras, pero está bloqueada por 1' de piedra, 1" de metal común, una hoja delgada de plomo o 3' de madera o suciedad.

Cualquier criatura inmune a los efectos enajenadores (como un personaje bajo el efecto de *mente en blanco*) no puede ser detectada con percibir pensamientos.

Daño a la Sabiduría (Sb): cada vez que una larva de trituramientos impacta a una criatura viva con su ataque de tentáculos inflige puntos de daño así como 1 punto de Sabiduría. Una larva de trituramientos también puede utilizar el tentáculo para hacer un ataque de toque. Si tiene éxito, el ataque de toque no inflige puntos de daño pero sigue infligiendo 1 punto de daño a la Sabiduría.

Si una larva de trituramientos apresa a un oponente, ese oponente sufre 1 punto de daño adicional a la Sabiduría al comienzo de cada turno de la larva.

Por cada punto de daño a la Sabiduría que inflija, la larva de trituramientos se cura 2 puntos de golpe. Si una larva ya tiene el máximo de sus puntos de golpe totales, obtiene 2 puntos de golpe temporales por cada punto de daño a la Sabiduría que inflija. Estos puntos de golpe temporales tienen una duración máxima de 1 hora.

Transformación (Ex): una vez que una larva de trituramientos se ha alimentado con suficiente energía mental, puede construir un capullo y transformarse en un soldado trituramientos. Una larva debe infligir 20 puntos de daño a la Sabiduría antes de poder construir su crisálida. Construir una crisálida requiere una semana de trabajo. Una vez que la crisálida está completa, la larva debe permanecer dentro de ella durante un mes. Al final del mes, emerge de la crisálida como un soldado trituramientos.

La crisálida de una larva de trituramientos tiene una dureza de 5 y 45 puntos de golpe (cada crisálida tiene 3" de grosor y 15 puntos de golpe por cada pulgada de grosor). La resina endurecida de una crisálida es de un color rosa pálido. Una larva dentro de la crisálida está indefensa, y muere si la crisálida es destruida.

TRITURAMENTES SOLDADO

Aberración Grande

Dado de golpe: 7d8+21 (52 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 19 (tamaño -1, natural +10) toque 9, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +5/+14

Ataque: garra +10 c/c (1d8+5 más 1d2 Sab) o garra +10 c/c toque (1d2 Sab)

Ataque completo: 2 garras +10 c/c (1d8+5 más 1d2 Sab) o 2 garras +10 c/c toque (1d2 Sab)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: daño a la Sabiduría

Cualidades especiales: gran salto, percibir pensamientos 40', transformación, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +2, Vol +6

Características: Fue 21, Des 11, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 6

Habilidades: Saltar +35

Dotes: Ataque natural mejorado (garra), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o grupo (2-5)

Valor de desafío: 4

Tesoro: no

Alineamiento: habitualmente legal maligno

Avance: 8-14 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

Protegida por un grueso escudo quitinoso, esta criatura que se encuentra ante ti es similar a un cangrejo y posee cuatro patas además de dos garras poderosas similares a cuchillas.

Los soldados trituramientos son el segundo estadio vital de la extraña especie de aberraciones llamada trituramientos. Poseen cuerpos muy fuertes, parecidos al de un cangrejo y poderosas garras afiladas hechas con el residuo quitinoso que segregan.

Los soldados trituramientos comparten la misma estructura corporal básica con las larvas. Tienen cuatro gruesas y fuertes patas que surgen de su torso achatado, parecidas a las de las arañas. Cada criatura posee también 2 garras fuertes que sobresalen de su torso justo detrás de su cuello.

El contacto con las garras de un soldado trituramientos inflige daño a la Sabiduría a las criaturas vivas. El soldado se alimenta de esta energía mental y una vez que ha acumulado la suficiente, puede construir una crisálida y transformarse en una forma más pequeña, pero hábil con la magia, llamada zenzal (ver a continuación). Los soldados trituramientos miden unos 8' de longitud y pesan 1.000 lb.

Los soldados trituramientos no hablan, pero comprenden el común y el infracomún.

Combate

Los soldados trituramientos se lanzan directamente al combate cuerpo a cuerpo. Habitualmente se abalanzan contra el enemigo más cercano y comienzan a atacarle con sus garras.

Gran salto (Ex): como una acción de movimiento, un soldado trituramientos puede realizar un gran salto. La criatura puede cubrir cualquier distancia hasta la distancia máxima indicada por el resultado de su prueba de Saltar, incluso si esa

distancia excede su velocidad. Cuando utiliza esta aptitud, un soldado trituramientos calcula las distancias para realizar saltos de longitud y saltos de altura como si estuviera haciendo con carrera un salto de longitud o un salto de altura (un soldado trituramientos típico cubre una distancia media de unos 45' con exactitud).

Percibir pensamientos (Sb): al igual que las larvas, un soldado trituramientos es sensible a los pensamientos que emanan de las criaturas vivientes. La aptitud de percibir pensamientos de un guerrero trituramientos tiene un alcance de 40'.

Daño a la Sabiduría (Sb): cada vez que un soldado trituramientos impacta a una criatura viva con su ataque de tentáculo inflige puntos de daño así como 1d2 puntos de Sabiduría. Un soldado trituramientos también puede utilizar el tentáculo para hacer un ataque de toque. Si tiene éxito, el ataque de toque no inflige puntos de daño pero sigue infligiendo 1d2 puntos de daño a la Sabiduría.

Si un guerrero trituramientos apresa a un oponente, ese oponente sufre 1d2 puntos adicionales de daño a la Sabiduría al comienzo de cada turno del soldado.

Por cada punto de daño a la Sabiduría que inflija, el soldado trituramientos cura 2 puntos de golpe. Si un soldado ya tiene el máximo de sus puntos de golpe totales, obtiene 2 puntos de golpe temporales por cada punto de daño a la Sabiduría que inflija. Estos puntos de golpe temporales tienen una duración máxima de 1 hora.

Transformación (Ex): una vez que un soldado trituramientos se ha alimentado con suficiente energía mental, puede construir un capullo y transformarse en un zenzal trituramientos. Un soldado debe infligir 80 puntos de daño a la Sabiduría antes de que pueda construir su crisálida. Construir una crisálida requiere una semana de trabajo. Una vez que la crisálida está completa, un soldado debe permanecer dentro de ella durante un mes. Al final del mes, emerge de la crisálida como un zenzal trituramientos.

La crisálida de un soldado trituramientos tiene una dureza 5 y 90 puntos de golpe (cada crisálida tiene 6" de grosor y 15 puntos de golpe por cada pulgada de grosor). La resina endurecida de una crisálida es de un color rosa pálido. Un soldado dentro de la crisálida está indefenso y muere si la crisálida es destruida.

Habilidades: un soldado trituramientos tiene un bonificador racial +20 a las pruebas de Saltar.

LOS TRITURAMENTES EN EBERRON

Las larvas, soldados y zenzal trituramientos cazan a las comunidades humanoides en las cavernas de Khyber. Si una comunidad de trituramientos está suficientemente cerca de la superficie, soldados trituramientos (acompañados por un zenzal) se aventurarán de vez en cuando a la superficie en busca de presas, guardando suficiente de lo que hayan conseguido para las hambrientas larvas de trituramientos que han dejado.

TRITURAMENTES ZENZAL

Aberración Mediana

Dado de golpe: 13d8+26 (84 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 25 (Destreza +3, natural +8, *escudo* +4) toque 13, desprevenido 22

Ataque base/Presa: +9/+8

Ataque: tentáculo +12 c/c toque (1d4 Sab)

Ataque completo: 2 tentáculos +12 c/c toque (1d4 Sab)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, daño a la Sabiduría

Cualidades especiales: escudo de fuerza, percibir pensamientos 60', visión en oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +7, Vol +11

Características: Fue 8, Des 16, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 18

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7, Concentración +18, Intimidar +20, Saltar +3

Dotes: Apresurar aptitud sortilega (*pauta hipnótica*), Soltura con una aptitud (*confusión*), Soltura con una aptitud (*pauta hipnótica*), Sutileza con un arma, Voluntad de hierro

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o tropa (1 zenzal más 2-5 soldados trituramientos)

Valor de desafío: 8

Tesoro: no

Alineamiento: habitualmente legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: -

Esta criatura de aspecto extraño parece una araña descarnada con sólo cuatro delegadas patas. Dos tentáculos sobresalen de sus hombros, agitándose sobre la cabeza de la criatura y exudando un cieno de aspecto tóxico. La piel de la criatura posee un débil resplandor azulado y está claro que alguna extraña energía mística la rodea.

El último y más poderoso estadio vital de las extrañas criaturas conocidas como trituramientos es el zenzal. El zenzal combina poderosas aptitudes sortilegas con los ataques de daño a la Sabiduría que comparten todos los trituramientos. Al igual que los demás trituramientos, los zenzal son depredadores crueles que se alimentan de la energía mental de las criaturas vivientes. Aunque un zenzal es lo suficientemente inteligente como para razonar con otras criaturas, sólo lo hace como un medio de preservar su propia vida o para asegurarse criaturas inteligentes con las cuales a alimentar a su progenie.

Los zenzal trituramientos comparten la misma estructura corporal básica con los demás trituramientos, pero donde los otros trituramientos son robustos y fuertes, los zenzal son delgados y notablemente rápidos. Poseen cuatro patas similares a las de una araña que salen de su demacrado torso. En su transformación desde soldados, los zenzal mudan su caparazón quitinoso y ganan la capacidad de generar campos mágicos de energía similares a los conjuros *armadura de mago* y *escudo*. Estas protecciones mágicas son prácticamente invisibles, pero otorgan a la piel del zenzal un brillo azulado.

El toque de los tentáculos de un zenzal inflige daño a la Sabiduría a las criaturas vivientes. Al contrario que las formas

menores de los trituramientos, los cuales almacenan esta energía mental y la utilizan para su transformación a un estadio mayor, los zenzal la utilizan para generar progenie. Una vez que un zenzal ha infligido 60 puntos de daño a la Sabiduría, se oculta lejos durante una semana mientras produce asexualmente 1d4 larvas de trituramientos.

Aunque las larvas y los soldados se mueven instintivamente en grupos para protegerse, los zenzal saben que esos grupos llaman la atención. Después de haber dado a luz a uno o dos grupos de larvas, un zenzal suele trasladarse a una nueva zona, dejando a las larvas para que se alimenten por sí mismas. Los zenzal trituramientos miden unos 4' de longitud y pesan cerca de 60 lb.

Combate

Un zenzal es un adversario mucho más inteligente y sofisticado que los demás trituramientos. Mientras que los soldados y las larvas de los trituramientos se lanzan de cabeza hacia el combate, un zenzal utiliza sus aptitudes sortilegas para distraer y confundir a sus enemigos antes de entrar al combate. Cuando es posible, los zenzal reúnen a su alrededor grupos de soldados y larvas de trituramientos, dirigiendo los esfuerzos de esas criaturas más simples y beneficiándose de la protección física que le otorgan. Aunque los zenzal están dispuestos a sacrificar a trituramientos menores para salvarse a sí mismos, están interesados verdaderamente en preservar la especie y no desperdiciarán la vida de ningún trituramientos innecesariamente.

Escudo de fuerza (Sb): un escudo de fuerza mágico protege al zenzal todo el tiempo. Este escudo concede al zenzal un bonificador de escudo +4 a la CA (incluso contra ataques de toque incorporal, ya que es un efecto de fuerza) y anula los proyectiles mágicos dirigidos contra el zenzal (igual que lo hace el conjuro de *escudo*).

Aptitudes sortilegas: 3/día: *confusión* (CD 20), *pauta hipnótica* (CD 18). Nivel de lanzador 13.º

Percibir pensamientos (Sb): al igual que las larvas y los soldados, un zenzal trituramientos es sensible a los pensamientos que emanan de las criaturas vivas. La aptitud de percibir pensamientos de un zenzal trituramientos tiene un alcance de 60'.

Daño a la Sabiduría (Sb): cada vez que un zenzal trituramientos impacta a una criatura viva con el ataque de toque de sus tentáculos inflige 1d4 puntos a la Sabiduría.

Si un zenzal trituramientos apresa a un oponente, ese oponente sufre 1d4 puntos adicionales de daño a la Sabiduría al comienzo de cada turno del zenzal.

Por cada punto de daño a la Sabiduría que inflija, el zenzal trituramientos se cura 2 puntos de golpe. Si un zenzal ya tiene el máximo de sus puntos de golpe totales, obtiene 2 puntos de golpe temporales adicionales por cada punto de daño de Sabiduría que inflija. Estos puntos de golpe temporales tienen una duración máxima de 1 hora.

Tácticas asalto por asalto

Un zenzal trituramientos es más eficaz cuando puede dividir y distraer al grupo de enemigos con sus aptitudes sortilegas y entonces ataca a una criatura cada vez.

Antes del combate: un zenzal trituramientos sabe que tiene pocas posibilidades de dañar a las criaturas que sean tanto inmunes a las aptitudes enajenadoras como al daño a las características.

Cuando se enfrenta a una criatura de ese tipo y tiene aliados o seguidores a su lado, dirige primero a sus aliados y seguidores contra esos enemigos. Si se encuentra sólo contra una de esas criaturas, un zenzal no duda en huir.

Asalto 1: *pauta hipnótica* apresurada, *confusión* sobre la mayor concentración de criaturas que no estén afectadas por la *pauta hipnótica*.

Asalto 2: *pauta hipnótica* apresurada. Si la mayoría de las criaturas están afectadas por la *confusión* o por una de las dos *pautas hipnóticas*, avanza y ataca a la criatura que parezca tener la menor Sabiduría.

Asalto 3: si hay más de un enemigo que no está afectado por las aptitudes sortilegas, lanza *confusión*. Si (después de la segunda *confusión*) se enfrenta solamente contra una criatura que no esté bajo el efecto de *confusión* o *pauta hipnótica*, continúa luchando; de lo contrario se retira.

LA SOCIEDAD DE LOS TRITURAMENTES

Aunque estas aberraciones están organizadas y son eficaces a su propia manera, la sociedad de los trituramientos se parece más a una colonia de sabandijas que a una cultura sofisticada de una raza civilizada. Los trituramientos se agrupan en colonias, dirigidas por un grupo compuesto por los zenzal más antiguos.

Aunque la mayoría de los miembros que una colonia de trituramientos son mucho menos sofisticados intelectualmente que el humano medio, los gobernantes zenzal suelen ser más astutos que cualquiera de las razas comunes. Los soldados y las larvas de la colonia obedecen instintivamente a estos líderes. Estos zenzal protegen celosamente a la colonia para evitar que sea descubierta, utilizando técnicas sofisticadas y sutiles para esconder la verdadera localización de la colonia. Con frecuencia, un pequeño número de zenzal establece unas pocas colonias satélite alejadas a cierta distancia de la colonia principal y las pueblan con una variedad de

trituramientos. Estas colonias sirven como puestos de vigilancia avanzada y funcionan como zonas de partida para exploraciones o incursiones. Cualquier movimiento grande de la colonia principal, como un asalto a una comunidad de la superficie, se realiza cuidadosamente desplazándose a una de las colonias satélites y regresando por la misma ruta. Si son atacados, los trituramientos de las colonias satélites, incluso los zenzal, luchan lealmente hasta la muerte, como si defendieran su hogar y sus crías. Estos sacrificios, aunque son dolorosos para los trituramientos, sirven a un bien mayor; la protección de un gran número de larvas y trituramientos que se encuentran en sus crisálidas en la colonia principal. Reconocer una colonia satélite no es tarea fácil, pero un personaje que estudie a una colonia de trituramientos durante al menos un minuto puede intentar una prueba de Saber (dungeons) CD 35 para determinar la auténtica naturaleza de la colonia.

La especie prefiere complejos de cavernas subterráneas para establecer su colonia. Una nueva colonia se establece en túneles y cuevas naturales. Se concentran primero en asegurar la zona y en producir larvas. Tanto los soldados trituramientos como los zenzal son capaces de llevar a crías y ambos producen las mismas larvas bestiales cuando se reproducen. Conforme crece la colonia y más trituramientos en el asentamiento comienzan el proceso de la crisálida, la caverna se asemeja más a un entorno alienígena. Los trituramientos rehacen su hogar con extrañas columnas retorcidas del material de las crisálidas. También recubren los túneles naturales con el mismo material de las crisálidas, haciendo los pasillos más estrechos. El grosor de los materiales que recubre en los túneles muestra la edad del asentamiento.



TROLL DE LOS BOSQUES COMBATE

Gigante Mediano

Dado de golpe: 5d8+25 (47 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30' (6 casillas), Tr 20'

CA: 18 (Destreza +3, natural +5), toque 13, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +3/+6

Ataque: garra +6 c/c (1d4+3 más veneno) o jabalina +6 a distancia (1d6+3 más veneno)

Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d4+3 más veneno) y mordisco +1 c/c (1d4+1) o jabalina +6 a distancia (1d6+3 más veneno)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: veneno

Cualidades especiales: curación rápida 5, olfato, visión en la oscuridad 90', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 17, Des 16,

Con 21, Int 11, Sab 11, Car 6

Habilidades: Avistar +5,

Esconderse +6 (+8 en entornos selváticos o boscosos), Escuchar +5,

Supervivencia +5,

Trepar +11

Dotes: Iniciativa mejorada,

Rastrear

Entorno: bosques

templados

Organización: solitario,

banda (2-8) o partido de

guerra (9-24)

Valor de desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento:

normalmente caótico

maligno

Avance: según clase de

personaje

Ajuste de nivel: +5



Troll de los bosques

Esta criatura tiene la postura simiesca y la piel verde rugosa de un troll, pero solamente tiene el tamaño de un humano grande. Su mirada y su postura dan muestras de una inteligencia mayor que lo que su aspecto de troll sugiere.

Más pequeños y más astutos y otros trolls, los trolls de los bosques pueden ser tan peligrosos como sus parientes mayores para aquellos que los subestimen. Aunque carecen del tamaño y de la fuerza de los trolls más grandes, su inteligencia les permite llevar a cabo tácticas sofisticadas que otros trolls no pueden igualar.

Dotados con una mente tan capaz como la de un humano medio, un troll de los bosques toma ventaja de sus increíbles poderes de recuperación y de sus astutas técnicas de lucha. Un troll de los bosques adulto mide entre 6 y 6 1/2 de altura y pesa unas 250 lb.

Los trolls de los bosques hablan gigante.

Los trolls de los bosques son cazadores astutos y organizados, y prefieren utilizar emboscadas. Cuando es posible, arrojan sus jabalinas desde la seguridad de los árboles y se lanzan sobre sus presas debilitadas. Utilizan tácticas sofisticadas que se centran en su aptitud de curación rápida, dividiendo una partida de guerra en oleadas de cazadores. Si la primera oleada se encuentra a enemigos peligrosos, esos cazadores se retiran para que sus heridas se curen mientras la segunda y subsiguientes oleadas continúan en el ataque. Utilizando esta táctica, una partida de guerra casi nunca pierde a un cazador en combate.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 17, daño inicial y secundario 1d6 Con. Los trolls de los bosques fabrican sus propios venenos especiales hechos con su saliva, con los cuales cubren sus jabalinas y sus garras. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Habilidades: un troll de los bosques tiene un bonificador racial +8 las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si está amenazado o apresurado.

La piel de un troll de los bosques cambia poco de color, permitiéndole que se camufle con su entorno y concediéndole un bonificador racial +2 a las pruebas de Esconderse. En entornos boscosos, este bonificador aumenta hasta +4.

LOS TROLLS DE LOS BOSQUES EN EBERRON

Los trolls de los bosques son amenazas habituales por todo Khorvaire, habitando los bosques de Zilargo, Darguun, Valenar, Q'barra, Karnath y Breland. Se encuentran incluso en mayor número en las junglas de Xen'drik. Aunque han sido cazados hasta casi su extinción en

Aerenal por los elfos que viven allí, algunos continúan poblando las junglas más profundas de la isla continente.

LOS TROLLS DE LOS BOSQUES EN FAERÚN

Los trolls de los bosques habitan muchos de los bosques más frondosos de Faerún. Los trolls que habitan en el bosque Khondal son conocidos como "verrugas almizcleras" debido a las verrugas y pústulas que cubren su piel. Estas pústulas expelen un horrible aroma que hace arder los ojos. Todas las criaturas vivas (excepto los trolls de los bosques) a menos de 10' de un troll de los bosques almizclero debe realizar un TS de Fortaleza CD 17 o quedarán cegadas durante 2d4 asaltos. Las criaturas que realicen con éxito su TS no pueden ser afectadas por el almizcle cegador de ese mismo troll de los bosques durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

TROLL DE LAS CAVERNAS

Gigante Grande

Dado de golpe: 9d8+72 (112 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 21 (Destreza +1, armadura natural +11, tamaño -1), toque 10, desprevenido 20

Ataque base/Pres: +6/+19

Ataque: garra +11 c/c (2d6+12)*

Ataque completo: 2 garras +11 c/c (2d6+12)* y mordisco +6 c/c (1d8+7)*

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento, golpe atontador, rasgadura 4d6+13

Cualidades especiales: curación rápida 8, olfato, visión en la oscuridad 90', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +14, Ref +4, Vol +6

Características: Fue 29, Des 13, Con 27, Int 3, Sab 13, Car 6

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Saltar +16, Supervivencia +4*

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Rastrear, Voluntad de hierro

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 8

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: 10-14 DG (Grande); 15-27 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: +6

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura corpulenta mide casi el doble que un humano. Sus piernas terminan en dedos de tres pies rematados con garras y sus gigantescos antebrazos terminan en unas anchas y fuertes manos con garras afiladas. Su piel tiene un aspecto correoso y su pelo enmarañado es espeso y sucio.

Solamente el instinto guía a los poderosos carnívoros conocidos cómo trolls de las cavernas. Como sus parientes más inteligentes, estas criaturas no tienen miedo a la muerte y atacan sin cesar cuando están hambrientas.

Los trolls de las cavernas pueden vivir en casi cualquier lugar, aunque prefieren establecer sus guaridas bajo tierra siempre que es posible. Cuando un grupo de trolls de las cavernas cazadores merodea cerca de un asentamiento civilizado, los trolls atacan sin cesar, impulsados por su casi insaciable apetito, hasta que han muerto o todo el asentamiento ha sido destruido. Un troll de las cavernas mide 10' de alto y pesa 400 lb.

Los trolls de las cavernas tienen una comprensión rudimentaria del idioma gigante.

COMBATE

Los trolls de las cavernas son cazadores brutales e instintivos. Cargan al cuerpo a cuerpo, utilizando sus aptitudes de abalanzarse y rasgadura sobre el objetivo que tengan más próximo.

Un troll de las cavernas normalmente ataca utilizando su dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización -3 al ataque y ganando un bonificador +3 al daño.

Golpe atontador (Ex): la fuerza de las dos garras de un troll de las cavernas puede ser abrumadora. Si un troll que las cavernas impacta con sus dos garras, el oponente debe realizar un TS de Fortaleza CD 22 o quedará atontado durante 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un troll de las cavernas debe impactar con su ataque de mordisco. A

Troll de las cavernas



continuación puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

Abalanzarse (Ex): si un troll de las cavernas carga contra un enemigo, puede realizar un ataque completo, incluyendo dos desgarramientos.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +11, daño 2d6+7. Un troll de las cavernas que consiga un agarre puede realizar dos ataques de desgarramiento con sus patas traseras, incluyendo el ajuste por la dote Ataque poderoso.

Rasgadura (Ex): si un troll de las cavernas golpea con sus dos garras, se agarra al cuerpo del enemigo y desgarrar su carne. Este ataque inflige automáticamente 4d6+13 puntos de daño adicional.

Habilidades: *los trolls de las cavernas ganan un bonif. racial +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastrear con su olfato.

LOS TROLLS DE LAS CAVERNAS EN EBERRON

Los trolls de las cavernas suelen servir a monstruos más inteligentes como los elfos oscuros de Xen'drik, los caudillos grandes trasgos de Darguun y los gobernantes sagas de Droaam. Los trolls de las cavernas habitan pequeños laberintos subterráneos en el interior de las faldas de las montañas Byeshk que separan los confines de Eldeen y Droaam, los picos Aullantes al norte de Zilargo, las montañas Dique entre Zilargo y Darguun y las montañas Raizférrea que enmarcan los baluartes Mror. Numerosos trolls de las cavernas, de tamaño Enorme, pueblan las montañas centrales de Argonnessen.

LOS TROLLS DE LAS CAVERNAS EN FAERÚN

Se puede encontrar trolls de las cavernas dondequiera que exista una cueva, aunque es más habitual encontrarlos en las montañas Galena al sur de Veisa, las montañas del Espolón del mundo al oeste de Ímpiltur y en las faldas de las montañas Orsron al oeste de Turmish. También se les puede encontrar en la Infraoscuridad, a menudo sirviendo a criaturas más inteligentes como contempladores, duergar, derros, fhaerimm y dragones de las profundidades.

TROLL CRISTALINO

Gigante Grande

Dado de golpe: 10d8+60 (105 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 18 (Destreza +2, natural +7, tamaño -1), toque 11, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +7/+17

Ataque: garra +12 c/c (1d6+6)

Ataque completo: 2 garras +12 c/c (1d6+6) y mordisco +7 c/c (1d6+3)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: rasgadura 2d6+9

Cualidades especiales: inmunidad al ácido, olfato, regeneración 5, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, vulnerabilidad al sonido

Tiros de salvación: Fort +13, Ref +5, Vol +4

Características: Fue 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 8

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +7

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Rastrear, Voluntad de hierro

Entorno: montañas templadas

Organización: solitario o banda (2-5)

Valor de desafío: 7

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico neutral

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

Esta gran criatura bípeda mide el doble que un humano. Tiene piernas y brazos largos y desgarrados. Su piel brilla levemente, reflejando y refractando la luz.

Más carismático que un troll ordinario, un troll cristalino es solamente un poco menos salvaje. La piel de un troll cristalino está hecha de un material similar al cristal, lo que hace que la criatura parezca un troll cubierto por cristales de roca.

Los trolls cristalinos permanecen más erguidos que los trolls ordinarios. Un adulto mide 11' de alto y pesan 600 lb. Los trolls cristalinos hablan gigante.

COMBATE

Igual que un troll ordinario, un troll cristalino no tiene miedo a la muerte y se lanza placenteramente y con fuerza al combate, atacando al oponente más cercano. Incluso cuando esté siendo herido con ataques sónicos, el troll continuará con su ataque.

Rasgadura (Ex): si un troll cristalino golpea con sus dos garras, se agarra al cuerpo del enemigo y desgarrar su carne. Este ataque inflige automáticamente 2d6+9 puntos de daño adicional.

Regeneración (Ex): los ataques sónicos infligen daño normal a un troll cristalino. Si un troll

cristalino pierde un miembro o una parte de su cuerpo, la porción pérdida vuelve a crecer en 3d6 minutos. La criatura puede unir instantáneamente la parte seccionada sujetándola contra el muñón.

LOS TROLLS CRISTALINOS COMO PERSONAJES

Los personajes trolls cristalinos poseen los siguientes rasgos raciales.

— Fuerza +12, Destreza +4, Constitución +12, Inteligencia -4 (mínimo 3), Sabiduría -2, Carisma -2.

— Tamaño Grande. Penalización -1 a la CA, penalización -1 al ataque, penalización -4 a las pruebas de Esconderse, bonificador +4 a las pruebas de presa, los límites de carga y transporte son el doble que los de personajes Medianos.

— Espacio/Alcance: 10'/10'.

— La velocidad táctica terrestre de un troll cristalino son 30'.

— Visión en la oscuridad 60' y visión en la penumbra.

— Dados de golpe raciales: un troll cristalino comienza con diez niveles de gigante, los cuales le proporcionan 10d8 DG, un ataque base +7 y unas salvaciones base de Fort +7, Ref +3 y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de gigante de un troll cristalino le otorgan puntos de habilidad igual a 13 × (2 + modificador de Int, mínimo 1). Sus habilidades clásicas son Avistar y Escuchar.

— Dotes raciales: los niveles de gigante de un troll cristalino le conceden 4 dotes.

— Bonificador de armadura natural +7.

— Armas naturales: 2 garras (1d6) y mordisco (1d6).

— Ataques especiales (consultar descripción anterior): rasgadura, daño 2d6 + modificador Fue × 1 1/2.

— Cualidades especiales: inmunidad al ácido, regeneración 5, olfato, vulnerabilidad al sonido.

— Idiomas automáticos: gigante. Idiomas adicionales: común, orco.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel +5.

LOS TROLLS CRISTALINOS EN EBERRON

Los trolls cristalinos habitan las montañas Dique y atacan a las caravanas que pasan a través de la cadena montañosa.

Los gnomos de Zilargo han patrocinado incursiones hacia las montañas para acabar con los enclaves de trolls cristalinos, aunque sus esfuerzos sólo han tenido un éxito modesto. Algunos trolls cristalinos han sido capturados y esclavizados por los ejércitos trasgos de Darguun.



Troll cristalino

TROLL DE GUERRA

Gigante Grande

Dado de golpe: 12d8+108 (162 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 30' con coraza (6 casillas), velocidad base 40'

CA: 31 (Destreza +3, natural +14, tamaño -1, coraza +5), toque 12, desprevenido 28

Ataque base/Presa: +12/+26

Ataque: espadón de gran calidad +23 c/c (3d6+15/19-20) o mordisco +21 c/c (1d8+10) o arco largo compuesto de gran calidad (bonificador Fue +10) +15 a distancia (2d6+10/×3)

Ataque completo: espadón de gran calidad +23/+18/+13 c/c (3d6+15/19-20) y mordisco +19 c/c (1d6+5); o 2 garras +21 c/c (1d8+10) y mordisco +19 c/c (1d6+5); o arco largo compuesto de gran calidad (bonificador Fue +10) +15/+10/+5 a distancia (2d6+10/×3)

Frente/Alcance: 10'/10'

Ataques especiales: golpe atontador

Cualidades especiales: RC 20, RD 5/adamantita, regeneración 9, olfato, visión en la oscuridad 90', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +13, Ref +11, Vol +12

Características: Fue 31, Des 16, Con 29, Int 8, Sab 15, Car 10

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +11

Dotes: Alerta, Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espadón), Voluntad de hierro

Entorno: cualquiera

Organización: solitario, pareja o banda (3-9)

Valor de desafío: 12

Tesoro: estándar (incluyendo espadón de gran calidad y arco largo compuesto de gran calidad [bonificador Fue +10])

Alineamiento: normalmente legal maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +6



Troll de guerra

Esta gigantesca criatura permanece erguida. Aunque posee los rasgos salvajes de un troll, su rugosa piel verde tiene un matiz oscuro metálico y lleva puesta abundante armadura. La criatura esgrime un espadón con facilidad y claramente se ve que es un guerrero hábil.

Estas criaturas inteligentes y peligrosas fueron criadas específicamente para la guerra. Los trolls de guerra, que nunca salen sin sus armas ni armadura, no conocen la paz, solamente el caos de la batalla constante. Normalmente viajan de una batalla a otra en bandas de mercenarios. Al igual que los trolls de los bosques, son capaces de realizar tácticas sofisticadas que la mayoría de los demás trolls no pueden.

Aunque ahora son una variedad separada de trolls, los trolls de guerra fueron antaño trolls normales con una fuerza y una inteligencia inusuales. Reunidos por una poderosa cábala de lanzadores de conjuros arcanos, estos trolls fueron criados y mejorados mágicamente. Entonces fueron apareados para producir soldados de una fuerza increíble.

Los trolls de guerra sienten un gran aprecio por las armas y armaduras mágicas y buscan ese tipo de equipo de manera activa si está fabricado para su tamaño. Un troll de guerra típico mide 9' de alto y pesa unas 700 lb (NdT: de ahí que le hayamos cambiado el tipo a 'gigante Grande'; en el original ponía 'humanoide monstruoso Grande' y simplemente no cuadra).

Los trolls de guerra hablan gigante.

COMBATE

Al contrario que sus parientes, los trolls de guerra son precisos y metódicos en combate. Confían en sus capacidades regenerativas para luchar contra enemigos más poderosos que ellos, por lo que concentran su atención en los lanzadores de conjuros al principio de cada escaramuza.

Golpe atontador (Ex): la fuerza del impacto de un troll de guerra puede ser arrolladora. Si un troll de guerra impacta con su arma o su garra, el oponente debe realizar un TS de Fortaleza CD 25 o quedará atontado durante 1 asalto. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Regeneración (Ex): al contrario que sus parientes menores, el ácido (no el fuego) inflige daño normal a un troll de guerra. Si un troll de guerra pierde un miembro o una parte de su cuerpo, la porción perdida vuelve a crecer en 2d4 minutos. La criatura puede volver a ensamblar el miembro cercenado instantáneamente uniendo el muñón.

LOS TROLLS DE GUERRA EN EBERRON

Los trolls de guerra normalmente refuerzan las unidades de infantería de Darguul y Droaam. Los trolls de guerra también estuvieron combatiendo durante la Última guerra, luchando junto a los ejércitos de Breland y Cyre contra los ejércitos de Thrane y Karrnath, respectivamente.

TROLLS DE GUERRA MERCENARIOS

Los trolls de guerra a menudo se reúnen en compañías mercenarias. Aunque su naturaleza indisciplinada y su brutalidad hacen que sean difíciles de controlar, pocos ejércitos pueden hacerles frente y por ello exigen salarios elevados. Un mercenario de a pie (un troll de guerra ordinario) no firmará por menos de 30 po diarias y un sargento (Gue 4.º nivel) requiere 75 po diarias.

TROLL DE LAS MONTAÑAS COMBATE

Gigante Enorme

Dado de golpe: 15d8+150 (217 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 22 (Destreza +1, natural +13, tamaño -2), toque 9, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +11/+31

Ataque: gran clava +16 c/c (3d8+28)*

Ataque completo: gran clava +16/+11/+6 c/c (3d8+28) y mordisco +11 c/c (1d8+11); o 2 garras +16 c/c (1d8+17) y mordisco +11 c/c (1d8+11)*

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: abatir

Cualidades especiales: curación rápida 9, estabilidad, olfato, visión en la oscuridad 90', visión en la penumbra

Tiros de salvación: Fort +19, Ref +6, Vol +7

Características: Fue 35, Des 12, Con 31, Int 6, Sab 11, Car 6

Habilidades: Avistar +11, Escondarse -7 (+1 en entornos montañosos), Escuchar +11

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Voluntad de hierro

Entorno: cualquier montaña

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 10

Tesoro: estándar

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +5

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta corpulenta criatura tiene una gruesa piel grisácea y los rasgos bastos de un troll. Su postura encorvada, similar a la de un gorila, enfatiza su gigantesca constitución y proporciona una pista del poder de sus enormes puños.



Troll de las montañas

Los gigantes trolls de las montañas son los miembros más grandes de la familia de los trolls. Habitan cerca de picos montañosos y solamente salen de sus guaridas para conseguir comida. Al igual que otros trolls, los trolls de las montañas tienen un apetito voraz.

Es raro encontrar solos a los trolls. Aunque son naturales y brutales, a veces abusan de gigantes, ogros y trolls más pequeños. Aunque los gigantes y los ogros no son buenos seguidores, los torpes trolls de las montañas simplemente se comen cualquier criatura que no siga sus órdenes. Un troll de las montañas típico mide 17' de altura y pesa 2 toneladas.

Los trolls de las montañas hablan gigante.

Los trolls de las montañas no conocen los conceptos de 'miedo' o 'precaución'. Cuando ven algo que quieren (normalmente algo que quieren comerse), lo cogen. Si algo o alguien se cruza su camino, lo aplastan.

Un troll de las montañas normalmente ataca utilizando su dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización -5 al ataque y ganando un bonificador +5 al daño (+10 si utiliza una gran clava).

Abatir (Ex): un troll de las montañas que impacte con un arma o una garra puede intentar derribar a un oponente como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidades o sin realizar un ataque de toque. Si falla el intento, el oponente no puede reaccionar al intento de derribo del troll de las montañas.

Estabilidad (Ex): los trolls de las montañas son excepcionalmente estables sobre sus pies. Un troll de las montañas tiene un bonificador +4 a las pruebas que realice para resistir una embestida o un derribo mientras este sobre el suelo (pero no cuando trepe, vuele, cabalgue o no se encuentre asentado sobre el suelo).

Habilidades: los trolls de las montañas pueden camuflarse con su entorno montañoso, obteniendo un bonificador racial +8 a las pruebas de Escondarse en las montañas.

LOS TROLLS DE LAS MONTAÑAS EN EBERRON

Los trolls de las montañas habitan en las montañas Byeshk, que separan Droaam y los confines de Eldeen, además de en los riscos de la Sombra, que bordean los confines de Eldeen y los yermos Demoníacos.

Los primeros suelen estar más en contacto con la naturaleza, a menudo escogiendo niveles de explorador o druida. Los últimos son más feroces, y a veces tienen niveles de bárbaro.

LOS TROLLS DE LAS MONTAÑAS EN FAERÛN

Los salvajes trolls de las montañas habitan la cordillera que rodea Halruéi y, en menor medida, otras cordilleras por todo Faerûn. Los trolls de las montañas de Halruéi tienen la dote Ataque natural mejorado (mordisco) en lugar de la dote Voluntad de hierro y su mordisco inflige 2d6+6 puntos de daño en lugar de 1d8+6 puntos. Estos trolls de las montañas pueden ser reconocidos por sus colmillos superdesarrollados.

TROLL

Ilustración de A. Rex

TUMULARIO DE POLVO

Muerto viviente Mediano

Dado de golpe: 16d12+16 (120 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 20' (4 casillas)

CA: 20 (natural +11, Destreza -1), toque 9, desprevenido 20

Ataque base/ Presa: +8/+13

Ataque: golpetazo +10 c/c (2D6+8/19-20)*

Ataque completo: 2 golpetazos +10 c/c (2D6+8/19-20)*

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: nube petrificante, toque desmoronante

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, RD 5/ adamantita, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad a la expulsión elemental

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +4, Vol +10

Características: Fue 21, Des 8, Con -, Int 8, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +11, Buscar +10, Esconderse +11, Moverse sigilosamente +11

Dotes: Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Dureza mejorada, Gran fortaleza, Romper arma mejorado

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o banda (2-5)

Valor de desafío: 7

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 17-18 DG (Grande);
19-24 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

*Incluye los ajustes por la dote ataque poderoso

Esta demacrada criatura humanoide permanece dentro de una pequeña nube de polvo. Sus rasgos pétreos parecen erosionados y a punto de desmoronarse, como si fuese una antigua estatua azotada por los elementos.

Los tumularios de polvo son unas criaturas odiosas formadas por la conjunción de un elemental de tierra y energía negativa. Desean destruir todas las creaciones de piedra y metal y si tienen que matar a criaturas vivas para ello, tanto mejor.

Un tumulario de polvo parece un humano demacrado hecho de tierra, con miembros que parecen estar desmoronándose continuamente. A pesar de su apariencia desgastada, pesa unas 400 lb.

Los tumularios de polvo hablan térraro.

COMBATE

Un tumulario de polvo entra en combate lanzando sus puños como piedras, intentando afectar a todos los enemigos posibles con su nube petrificante. Si petrifica a un enemigo, concentra sus ataques sobre él, golpeando hasta reducir a polvo a la pétreo víctima.

Un tumulario de polvo ataca normalmente utilizando su dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -3 a su ataque y obteniendo un bonificador +3 al daño.

Toque desmoronante (Sb): el ataque de golpetazo de un tumulario de polvo, además de infligir daño, debilita los objetos



Tumulario de polvo

manufacturados de piedra o metal. Cada vez que una criatura es impactada por un golpetazo de un tumulario de polvo, cualquier armadura de piedra o metal que lleve sufre 2d8+10 puntos de daño (Fortaleza CD 23 mitad). Si el ataque destruye la armadura, el tumulario de polvo gana 5 puntos de golpe temporales (que duran hasta un máximo de 1 hora). La CD de la salvación se basa en la Fuerza.

El ataque de golpetazo del tumulario de polvo inflige doble daño contra criaturas y objetos fabricados de piedra o metal, como un guardián escudo o un gólem de piedra.

Nube petrificante (Sb): un tumulario de polvo está rodeado por una nube de partículas polvo. Cualquier criatura viva que se acerque a 5' o menos de un tumulario de polvo debe tener éxito en un TS de Fortaleza o quedará petrificado un asalto más tarde. Durante el asalto de intervalo, se puede detener la petrificación mediante *transformar piedra* o *mover tierra*.

Una criatura que tenga éxito en su TS contra la nube no puede volver a ser afectado por la nube petrificante de ese tumulario de polvo durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Vulnerabilidad a la expulsión elemental (Ex): un personaje que pueda expulsar muertos vivientes y pueda expulsar a criaturas de tierra, obtiene un bonificador +2 a las pruebas de expulsar contra un tumulario de polvo. Un personaje que pueda reprimir muertos vivientes y pueda reprimir también a criaturas de tierra obtiene un bonificador +2 a las pruebas de expulsar contra un tumulario de polvo.

VASUZHANT

Muerto viviente Pequeño

Dado de golpe: 2d12+4 (17 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: Vl 30' (perfecta) (6 casillas)

CA: 17 (Destreza +3, natural +3, tamaño +1), toque 14, desprevenido 14

Ataque base/Presas: +1/+1

Ataque: golpetazo +2 c/c (1d4)

Ataque completo: golpetazo +2 c/c (1d4) y hasta 4 aplastamientos enervantes (1d4 más 1d4 Fue)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aplastamiento enervante, agarrón mejorado, distorsión de la realidad

Cualidades especiales: atrapar la luz, dureza sacrílega, inmunidad a la luz, inmunidad al ácido y frío, rasgos de muerto viviente, RE 5 (fuego y electricidad), resistencia a la expulsión +2, visión en oscuridad 60', vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +0, Ref +3, Vol +4

Características: Fue 10, Des 16, Con -, Int 4, Sab 12, Car 14

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +4, Escondarse +9*

Dotes: Ataque en vuelo, Agarrón mejorado^A

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 2

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 3-5 DG (Pequeño); 6-9 DG (Mediano); 10-16 DG (Grande); 17-25 DG (Enorme); 26-34 DG (Gargantuesco); 35-48 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: -

Una nube esférica de oscuridad impenetrable flota hacia ti. Conforme se va acercando, unos tentáculos negros surgen de la parte opaca de la nube oscura.

Los vasuzhant son muertos vivientes abominables y sombríos. Estas criaturas sedientas de vida varían enormemente en tamaño y poder, creciendo conforme absorben más energía vital. Los vasuzhant más pequeños parecen nubes oscuras, mientras que las variedades más grandes son esferas colosales de una negrura absoluta que pueden absorber toda la luz de su alrededor, minar la fuerza y manipular la gravedad y el tiempo. Los vasuzhant poseen inmunidad o resistencia a la mayoría de formas de energía.

Un vasuzhant Pequeño mide unos 2' de diámetro. Conforme progresa en DG y se vuelve más grande, su diámetro se incrementa hasta 5' con tamaño Mediano, 10' con tamaño Grande,

15' con tamaño Enorme, 20' con tamaño Gargantuesco y 30' con tamaño Colosal. Los vasuzhant no pesan y no conocen ningún idioma.

COMBATE

Un vasuzhant desea alimentarse con la energía positiva de cada cosa viviente con la que se encuentra. Cada asalto, la criatura intenta utilizar su aptitud de agarrón mejorado para iniciar un ataque aplastante enervante.

Aplastamiento enervante (Sb): un intento de presa realizado con éxito por un vasuzhant contra una criatura viva de su mismo tamaño o más pequeña, empuja a la víctima hacia el centro del vasuzhant. En ese asalto y en cada asalto posterior, una víctima apresada sufre 1d4 puntos de daño más 1d4 puntos de daño a la Fuerza. Una criatura cuya Fuerza quede reducida a 0 por un vasuzhant muere. Este es un efecto de energía negativa.

Cada punto de daño a la Fuerza infligido por un vasuzhant cura a la criatura 1 punto de daño, y le proporciona 1 punto de golpe temporal si la criatura tiene el máximo de sus puntos de golpe habituales. Estos puntos de golpe temporales duran 10 minutos.

Un vasuzhant puede apresar a una criatura de su tamaño, o puede apresar simultáneamente a 1 ó 2 criaturas de un tamaño más pequeño o hasta 4 criaturas de dos o más categorías de tamaño menor. Las criaturas que quedan sujetas están suspendidas dentro del vasuzhant mientras su energía vital es extraída de sus cuerpos.

El uso de la aptitud aplastamiento enervante no impide que un vasuzhant realice ataques de golpetazo o utilice sus aptitudes sortilegas.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un vasuzhant debe impactar primero con su ataque de golpetazo. A continuación puede intentar comenzar una presa como

acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, un vasuzhant utiliza inmediatamente su ataque de aplastamiento enervante.

Distorsión de la realidad (Ex): un vasuzhant tiene una influencia limitada sobre las fuerzas del tiempo y la realidad. Tres veces al día (pero solo una vez por asalto), un vasuzhant puede utilizar una acción gratuita para volver a repetir una tirada de dados desafortunada o para obligar a un oponente a que repita una tirada de dados favorable. El vasuzhant debe aceptar el resultado de la tirada repetida.

Inmunidad a la luz (Ex): al contrario que muchas otras criaturas muertas vivientes, un vasuzhant es inmune a cualquier efecto dañino de luz, ya sea natural o mágico. Todos los conjuros de clérigo del dominio Sol, así como otros conjuros con el descriptor luz (como *luz del día*) no tienen efectos adversos sobre un vasuzhant.

Atrapar la luz (Ex): un vasuzhant absorbe casi toda la luz cercana ya sea mágica o natural, creando una emanación de sombras



Vasuzhant

VASUZHANT

Ilustración de S. Wood

de 60'. Todas las criaturas dentro de esta oscuridad, incluyendo el vasuzhant, ganan ocultación. Las criaturas con visión en la penumbra o visión en oscuridad pueden ver normalmente dentro del área de la emanación. Las fuentes de luz dentro del área son anuladas, no disipadas. Si un vasuzhant se mueve fuera del alcance antes de que la duración de las fuentes de luz expire, las fuentes de luz vuelven a iluminar de nuevo (aunque su iluminación no se puede extender dentro del área del efecto de atrapar la luz del vasuzhant).

Dureza sacrílega (Ex): un vasuzhant gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

Habilidades: un vasuzhant obtiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Un vasuzhant gana un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse en áreas de iluminación débil. En áreas de iluminación brillante, sufre una penalización de -4 a las pruebas de Escondarse.

VASUZHANT HORRENDO

Muerto viviente Enorme

Dado de golpe: 25d12 más150 (312 pg)

Iniciativa: +10

Velocidad: Vl 30' (perfecta) (6 casillas)

CA: 24 (Destreza +6, natural +10, tamaño -2), toque 14, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +12/+35

Ataque: golpetazo +21 c/c (2d8+11/19-20)

Ataque completo: golpetazo +21 c/c (2d8+11/19-20) y hasta 4 aplastamientos enervantes (4d6+11 más 1d8 Fue)

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: aplastamiento enervante, agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, distorsión de la realidad

Cualidades especiales: alterar el pasado, atrapar la luz, dureza sacrílega, inmunidad a la luz, inmunidad al ácido y frío, rasgos de muerto viviente, RD 15/mágica, RE 25 (fuego y electricidad), resistencia a la expulsión +2, visión en oscuridad 60', vista ciega 60'

Tiros de salvación: Fort +8, Ref +14, Vol +17

Características: Fue 32, Des 23, Con -, Int 10, Sab 16, Car 23

Habilidades: Avistar +29, Concentración +28, Escuchar +29, Escondarse +22*, Moverse sigilosamente +28

Dotes: Agarrón mejorado^A, Alerta, Arrollar mejorado, Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 17

Tesoro: no

Alineamiento: siempre caótico maligno

Avance: 26-34 DG (Gargantuesco); 35-48 DG (Colosal)

Ajuste de nivel: -

Un vasuzhant horrendo ha crecido de manera gigantesca y aterradora después de siglos absorbiendo energía vital. Los vasuzhant horrendos tienen poderes más potentes para distorsionar la realidad que los vasuzhant normales, además de poseer aptitudes sortílegas.

Un vasuzhant horrendo Enorme tiene 15' de diámetro. Conforme progresa en DG y se hace más grande, su diámetro se incrementa hasta 20' con tamaño Gargantuesco y 30' con tamaño

Colosal. Los vasuzhant horrendos no pesan y no conocen ningún idioma.

Combate

Un vasuzhant horrendo tiene las mismas actitudes que un vasuzhant normal, con las excepciones que se detallan a continuación.

Distorsión de la realidad (Ex): un vasuzhant horrendo puede utilizar esta actitud a voluntad, pero no más de una vez por asalto.

Aptitudes sortílegas: 4/día: *levitar, olas de fatiga, ralentizar* (CD 19), *telecinesis* (CD 21); 2/día: *invertir gravedad* (CD 23), *olas de agotamiento*; 1/día: *éxtasis temporal* (CD 24), *detener el tiempo*. Nivel de lanzador 17°.

Alterar el pasado (Sb): como una acción gratuita, un vasuzhant horrendo puede producir una grieta en el tiempo que le permite repetir su último asalto. El vasuzhant retorna a la posesión que ocupaba cuando comenzó su turno y cualquier efecto que ocurriera durante ese tiempo es invertido (incluyendo cualquier acción preparada o ataques de oportunidad que sus acciones provocaron). Si utilizó cualquier aptitud sortílega, los usos diarios se gastaron. Un vasuzhant horrendo puede utilizar esta actitud tres veces al día, pero no más de una vez por asalto.

Atrapar la luz (Ex): un vasuzhant horrendo absorbe casi toda la luz cercana, ya sea mágica o natural, creando una emanación de sombras de 120'. Todas las criaturas dentro de este área, incluyendo el vasuzhant horrendo, ganan ocultación. Las criaturas con visión en la penumbra o visión en oscuridad pueden ver normalmente dentro del área de la emanación. Las fuentes de luz dentro del área son anuladas, no disipadas. Si el vasuzhant horrendo se mueve fuera del alcance antes de que la duración de las fuentes de luz expire, las fuentes de luz vuelven a iluminar de nuevo (aunque su iluminación no se puede extender dentro del área del efecto de atrapar la luz del vasuzhant horrendo).

Dureza sacrílega (Ex): un vasuzhant horrendo gana un bonificador a sus puntos de golpe igual a su modificador de Carisma × sus DG.

Habilidades: un vasuzhant horrendo obtiene un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar. *Un vasuzhant horrendo gana un bonificador racial +4 a las pruebas de Escondarse en áreas de iluminación débil. En áreas de iluminación brillante, sufre una penalización de -4 a las pruebas de Escondarse.

LOS VASUZHANT EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los vasuzhant son nativos del plano de Mabar, la Noche interminable y tienen el sub-tipo "extraplanario". A menudo acechan en dungeons antiguos, merodeando cerca de tesoros con la esperanza de alimentarse con la energía vital de aventureros poderosos.

LOS VASUZHANT EN FAERÛN

Las Guerras de la corona acabaron con el legado de más de un imperio élfico, el poderoso Aryvandeir entre ellos. Los elfos solares de Aryvandeir fueron terribles supremacistas al mando de una magia poderosa y destructiva. Aunque su imperio pereció hace más de diez mil años antes del Cómputo de los valles, los restos de muchas hechicerías de Aryvandeir continúan acechando las antiguas ruinas de su imperio en forma de vasuzhant; elfos solares ambiciosos y sedientos de poder consumidos por una oscuridad absoluta.

VEGETAL

Las criaturas vegetales tienen un vínculo con la naturaleza; hasta cierto punto, se han convertido en criaturas vegetales. Estas criaturas tienen una mentalidad extraña, similar a la de un ent. Están en completa y total armonía con la naturaleza y consigo mismo.

EJEMPLO DE VEGETAL

Este ejemplo usa un lagarto gigante como criatura base

Lagarto gigante vegetal

Animal Mediano

Dado de golpe: 3d8+9 (22 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas), Nd 30'

CA: 22 (natural +10, Destreza +2), toque 12, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +2/+5

Ataque: mordisco +5 c/c (1d8+4) o golpetazo +5 a distancia (1d6+4)

Ataque completo: mordisco +5 c/c (1d8+4) o golpetazo +5 a distancia (1d6+4)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: rasgos de planta, RD 5/cortante, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Tiros de salvación: Fort +8, Ref +5, Vol +2

Características: Fue 17, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +6*, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +6*, Nadar +11

Dotes: Alerta, Gran fortaleza

Entorno: bosques cálidos

Organización: solitario

Valor de desafío: 4

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 4-5 DG (Mediano)

Ajuste de nivel: -

Este gran lagarto de 4' de longitud tiene una piel parecida a la corteza y sus escamas tienen el color y la forma de hojas.

El lagarto gigante vegetal se puede encontrar a veces en la profundidad de los bosques donde habitan los ent.

Combate

Los lagartos gigantes vegetales pueden ser agresivos, utilizando sus poderosas mandíbulas para desgarrar a su presa o a sus enemigos. También ataca a cualquiera que amenace su hábitat.

Aptitudes sortilegas: 1/día: convocar aliado natural II, enmarañar (CD 7).

Habilidades: un lagarto gigante vegetal tiene un bonificador racial +8 a cualquier prueba de Nadar para realizar cualquier acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o amenazado. Puede utilizar la acción de correr mientras nada, siempre y cuando lo haga en línea recta.

EJEMPLO DE VEGETAL

Este ejemplo usa un humano druida de 9º nivel como criatura base

Otoño, druida humana de 9º nivel

Humanoide Mediano (humana)

Dado de golpe: 9d8+9 (49 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 28 (natural +7, Destreza +3, armadura de cuero +2 +4, escudo pesado de madera +2 +4), toque 13, desprevenido 25

Ataque base/Presa: +6/+7

Ataque: cimitarra +1 +9 c/c (1d6+2/18-20) o golpetazo +7 c/c (1d6+1)

Ataque completo: cimitarra +1 +9/+4 c/c (1d6+2/18-20) y golpetazo +2 c/c (1d6+1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, conjuros

Cualidades especiales: compañero animal, empatía salvaje, forma salvaje 3/día, inmunidad al veneno, pisada sin rastro, rasgos de planta, RD 5/cortante, resistir la atracción de la naturaleza, sentido de la naturaleza, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego, zancada forestal

Tiros de salvación: Fort +7, Ref +8, Vol +12

Características: Fue 12, Des 16,

Con 13, Int 10, Sab 19, Car 8

Habilidades: Avistar +15, Escondarse +2*, Escuchar +15, Montar +5, Moverse sigilosamente +2*, Saber (naturaleza)

+13, Supervivencia +15 (+17 en entornos naturales de la superficie), Otoño obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Ocultarse y Moverse sigilosamente en entornos naturales de la superficie,

Trato con animales +11 (+15 con compañero)

Dotes: Alerta, Rastrear, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (cimitarra), Voluntad de hierro

Entorno: bosques cálidos

Organización: solitario

Valor de desafío: 11

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral bueno

Avance: según clase de personaje

Ajuste de nivel: +3

Contemplas una amalgama de mujer y planta. Su piel parece corteza y entre su pelo crecen hojas. Lleva una cimitarra y una onda y viste con ropas simples llena de hojas engarzadas.

Los humanos vegetales a veces se pueden encontrar en bosques remotos. Normalmente la criatura es un druida o



Lagarto gigante vegetal

un explorador, pero las criaturas vegetales pueden ser de cualquier clase.

COMBATE

Otoño prefiere tratar con sus enemigos desde la distancia. Utiliza primero sus conjuros más poderosos como *polimorfarse funesto* y *tormenta de hielo*, para acabar rápidamente con el combate.

Aptitudes sortilegas: 3/día: hablar con las plantas; 1/día: convocar aliado natural II, convocar aliado natural IV, enmarañar (CD 10).

Compañero animal (Ex): Otoño tiene un glotón terrible llamado Sombragrís como compañero animal (consulta el *Manual de monstruos*). Otoño y Sombragrís disfrutan del vínculo y comparten cualidades especiales de conjuros (ver a continuación).

Vínculo (Ex): Otoño puede controlar a Sombragrís como acción gratuita, o presionarle como una acción de movimiento. Gana un bonificador de circunstancia +4 en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su compañero.

Sentido de la naturaleza (Ex): Otoño gana un bonificador +2 en las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): Otoño obtiene un bonificador +4 en los TS contra las aptitudes sortilegas de las fatas (como dríadas, duendes y ninfas).

Compartir conjuros (Ex): Otoño puede hacer que cualquier conjuro que lance sobre sí misma afecte también a su compañero animal si este último se encuentra a 5' o menos en el momento de lanzar el conjuro. Además, puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su compañero animal.

Pisada sin rastro (Ex): Otoño no deja huellas cuando se mueve por entornos naturales y, por tanto, no puede ser rastreada. Si lo desea, puede decidir dejar un rastro.

Inmunidad al veneno (Ex): Otoño es inmune a todos los venenos.

Empatía salvaje (Ex): Otoño puede mejorar la actitud de un animal de la misma manera que una prueba de Diplomacia puede mejorar la actitud de una persona. Ella tira 1d20+10 para determinar el resultado de la prueba de empatía salvaje (1d20+6 si intenta influir a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2).

Forma salvaje (Sb): Otoño puede transformarse en un animal Pequeño, Mediano o Grande y revertir a su forma natural tres veces al día, con una duración de hasta nueve horas.

Zancada forestal (Ex): Otoño puede atravesar diversos terrenos naturales (arbusos espinosos, brezos, lugares cubiertos por la maleza y terreno similar) a velocidad normal y sin sufrir daño o verse perjudicado de otro modo. Sin embargo,

los terrenos que estén encantados o hayan sido manipulados mágicamente, seguirán obstaculizando normalmente el avance suyo.

Conjuros de druida preparados habitualmente (6/5/5/4/3/1): 0: crear agua, curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, luz, remendar; 1: fuego feérico, hechizar animal (CD 15), piedra mágica, soportar los elementos, zancada prodigiosa; 2: calentar metal (CD 16), filo flamígero, forma arbórea, fuerza de toro, trepar cual arácnido; 3: brotar de espinas (CD 17), colmillo mágico mayor, fundirse con la piedra, luz del día; 4: disipar magia, libertad de movimiento, tormenta de hielo; 5: polimorfarse funesto (CD 19).

Posesiones: cimitarra +1, armadura de cuero +2, escudo pesado de maderas +2, presea de Sabiduría +2, guantes de Destreza +2, varita de curar heridas moderadas (25 carreras), 10 pp, 18 po.

Sombragrís, compañero animal glotón terrible: VD -; animal Grande; DG 7d8+31; 62 pg; Inic +4, Vel 30', Tr 10'; CA 19 (toque 13, desprevenido 15); Atq base +5; Prs +15; Espacio/Alcance 10'/5'; Atq +10 c/c (1d8+6, garra); Atq completo +10 c/c (1d8+6, 2 garras) y +5 c/c (1d8+3, mordisco); AL N; AE furia; CE compartir conjuros, dos trucos adicionales, evasión, olfato, vínculo, visión en la penumbra; TS Fort +9, Ref +9, Vol +6; Fue 23, Des 18, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10.

Habilidades y Dotes: Avistar +8, Escuchar +8, Trepar +14; Alerta, Dureza, Rastrear^A, Ataque natural mejorado (garra)
Furia (Ex): un glotón terrible que sufra daño en combate entra en una furia berserker en el siguiente turno, arañando y mordiendo como un loco hasta que él o su oponente estén muertos. El animal adquiere a Fuerza, +4 a Constitución y -2 a la CA. La criatura no puede poner fin a su furia voluntariamente.

Evasión (Ex): si Sombragrís es objeto de un ataque que normalmente permitiría un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufre daño alguno si realiza con éxito un TS.

Vínculo (Ex): Otoño puede controlar a Sombragrís como acción gratuita, o presionarle como una acción de movimiento. Gana un bonificador de circunstancia +4 en todas las pruebas de empatía salvaje y Trato con animales realizadas con relación a su compañero glotón terrible.

Compartir conjuros (Ex): cualquier conjuro que lance Otoño sobre sí misma también afecta a su compañero animal si este último se encuentra a 5' o menos en el momento de lanzarlo. Ella también puede lanzar un conjuro con un objetivo de "tú" sobre su compañero animal.

Habilidades: un glotón terrible tiene un bonificador racial +8 las pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en una prueba de Trepar, incluso si esta apresurado o amenazado.



Otoño, una druida vegetal

CÓMO CREAR UN VEGETAL

“Vegetal” es una plantilla heredada que se pueden añadir a cualquier animal, bestia mágica, dragón, fata, gigante, humanoide monstruoso o humanoide corpóreos (denominados a partir de ahora como la criatura base).

Un vegetal utiliza todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base excepto las siguientes.

Tamaño y tipo: el tipo del vegetal no cambia, pero posee rasgos de planta totalmente desarrollados (ver a continuación).

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de la criatura base aumenta en 7.

Ataque: un vegetal retiene todos los ataques de la criatura base y también gana un ataque de golpetazo sino lo tenía. Si la criatura base puede utilizar armas, el vegetal retiene esta aptitud. Una criatura con armas naturales conserva sus armas naturales. Un vegetal luchando sin armas utiliza su ataque de golpetazo o su arma natural principal (si la tiene). Un vegetal armado con un arma utilizada su golpetazo o el arma, como desee.

Ataque completo: un vegetal luchando sin armas utiliza su ataque de golpetazo (ver anteriormente) o sus armas naturales (si las tiene). Si esta armado con un arma, normalmente utiliza el arma como su ataque principal junto con un golpetazo u otra arma natural como ataque natural secundario.

Daño: los vegetales tienen ataques de golpetazo. Si la criatura base no posee esta forma de ataque, utiliza el valor de daño apropiado de la siguiente tabla de acuerdo al tamaño del vegetal. Las criaturas que tengan otro tipo de armas naturales retienen sus antiguos valores de daño o utilizan el valor apropiado de la tabla siguiente, el que sea mejor.

Tamaño	Daño
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gigantuesco	2d8
Colosal	4d6

Aptitudes sortilegas: un vegetal con una puntuación de Sabiduría de 8 o más gana aptitudes sortilegas dependiendo de sus DG, como se indica en la siguiente tabla. Las aptitudes son acumulativas; por ejemplo, una quimera vegetal (9 DG) puede utilizar *enmarañar* una vez al día, *convocar aliado natural II* una vez al día, *hablar con las plantas* tres veces al día y *convocar aliado natural IV* una vez al día. El nivel de lanzador es igual a los DG de la criatura y la CD de la salvación se basa en el Carisma.

DG Aptitudes

1-2	<i>Enmarañar</i> 1/día
3-5	<i>Convocar aliado natural II</i> 1/día
6-7	<i>Hablar con las plantas</i> 3/día
8-10	<i>Convocar aliado natural IV</i> 1/día
11-12	<i>Comandar plantas</i> 1/día
13-15	<i>Convocar aliado natural VI</i> 1/día
16-18	<i>Animar las plantas</i> 1/día
19-20	<i>Convocar aliado natural VIII</i> 1/día
21+	<i>Controlar plantas</i> 1/día y <i>convocar aliado natural IX</i> 1/día

Cualidades especiales: una criatura vegetal tiene todas las cualidades especiales de la criatura base, más las siguientes cualidades especiales.

Reducción del daño (Ex): una criatura vegetal tiene RD 5/costante.

Visión en la penumbra (Ex): la criatura gana visión en la penumbra, que le permite ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y condiciones similares de iluminación. Retiene su capacidad de distinguir los colores y detalles con esas condiciones.

Rasgos de planta: un vegetal es inmune a venenos, efectos mágicos de sueño, parálisis, polimorfismo, aturdimiento y conjuros y aptitudes enajenadoras (efectos de encantamientos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y moral). No sufre daño adicional de los impactos críticos.

Bonificadores de habilidad (Ex): el pelo y la piel de un vegetal parecen corteza y hojas. Si la criatura tenía alas, ahora son como hojas o follaje y cada parte de la criatura tiene un aspecto distintivo similar a una planta del cual varía con las estaciones. Es verde claro al principio de la primavera, oscureciéndose durante el verano. En otoño, se torna amarillo, naranja o rojo como una hoja caduca. En el invierno, es de un color marrón seco. Un vegetal tiene un bonificador +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente en entornos naturales de la superficie.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): las criaturas vegetales son vulnerables al fuego. Un vegetal sufre adicionalmente la mitad del daño (+50%) normal del fuego, sin importar si se permite un TS o si su TS fue un éxito un fracaso.

Entorno: cualquier entorno natural de la superficie.

Valor de desafío: igual que la criatura base +2.

Organización: igual que la criatura base, excepto que la mayoría de un grupo sería la criatura base solamente con un vegetal.

Ajuste de nivel: +3.

LOS VEGETALES EN EBERRON

Los vegetales habitan los bosques y las junglas de todo Khorvaire y Aerenal. Los elfos de Aerenal tienen monos y babuinos vegetales como mascotas, mientras que los elfos de Valenar cazan lagartos vegetales por deporte (utilizando sus pieles para fabricar ropas y armadura). Una tribu de medianos salvajes vegetales llamada Feryk habita en las junglas de Xen'drik. Los Feryk, que veneran a un grupo de ent venerables conocidos como la Arboleda viridiana, trataban y comerciaban con los visitantes, pero una horrible plaga de origen desconocido ha corrompido a la Arboleda viridiana y ha convertido a los Feryk en una tribu salvaje.

LOS VEGETALES EN FAERÛN

El folclore dice que los lugares donde Silvanus tocó el suelo en Toril son especialmente fértiles y bendecidos. Un lugar donde Silvanus estuvo un tiempo contiene más que su magia, exhibiendo grandes árboles y plantas frondosas. Las leyendas dicen que un niño concebido o nacido en uno de estos lugares podría obtener la bendición del Padre bosque y ser uno con la naturaleza, un vegetal.

VISILUZ

Ajeno Mediano (legal)

Dado de golpe: 5d8+10 (32 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 30' (6 casillas), V1 30' (perfecta)

CA: 19 (Destreza +2, natural +7), toque 12, desprevenido 17

Ataque base/Presa: +5/+10

Ataque: garra +6 c/c (1d6+1)

Ataque completo: 2 garras +6 c/c (1d6+1)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: consunción de Carisma, mirada

Cualidades especiales: enlace telepático 100', rasgos de ajeno, RD 5/caótico

Tiros de salvación: Fort +6, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 13, Des 15, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14

Habilidades: Avistar +10, Buscar +10, Esconderse +10, Escuchar +10, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +18, Saber (tres cualquiera) +10, Supervivencia +10

Dotes: Ataque poderoso, Presa mejorada^A, Romper arma mejorado

Entorno: el Nirvana de los mecanismos de Mechanus

Organización: solitario o patrulla (2-5)

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre legal neutral

Avance: -

Ajuste de nivel: -

Un humanoide flotante, vestido con una larga túnica negra ajustada que llega hasta el suelo, se dirige lentamente hacia ti. La vestimenta negra de la criatura contrasta abruptamente con la absoluta blancura de su piel. Su rostro es una máscara vacía de porcelana y la parte posterior de su cabeza, coronada con cabellos de acero, ha desaparecido. Flotando en el vacío de su cabeza se encuentra una pálida bola de luz que brilla a través de los ojos y la boca de la máscara de porcelana.

La bola de luz que flota tras la máscara de un visiluz es la parte inteligente de la criatura. Esta bola de luz ilumina totalmente un radio de 5' y proporciona una iluminación parcial hasta 10'. Cuando un visiluz muere, su bola de luz explota en un estallido inofensivo que convierte en polvo sus manos y su máscara de porcelana blanca, dejando como único resto una túnica negra vacía.

Los visiluz equiparan la belleza con la perfección. En su plano natal de Mechanus, se esfuerzan por absorber la belleza y de esta manera acercarse ellos mismos más a la perfección, a la vez que erradican simultáneamente la fealdad. En su búsqueda son insaciables y despiadados. Un visiluz mide 6' de alto y carece de peso.

Los visiluz se comunican por medio de su enlace telepático y sus gestos corporales. No pueden hablar y no se comunican con otros tipos de criaturas.

COMBATE

Un visiluz normalmente entra al combate sacudiendo sus poderosos puños, prefiriendo golpear a oponentes que hayan quedado paralizados por su mirada temible. Sus puños son tan duros como el acero; utiliza su dote de Romper arma mejorado para destruir armas, escudos y otros objetos molestos.

Las armas naturales de un visiluz, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento legal a efectos de superar la RD.

Consunción de carisma (Sb): un visiluz se alimenta de la belleza y la presencia, y es atraído irresistiblemente hacia los humanoides excepcionalmente carismáticos. Cuando se encuentra con un humanoide que tenga una puntuación de Carisma mayor que la suya propia, un visiluz intenta apresarlo y sujetarlo. Cualquier criatura viva sujeta por un visiluz sufre 1d6 puntos de consunción de Carisma cada asalto en el turno del visiluz. Conforme el visiluz comienza a absorber la personalidad de su víctima, su máscara comienza a rehacerse para parecerse más a rostro del individuo que está siendo consumido. Por cada punto de Carisma que consume, la puntuación de Carisma de un visiluz se incrementa temporalmente en 1. Un visiluz pierde estos puntos de Carisma ganados a razón de 1 punto por hora; mientras esto ocurre, su máscara de porcelana revierte gradualmente a su forma original.

Mirada (Sb): parálisis durante 1d4 asaltos, 30', Fortaleza CD 14 niega. Un oponente paralizado no puede resistir un intento de presa de un visiluz. Conforme la puntuación de Carisma de un visiluz se incrementa (ver Consunción de carisma, anteriormente), la CD de la salvación contra su ataque de mirada se incrementa también. La CD de la salvación es 10 +1/2 DG del visiluz + modificador de Carisma del visiluz.

Enlace telepático (Ex): los visiluz comparten una conciencia comunal, lo que les permite comunicarse telepáticamente con otros visiluz. Un grupo de visiluz a menos de 100' unos de otros está en contacto permanente. Si uno es consciente de un peligro en particular, todos los integrantes del grupo lo son. Si uno en el grupo no está desprevenido, ninguno lo está. Ningún visiluz en el grupo se considera flanqueado a menos que todos lo estén.

Habilidades: la capacidad de un visiluz de flotar casi en completo silencio le proporciona un bonificador racial +8 a las pruebas de Moverse sigilosamente.

LOS VISILUZ EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los visiluz son nativos del plano de Daanvi, el Orden perfecto.



Visiluz

VOMITADOR DE PLAGA

Muerto viviente Enorme

Dado de golpe: 16d12 (104 pg)

Iniciativa: -1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 23 (tamaño -2, Destreza -1, natural +16), toque 7, desprevenido 23

Ataque base/Pres: +8/+26

Ataque: golpetazo +16 c/c (1d8+10 más plaga)

Ataque completo: 2 golpetazos +16 c/c (1d8+10 más plaga)

Frente/Alcance: 15'/15'

Ataques especiales: plaga, vomitar plaga de ratas

Cualidades especiales: rasgos de muerto viviente, RD 10/cortante, visión en la oscuridad 60'

Tiros de salvación: Fort +5, Ref +4, Vol +11

Características: Fue 31, Des 9, Con -, Int -, Sab 12, Car 16

Habilidades: -

Dotes: -

Entorno: subterráneo

Organización: solitario o pareja más 2d4 plagas de ratas

Valor de desafío: 10

Tesoro: estándar

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 17-32 DG (Enorme); 33-48 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

Miles de bultos se mueven bajo la piel de esta enorme y horripilante criatura de aspecto humanoide. Su aspecto demacrado y consumido le hace parecer un cadáver.

Estas criaturas muertas vivientes carentes de mente se mueven pesadamente, buscando matar a cualquier criatura viviente excepto ratas y sabandijas. Si un vomitador de plaga encuentra una manera de llegar hasta una zona civilizada con las plagas de ratas que lleva, puede acabar con la población de una ciudad.

La mayor amenaza de un vomitador de plaga es la devastadora enfermedad que porta. Al contrario que muchas enfermedades, ésta se propaga por el mero contacto. De esta manera, aquellos que buscan ayudar a las víctimas acaban convirtiéndose ellos mismos en víctimas. Los vomitadores de plaga miden 22' de alto y pesan 10 toneladas.

COMBATE

Los vomitadores de plaga odian a casi todas las criaturas vivientes y se lanzarán rápidamente al combate, atacando implacablemente al enemigo más cercano. Los vomitadores de plaga atacan sin argucias o engaños. Sólo desean golpear y aplastar las criaturas vivas. Periódicamente y cuando no pueden alcanzar fácilmente a un enemigo, vomitan plagas de ratas.

Plaga (Sb): enfermedad sobrenatural: golpetazo, Fortaleza CD 21, periodo de incubación 1 minuto; daño 2d4 Des y 2d4 Con. La CD de la salvación se base en el Carisma.

La enfermedad se transmite por contacto y no requiere herida.

Al contrario que las enfermedades normales, la plaga continuará hasta que la víctima llegue a Constitución 0 (y muera) o hasta que un conjuro de *quitar enfermedad* o magia similar sea aplicado (consulta 'Enfermedades', en la *Guía del Dungeon Master*).

Una criatura de tamaño Enorme o mayor que sea afectada y muera debido a la plaga, resucitará como un vomitador de plagas en 1d4 días.

Vomitador de plagas (Sb): como una acción de asalto completo, un vomitador de plagas puede escupir una plaga de ratas (consulta el *Manual de monstruos*). Puede vomitar una plaga de ratas 4 veces al día.

LOS VOMITADORES DE PLAGA EN EBERRON

Al menos un vomitador de plaga acecha en las mazmorras debajo de Sharn y se sabe que hay otros que habitan las tierras Enlutadas así como algunas de las antiguas ruinas dhakaani que salpican el paisaje de Khorvaire. Sin embargo, es más habitual encontrar a los vomitadores de plagas en Xen'drik, donde se rumorea que son los restos muertos vivientes de los gigantes, que fueron maldecidos con una terrible plaga por los grandes dragones de Argonnessen.

LOS VOMITADORES DE PLAGA EN FAERÛN

Los vomitadores de plaga han infestado con sus plagas de ratas ciudades como Puerta del Oeste, Marsémbel y Urmlaspyr. El hecho de que casi todos los vomitadores de plaga se hayan encontrado a lo largo de la costa del Dragón, ha avivado los rumores de un "culto a las plagas". Aunque los aventureros en Puerta del oeste y Urmlaspyr han ayudado a las fuerzas policiales locales a combatir contra las poblaciones de ratas sin precedentes que se encuentran en esas ciudades, encontrando y destruyendo a los vomitadores de plaga responsables, los intentos de localizar a un vomitador de plaga bajo las calles de Marsémbel han resultado infructuosos hasta ahora.



Vomitador de plaga

YUGOLOTH, CANOLOTH

Ajeno Mediano (extraplanario, maligno, yugoloth)

Dado de golpe: 6d8+24 (51 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 18 (natural +8), toque 10, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +6/+10

Ataque: lengua +11 c/c (1d4+4)

Ataque completo: lengua +11 c/c (1d4+4) y mordisco +8 c/c (2d6+2)

Frente/Alcance: 5'/5' (lengua hasta 20')

Ataques especiales: agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, convocar yugoloth, parálisis

Cualidades especiales: inmunidades, RC 18, RD 5/buena, RE 10 (frío, fuego y electricidad), telepatía 100', vista ciega 40'

Tiros de salvación: Fort +9, Ref +5, Vol +8

Características: Fue 19, Des 10, Con 19, Int 5, Sab 17, Car 12

Habilidades: Avistar +12, Escondarse +5, Escuchar +12,

Intimidar +10, Moverse sigilosamente +4, Saltar +21

Dotes: Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Rastrear^A, Soltura con un arma (lengua)

Entorno: la Eternidad desolada de Gehenna

Organización: solitario o grupo (3-8)

Valor de desafío: 5

Tesoro: no

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 7-10 DG (Mediano); 11-15 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +5

Este corpulento canino totalmente blindado gruñe y ondula su enorme lengua llena de afilados pinchos, que se encuentra en el interior de su boca de doble mandíbula. Carece de ojos, olfateando y resoplando mientras desplaza su cuerpo desgarrando el suelo con sus cuatro patas rematadas en garras.

Los canoloth realizan las batidas y las escaramuzas en los ejércitos yugoloth, pero también sirven como guardianes y guardaespaldas para sus maestros oscuros. Sus agudos sentidos detectan a los adversarios ocultos, los cuales son apresados con sus horribles lenguas dentadas.

Un canoloth parece un bulldog blindado del tamaño de un humano, con dos juegos de mandíbulas: uno vertical situado dentro de la mandíbula horizontal. Carece de ojos, basándose totalmente en el oído y el olfato para encontrar a los intrusos. Su rasgo más distintivo es una lengua dentada de varias pulgadas de grosor que puede lanzar rápidamente hasta un

objetivo que se encuentre a 20'. Un canoloth mide unos 4' de alto hasta los hombros, unos 6' de Laredo y pesa 400 lb.

Los canoloth hablan abisal, dracónico e infernal.

COMBATE

La estrategia de combate de un canoloth es simple: utilizar el olfato y el oído para rastrear a un oponente, apresarlo con su lengua, atraerlo hacia su boca y masticarlo hasta que sea una comida en lugar de un enemigo.

Las armas naturales de un canoloth, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento maligno a efectos de superar la RD.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un canoloth debe impactar con su lengua. Puede arrastrar a un oponente de tamaño Mediano o menor hasta su boca en el mismo asalto y realizar un ataque de mordisco. El canoloth puede establecer un agarre si realiza con éxito un ataque, incluso si su víctima no está paralizada (ver a continuación).

Parálisis (Ex): aquellos que sean impactados por el ataque de lengua de un canoloth deben realizar un TS de Fortaleza CD 17 o quedarán paralizados durante 1d6+2 minutos. La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *causar miedo* (CD 12), *detectar el bien*, *detectar magia*, *profanar*. Nivel de lanzador 5º.

Convocar yugoloth (St): una vez al día, un canoloth puede intentar convocar a un mezzoloth o 1d3 canoloth con un 40% de probabilidades.

Vista ciega (Ex): los canoloth pueden detectar a todos los enemigos a menos de 40' igual que lo haría una criatura con visión. Más allá de este alcance, considera que todos los objetivos tienen ocultamiento total.

Los canoloth son susceptibles a los ataques basados en el sonido y el olfato y son afectados de manera habitual por los sonidos altos y los conjuros basados en el sonido (*silencio*, *sonido fantasma*) y por olores fuertes (tales como *nube apesetosa*, *nube aniquiladora* o aire cargado de incienso). Anular el sentido del olfato o el oído de un canoloth reduce esta actitud hasta dejarla igual que la dote Lucha a ciegas. Si ambos sentidos son anulados, el canoloth está cegado totalmente.

Inmunidades (Ex): los canoloth son inmunes a los ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones basadas en la vista (como *imagen silenciosa*) y otras formas de ataque que se basen en la vista. Todos los yugoloth son inmunes al veneno y al ácido.

Telepatía (Sb): los canoloth pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que posea un idioma y se encuentre a menos de 100'.



JAMES
ZHANG
4.15.04

Canoloth

YUGOLOTH, MEZZOLOTH

Ajeno Mediano (extraplanario, maligno, yugoloth)

Dado de golpe: 10d8+50 (95 pg)

Iniciativa: +5

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 21 (natural +8, Destreza +1, escudo metálico grande +2), toque 11, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +10/+13

Ataque: garra +13 c/c (1d4+3) o tridente +1 +15 c/c (1d8+4/19-20) o tridente +1 +13 a distancia (1d8+4/19-20)

Ataque completo: 2 garras +13 c/c (1d4+3) o tridente +1 +15/+10 c/c (1d8+4/19-20) o tridente +1 +13 a distancia (1d8+4/19-20)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, convocar yugoloth

Cualidades especiales: inmunidad al ácido y veneno, RC 22, RD 10/buena, RE 10 (frío, fuego y electricidad), telepatía 100'

Tiros de salvación: Fort +12, Ref +8, Vol +7

Características: Fue 16, Des 12, Con 21, Int 7, Sab 10, Car 14

Habilidades: Avistar +13, Escondarse +12, Escuchar +13, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +12, Saber (los Planos) +11

Notes: Ataque poderoso, Crítico mejorado (tridente), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (tridente)

Entorno: la Eternidad desolada de Gehenna

Organización: solitario, grupo (3-8) o pelotón (10-18 más 1 ultraloth)

Valor de desafío: 6

Tesoro: estándar más tridente +1

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 10-18 DG (Mediano); 19-24 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +5

Este horror insectoide de seis miembros mira fijamente hacia delante de manera impasible a través de sus brillantes ojos rojos. Sostiene con sus garras un largo tridente.

Los mezzoloth son los soldados regulares más habituales en los ejércitos yugoloth. Apenas entienden poco más que el combate, pero su habilidad en batalla es temible. Cuando no están luchando, están imaginando nuevas maneras de dañar sus enemigos y practicando sus habilidades marciales.

Un mezzoloth parece un insecto de tamaño humano con un grueso caparazón de quitina y cuatro miembros rematados con garras afiladas. Sus grandes ojos brillan con un color rojizo cuando está enfadado, es decir, casi siempre. Cuando se preparan para el combate, los mezzoloth llevan tridentes y portan escudos. Un mezzoloth mide 7' de altura y pesa 250 lb.

Los mezzoloth hablan abisal, dracónico e infernal.

COMBATE

Cuando se dirigen para atacar a un oponente, los mezzoloth primero intentan debilitarlo mediante *nube aniquiladora*, entonces se acercan para atacar con sus tridentes. Si es posible que el enemigo utilice magia que potencie el combate como *fuerza de toro* o *piel pétrea*, unos pocos mezzoloth utilizan un *disipar magia*



Mezzoloth

en el área antes de que comience el combate cuerpo a cuerpo. Si la batalla les va mal, los mezzoloth utilizan *oscuridad* y *teleportar sin error* para huir.

Sus tácticas son similares cuando forman grandes ejércitos. Escuadras de mezzoloth con tridentes son la espina dorsal de las fuerzas yugoloth. Se teleportan a la batalla, lanzan *nube aniquiladora* al enemigo y a continuación cargan hacia la niebla amarilla con sus tridentes.

Las armas naturales de un mezzoloth, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento maligno a efectos de superar la RD.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *causar miedo* (CD 13), *detectar el bien*, *detectar magia*, *flamear*, *oscuridad*, *profanar*, *ver lo invisible*; 2/día: *disipar magia*, *nube aniquiladora* (CD 17). Nivel de lanzador 10°.

Dos veces al día, un mezzoloth puede utilizar *teleportar mayor* (solamente él más 50 lb. de objetos), como el conjuro lanzado por un hechicero de 14.º nivel.

Convocar yugoloth (St): una vez al día, un mezzoloth puede intentar convocar a otro mezzoloth con un 40% de probabilidades.

Inmunidades (Ex): los mezzoloth son inmunes al veneno y al ácido.

Telepatía (Sb): los mezzoloth pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que posea un idioma y se encuentre a menos de 100'.

YUGOLOTH, NYCALOTH

Esta criatura verde con alas, aunque es grande y obviamente poderosa, evoca una sensación de velocidad y agilidad. Su cabeza con forma del perro gira rápidamente de un lado a otro, casi del mismo modo en que lo hacen las cabezas de los pájaros. Las garras que rematan sus poderosos dedos parecen un desafío incluso para la mejor armadura.

Los nycaloth actúan como caballería de élite en los ejércitos yugoloth abatiéndose sobre los flancos del enemigo y desgarrando a las tropas desprevenidas. Se sienten orgullosos de su habilidad para golpear sin aviso y desaparecer rápidamente antes de que el enemigo tenga tiempo de responder.

Un nycaloth parece una gran gárgola, con poderosas alas de murciélago y una piel verde fuerte. Sus cuatro miembros acaban en garras afiladas. Su cabeza es vagamente canina, con pequeñas orejas palmeadas y cuernos. La mayoría de los nycaloth llevan grandes hachas en la batalla. Un nycaloth medio mide 8' de altura y pesa 800 lb.

Los nycaloth hablan infernal, abisal y dracónico.

Combate

La táctica predilecta de un nycaloth es usar *invisibilidad* para acercarse por el suelo hasta el enemigo, y a continuación planean con sus garras extendidas. Si el oponente sobrevive al ataque, el nycaloth lo agarra y lo levanta, alzando el vuelo para dejarlo caer desde gran altura.



Nycaloth

Las armas naturales de los nycaloth, así como cualquier arma que esgrima, se consideran de alineamiento maligno a efectos de superar la RD.

Un nycaloth ataca normalmente utilizando su dote de Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -3 al ataque y ganando un bonificador +3 al daño (+6 con la gran hacha).

Heridas sangrantes (Ex): una herida realizada por la garra de un nycaloth continúa sangrando después de haber infligido el daño. Cada herida sangra 1 punto de daño por cada asalto posterior. Múltiples heridas tienen como resultado una pérdida de sangre acumulativa (2 heridas infligen 2 puntos de daño por asalto y así sucesivamente). La hemorragia puede detenerse solamente con una prueba de Sanar CD 15 o la aplicación de un conjuro de curar o cualquier otro tipo de conjuro curativo (*sanar, sanar a las masas*, y similares).

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, un nycaloth debe impactar con sus dos garras. A continuación, puede intentar comenzar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, establece un agarre y puede intentar hacer daño con sus garras, desgarrar al objetivo apresado (ver más abajo) o utilizar su aptitud de despegar (ver a continuación).

Despegar (Ex): un nycaloth sólo puede utilizar esta aptitud cuando está en el aire. Un nycaloth que consigue agarrar a un oponente que no vuela y sea de tamaño Mediano o más pequeño puede ascender con la criatura apresada. Cuando lleva una carga media (una criatura que pese entre 267 y 532 lb), la velocidad de vuelo del nycaloth desciende hasta 60' y sufre una penalización -3 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente; estas penalizaciones empeoran a -6 con una carga pesada (una criatura que pese entre 533 y 800 lb.). Un nycaloth no puede llevar una carga que pese más de 800 lb.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +15, daño 1d6+5. Un nycaloth que consiga un agarre puede realizar dos ataques de desgarramiento con sus patas traseras. Esto incluye utilizar la dote Ataque poderoso para sufrir una penalización de -3 al ataque y ganar un bonificador +3 al daño.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *imagen múltiple, invisibilidad, miedo* (CD 17), *oscuridad profunda, profanar, teleportar mayor* (solamente él más 50 lb. de objetos), *ver lo invisible*.

Convocar yugoloth (St): una vez al día, un nycaloth puede intentar convocar a otro nycaloth o 1d3 mezzoloth con un 30% de posibilidades.

Telepatía (Sb): los nycaloth pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que posea un idioma y se encuentre a menos de 100'.

COMANDANTE NYCALOTH

Los comandantes de las fuerzas nycaloth en los ejércitos yugoloth se ganan su rango siendo más grandes, más beligerantes y más duros que sus compañeros.

El comandante nycaloth descrito aquí tiene las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales y de los incrementos de característica por DG: Fue 14, Des 8, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 12.

Combate

Un comandante nycaloth ataca normalmente utilizando su dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización de -3 a su ataque y ganando un bonificador +3 al daño (+6 al daño con la gran hacha).

**Nycaloth
Ajeno Grande
(extraplanario, maligno, yugoloth)**

Dado de golpe:	14d8+98 (161 pg)
Iniciativa:	+2
Velocidad:	40' (8 casillas), VI 90' (buena)
CA:	23 (natural +12, tamaño -1, Destreza +2), toque 11, desprevenido 21
Ataque base/Presa:	+14/+23
Ataque:	garra +15 c/c (1d6+8 más heridas sangrantes)* o gran hacha +2 +18 c/c (3d6+15/x3)*
Ataque completo:	gran hacha +2 +18/+13/+8 c/c (3d6+15/x3)* y 2 garras +10 c/c (1d6+5 más heridas sangrantes)* o 4 garras +15 c/c (1d6+8 más heridas sangrantes)*
Frente/Alcance:	10'/10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, convocar yugoloth, desgarramiento +15 (1d6+5)*, despegar, heridas sangrantes
Cualidades especiales:	inmunidad al veneno y ácido, RC 24, RD 10/buena, RE 10 (frío, fuego y electricidad), telepatía 100'
Tiros de salvación:	Fort +16, Ref +11, Vol +11
Características:	Fue 20, Des 14, Con 25, Int 13, Sab 10, Car 16
Habilidades:	Averiguar intenciones +10, Avistar +19, Buscar +11, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +13, Engañar +13, Escondarse +8, Escuchar +19, Intimidar +24, Moverse sigilosamente +12, Saber (arcano) +11, Saber (los Planos) +11, Saltar +19
Dotes:	Alerta, Ataque poderoso, Ataque en vuelo, Movilidad ^A , Soltura con un arma (gran hacha), Voluntad de hierro
Entorno:	la Eternidad desolada de Gehenna
Organización:	solitario o escuadra (4-8)
Valor de desafío:	10
Tesoro:	monedas mitad, bienes mitad, objetos doble más gran hacha +2
Alineamiento:	siempre neutral maligno
Avance:	15-24 DG (Grande); 25-33 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+5

*Incluye los ajustes debidos a la dote Ataque poderoso.

Despegar (Ex): un comandante nycaloth puede llevar a oponentes de tamaño Grande o más pequeños. Una carga media es una criatura que pese entre 936 y 2.132 lb. Una carga pesada es una criatura que pese entre 2.133 y 2.800 lb. Un comandante nycaloth no puede llevar una carga que pese más de 2.800 lb.

Desgarramiento (Ex): bonificador de ataque +27, daño 1d8+6. Un comandante nycaloth que consiga un agarre puede

**Nycaloth comandante
Ajeno Enorme
(extraplanario, maligno, yugoloth)**

Dado de golpe:	25d8+250 (362 pg)
Iniciativa:	+2
Velocidad:	30' (6 casillas) con coraza +2, VI 60' (buena); velocidad base 40', VI base 90' (buena)
CA:	33 (tamaño -2, natural +16, Destreza +2, coraza +2 +7), toque 10, desprevenido 31
Ataque base/Presa:	+25/+40
Ataque:	garra +27 c/c (1d8+10 más heridas sangrantes)* o gran hacha +2 +30 c/c (4d6+18/19-20/x3)*
Ataque completo:	gran hacha +2 +30/+25/+20/+15 c/c (4d6+18/19-20/x3)* y 2 garras +22 c/c (1d8+6 más herida sangrante)* o 4 garras +27 c/c (1d8+6 más herida sangrante)*
Frente/Alcance:	15'/15'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, convocar yugoloth, desgarramiento +27 (1d8+6)*, despegar, heridas sangrantes
Cualidades especiales:	inmunidad al veneno y ácido, RC 24, RD 10/buena, RE 10 (frío, fuego y electricidad), telepatía 100'
Tiros de salvación:	Fort +24, Ref +16, Vol +17
Características:	Fue 24, Des 14, Con 30, Int 12, Sab 13, Car 18
Habilidades:	Averiguar intenciones +10, Avistar +26, Buscar +11, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +17, Diplomacia +20, Engañar +20, Escondarse +9, Escuchar +26, Intimidar +30, Moverse sigilosamente +17, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +17, Saltar +24
Dotes:	Alerta, Ataque poderoso, Ataque vuelo, Crítico mejorado (gran hacha), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Movilidad ^A , Soltura con un arma (gran hacha), Voluntad de hierro
Entorno:	la Eternidad desolada de Gehenna
Organización:	solitario o escuadra (4-8)
Valor de desafío:	17
Tesoro:	monedas mitad, bienes mitad, objetos doble más gran hacha +2 y coraza +2
Alineamiento:	siempre neutral maligno
Avance:	26-33 DG (Enorme)
Ajuste de nivel:	+5

realizar dos ataques de desgarramiento con sus patas traseras. Esto incluye utilizar la dote Ataque poderoso para sufrir una penalización de -3 al ataque y ganar un bonificador +3 al daño.

Aptitudes sortílegas: a voluntad: *imagen múltiple, invisibilidad, miedo* (CD 18), *oscuridad profunda, profanar, teleportar mayor* (solamente el más 50 lb. de objetos), *ver lo invisible*.

YUGOLOTH, ULTROLOTH

Ajeno Mediano (extraplanario, maligno, yugoloth)

Dado de golpe: 18d8+90 (171 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas)

CA: 21 (natural +8, Destreza +3), toque 13, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +18/+19

Ataque: espada larga +3 +22 c/c (1d8+4) o rayo +22 toque a distancia (como el conjuro)

Ataque completo: espada larga +3 +22/+17/+12/+7 c/c (1d8+4/19-20) o rayo +22 toque a distancia (como el conjuro)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, convocar yugoloth, mirada hipnótica

Cualidades especiales: inmunidad al ácido y veneno, RC 25, RD 15/buena, RE 10 (frío, fuego y electricidad), telepatía 100'

Tiros de salvación: Fort +16, Ref +14, Vol +15

Características: Fue 13, Des 16, Con 21, Int 16, Sab 15, Car 19

Habilidades: Averiguar intenciones +21, Avistar +22, Buscar +21, Concentración +26 (+30 si lanza a la defensiva), Conocimiento de conjuros +26, Diplomacia +23, Engañar +22, Escuchar +20, Intimidar +27, Moverse sigilosamente +21, Saber (arcano) +27, Saber (los Planos) +27

Dotes: Apresurada aptitud sortilega (rayo abrasador), Conjuro en combate, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (rayo), Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Voluntad de hierro

Entorno: la Eternidad desolada de Gehenna

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: 13

Tesoro: doble estándar más espada larga +3

Alineamiento: siempre neutral maligno

Avance: 19-30 DG (Mediano); 31-39 DG (Grande)

Ajuste de nivel: +5

Esta figura delgada de piel oscura y aspecto alienígena es temible de contemplar. Su cabeza larga y sus ojos bulbosos le confieren a su rostro un aspecto impresionantemente maligno.

Los ultraloth son los oficiales de élite en los ejércitos yugoloth, dirigiendo las tropas y obstaculizando los planes del enemigo. En el competitivo entorno de Gehenna, se las tienen continuamente unos con otros y continuamente conspiran para aumentar su poder.

Los ultraloth tienen una reputación bien merecida por su crueldad. A menudo se quedan sobre los enemigos caídos, insultándolos y torturándolos en lugar de darles una muerte rápida. Muchos llevan los dedos cercenados de sus víctimas en macabros collares. Es raro que se

involucren en persona en un combate, dejando ese trabajo para sus esbirros.

Un ultraloth es un humanoide envuelto en una túnica, con una cabeza alargada que carece de rasgos, excepto dos grandes ojos que consisten en un remolino de color. Su piel es de un color gris moteado. Altos y delgados, los ultraloth miden 6' de alto y pesan 160 lb.

Los ultraloth hablan abisal, dracónico e infernal.

COMBATE

Los ultraloth prefieren trabajar detrás de las filas de los mezzoloth o nycaloth, utilizando sus aptitudes sortilegas para desequilibrar a los enemigos. Un capitán ultraloth normalmente levanta muros de fuego para ayudar a las tropas de primera línea. Si la batalla está equilibrada, utiliza *símbolo de muerte* para causar desórdenes entre las filas de los enemigos. Un ultraloth casi siempre se retira si el combate cuerpo a cuerpo empieza a irle mal, asumiendo que prácticamente ha perdido la batalla en ese punto.

Lo ideal sería que los ultraloth no lucharan en absoluto. Utilizan *invisibilidad* o *alterar el propio aspecto* para acercarse a los enemigos y utilizar su mirada hipnótica. Una vez que sus oponentes están en trance, son una presa fácil para las otras aptitudes de los ultraloth.

Las armas naturales de un ultraloth, así como cualquier arma que esgrima, se consideran armas de alineamiento malignos a efectos de superar la RD.

Mirada hipnótica (Sb): igual que *pauta hipnótica* lanzada por un hechicero de 18.º nivel, sin límite de DG, Voluntad CD 23 niega. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *alterar el propio aspecto*, *escudriñar*, *forma gaseosas*, *invisibilidad*, *miedo* (CD 18), *muros de fuego*, *ojos fisgones*, *oscuridad profunda*, *profanar*, *rayo abrasador* (+22 toque a distancia), *rayo de debilitamiento* (+22 toque a distancia), *rayo de fatiga* (+22 toque a distancia), *sugestión* (CD 18), *ver lo invisible*; 3/día: *enervación* (+22 toque a distancia), *geas/empeño* (CD 21), *ligadura* (CD 23), *sugestión de masas* (CD 21); 1/día: *símbolo de muerte* (CD 22). Nivel de lanzador 18.º.

Convocar yugoloth (St): una vez al día, un ultraloth puede intentar convocar 1d4 nycaloth, 1d6 mezzoloth u otro ultraloth con un 35% de posibilidades.

Inmunidades (Ex): los ultraloth son inmunes al veneno y al ácido.

Telepatía (Sb): los ultraloth pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que posea un idioma y se encuentre a menos de 100'



JAMES
ZHANG
4.15.04

Ultraloth

ZEZIR



Bestia mágica Mediana (fuego)

Dado de golpe: 9d10+45 (94 pg)

Iniciativa: +4

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 17 (natural +3, Destreza +4), toque 14, desprevenido 13

Ataque base/Presa: +9/+13

Ataque: mordisco +8 c/c (1d8+9)* o chorro de chispas +13 toque a distancia (2d6 fuego)

Ataque completo: mordisco +8 c/c (1d8+9)* o chorro de chispas +13 toque a distancia (2d6 fuego)

Frente/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: chorro de chispas, rociada inflamable

Cualidades especiales: curación rápida 6, inmunidad al fuego, visión en la penumbra, visión en oscuridad 60', vulnerabilidad al frío

Tiros de salvación: Fort +10, Ref +10, Vol +6

Características: Fue 18, Des 18, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 13

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7

Dotes: Aguante^A, Ataque poderoso, Correr^A, Dureza mejorada, Soltura con una aptitud (rociada inflamable), Voluntad de hierro

Entorno: desiertos cálidos

Organización: solitario, pareja o manada (3-8)

Valor de desafío: 6

Tesoro: 50% monedas, 50% bienes, 50% objetos

Alineamiento: normalmente caótico maligno

Avance: 10-14 DG (Mediano); 15-21 DG (Grande)

Ajuste de nivel: –

*Incluye los ajustes por la dote Ataque poderoso.

Esta criatura de 5' de altura permanece erguida sobre dos fuertes patas traseras, mientras que sus dos miembros delanteros, delgados pero musculosos, muestran tres largas y curvadas garras cada uno. La cabeza de reptil de la criatura posee una gran boca llena de afilados dientes. Su piel roja es áspera y gránulosa, con estrechas bandas negras por toda su espalda, sus piernas y su larga y gruesa cola.

El zezir es un despiadado depredador del desierto a quien le encanta la visión de una llama incontrolada. Los zezir viven para prender y extender fuegos, deleitándose con el crepitar y jugando mientras arden las cosas. Se sabe que las manadas de zezir han atacado caravanas mercantes y las han incendiado, retirándose más allá del alcance de las represalias para disfrutar viendo cómo toda la caravana queda reducida a escombros y humo.

Estas criaturas se alimentan de cenizas y su aparente encaprichamiento con el fuego en realidad les proporciona su sustento. Sin embargo, su amor por el fuego también proviene de su naturaleza caótica y su amor innato por la destrucción.

Los machos y las hembras zezir participan por igual en las cacerías y las manadas comparten la responsabilidad de criar a los jóvenes. Los zezir se pueden comunicar mediante secuencias de chasquidos, gruñidos, aullidos y gañidos.

Los zezir no son reptiles, aunque tienen algunos rasgos reptilianos. Están relacionados más directamente con los avianos. Un zezir típico mide entre 5 y 5 1/2' de altura y pesa alrededor de 150 lb.

COMBATE

Los zezir son rápidos y ágiles, aunque no especialmente sigilosos. Una manada normalmente coloca un vigía cerca

del sitio de una posible emboscada, mientras que el resto de las criaturas esperan alejadas varios cientos de pies. Una vez que una posible presa ha sido avistada, el zezir vigía regresa e informa del tamaño y la dirección del objetivo. La manada entonces corre a interceptarlo. Una vez que alcanza su objetivo, los zezir corren hacia sus víctimas. Los primeros zezir de la manada rocían a sus oponentes con su rociada inflamable pegajosa y los siguientes zezir utilizan su chorro de chispas para inflamar el aire mismo. Los zezir suelen retirarse hasta una distancia segura para mirar el incendio, repitiendo la táctica si es necesario.

Un zezir ataca normalmente utilizando su dote Ataque poderoso, sufriendo una penalización de –5 a su ataque y ganando un bonificador +5 al daño.

Rociada inflamable (Ex): como acción estándar, un zezir puede lanzar un esputo pegajoso segregado en las glándulas de su cuello, altamente inflamable y extremadamente caliente, cada 1d4 asaltos. El esputo ocupa un cono de 30' que inflige 2d6 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 20 mitad). La CD de la salvación se basa en la Constitución.

Si cualquier fuego encendido (como una antorcha o una espada flamígera) está presente dentro del área o entra dentro de dicha área en el asalto siguiente, toda el área se incendia durante 3 asaltos. Este efecto inflige 1d6 de daño por fuego cada asalto a todas las criaturas y objetivos dentro del área (sin salvación).

Chorro de chispas (Sb): como acción estándar, un zezir puede disparar desde su boca un chorro de chispas a un oponente, como ataque de toque a distancia. El chorro de chispas tiene un alcance de 30' sin incrementos de alcance.

LOS ZEZIR EN EBERRON

En el escenario de campaña de EBERRON, los zezir son nativos del plano ardiente de Fernia y tienen el subtipo "extraplanario".

Dotes de monstruos

Varias de las criaturas en el *Manual de monstruos III* poseen una o más de las dotes descritas en esta página y en la siguiente. Todas estas dotes, excepto Dureza mejorada y Carga poderosa, fueron descritas originariamente en el *Manual de monstruos*.

A pesar de que esta sección tenga por título "Dotes de monstruos", muchas de estas dotes pueden ser adquiridas por personajes jugadores y PNJs además de por monstruos, siempre y cuando cumplan los prerrequisitos.

A menos que se especifique lo contrario en el título de la dote, todas las dotes descritas aquí son dotes generales.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA

La criatura puede utilizar una aptitud sortilega con gran rapidez.

Prerrequisito: aptitud sortilega a 10.º nivel de lanzador o mayor.

Beneficio: elige una de las aptitudes sortilegas de la criatura, teniendo en cuenta las restricciones descritas más adelante. La criatura puede utilizar esa aptitud como una actitud sortilega apresurada tres veces al día (o menos si la aptitud normalmente sólo puede usarse una o dos veces al día).

Usar una aptitud sortilega apresurada es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede realizar otra acción (incluso otra aptitud sortilega) en el mismo asalto en que utiliza una aptitud sortilega apresurada. La criatura solamente puede utilizar una aptitud sortilega apresurada por asalto.

La criatura sólo puede seleccionar una aptitud sortilega apresurada que duplique un conjuro menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador (redondeando hacia abajo) -4. Para orientación, consulta la tabla que figura continuación. Por ejemplo, una criatura que use sus aptitudes sortilegas a 15.º nivel de lanzador sólo puede apresurar aptitudes sortilegas que dupliquen conjuros de 3.º nivel o menos, una aptitud sortilega que duplique un conjuro con un tiempo de lanzamiento mayor a 1 asalto completo no puede ser apresurada.

Normal: habitualmente el uso normal de las aptitudes sortilegas precisa de una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad, excepto si se indica lo contrario.

Especial: esta dote puede escogerse varias veces, pero cada vez que la criatura la escoja se aplica a otra de sus aptitudes sortilegas.

APTITUD SORTÍLEGA APRESURADA Y POTENCIADA

Nivel de conjuro	Nivel de lanzador para potenciar	Nivel de lanzador para apresurar
0	4.º	8.º
1.º	6.º	10.º
2.º	8.º	12.º
3.º	10.º	14.º
4.º	12.º	16.º
5.º	14.º	18.º
6.º	16.º	20.º
7.º	18.º	—
8.º	20.º	—
9.º	—	—

ARMADURA NATURAL MEJORADA

La armadura natural de la criatura es más gruesa y más dura que la de otros de su misma especie.

Prerrequisitos: armadura natural, Con 13.

Beneficio: la armadura natural de la criatura se incrementa en 1.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Cada vez que la criatura adquiera la dote, su bonificador de armadura natural se incrementará en otro punto.

ATAQUE EN VUELO

La criatura puede atacar mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: cuando vuela, la criatura puede realizar una acción de movimiento (incluyendo un ataque en picado) y otra acción estándar en cualquier punto del movimiento. La criatura no podrá elevar a cabo una segunda acción de movimiento durante un asalto en que esté realizando un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote, la criatura llevaría a cabo una acción estándar bien antes o bien después de su movimiento.

ATAQUE MÚLTIPLE

La criatura es experta en utilizar todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisito: tres armas naturales o más.

Beneficio: los ataques secundarios que efectúe la criatura con sus armas naturales sufrirán solamente un penalizador -2.

Normal: sin esta dote, los ataques secundarios de la criatura sufren un penalizador de -5.

ATAQUE NATURAL MEJORADO

Los ataques naturales de la criatura son más peligrosos de lo que en otro caso estipularían su tamaño y tipo.

Prerrequisitos: ataque natural, ataque base +4.

Beneficio: escoge una de las formas de ataque natural de la criatura. El daño de esta arma de ataque natural se incrementa en un grado, como si se hubiera incrementado el tamaño de la criatura en una categoría: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un arma o ataque que inflija 1d10 puntos de daño se incrementa de modo siguiente: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

CARGA PODEROSA

Una criatura con esta dote puede cargar con mayor ímpetu.

Prerrequisitos: tamaño Mediano o más grande, ataque base +1.

Beneficio: cuando la criatura carga, si su ataque cuerpo a cuerpo impacta, inflige 1d8 puntos de daño adicional (si es de tamaño Mediano). Para criaturas Grandes, el daño adicional son 2d6 puntos; para criaturas Enormes, 3d6; para criaturas Gargantuescas, 4d6 y para criaturas Colosales, 6d6.

Esta dote sólo funciona cuando la criatura realiza una carga. No funciona cuando la criatura está montada. Si la criatura tiene la aptitud de realizar ataques múltiples después de una carga, sólo se puede aplicar este daño adicional a uno de esos ataques.

Especial: un guerrero puede seleccionar Carga poderosa como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DUREZA MEJORADA

Una criatura con esta dote es mucho más dura de lo normal.

Prerrequisitos: salvación base de Fortaleza +2.

Beneficio: la criatura gana un número de puntos de golpe igual a sus DG. Cada vez que la criatura gana un DG (como cuando obtiene un nivel), gana 1 punto de golpe adicional. Si

pierde un DG (como cuando pierde un nivel), pierde 1 punto de golpe permanentemente.

Especial: un guerrero puede seleccionar Dureza mejorada como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FABRICAR CONSTRUCTO [CREACIÓN DE OBJETOS]

La criatura puede fabricar gólem y demás autómatas mágicos que obedecen sus órdenes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso.

Beneficio: una criatura con esta dote puede fabricar cualquier constructo cuyos prerrequisitos reúna. Encantar un constructo requiere un día por cada 1.000 po de su precio de mercado. Para encantar un constructo, un lanzador del conjuro debe gastar 1/25 del precio de mercado en PX y utilizar materias primas que cuestan la mitad de su precio.

Una criatura que posea esta dote puede reparar constructos que hayan sufrido daño. La criatura puede reparar en un día de trabajo hasta 20 puntos de daño gastando 50 po por punto de daño reparado.

Un constructo recién creado tienen los pg promedio de sus DG.

GOLPE DEMOLETOR

La criatura puede descargar golpes que hagan que sus oponentes más pequeños salgan volando como bolos.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficios: como acción estándar, la criatura puede restar -4 de su tirada de ataque cuerpo a cuerpo y descargar un golpe demoleedor. Si la criatura golpea a un oponente corporal más pequeño que ella misma con un golpe demoleedor, su contrincante deberá tener éxito en un TS de Reflejos (CD = daño infligido) o saldrá volando 10' en una dirección a elección de la criatura atacante y quedará abatido. La criatura atacante solamente puede empujar a su oponente en línea recta y, como consecuencia de un golpe, el oponente no puede moverse más cerca de la criatura atacante de la casilla donde se encontraba al principio. Si un obstáculo impide la finalización del movimiento del oponente que ha salido volando, tanto el obstáculo como el oponente sufrirán 1d6 puntos de daño y éste se detendrá en el espacio adyacente al obstáculo.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA

La criatura puede utilizar una aptitud sortilega con un efecto mayor de lo normal.

Prerrequisito: aptitud sortilega a 6.º nivel de lanzador o mayor.

Beneficio: escoge una de las aptitudes sortilegas de la criatura teniendo en cuenta las restricciones que se comentan más adelante. La criatura puede utilizar esa aptitud como una aptitud sortilega potenciada tres veces al día (o menos, si sólo puede usarse una o dos veces al día).

Cuando una criatura utiliza una aptitud sortilega potenciada, todos los efectos numéricos variables de la aptitud se incrementan en 1/2. Una aptitud sortilega potenciada inflige la mitad más de daño, cura la mitad más de puntos de golpe, afecta a la mitad más de objetivos y hace lo mismo con todos los factores apropiados. Por ejemplo, la actitud potenciada de *proyectil mágico* de una saga marina inflige 1 1/2 veces el daño normal (tira 1d4+1 y multiplica el resultado por 1 1/2 para cada proyectil). Los TS y las tiradas enfrentadas (como las que se hacen cuando un personaje lanza un *disipar magia*) no resultan afectadas. Las aptitudes sortilegas sin variables aleatorias no se ven afectadas.

La criatura solamente puede seleccionar una aptitud sortilega que duplique un conjuro con un nivel menor o igual a la mitad de su nivel de lanzador de conjuros -2 (redondeando hacia abajo). Para un resumen, consulta la tabla que figura en la descripción de la dote Apresurar aptitud sortilega. Por ejemplo, una criatura que utilice sus aptitudes sortilegas como un lanzador de 13.º nivel sólo puede potenciar aptitudes sortilegas que dupliquen conjuros de 4.º nivel o inferior.

Especial: esta dote puede elegirse varias veces, pero cada vez que la criatura la escoja debe aplicarse a otra de sus aptitudes sortilegas.

SOLTURA CON UNA APTITUD

Elige uno de tus ataques especiales para que se convierta en más potente de lo normal.

Prerrequisito: ataque especial.

Beneficios: suma +2 a la CD de todos los TS contra el ataque especial con el que tienes soltura.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que cada vez que le escoge se aplica a un ataque especial diferente.

ACCIÓN RAUDA

El *Manual de miniaturas* introduce el concepto de un nuevo tipo de acción: la acción rauda. Este concepto de juego no está limitado solamente al juego de miniaturas y puede ser utilizado en el juego normal D&D. La dote Apresurar aptitud sortilega en el *Manual de monstruos III* y algunas dotes, conjuros y objetos en futuros suplementos de DUNGEONS & DRAGONS utilizarán este concepto. A continuación aparece una descripción de cómo funciona.

Acción rauda: una acción rauda consume una cantidad muy pequeña de tiempo, pero representa un gasto mayor de esfuerzo y energía que una acción gratuita. Puedes realizar una acción rauda por turno sin que afecte a tu capacidad de realizar otras acciones. En este aspecto, una acción rauda es igual que una acción gratuita.

Sin embargo, solamente puedes realizar una sola acción rauda por turno, sin importar el resto de acciones que realices. Puedes realizar una acción rauda cada vez que se te permite realizar una acción gratuita. Las acciones raudas normalmente están relacionadas con el lanzamiento de conjuros o la activación de objetos mágicos; muchos personajes (especialmente aquellos que no lanzan conjuros) nunca tienen la oportunidad de realizar una acción rauda.

Lanzar un conjuro apresurado es una acción rauda (en lugar de una acción gratuita, como se indica en la descripción de la dote Apresurar conjuro en el *Manual del jugador*). Asimismo, utilizar una aptitud sortilega apresurada es una acción rauda.

Lanzar un conjuro o utilizar una aptitud sortilega con un tiempo de lanzamiento de 1 acción rauda no provoca ataques de oportunidad.

Glosario

Esta sección del *Manual de monstruos III* proporciona definiciones y descripciones de las características de los monstruos. Si anteriormente en este libro has encontrado un término con el que no estás familiarizado, este es el lugar donde encontrarás más información.

Abalanzarse (Ex): cuando una criatura con este ataque especial efectúe una carga, puede continuar con un ataque completo, incluyendo ataques de desgarramiento si la criatura también tiene esa actitud.

Agarrón mejorado (Ex): si una criatura con este ataque especial logra golpear con un arma de cuerpo a cuerpo (normalmente, un ataque de garra o mordisco), infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita sin provocar por ello un ataque de oportunidad (consulta Presa, en el *Manual del jugador*). No será necesario un ataque de toque inicial.

Si no se indica lo contrario, el agarrón mejorado funcionará solamente contra oponentes que sean de una o más categorías de tamaño por debajo de la criatura. Esta tendrá la opción de llevar a cabo la presa con normalidad o limitarse a inmovilizar a su oponente usando la parte de su cuerpo empleada en el agarrón mejorado. Si elige hacer esto último, la criatura sufrirá un penalizador -20 en sus pruebas de Presa, pero no se considerará que esté participando en la misma; no perderá su bonificador de Destreza a la CA, seguirá amenazando su área y podrá dirigir sus demás ataques contra otros oponentes.

Una inmovilización lograda con éxito no infligirá ningún daño adicional, a no ser que la criatura posea también el ataque especial de constreñir. Si la criatura no constreñe, toda prueba de presa realizado con éxito que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño indicado para el ataque que iniciara la inmovilización puntos de lo contrario, también infligirá daño por constricción (la cantidad aparecerá indicará en el texto descriptivo de la criatura).

Cuando una criatura consigue inmovilizar tras un ataque de agarrón mejorado, arrastra al oponente hasta su espacio. Este acto no provoca ataques de oportunidad. Incluso podrá moverse (posiblemente, llevándose a su presa), siempre y cuando pueda arrastrar el peso de su oponente.

Ajuste de nivel: algunos monstruos pueden ser utilizados como base para personajes jugadores interesantes y viables. Estas criaturas tienen una línea de 'Ajuste de nivel', que es una cantidad que se añade al total de sus DG para obtener su Nivel efectivo de personaje (NEP). Una criatura con varias aptitudes especiales es más poderosa que un personaje jugador más allá de lo que sus DG solamente podrían indicar. Por ejemplo, un drow posee resistencia a conjuros, bonificadores a sus puntuaciones de característica y aptitudes sortilegas. Su ajuste de nivel +2 indica que un mago drow de 1.º nivel es equivalente un personaje de 3.º nivel.

La línea de ajuste de nivel de algunas criaturas incluye la palabra "allegado". Aunque estas criaturas pueden resultar problemáticas como PJs, son buenos compañeros para un personaje que haya adquirido la dote de Liderazgo. Algunas otras criaturas no han sido pensadas para que se conviertan en PJs o en allegados, pero pueden convertirse en compañeros mediante la utilización de la dote de Familiar mejorado. En estos casos, la línea de ajuste de nivel incluye una barra separadora seguida de las palabras "(Familiar mejorado)".

El ajuste de nivel de una criatura no es lo mismo que un ajuste al VD debido a algunas cualidades especiales que ella posea. El VD refleja lo difícil que será combatir contra un oponente en una cantidad limitada de encuentros. El ajuste de nivel muestra lo poderosa que es una criatura como personaje jugador o allegado en una campaña. Por ejemplo, un drow obtiene un +1 a su VD debido a sus aptitudes especiales,

indicando que es más duro en un combate de lo que podrían sugerir sus DG, pero su ajuste de nivel es de +2 para equilibrar sus aptitudes cuando se juegue a largo plazo.

Alineamiento: esta línea indica el alineamiento que la criatura poseerá con mayor probabilidad. Cada línea incluye un calificativo que indica cómo de aplicable es ese alineamiento a la especie en su conjunto.

Siempre: la criatura nace con el alineamiento indicado. Puede que tenga una predisposición hereditaria hacia él o que proceda de un plano que lo predetermine. Nada impide que un espécimen cambie de alineamiento, pero tales individuos suelen ser únicos o excepcionales ("uno entre un millón").

Normalmente: la mayoría (más del 50%) de estas criaturas poseen el alineamiento indicado. Esto puede deberse a unas fuertes influencias culturales o al legado del origen de la criatura. Por ejemplo, la mayoría de los elfos han heredado el alineamiento caótico bueno de su creador: una deidad llamada Corellon Larethian.

A menudo: ya sea por naturaleza o por crianza, la criatura tiene tendencia a ser del alineamiento indicado, aunque tal inclinación no es muy fuerte. Una mayoría relativa (40-50%) de los individuos poseen el alineamiento indicado, pero las excepciones son comunes.

Aptitudes extraordinarias (Ex): las aptitudes extraordinarias no son mágicas, no desaparecen en un campo antimagia y no resultan afectadas por ningún efecto que interrumpa la magia. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una actitud extraordinaria se considerará una acción gratuita.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas y desaparecen en un campo antimagia, pero no resultan afectadas por la RC. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una aptitud sobrenatural se considerará una acción estándar. Al igual que las sortilegas, estas aptitudes pueden poseer un límite de uso o pueden ser empleadas a voluntad. Sin embargo, en las aptitudes sobrenaturales no provocan ataques de oportunidad y jamás requieren pruebas de Concentración. Salvo que se indique lo contrario, todo aptitud sobrenatural tendrá un nivel de lanzador efectivo igual a los DG de la criatura.

El TS (si lo hay) contra una aptitud sobrenatural será de $10 + 1/2$ de los DG de la criatura + el modificador de Carisma de la criatura.

Aptitudes sortilegas (St): estas aptitudes son mágicas y funcionan igual que los conjuros (pero no lo son y, por tanto, carecen de componentes verbales) y resultan afectados por la resistencia a conjuros (RC) si el conjuro que la actitud reproduce o al que se asemeja puede resultar afectado por la resistencia a conjuros.

Por regla general, las aptitudes sortilegas poseen un límite de veces que pueden ser utilizadas. Una aptitud sortilega que pueda ser utilizada "a voluntad" carece de límite de uso. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una de estas aptitudes se considerará una acción estándar, y emplearla mientras se está amenazado provocará ataques de oportunidad. Es posible efectuar una prueba de Concentración para utilizar una aptitud sortilega de forma defensiva y evitar provocar un ataque de oportunidad, al igual que cuando se lanzó un conjuro. Las aptitudes sortilegas pueden ser interrumpidas igual que los conjuros. Sin embargo, no pueden ser empleadas a modo de contraconjuro ni ser contrarrestadas.

En las criaturas dotadas de estas aptitudes, el nivel de lanzador que se designe servirá para definir lo difícil que resulta disipar sus efectos sortilegos y concretar cualquier variable dependiente del nivel (tales como el alcance y la duración) que puedan tener tales aptitudes. El nivel de lanzador de las criaturas nunca afectará qué aptitudes sortilegas posee la criatura; a veces, el nivel de lanzador dado es inferior al nivel que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para ejecutar

el sortilegio del mismo nombre. Si no se especifica ningún nivel de lanzador, éste equivaldría a los DG de la criatura.

El TS (en caso de haberlo) de una aptitud sortilega será de 10 + el nivel del conjuro al que la actitud se asemeja o reproduzca + el modificador de Carisma de la criatura.

Algunas aptitudes sortilegas reproducen conjuros que funcionan de manera diferente dependiendo de los personajes de clases distintas que los lancen, por ejemplo *visión verdadera*. Se supone que las aptitudes sortilegas de un monstruo son las versiones del hechicero/mago. Si el conjuro en cuestión no es uno de hechicero/mago, entonces considéralo por defecto de clérigo, druida, bardo, paladín y explorador, en este mismo orden.

Arma de aliento (Sb): los ataques de un arma de aliento suelen infligir daño y a menudo están basados en algún tipo de energía (como el fuego). Para sufrir sólo la mitad del daño, se permite una salvación de Reflejos con CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura exhaladora + el modificador de Constitución de la criatura exhaladora (la CD exacta aparecerá indicada en el texto descriptivo de la criatura). Si no se indica lo contrario, toda criatura será inmune a su propia arma de aliento. Algunas armas de aliento permiten una salvación de Fortaleza o Voluntad en lugar de una salvación de Reflejos.

Armas manufacturadas: algunos monstruos utilizan armas manufacturadas cuando atacan. Las criaturas que utilizan espadas, arcos, lanzas y armas parecidas siguen las mismas reglas que los personajes, incluyendo aquellas referentes a ataques adicionales por un ataque base alto y penalizadores por combatir con dos armas. Esta categoría también incluye las 'armas improvisadas'; objetos que se pueden encontrar en cualquier sitio, tales como rocas y maderos, que una criatura puede utilizar en combate (en principio se considerará como tal cualquier arma que no sea intrínseca de la criatura).

Ciertas criaturas combinan ataques con armas naturales y manufacturadas cuando efectúan un ataque completo. Cuando lo hagan de esta manera, consideraremos el ataque con el arma manufacturada como el ataque principal, salvo que se indique lo contrario en la descripción de la criatura (el hecho de utilizar el arma manufacturada consume la mayor parte de la atención de la criatura), y cualquier arma natural que también utilice la criatura la consideraremos como un ataque secundario. Estos ataques secundarios no interfieren con un ataque principal como lo hace un ataque con la mano torpe, pero sufre el penalizador habitual de -5 (-2 con la dote de Ataque múltiple), incluso si el arma natural utilizada es normalmente el arma natural principal de la criatura.

Armas naturales: las armas naturales son armas que forman parte física de una criatura. Una criatura que efectúe un ataque cuerpo a cuerpo con un arma natural se considera armada y no provoca ataques de oportunidad. De igual modo, amenaza cualquier espacio que pueda alcanzar.

Al utilizar armas naturales, las criaturas no obtienen ataques adicionales por un ataque base alto. La cantidad de ataques que una criatura puede efectuar con sus armas naturales depende del tipo de ataque: por regla general una criatura puede efectuar un ataque de mordisco, un ataque por cada garra o tentáculo, un ataque de cornada, un ataque de aguijón o un ataque de golpetazo (aunque las criaturas Grandes con brazos o extremidades como brazos pueden efectuar un ataque de golpetazo con cada brazo). Consulta la descripción individual de cada monstruo para más detalles al respecto.

Salvo que se diga lo contrario, un arma natural posee una posibilidad de amenaza de golpe crítico con una tirada natural de 20.

Cuando una criatura posee más de un arma natural, una de ellas (o algunas veces un par o grupo de ellas) es el arma principal. Todas las demás armas naturales restantes son armas secundarias.

El arma principal es la que figura en la línea de 'Ataque' de la criatura, y el arma principal (o armas principales) es la primera que encontrarás en la línea de 'Ataque completo'. El arma natural principal de una criatura es su ataque natural más eficaz, por regla general a causa de la fisiología de la criatura, su entrenamiento o su talento innato con dicha arma. Un ataque con el arma natural principal utilizar el bonificador de ataque de la criatura al completo. Los ataques con las armas naturales secundarias son menos eficaces y se efectúan con un penalizador de -5 a la tirada de ataque, sin que importe cuantos sean (las criaturas con la dote Ataque múltiple sufren solamente un penalizador de -2 a los ataques secundarios). Este penalizador se aplica incluso cuando la criatura efectúa un único ataque con el arma secundaria como parte de una acción de ataque o como un ataque de oportunidad.

Las armas naturales están clasificadas por tipo, igual que el resto de las armas. A continuación, enumeramos las más comunes:

Aguijón: la criatura ensarta a sus oponentes con un apéndice o aguijón, infligiendo daño perforante. Habitualmente, los aguijones suelen infligir daño por veneno además de los puntos de daño normales.

Garra o desgarrón: la criatura rasga con un apéndice afilado, infligiendo daño perforante y cortante.

Golpetazo o manotazo: la criatura golpea a sus oponentes con un apéndice, infligiendo daño contundente.

Mordisco: la criatura ataca con la boca, infligiendo daño perforante, cortante y contundente.

Tentáculo: la criatura azota a sus oponentes con un tentáculo poderoso, infligiendo daño contundente (y a veces cortante).

Ataques sónicos (Sb): salvo que se indique lo contrario, los ataques sónicos siguen las reglas correspondientes a las expansiones (consulta 'Dirigir un conjuro', en el *Manual del jugador* al respecto). El alcance de la expansión se medirá desde la criatura que esté utilizando el ataque sónico. Cuando un ataque sónico ya haya sido lanzado, ensordecerá su receptor y que se tapone sus oídos no evitará el efecto. Taparse los oídos antes de tiempo permitirá a los oponentes evitar los TS contra ataques sónicos enajenadores, pero no sucederá así contra los de otro tipo (como los ataques sónicos capaces de infligir daño). Taponarse los oídos es una acción de asalto completo y requiere cera u otro material a prueba de sonido que haga las veces de tapón.

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de puntuación en ciertas características. Esto no significa que tenga un valor 0 las mismas, sino que carecen por completo de ellas. El modificador de una característica ausente es +0. A continuación, te indicamos los demás efectos de las características ausentes:

Fuerza: toda criatura capaz de manipular objetos físicamente posee, como mínimo, 1 punto de Fuerza.

Por regla general, una criatura sin puntuación en esta característica no puede ejercer fuerza, debido a que carece de cuerpo físico (por ejemplo, un espectro) o a que no puede moverse (por ejemplo, un chillón). La criatura falla la automáticamente todos sus pruebas de Fuerza. Si puede atacar, aplicará su modificador de Destreza a su ataque base en lugar del modificador de Fuerza.

Destreza: toda criatura que pueda moverse tendrá, como mínimo, 1 punto de Destreza.

La criatura sin puntuación de Destreza no podrá moverse (por ejemplo, un chillón). Si puede realizar acciones (por ejemplo, lanzar conjuros), aplicará su modificador de Inteligencia a las pruebas de ini-

ciativa en lugar del modificador de Destreza. La criatura falla la todos sus salvaciones de Reflejos y pruebas de Destreza.

Constitución: toda criatura viva posee al menos 1 punto en Constitución.

Una criatura sin puntuación en Constitución carece de cuerpo (por ejemplo, un espectro) o de metabolismo (un gólem). Es inmune a todo efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a no ser que éste funcione en los objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, un zombi no resultará afectado por ningún tipo de veneno, pero si puede serlo por el conjuro *desintegrar*. La criatura también será inmune al daño de característica y las consunciones de característica y energía; además, fallará de forma automática sus pruebas de Constitución.

Inteligencia: toda criatura que pueda pensar, aprender o recordar tendrá, como mínimo, 1 punto en Inteligencia.

Una criatura sin puntuación en Inteligencia se considerará descerebrada, un autómatas que se dejará guiar por sus instintos básicos o por instrucciones programadas. Será inmune a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) y falla automáticamente todos sus pruebas de Inteligencia.

Las criaturas descerebradas no adquieren dotes o habilidades, aunque pueden poseer dotes adicionales o bonificadores raciales a las habilidades.

Sabiduría: toda criatura capaz de percibir su entorno de algún modo tendrá, como mínimo, 1 punto en Sabiduría.

Cualquier cosa que carezca de Sabiduría será un objeto, no una criatura. Todo aquello que carezca de puntuación en Sabiduría también carecerá de puntuación en Carisma, y viceversa.

Carisma: toda criatura capaz de distinguir entre sí y las cosas que no son ella misma tendrá, como mínimo, 1 punto en Carisma.

Cualquier cosa que carezca de Carisma será un objeto, no una criatura. Todo aquello que carezca de puntuación en Carisma también carecerá de puntuación en Sabiduría, y viceversa.

Cambiar de forma (Sb): una criatura con esta aptitud especial tiene la capacidad de asumir la apariencia de una criatura específica o tipo de criatura (por lo general un humanoide), pero conserva la mayoría de sus propias cualidades físicas. Una criatura no puede cambiar a una forma que sea más de una categoría de tamaño mayor o menor que su forma original. Cambiar de forma produce los cambios siguientes en la criatura.

— La criatura mantiene el tipo y subtipo de su forma original. Obtiene el tamaño de la nueva criatura.

— Pierde las armas naturales, modalidades de movimiento y ataques especiales extraordinarios de su forma original.

— Obtiene las armas naturales, modalidades de movimiento y ataques especiales extraordinarios de su nueva forma.

— La criatura conserva todos los demás ataques y cualidades especiales de su forma original (excepto los referentes a las armas de aliento y los ataques de mirada).

— Conserva las puntuaciones de característica de su forma original.

— La criatura conserva sus puntos de golpe y sus salvaciones.

— Mantiene cualquier aptitud de lanzar conjuros que tuvieron su forma original, aunque debe ser capaz de hablar de forma inteligible para lanzar conjuros con componentes verbales y debe tener manos parecidas a las humanoides para lanzar conjuros con componentes somáticos.

— La criatura se camufla de forma eficaz como una de su nueva forma y obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse si utilizar esta aptitud para crear un disfraz.

Carga de energía (Ex): esta aptitud concede energía vital con un toque, y ocurre automáticamente cuando impacta un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Cada carga de energía realizada con éxito otorga

uno o más niveles positivos (la descripción de la criatura especifica cuántos) sobre las criaturas vivientes. A menos que se especifique en la descripción de la criatura, una criatura drenadora pierde 5 puntos de golpe por cada nivel positivo que concede. Una criatura no puede tener más niveles positivos que su bonificador de Constitución (mínimo 1).

Una criatura afectada gana un bonificador de competencia +1 a todas las pruebas de habilidad y característica, a todos sus ataques y a todas sus salvaciones, y gana un nivel efectivo o DG (cualquier nivel que se utilice en una tirada de dados o en un cálculo) por cada nivel positivo. Un lanzador de conjuros ganara un espacio de conjuro del mayor nivel de conjuro que pueda lanzar y (si es aplicable) un conjuro preparado de ese nivel. Estas ganancias persisten hasta que se pierde el nivel positivo.

Los muertos vivientes reaccionan a los niveles positivos de la misma manera que los seres vivos reaccionan a los niveles negativos. Un personaje muerto viviente con niveles negativos que sean al menos igual a su nivel actual es destruido instantáneamente. Después de 24 horas, un muerto viviente debe realizar un TS Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del atacante + modificador de Car del atacante) (la CD se proporciona en la descripción del atacante). Si tiene éxito en su salvación, el nivel positivo se desvanece sin dañar a la criatura. La criatura afectada realiza un TS distinto para cada nivel positivo que haya ganado. Si falla la salvación, el nivel positivo se desvanece, pero el nivel de la criatura (o DG) queda reducido en uno.

Clase predilecta: un monstruo que adquiere niveles en una clase (o en más de una clase) tiene una clase predilecta, al igual que ocurre con los personajes jugadores. De forma adicional, por supuesto que los DG raciales de un monstruo también cuentan como clase predilecta: si el monstruo se convierte en un personaje multiclase, ni su clase predilecta ni sus DG raciales contarán cuando se determine si sufre una penalización de puntos de experiencia.

Conjuros: algunas veces una criatura puede lanzar sortilegios arcanos o divinos de igual manera que puede hacer un miembro de las clases lanzadores de conjuros (y puede activar objetos mágicos según corresponda). Tales criaturas están sujetas a las mismas reglas de lanzamiento de conjuros que los personajes, con las siguientes excepciones.

Una criatura lanzadora de conjuros que carezca de manos o brazos puede proporcionar cualquier componente somático que puede necesitar un conjuro mediante movimientos de su cuerpo. Una criatura semejante también necesitará componentes materiales para sus conjuros. Puede lanzar el conjuro ya sea tocando el componente requerido (pero no si el componente esta en posesión de otra criatura) o teniéndolo consigo. Algunas criaturas lanzadores de conjuros utilizan la dote de Abstención de materiales para evitar tener que preocuparse de componentes no muy costosos.

Una criatura lanzadora de conjuros no es realmente miembro de una clase a no ser que lo diga su ficha, y tampoco obtendrá ninguna actitud de clase. Por ejemplo, una criatura que lance conjuros arcanos como un hechicero no podrá obtener un familiar. Una criatura con acceso a sortilegios de clérigo deberá prepararlos de la manera normal y recibirá conjuros de dominio si así está especificado, pero no recibirá los poderes concedidos de dominio salvo que tenga al menos un nivel en la clase de clérigo.

Constreñir (Ex): tras una prueba con éxito de presa, la criatura puede estrujar al oponente, infligiendo daño contundente. La cantidad de daño aparece indicada en la ficha de la criatura. Si el monstruo dispone también de la aptitud de Agarrón mejorado (consulta este mismo glosario), infligirá daño por constricción además del que cause con el arma empleada para agarrar.

Consunción de energía (Sb): este ataque mina la energía vital de un oponente vivo y tiene lugar de forma automática en cuanto la

víctima es alcanzada por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Cada consunción de energía con éxito infligirá uno o más niveles negativos (el texto descriptivo indicará cuántos). Cuando un ataque que produzca consunción de energía resulte en un golpe crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada. Salvo que se indique lo contrario, por cada nivel negativo que inflija a su oponente, la criatura consumidora recuperará 5 puntos de golpe (10 con un golpe crítico). Estos puntos de golpe temporales durarán un máximo de 1 hora.

Por cada nivel negativo, el oponente afectado sufrirá un -1 en todas sus pruebas de habilidad y característica, ataques y salvaciones, y perderá 1 nivel efectivo o DG (siempre que el nivel se utilice para un cálculo o tirada de dado). Si es un lanzador de conjuros, perderá también un espacio del conjuro del nivel más alto que pueda ejecutar y (si es aplicable) un conjuro preparado de ese mismo nivel; esta pérdida persistirá hasta que se elimine el nivel negativo.

Los niveles negativos permanecen hasta haber transcurrido 24 horas o hasta ser eliminados por medio de un conjuro, como *restablecimiento*. En ese momento, el oponente afectado debe intentar una salvación de Fortaleza con CD $10 + 1/2$ de los DG raciales de la criatura consumidora + el modificador de Carisma de la criatura consumidora (la CD exacta se indicará en el texto descriptivo de la criatura). Con un resultado de éxito, el nivel negativo desaparece sin causar daño alguno a la víctima. Con un fallo, el nivel negativo desaparece, pero nivel de la criatura también se verá reducido en 1. Debe efectuarse un TS diferente para cada nivel negativo que se posea.

Convocar (St): una criatura con la aptitud de convocar puede llamar a otras criaturas específicas de su raza de una manera muy parecida al conjuro *convocar monstruo*, pero por lo general solamente tiene una posibilidad limitada de éxito (tal y como se especifica la ficha de la criatura). Tira d%, si falla ninguna criatura responde a la convocación. Las criaturas convocadas regresan de forma automática a dónde proceden después de 1 hora. Una criatura que acaba de ser convocada no puede utilizar su propia actitud de convocar durante 1 hora.

La mayoría de las criaturas con esta aptitud no la utilizan a la ligera, debido a que las deja en deuda con la criatura convocada. Por regla general, solamente la utilizan cuando es necesario para salvar sus propias vidas.

A cada actitud de convocar se le proporciona un nivel de conjuro adecuado para los cálculos referentes a las pruebas de Concentración e intentos de disipar a la criatura convocada. Tal y como se menciona en la *Guía del Dungeon Master*, no se otorgan recompensas de experiencia por monstruos convocados.

Curación rápida (Ex): una criatura con la cualidad especial de Curación rápida recupera puntos de golpe a un ritmo excepcionalmente veloz, normalmente 1 ó más puntos por asalto, según se indique en la ficha de la criatura (por ejemplo, un troll de las cavernas tiene Curación rápida 8). Excepto por lo que se dice aquí, la Curación rápida será considerada igual que la natural (consulta el *Manual del jugador*). Esta actitud no sirve para recuperar los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia, ni permite a la criatura regenerar ni, salvo que se diga lo contrario, reengancharse fragmentos corporales que haya perdido.

Dado de golpe racial: es el tipo de DG que posee un monstruo en virtud del tipo de criatura que es. Los DG obtenidos mediante las adquisición de niveles de clase no son DG raciales. Por ejemplo, el armand guardián que describimos en este libro es una criatura de 17 DG debido a sus nueve niveles de hechicero, pero posee 8 DG raciales (la misma cantidad que un armand típico sin ningún nivel de clase).

Desgarramiento (Ex): una criatura con este ataque especial obtiene ataques naturales adicionales cuando efectúa una presa sobre sus enemigos. Normalmente, un monstruo solamente puede atacar con una de sus armas naturales mientras está efectuando una presa, pero por regla general una criatura con la actitud que Desgarramiento obtiene dos ataques de garra adicionales que solamente puede utilizar contra un enemigo apresado. Los ataques de Desgarramiento no sufren el penalizador habitual de -4 por atacar con un arma natural mientras está efectuando una presa.

Un monstruo con la aptitud de Desgarramiento debe comenzar su turno apresando para utilizar este ataque especial, no puede empezar una presa y desgarrar en el mismo turno.

Engullir (Ex): si la criatura que posee este ataque especial comienza su turno con un oponente inmovilizado en su boca (consulta 'Agarrón mejorado' en este mismo glosario), puede intentar una nueva prueba de Presa (como si intentara inmovilizar a su oponente). Si tiene éxito, la criatura se tragará a su víctima e infligirá al oponente daño de mordisco. Salvo que se indique lo contrario, el oponente podrá tener, como máximo, una categoría de tamaño menos que la criatura engullidora.

Ser engullido tiene varias consecuencias, que dependen de la criatura que engulle. Una criatura engullida se considera que esta inmovilizada, mientras que la criatura que engulle no lo está. La víctima puede intentar abrirse paso cortando con cualquier arma ligera cortante o perforante (la cantidad de daño necesario para liberarse figurará en la descripción de la criatura), o sencillamente puede intentar escapar de la presa. La CA del interior de una criatura que engulle es normalmente $10 + 1/2$ del bonificador de su armadura natural, sin modificadores por tamaño o Destreza. Si la criatura engullida se libera de la presa, el éxito la sitúa de nuevo en la boca del atacante, donde puede ser mordida o tragada de nuevo.

Enlace telepático (Ex): las criaturas con esta aptitud comparten una conciencia comunal, lo que les permite comunicarse telepáticamente con otras criaturas de su especie. Un grupo de estas criaturas que se encuentre dentro de cierta distancia unas de otras (especificado en la descripción de la criatura) están en contacto constante. Si una es consciente de un peligro en particular, todas son conscientes. Si una del grupo no está desprevenida, ninguna del grupo lo está. No se considera que ninguna criatura del grupo está flanqueada a menos que todo el grupo lo esté.

Entorno: esta línea describe un tipo de clima y terreno donde se encuentra de forma habitual a la criatura. Esto es una tendencia, pero no es algo excluyente. Ten cuenta que estos entornos también pueden existir en partes de dungeons debido a efectos mágicos u otras interferencias sobrenaturales, o como aspectos de dungeons u otros ambientes. El Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* contiene más detalles sobre los tipos de clima y terreno.

Cualquiera: ningún entorno preferido.

Frío: clima ártico y subártico. Cualquier zona que tenga condiciones invernales durante la mayor parte del año.

Templado: cualquier zona que tenga unas estaciones alternas cálidas y frías.

Cálido: clima tropical y subtropical. Cualquier zona que tenga condiciones veraniegas durante la mayor parte del año es cálida.

Acuática: agua dulce o salada.

Desiertos: cualquier área seca con poca vegetación.

Bosques: cualquier área cubierta con árboles.

Colinas: cualquier zona accidentada pero que no sea de terreno montañoso.

Pantanos: cualquier zona baja, plana, anegada de agua; incluyendo marismas.

Montañas: terreno escarpado con elevaciones mayores que las colinas.

Llanuras: cualquier zona más o menos plana que no sea un desierto, marismas o bosque.

Nombre de plano: el plano natal de una criatura extraplanaria.

Subterráneo: zonas subterráneas.

Habilidades de clase (o cláseas): cualquier habilidad en la que el monstruo haya adquirido un rango o en la que la criatura posea un bonificador racial se considera una habilidad de clase (o clásea) para esa especie de criatura. Algunos monstruos, como los dragones verdaderos, tienen sus habilidades de clase listadas de forma explícita. Puedes determinar las habilidades de clase de otros monstruos consultando sus bloques de estadísticas.

Las criaturas con una habilidad natatoria siempre tienen Nadar como habilidad de clase, y del mismo modo las que posean una velocidad trepadora tendrán Tregar. Las habilidades listadas en una ficha debido a la sinergia de otras habilidades no son habilidades de clase. Por ejemplo, las habilidades de clase de un ssvaklor son Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar, Nadar y Supervivencia. Aunque Disfrazarse, Diplomacia e Intimidar se mencionan en el bloque de estadísticas de la criatura, su presencia se debe de forma exclusiva a los beneficios de sinergia que conceden otras habilidades. El bloque de estadísticas también incluye un modificador para Saltar debido su velocidad, incluso aunque Saltar no sea una habilidad de clase para la criatura.

Inmunidad: una criatura que posea inmunidad a un efecto nunca es dañada (o ayudada) por dicho efecto. Una criatura no puede anular una inmunidad para poder recibir un efecto beneficioso.

Legal: por lo general este subtipo se aplica solamente a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento legal. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos legales; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si fuese de alineamiento legal, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'legal' supera la RD como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuvieran alineamiento legal (consulta 'Reducción del daño', anteriormente).

Miedo (Sb o St): los ataques de miedo pueden tener varios efectos.

Aura de miedo (Sb): la utilización de esta aptitud es una acción gratuita. El aura puede dejar clavado al oponente (como la desesperación de una momia) o funcionar como el conjuro de *miedo* (igual que el aura de un liche) también pueden ser posibles otros efectos. Una aura de miedo es un área de efecto. El texto descriptivo proporcionará el tipo tamaño del área.

Cono (St) o rayo (Sb) de miedo: estos efectos suelen funcionar como el conjuro de *miedo*.

Cuando un efecto de miedo permite un TS, se trata de uno de Voluntad con CD $10 + 1/2$ de los DG raciales de la criatura temible + el modificador de Carisma de la criatura temible (la CD exacta aparecerá indicará en el texto descriptivo de la criatura). Todos los ataques de miedo son efectos enajenadores de miedo.

Mirada (Sb): un ataque de mirada tiene lugar cuando los oponentes miran a los ojos de la criatura. Este ataque puede tener prácticamente cualquier efecto: petrificación, muerte, hechizo, etc.

Su alcance típico es de 30', pero consulta la ficha de la criatura para obtener más detalles al respecto.

El tipo de salvación para los ataques de mirada varía, pero por regla general es de Voluntad o Fortaleza. La CD es $10 + 1/2$ de los DG raciales de la criatura miradora + el modificador de Carisma de la criatura miradora (la CD exacta aparecerá indicará en el texto descriptivo de la criatura). Un TS con éxito negará el efecto. El ataque de mirada de un monstruo aparecerá descrito de forma abreviada en su descripción.

Todo oponente que se encuentre dentro del alcance de un ataque de mirada debe realizar un TS cada asalto, al comienzo de su turno y por orden de iniciativa. Solamente serán vulnerables aquellos oponentes que estén mirando directamente a la criatura con ataque de mirada. Los oponentes disponen de dos maneras de hacer el TS evitando mirarla.

Desviar los ojos: el oponente evite mirar al rostro de la criatura, centrando su atención en el cuerpo, fijándose en su sombra, siguiendo su imagen en superficies reflectantes, etc. Cada asalto, el oponente tendrá un 50% de posibilidades de librarse del TS contra el ataque de mirada. Sin embargo, la criatura con ataque de mirada tiene ocultación contra ese oponente.

Llevar una venda en los ojos: el oponente no podrá ver la criatura en absoluto (también puede hacerse dándole la espalda o cerrando los ojos). La criatura con ataque de mirada dispondrá de ocultación total contra ese oponente.

Una criatura dotada de esta aptitud puede "mirar activamente" como acción de ataque con sólo elegir a un objetivo que se encuentre a su alcance. El oponente deberá realizar un TS, pero podrá intentar evitarlo tal y como se ha descrito anteriormente. Por tanto, es posible tener que salvarse dos veces contra la mirada de una criatura en un mismo asalto: una vez antes de la acción del oponente y otro durante el turno de la criatura.

Los ataques de mirada pueden afectar a los oponentes etéreos. Si no se indica lo contrario, todas las criaturas serán inmune al ataque de mirada de los de su propia especie. Los aliados de una criatura con ataque de mirada pueden resultar afectados. Se considera que todos los aliados de un monstruo con ese ataque están desviando los ojos de la criatura, y cada asalto tienen un 50% de posibilidades de no necesitar realizar un TS contra el ataque de mirada. La criatura también puede cubrirse los ojos, anulando de este modo el ataque de mirada.

Modalidades de movimiento: las criaturas pueden poseer otras modalidades de movimiento además de caminar y correr. Salvo si se indica lo contrario de forma específica en la descripción de un monstruo, las modalidades de movimiento serán naturales y no mágicas.

Excavar (Ec): una criatura con velocidad minadora puede excavar un túnel a través de la tierra, pero no a través de la roca, a no ser que el texto descriptivo afirme lo contrario. Estas criaturas no pueden cargar ó correr mientras excavan. La mayoría de las criaturas minadoras no dejan túneles tras de sí que otros puedan utilizar (ya sea porque apilan detrás suyo el material que excavan rellenando el túnel o porque realmente no desplazan ningún material cuando excavan); consulta las descripciones individuales de las criaturas para más detalles al respecto.

Nadar (Nd): las criaturas con una velocidad natatoria pueden desplazarse por el agua a la velocidad indicada sin necesidad de realizar pruebas de Nadar. Además, obtendrán un bonificador racial +8 en las pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre podrán elegir 10, aunque estén nadando a toda prisa o sean amenazadas mientras tanto. Estas criaturas podrán utilizar la acción de correr mientras nadan, siempre y cuando lo hagan en línea recta.

Tregar (Tr): toda criatura que posea una velocidad trepadora obtendrá un bonificador racial +8 en todas las pruebas de Tregar. La criatura deberá realizar una prueba de Tregar cada vez que escale una pared o

una pendiente con una CD superior a 0, pero siempre podrá elegir 10 (consulta 'Pruebas sin tirada', en el *Manual del jugador*) aunque lo haga a toda prisa o sea amenazada mientras lo hace. Al trepar, la criatura se desplazará a la velocidad indicada. Si opta por una escalada acelerada (consulta la habilidad de Trepar, en el *Manual del jugador*) se moverá al doble de la velocidad indicada (o su velocidad terrestre normal, la que sea menor), realizando una sola prueba de habilidad con un penalizador de -5. Estas criaturas no pueden usar la acción de correr a la vez que trepan. Una criatura conserva su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) mientras trepa, y los oponentes no obtienen ningún bonificador especial a sus ataques contra una criatura que trepe.

Volar (Vl): una criatura con una velocidad de vuelo (o voladora) podrá desplazarse través del aire a la velocidad indicada, siempre que no lleve más de una carga ligera; consulta 'Carga transportable', en el *Manual del jugador* (tienen cuenta que llevar una armadura intermedia no constituye de forma necesaria una carga mediana). Todas las velocidades de vuelo incluyen una nota entre paréntesis indicando el tipo de maniobrabilidad que describimos a continuación.

Perfecta: la criatura puede llevar a cabo prácticamente cualquier maniobra aérea que desee. Se moverá por el aire igual de bien que un humano lo haría sobre terreno llano.

Buena: la criatura es muy ágil en el aire (como una mosca doméstica o un colibrí), pero no puede cambiar de dirección tan fácilmente como las que poseen maniobrabilidad perfecta.

Regular: la criatura puede volar tan hábilmente como un pájaro pequeño.

Mala: la criatura vuela igual de bien que un pájaro de gran tamaño.

Torpe: la criatura apenas puede maniobrar.

Una criatura voladora puede realizar ataques en picado. Funcionan igual que una carga, pero la criatura en picado ha de desplazarse un mínimo de 30'. Sólo podrá atacar con las garras o zarpas, pero estas infligirán el doble de daño. Estas criaturas pueden usar la acción de correr mientras vuelan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.

Para obtener más información al respecto, consulta 'Movimiento aéreo táctico', en la *Guía del Dungeon Master*.

Nivel efectivo de personaje (NEP): esta cantidad representa la potencia global de una criatura comparada con un personaje del *Manual del jugador*. Una criatura con un NEP de 10 es equivalente de una forma aproximada a un personaje de 10.º nivel. El NEP de una criatura es igual a la suma de sus DG (incluyendo sus niveles de clase) y su ajuste de nivel. Por ejemplo, 1 minotauro tiene 6 DG y un ajuste de nivel de +2. Es equivalente un personaje de 8.º nivel.

Olfato (Ex): esta aptitud permite una criatura detectar a individuos que se estén aproximando, descubrir husmeando a enemigos escondidos y rastrear utilizando el sentido del olfato. Las criaturas con esta aptitud pueden identificar olores familiares igual que los humanos lo hacen con los lugares conocidos. La criatura podrá detectar a sus oponentes por medio del olfato en un radio de 30'. Con el viento a favor, el alcance se incrementará hasta 60'; con el viento en contra, quedará reducido a 15'. Los olores fuertes, como el humo o los desperdicios putrefactos, podrán detectarse al doble de las distancias indicadas anteriormente. Los olores abrumadores, como el olor fétido de la mofeta o el hedor del saurión, podrán detectarse al triple del alcance normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no se revela la posición exacta de donde emana: sólo queda patente su presencia de algún punto dentro del alcance. La criatura puede emplear una acción de movimiento para averiguar de qué dirección proviene. Si se mueve a 5' o menos de la fuente del olor, la criatura podrá precisar su posición.

Una criatura con esta aptitud y la dote de Rastrear puede seguir rastros por medio del olfato, realizando una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para localizar o seguir un rastro. La CD típica de un

rastro reciente es 10 (sin importar el tipo de superficie impregnada por el olor). La CD aumentará o disminuirá dependiendo de lo fuerte que sea el olor de la presa, la cantidad de criaturas perseguidas y la antigüedad del rastro. La CD aumentará en 2 por cada hora que el rastro se haya enfriado. Por lo demás, la actitud sigue las mismas reglas que la dote de Rastrear. Las criaturas que rastreen mediante el olfato ignorarán los efectos producidos por las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Parálisis (Ex o Sb): este ataque especial inmoviliza a una víctima. Las criaturas paralizadas no pueden moverse, hablar o realizar ninguna acción física. La víctima permanece donde éste, inmóvil e indefensa. La parálisis afecta al cuerpo, y por regla general un personaje puede resistirse mediante un TS de Fortaleza (la CD figurará en la descripción de la criatura). Al contrario que *inmovilizar persona* y otros efectos parecidos, un efecto de paralización no permite una nueva salvación cada asalto. Una criatura alada que esté volando por el aire cuando resulte paralizada no podrá batir sus alas y caerá. Una criatura nadadora no podrá nadar y podría ahogarse.

Pérdidas de puntuación de característica (Sb): algunos ataques reducen la puntuación del oponente en una o más características. Esta pérdida puede ser permanente (consunción de característica) o temporal (daño de característica).

Consunción de característica: este efecto reduce de forma permanente una puntuación de característica de un oponente vivo cuando la criatura lo alcanza con un ataque cuerpo a cuerpo. El texto descriptivo de la criatura indica la característica concreta y la cantidad consumida. Cuando un ataque que cause consunción permanente de característica resulte en un golpe crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada (si el daño está expresado en forma de tirada, lanza los dados). Salvo que se indique lo contrario, la criatura atacante ganará 5 puntos de golpe (10 con un golpe crítico) siempre que consuma una puntuación de característica, sin importar cuántos puntos haya consumido. Los puntos de golpe temporales adquiridos de esta manera duran un máximo de 1 hora.

Algunos ataques de consunción de característica permiten una salvación de Fortaleza con una CD de $10 + 1/2$ de los DG raciales de la criatura consumidora + el modificador de Carisma de la criatura consumidora (la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Si no se menciona ningún TS, éste no estará permitido.

Daño de característica: este ataque inflige daño temporal a una puntuación de característica del oponente. El texto descriptivo de la criatura indicará la característica y la cantidad de daño. Cuando un ataque que produzca daño de característica resulte en un golpe crítico, infligirá el doble del daño indicado (si el daño está expresado en forma de tirada, lanza dos dados). La característica dañada se recupera razón de un punto por día por cada característica afectada.

Pisotear (Ex): como acción de asalto completo, la criatura que posea este ataque especial puede moverse hasta el doble de su velocidad y, literalmente, atropellar a cualquier oponente que tenga, como mínimo, una categoría de tamaño menos que ella. Lo único que debe hacer la criatura es pasar sobre los oponentes que encuentren en su camino; cualquier criatura cuyo espacio sea completamente cubierto por el espacio de la criatura que pisotea sufre dicho ataque.

Si el espacio de un objetivo es mayor de 5', solamente se considerará pisoteado si la criatura que efectúa el ataque pasa por encima de todas las casillas que él ocupe. Si la criatura que pisotea pasa solamente sobre parte del espacio el objetivo, éste puede efectuar un ataque de oportunidad contra la criatura que pisotea con un penalizador de -4. Una criatura que esté pisoteando y termine su movimiento de forma accidental en un espacio ilegal volverá a la

última posición legal que haya ocupado, o a la posición legal más cercana, si existiera una que fuera más próxima.

Un ataque de pisoteo inflige daño contundente (el daño de golpeazo de la criatura + 1 1/2 veces su modificador de Fuerza). El texto descriptivo de la criatura indicará la cantidad exacta.

Los oponentes pisoteados pueden realizar ataques de oportunidad, pero éstos sufrirán un penalizador de -4. Si no llevan a cabo tales ataques, los oponentes pisoteados podrán intentar un TS Reflejos para sufrir solamente la mitad del daño. La CD de salvación será 10 + 1/2 DG de la criatura pisoteadora + el modificador de Fuerza de la criatura que pisotea (la CD exacta figurará en el texto descriptivo de la criatura). Una criatura pisoteadora solamente puede infligir daño por pisoteo a cada objetivo una vez por asalto, sin que importe cuantas veces su movimiento le lleva a pasar por encima de una criatura objetivo.

Poderes psiónicos (St): se trata de actitudes que las criaturas generan con el poder de su mente. La tirada de salvación (si la hay) contra una aptitud psiónica es 10 + el nivel del conjuro que la actitud duplica o imita + el modificador de Carisma de la criatura.

Presencia pavorosa (Ex): esta aptitud especial hace que la mera presencia de la criatura resulte inquietante para sus enemigos. Tiene lugar de forma inmediata cuando la criatura lleva a cabo algún tipo de acción dramática (como cargar, atacar o gruñir). Los oponentes situados dentro del alcance que presenciaron la acción pueden quedar asustados o estremecidos.

Las acciones necesarias para desencadenar la actitud aparecerán indicadas en el texto descriptivo de la criatura. Por regla general, el alcance es 30' y la duración habitualmente es 5d6 asaltos.

Esta aptitud solamente afecta a los oponentes que tengan menos DG o niveles que la criatura. Todo oponente pueda resistir los efectos mediante un TS Voluntad con éxito (CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura pavorosa + modificador de Carisma de la criatura pavorosa; la CD exacta aparecerá indicado en el texto descriptivo de la criatura). Todo oponente que tenga éxito en una salvación será inmune a la presencia pavorosa de la criatura durante un día. La presencia pavorosa es un efecto enajenador de miedo.

Rasgadura (Ex): si una criatura con este ataque especial impacta con su ataque natural especificado, se traba al cuerpo del oponente y desgarrar a su carne. Un ataque de rasgadura inflige daño igual al ataque natural de la criatura + 1 1/2 veces su modificador de Fue. El texto descriptivo de la criatura proporciona la cantidad exacta de daño.

Rayo (Sb o St): esta forma de ataque especial se comporta como un ataque a distancia (consulta 'Dirigir un conjuro' en el *Manual del jugador*). Golpear con un rayo requiere efectuar un ataque de toque a distancia, ignorando armaduras, armaduras naturales y escudos y utilizando el bonificador de ataque a distancia de la criatura. Los ataques de rayo no poseen incrementos de distancia. La descripción de la criatura especifica el alcance máximo, los efectos y cualquier TS aplicable.

Reducción del daño [RD] (Ex ó Sb): una criatura con esta cualidad especial ignora el daño de la mayoría de armas ataques naturales. Sus heridas se curarán inmediatamente o las armas rebotan sin causarle daño (en cualquier caso, el oponente será consciente de que su ataque no ha surtido efecto). La criatura sufrirá daño normal de los ataques de energía (incluso aquellos de naturaleza no mágica), conjuros y aptitudes sortílegas y sobrenaturales. A veces, la criatura puede ser dañada normalmente por un cierto tipo de arma tal y como indicamos a continuación.

La ficha indicará la cantidad de daño ignorado (normalmente, entre 5 y 25 puntos) y el tipo de arma capaz de negar la actitud. Por ejemplo, la ficha del hombre-lobo dice: "RD 10/plata"; cada vez que

un oponente alcance al hombre-lobo con su arma, el daño que inflija se verá reducido en 10 puntos (hasta un mínimo de 0). Sin embargo, un arma de plata infligirá todo el daño la criatura.

Algunos monstruos son vulnerables al daño contundente, cortante o perforante. Por ejemplo, el vomitador de plaga posee una RD 5/cortante. Cuando son golpeados por armas contundentes o perforantes, el daño infligido por cada ataque se reduce en 5 puntos, pero las armas cortantes infligen el daño completo.

Algunos monstruos son vulnerables a ciertos metales, tales como la plata refinada, la adamantita y el hierro frío. Los ataques de las armas que no sean del material adecuado tienen su daño reducido, incluso si el arma tiene un bonificador de mejora. Ejemplos: la RD del troll de guerra 5/adamantita, la del gorro rojo joven 5/hierro frío y la del diablillo escupeastillas 5/plata.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas mágicas. Cualquier arma mágica que posea al menos un bonificador de mejora +1 a las tiradas de ataque y daño se sobrepone a la RD de esos monstruos. Las armas naturales de tales criaturas (pero no sus ataques con armas) se consideran armas mágicas en lo referente a superar la RD. Por ejemplo, el ssvaklor posee una RD 10/mágica y puede golpear como si fuera un arma mágica para los efectos de sobreponerse a la RD.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas de alineamiento bueno, caótico, legal o maligno. Cuando el clérigo lanza *alineara*, las armas afectadas pueden obtener una de esas propiedades o más, y ciertas armas mágicas también poseen esas propiedades. Por ejemplo, muchos demonios tanar'ri y diablos baatezu poseen una RD 10/bueno, mientras que el gólem prismático posee una RD 10/maligno. Una criatura con un subtipo de alineamiento (bueno, caótico, legal o maligno) puede sobreponerse a este tipo de RD con sus armas naturales y las armas que empuñe, como si dichas armas o armas naturales poseyeran un alineamiento (o alineamientos) que correspondan a los de los subtipos de la criatura, y por ello las criaturas del ejemplo pueden sobreponerse a la RD como si sus armas y armas naturales tuvieran alineamiento maligno y bueno, respectivamente. Por ejemplo, un demonio flecha tiene el subtipo caótico y maligno, y por ello puede superar la reducción al daño como si sus armas y armas naturales fueran de alineamiento caótico y maligno.

Cuando después de la barra separadora figura un guión ("-") ningún arma niega la RD.

Unas pocas criaturas pueden ser dañadas por más de un tipo de arma. Por ejemplo, el demonio babau posee una RD 10/buena o hierro frío. Tanto un tipo de arma como el otro, de alineamiento bueno o de hierro frío, se sobreponen a su RD.

Algunas otras pocas criaturas requieren combinaciones de diferentes tipos de ataques para sobreponerse a sus reducciones del daño. El demonio jurapenado posee una RD 10/hierro frío y buena, lo que quiere decir que un arma debe haber sido templada en frío y poseer alineamiento bueno al mismo tiempo para sobreponerse a la reducción del demonio jurapenado. Un gólem de acero umbrío posee una RD 10/adamantita y mágica, lo que significa que solamente las armas adamantinas con al menos un bonificador de mejora +1 le infligen el daño completo. Un arma que sea de una categoría pero que no tenga la otra propiedad no servirá para sobreponerse a la RD de la criatura, una espada mágica o una maza no mágica no serán mejores para dañar a liche que cualquier otra cosa.

Regeneración (Ex): una criatura con esta aptitud es difícil de matar, y todo el daño que se le inflige se considera no letal. La criatura regenerará automáticamente el daño no letal a un ritmo fijo por asalto, tal y como se indique en su ficha (por ejemplo, una plaga de flores terribles tiene regeneración 5). Ciertas formas de ataque, normalmente el fuego y el ácido, infligirán daño letal a la criatura, que la aptitud no podrá regenerar. El texto descriptivo del monstruo indica los detalles.

Una criatura regeneradora que caiga inconsciente a consecuencia del daño no letal sufrido podrá ser despachada por medio de un golpe de gracia (consulta el *Manual del jugador* al respecto). Este ataque no puede pertenecer a ningún tipo que pase a ser automáticamente daño no letal.

Las formas de ataque que no inflijan daño haciendo perder puntos de golpe (por ejemplo, la mayoría de los venenos) ignoran la regeneración. Esta aptitud tampoco sirve para recuperar los puntos perdidos a causa de la inanición, la sed o la asfixia.

Las criaturas regeneradoras pueden recuperar porciones perdidas de su cuerpo y pueden reengancharse extremidades y fragmentos corporales; los detalles al respecto se indicarán en la ficha de la criatura. Los fragmentos cercenados que no se reenganchen se pudrirán y morirán de forma natural.

Una criatura debe tener una puntuación de Constitución para poseer la actitud de Regeneración.

Resistencia a conjuros [RC] (Ex): una criatura con RC puede evitar los efectos de los conjuros y aptitudes sortilegas que la afecten de una manera directa. Para determinar si un conjuro o aptitud sortilega funciona, el lanzador de conjuros debe realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si el resultado es igual o superior al valor de RC de la criatura, el sortilegio funcionará con normalidad, aunque la criatura seguida teniendo derecho a un TS.

Resistencia a la energía [RE] (Ex): una criatura con esta cualidad especial ignora parte del daño del tipo indicado cada vez que se le inflige daño de esa clase (normalmente por ácido, frío, fuego o electricidad). La ficha indica el tipo y la cantidad de daño ignorado. Por ejemplo, un cuchillo brujo tiene RE 5 (fuego), por lo que ignora los primeros 5 puntos de daño por fuego infligidos cada vez que sea alcanzado por un ataque que inflija daño por fuego.

Resistencia a la expulsión (Ex): una criatura que posea esta aptitud especial (por regla general, un muerto viviente) es más difícil de afectar por clérigos y paladines (consulta al respecto 'Expulsar o reprender muertos vivientes', en el *Manual del jugador*). A la hora de resolver un intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar muertos vivientes, añade el bonificador indicado al total de DG de la criatura. Por ejemplo, un aullador mortal tiene 18 DG y resistencia a la expulsión +4. Los intentos de expulsar, reprender, comandar o potenciar a un aullador mortal se realizan como si tuviera 22 DG, aunque seguirá siendo una criatura de 18 DG para cualquier otro propósito.

Sentido ciego (Ex): mediante la utilización de otros sentidos que no sean la vista, tales como un olfato u oído agudo, la criatura con sentido ciego puede detectar cosas que no puede ver. Habitualmente, quien la posea no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para localizar con precisión a una criatura dentro del alcance de su aptitud de sentido ciego. Cualquier oponente que la criatura no pueda ver todavía tiene ocultación total contra la criatura con sentido ciego, y la criatura aún y así tiene la posibilidad normal de fallo cuando ataque a enemigos que tengan esa ocultación. La visibilidad todavía afecta al movimiento de las criaturas con sentido ciego. Una criatura con sentido ciego a pesar de eso no recibe su bonificador de Destreza a la CA contra ataques que no pueda ver.

Sentido de la vibración (Ex): una criatura con sentido de la vibración es sensible a las vibraciones del suelo y puede localizar de forma automática la situación de cualquier cosa que esté en contacto con el suelo. Las criaturas acuáticas que posean sentido de la vibración también podrán detectar la localización de las criaturas que se

muevan por el agua. El alcance de esta aptitud de estará especificado en el texto descriptivo de la criatura.

Subtipo acuático: estas criaturas siempre poseen una velocidad natatoria y pueden moverse en el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura de este subtipo puede respirar bajo el agua. No puede respirar aire salvo que posea la cualidad de anfibio.

Subtipo agua: habitualmente este subtipo es utilizado por ajenos elementales con una conexión con el plano Elemental del agua. Las criaturas con el subtipo 'agua' siempre poseen una velocidad natatoria y pueden moverse en el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura de este subtipo puede respirar bajo el agua y por lo general también puede respirar aire.

Subtipo agrandado: una criatura recibe este subtipo en cualquier momento en que suceda alguna cosa que cambia su tamaño original. Algunas criaturas (aquellas con una plantilla heredada) han nacido con este subtipo, otros lo tienen cuando reciben una plantilla adquirida. El subtipo 'agrandado' siempre va emparejado con el tipo original de la criatura. Por ejemplo, el cuervo familiar de un hechicero es una bestia mágica (animal agrandado). Por regla general, una criatura con el subtipo 'agrandado' posee los rasgos del subtipo actual, pero los aspectos de su tipo original. Por ejemplo, el cuervo familiar de un hechicero posee los aspectos de un animal y los rasgos de una bestia mágica.

Subtipo aire: habitualmente este subtipo es utilizado por ajenos y elementales con una conexión con el plano Elemental del aire. Las criaturas del subtipo 'aire' siempre tienen una velocidad de vuelo y sobre la general poseen maniobrabilidad perfecta (consulta la sección de 'Modalidades de movimiento' el este mismo glosario).

Subtipo bueno: por lo general este subtipo se aplica solamente a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento bueno. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos buenos; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si fuese de alineamiento bueno, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'bueno' supera la RD como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuvieran alineamiento bueno (consulta 'Reducción al daño', anteriormente).

Subtipo cambiaformas: un cambiaformas posee la aptitud sobrenatural de asumir una o más formas alternativas. Gran cantidad de efectos mágicos permiten alguna clase de cambio de forma, y no toda criatura que puede cambiar de forma posee el subtipo 'cambiaformas'.

Rasgos: un cambiaformas posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de la criatura).

— Competencia con sus armas naturales, con todas las armas sencillas, así como con cualquier arma que se mencione su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describa que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los cambiaformas que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

Subtipo caótico: por regla general es un subtipo que solamente se aplica a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento

caótico. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos caóticos; sin embargo, si su alineamiento cambiase, a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuera de alineamiento caótico, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'caótico' supera la RD como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuviera alineamiento caótico (consulta la 'Reducción del daño', anteriormente).

Subtipo constructo viviente: un constructo viviente es un nuevo subtipo de constructo, un ser creado con consciencia y libre albedrío a través de poderosos y complejos encantamientos de creación. Los constructos vivientes combinan aspectos tanto de los constructos como de las criaturas vivas, como se detalla continuación.

Aspectos: un constructo viviente obtiene sus DG, progresión de ataque base, salvaciones y puntos de habilidad de la clase que seleccione.

Rasgos: un constructo viviente poseen los siguientes rasgos (a menos que se especifique lo contrario en la descripción de una criatura).

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente tiene puntuación de Constitución. Un constructo viviente no gana puntos de golpe adicionales por tamaño, pero gana (o pierde) puntos de golpe adicionales debido al bonificador (o penalizador) de Constitución igual que las demás criaturas vivas.

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente no posee visión en la penumbra o visión en la oscuridad.

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente no es inmune a los efectos enajenadores.

— Inmunidad al veneno, efectos de sueño, parálisis, enfermedad, náusea, fatiga, agotamiento y consunción de energía.

— Un constructo viviente no puede curarse el daño de manera natural.

— Al contrario que otros constructos, los constructos vivientes sufren los efectos de los impactos críticos, efectos que requieran un TS de Fortaleza, muerte por daño masivo, daño no letal, aturdimiento, daño a las características, consunción de características y efectos de muerte o nigromancia.

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente puede utilizar la acción de correr.

— Los constructos vivientes pueden ser afectados por conjuros que tengan por objetivo a criaturas vivas así como por aquellos que tengan por objetivo a constructos. El daño sufrido por un constructo viviente se puede curar mediante un conjuro de *curar heridas leves* o *reparar daños leves*, por ejemplo, y un constructo viviente es vulnerable al conjuro de *dañar*. Sin embargo, los conjuros de la subescuela de curación sólo tienen la mitad de su efecto con un constructo viviente.

— Un constructo viviente reacciona de manera algo distinta a otras criaturas vivas cuando queda reducido a 0 puntos de golpe. Un constructo viviente con 0 puntos de golpe está incapacitado, igual que una criatura viva. Sólo puede realizar una sola acción de movimiento o acción estándar cada asalto, pero un esfuerzo intenso no provoca riesgo de mayores daños. Cuando sus puntos de golpe son menores que 0 y mayores que -10, un constructo viviente queda inerte. Está inconsciente e indefenso y no puede realizar ningún tipo de acción. Sin embargo, un constructo viviente inerte no pierde puntos de golpe adicionales a menos que sufra más daño, igual que una criatura que está estable.

— No puede ser *resucitado* o *revivido*.

— No necesitan comer, dormir o respirar, pero aún se pueden beneficiar de los efectos de conjuros y efectos mágicos consumibles como *festín de los héroes* y pociones.

— No necesitan dormir, pero deben descansar ocho horas antes de preparar conjuros.

Subtipo extraplanario: éste es un subtipo que se aplica a cualquier criatura cuando esté en un plano diferente del suyo originario. Una criatura que viaje por los planos puede ganar o perder este subtipo según vaya de plano a plano. Este libro supone que los encuentros con criaturas tiene lugar en el plano Material, y que cada criatura etuyo plano originario no sea el plano Material posee el subtipo 'extraplanario' (pero no lo poseería si estuviera en su plano natal). Cada criatura extraplanaria mencionada en este libro posee un plano natal citado en su descripción. Estos planos natales están sacados de la cosmología de la Gran rueda del juego de D&D (consulta el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Si tu campaña utiliza una cosmología diferente, deberás asignar planos natales distintos a las criaturas extraplanarias.

Las criaturas no clasificadas como extraplanarios son originarias del plano Material, y obtienen el subtipo 'extraplanario' si abandonan el plano Material. Ninguna criatura posee el subtipo 'extraplanario' cuando se encuentre en un plano Transitivo; los planos Transitivos en la cosmología del D&D son el plano Astral, el plano Exterior y el plano de la Sombra.

Subtipo frío: una criatura con el subtipo 'frío' posee inmunidad al frío. Posee vulnerabilidad al fuego, lo que significa que sufre la mitad más de daño (+ 50%) de lo normal del fuego, independientemente de si se permite un TS o si de la salvación tiene éxito o falla.

Subtipo fuego: una criatura con el subtipo 'fuego' posee inmunidad al fuego. Posee vulnerabilidad al frío, lo que significa que sufre la mitad más de daño (+ 50%) de lo normal del frío, independientemente de si se permite un TS o de si la salvación tiene éxito o falla.

Subtipo incorporeal: las criaturas incorporeales carecen de cuerpo físico. Sólo pueden infligirles daño otras criaturas incorporeales, las armas mágicas o criaturas que golpeen como armas mágicas y los conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales. Son inmunes a todo tipo de ataques no mágicos. Incluso cuando son alcanzadas por conjuros o armas mágicas, tienen un 50% de ignorar todo el daño infligido por esa fuente corporal (exceptuando los efectos de fuerza, como el proyectil mágico, la energía positiva negativa o los ataques de las armas con la actitud *fantasmal*). Aunque el agua bendita no es un ataque mágico, puede afectar a los muertos vivientes incorporeales, pero un impacto con agua bendita tiene un 50% de no afectar a una criatura incorporeal.

Las criaturas incorporeales carecen de armadura natural, pero poseen un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (siempre con un mínimo de +1, aún cuando la puntuación de Carisma de la criatura no conceda normalmente tal bonificador).

Las criaturas incorporeales pueden entrar en objetos sólidos o atravesarlos a voluntad, pero deben permanecer adyacentes al exterior del objeto y por ello no pueden atravesar un objeto cuyo espacio sea más voluminoso que ellas mismas. Pueden sentir la presencia de criaturas y objetos en una casilla adyacente a su localización real, pero los enemigos poseen ocultación total (50% de posibilidad de fallo) contra una criatura incorporeal que se encuentre dentro de un objeto. Para ser capaz de ver más allá del objeto en el que está dentro y atacar con normalidad, la criatura incorporeal debe emerger. Una criatura incorporeal dentro de un objeto posee cobertura total, pero cuando ataque a una criatura fuera del objeto solamente tendrá cobertura, por lo que una criatura en el exterior con una acción preparada puede golpear mientras la ataca. Una criatura incorporeal no puede atravesar efectos de fuerza.

Sus ataques atraviesan (ignorán) las armaduras, escudos y armaduras naturales, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como una *armadura de mago*), funcionan perfectamente contra ellas. Las criaturas incorporeales pueden atravesar y actuar en el agua con la misma facilidad con que lo hacen en el aire y no pueden caer o sufrir daño por caída. No pueden derribar o efectuar

ataques de presa, ni pueden ser derribadas o sufrir un ataque de presa. De hecho, no pueden efectuar ninguna acción física que implique mover o manipular un oponente o su equipo, ni tampoco pueden verse sujetas a tales acciones. Las criaturas incorporales no tienen peso y no activan trampas que se disparen por peso.

Una criatura incorporal se mueve en silencio y, si no lo desea, no puede ser oída mediante pruebas de Escuchar. Carece de puntuación de Fuerza, por lo que su modificador de Destreza se aplica tanto sus ataques cuerpo a cuerpo como a distancia. Los sentidos no visuales, tales como el olfato o vista ciega, no son efectivos o lo son solamente de forma parcial, contra criaturas incorporales. Estas tienen un sentido innato de la dirección y pueden moverse a máxima velocidad incluso cuando no puedan ver.

Subtipo maligno: por lo general este subtipo se aplica solamente a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento maligno. Los ajenos malignos también son conocidos como infernales. La mayoría de las criaturas que tienen este subtipo también tienen alineamientos malignos; sin embargo, si su alineamiento cambiase a pesar de todo mantendrían el subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afecta a una criatura de este subtipo como si fuera de alineamiento maligno, sin que importe el alineamiento que tenga verdaderamente. La criatura también sufrirá los efectos conforme a su alineamiento verdadero. Una criatura con el subtipo 'maligno' supera la RD como si sus armas naturales y cualquier arma que utilice tuviera alineamiento maligno (consulta 'Reducción del daño', anteriormente).

Subtipo nativo: este es un subtipo que solamente se aplica a algunos ajenos. Estas criaturas tienen antepasados mortales o una fuerte conexión con el plano Material, y pueden ser revividas, reencarnadas o resucitadas de igual forma que lo puede ser cualquier otra criatura viva. Las criaturas de este subtipo son nativas del plano Material (de ahí el nombre del subtipo).

Al contrario que los auténticos ajenos, los ajenos nativos necesitan comer y dormir.

Subtipo plaga: una plaga es una gran cantidad de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que actúan como una única criatura. Una plaga posee las particularidades de su tipo, excepto las que explicamos a continuación. Una plaga posee una única cantidad total de DG y puntos de golpe, un único un modificador de iniciativa, una única velocidad, y una única CA. Una plaga efectúa los TS como una criatura única.

Una única plaga ocupa una casilla (si está compuesta por criaturas no voladoras) o un cubo (si es de criaturas voladoras) de 10' de lado, pero su alcance es de 0', como el de las criaturas que la componen. Para atacar, se deben mover al espacio de un oponente, lo que provoca un ataque de oportunidad. Puede ocupar el mismo espacio que una criatura de cualquier tamaño, debido a se puede mover por todos los lados de su presa. Una plaga puede moverse a través de casillas ocupadas por enemigos y viceversa sin dificultad, aunque la plaga provoca un ataque de oportunidad si lo hace. Una plaga puede moverse a través de grietas o agujeros lo suficientemente grandes para las criaturas que en la componen.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en 300 criaturas no voladoras o 1.000 voladoras. Una de criaturas Diminutas está formada por 1.500 criaturas no voladoras o 5.000 voladoras y una plaga de criaturas Minúsculas se compone de 10.000 criaturas, sean o no voladoras. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más criaturas de las que podrían haber normalmente en una casilla de 10' de lado basándose en su espacio usual, debido a que las criaturas de una plaga están apretujadas y por lo general se arrastran unas por encima de otros y de sus presas cuando se mueven o atacan. Las plagas más grandes se representan mediante múltiples plagas

individuales (una plaga de 15.000 ciempiés consistiría en 10 plagas de ciempiés, y cada plaga individual ocupa de una casilla de 10' de lado). El área ocupada por una plaga grande es totalmente moldeable, aunque por regla general la plaga permanece en casillas continuas.

Rasgos: una plaga no posee una parte frontal y posterior diferenciadas, por lo que no se ve afectada por los golpes críticos ni puede ser flanqueada. Una plaga compuesta por criaturas Menudas sufre la mitad del daño infligido por armas cortantes y perforantes. Una que esté formada por criaturas Diminutas o Minúsculas es inmune al daño de todas las armas.

Al reducir una plaga a 0 puntos de golpe hacemos que se dispersa y desaparezca, aunque el daño infligido hasta ese momento no afecta a sus aptitudes para atacar o resistir un ataque. Las plagas nunca se quedan grogui o moribundas como resultado del daño sufrido. Igualmente, tampoco pueden ser derribadas, apresadas o embestidas, y ellas no pueden efectuar un ataque de presa sobre un oponente.

Una plaga es inmune a cualquier conjuro o efecto que afecte a una cantidad específica de criaturas (incluyendo conjuros con un único objetivo, tales como *desintegrar*), con la excepción de los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) si la plaga tiene una puntuación de Inteligencia y una mente colectiva. Los conjuros o efectos que afectan a una área, tales como las armas deflagradoras y muchos conjuros de evocación, infligen la mitad más de daño (+ 50%) a una plaga.

Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas pueden resultar afectadas por los vientos fuertes como los creados por un conjuro de *ráfaga de viento*. A fin de determinar los efectos del viento sobre una plaga, considérala como una criatura del mismo tamaño de las criaturas que la constituyen (consulta 'Vientos' en la *Guía del Dungeon Master*). Por ejemplo, una plaga de langostas (una plaga de criaturas Diminutas) puede ser dispersada por un viento severo. Los efectos del viento infligen 1d6 puntos de daño no letal por nivel de conjuro (o DG de la criatura que lo origina, en el supuesto de efectos tales como el torbellino de un elemental de aire). Una plaga que quede inconsciente como resultado de daño no letal resultará desorganizada y dispersada, y no se volverá a formar hasta que sus puntos de golpe excedan su daño no letal.

Ataque de enjambre: las criaturas con el subtipo 'plaga' no efectúan ataques cuerpo a cuerpo normales. En su lugar, infligen daño automático a cualquier criatura cuyo espacio esté ocupando al final de su movimiento, sin que se necesite una tirada de ataque. Los ataques de enjambre no se encuentran supeditados a una posibilidad de fallo por cobertura u ocultamiento. En los apartados de 'Ataque' y 'Ataque completo' del bloque de estadísticas de una plaga, no figura ningún bonificador de ataque, sino la palabra 'enjambre'. La cantidad de daño que inflige una plaga se basa en sus DG, como te mostramos a continuación.

DG de la plaga	Daño base del ataque de enjambre
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 ó más	5d6

Los ataques de una plaga no son mágicos salvo que se indique lo contrario en la descripción de la criatura. Por regla general, una RD suficiente para reducir el daño de un ataque de enjambre a 0, ser incorporal, u otras aptitudes especiales proporcionan inmunidad a una criatura (o al menos resistencia) al daño de una plaga. Algunas plagas también poseen otros ataques especiales, tales como absorción de sangre, ácido o veneno, además del daño normal que infligen.

Las plagas no amenazan a las criaturas que están en su casilla, y no efectúan ataques de oportunidad con su ataque de enjambre. Sin embargo, distraen a los enemigos cuyas casillas ocupen, tal y como describimos a continuación.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al ataque de una plaga que comience su turno con una plaga en su casilla quedará nauseada durante 1 turno; un TS Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la plaga + modificador de Con de la plaga; la CD exacta figurará en la descripción de cada plaga) con éxito niega el efecto. La utilización de habilidades que impliquen paciencia y concentración requerirá una prueba de Concentración CD 20.

Subtipo reptiliano: estas criaturas son escamosas y, por regla general, de sangre fría. El subtipo 'reptiliano' solamente si utiliza para describir a un grupo de razas humanoides, no a todos los animales y monstruos que son reptiles verdaderos.

Subtipo tanar'ri: muchos demonios pertenecen a la raza de ajenos malignos conocida como los tanar'ri.

Rasgos: un tanar'ri posee los rasgos siguientes (salvo que indique lo contrario la ficha de una criatura).

Convocar (Sf): los tanar'ri poseen la aptitud de convocar a otros de su raza (la posibilidad de éxito y tipo de los tanar'ri convocados figuran en la descripción de cada monstruo).

- Inmunidad a la electricidad y al veneno.
- Resistencia al ácido 10, al frío 10 y al fuego 10.
- Telepatía.

Subtipo tierra: habitualmente este subtipo es utilizado por ajenos elementales con una conexión con el plano Elemental de la tierra. Por regla general las criaturas del subtipo 'tierra' poseen velocidad minadora, y la mayoría de ellas pueden excavar a través de la roca sólida.

Subtipo trasgoide: los trasgoide son humanoides sigilosos que viven cazando y realizando incursiones, y todos ellos hablan trasgo.

Subtipo yugoloth: posiblemente los seres más codiciosos y egoístas de los planos Exteriores, los yugoloth son los gobernantes supremos de entre los ajenos malignos de Gehenna.

Rasgos: un yugoloth posee los siguientes rasgos (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

- Inmunidad al ácido y veneno.
- Resistencia al frío 10, electricidad 10 y al fuego 10.
- Telepatía

Tamaño: las nueve categorías de tamaño son (en orden ascendente) Minúsculo, Diminuto, Menudo, Pequeño, Mediano, Grande,

Enorme, Gargantuesco y Colosal. El tamaño de una criatura proporciona un modificador a su CA y al bonificador de ataque, las pruebas de presa que intente y un modificador a las pruebas de Esconderse. La tabla 7-1: tamaños de las criaturas, proporciona un listado los atributos que se aplican a cada categoría de tamaño.

Telepatía (Sb): una criatura con esta actitud puede comunicarse de forma telepática con cualquier otra criatura dentro de un cierto alcance (que se especifica en la ficha de la criatura, habitualmente 100') que tenga un idioma. Es posible dirigirse a varias criaturas al mismo tiempo de forma telepática, aunque mantener una conversación telepática con más de una criatura el mismo tiempo es tan difícil como hablar y escuchar simultáneamente a varias personas a la vez.

Tesoro: éste apartado describe cuánta riqueza posee la criatura (consulta para más detalles sobre el tesoro la *Guía del Dungeon Master*, de forma especial las tablas que van de la 3-5 a la 3-8). En la mayoría de los casos, las criaturas guardan sus objetos de valor en sus hogares o guaridas y no lo transportan durante sus viajes. Las criaturas inteligentes que posean tesoros útiles y portátiles (como objetos mágicos) tenderán a llevarlos consigo y utilizarlos, dejando en casa los bienes voluminosos.

Los tesoros pueden incluir monedas, bienes y objetos. Las criaturas pueden poseer cantidades variables de cada cosa, en base a lo siguiente:

Estándar: consulta la tabla 3-5 de la *Guía del Dungeon Master* y realiza una tirada de 1d% por cada tipo de tesoro (monedas, bienes, objetos) en la sección de nivel de la tabla que corresponda al VD de la criatura (para los grupos de criaturas, utiliza en su lugar el NE).

Algunas criaturas poseen el doble, el triple o incluso el cuádruple del tesoro estándar; en tales casos, realiza dos, tres o cuatro tiradas por cada tipo de tesoro.

Ninguno: la criatura no posee tesoro propio.

No estándar: algunas criaturas poseen manías o hábitos que afectan al tipo de tesoro que reúnen. Estas emplean las mismas tablas de tesoro, pero con ajustes especiales.

Fracción de las monedas: haz una tirada en la columna de las monedas correspondiente al VD de la criatura, pero dividiendo el resultado tal y como te indicamos.

% de bienes u objetos: esta criatura posee bienes u objetos sólo algunas veces. Antes de comprobar los bienes u objetos, lanza 1d% contra el porcentaje indicado. Si tienes éxito, realiza una tirada normal en la columna de bienes o la de objetos (lo que aún podría resultar en que no poseyera ningún bien ni objeto).

Doble de bienes u objetos: realiza dos tiradas en la columna apropiada de bienes o de objetos.

Notas entre paréntesis: algunas líneas de bienes u objetos incluyen notas que limitan los campos de tesoros reunidos por la criatura.

TABLA 7-1: TAMAÑOS DE LAS CRIATURAS

Tamaño	Modif. a CA/ ataque	Modif. a Presa	Modif. a Esconderse	Dimensión*	Peso**	Espacio (en casillas)	Alcance (Alto) (en casillas)	Alcance (Largo) (en casillas)
Minúsculo	+8	-16	+16	6" o menos	1/8 lb o menos	1/2' (1/100)	0' (0)	—
Diminuto	+4	-12	+12	6"-1'	1/8 lb-1 lb	1' (1/25)	0' (0)	—
Menudo	+2	-8	+8	1'-2'	1 lb-8 lb	2 1/2' (1/4)	0' (0)	—
Pequeño	+1	-4	+4	2'-4'	8 lb-60 lb	5' (1)	5' (1)	—
Mediano	+0	+0	+0	4'-8'	60 lb-500 lb	5' (1)	5' (1)	5' (1)
Grande	-1	+4	-4	8'-16'	500 lb-4.000 lb	10' (2 x 2)	10' (2)	5' (1)
Enorme	-2	+8	-8	16'-32'	2-16 toneladas	15' (3 x 3)	15' (3)	10' (2)
Gargantuesco	-4	+12	-12	32'-64'	16-125 toneladas	20' (4 x 4)	20' (4)	15' (3)
Colosal	-8	+16	-16	64' o más	más de 125 toneladas	30' ó + (6 x 6 ó +)	30' ó (6 ó +)	20' ó + (4 ó +)

*Altura de los bípedos; longitud del cuerpo de los cuadrúpedos (del hocico hasta la base de la cola).

**Se supone que la criatura posee la densidad aproximada de un animal corriente. Una criatura hecha de piedra pesaría bastante más. Una criatura gelosa pesaría mucho menos.

Cuando una nota incluyen la palabra "no", quiere decir que la criatura no recoge la cosa en cuestión o no puede quedarse con ella. Si una tirada aleatoria obtuviese ese resultado, trátalo en su lugar como "nada". Por ejemplo, si en la línea de "objetos" de una criatura se indicará "no inflamables" y en la tirada aleatoria obtuvieras un rollo de pergamino, en vez de eso la criatura no poseería objeto alguno (el rollo de pergamino habrá arduo o la criatura lo habrá abandonado).

Cuando una nota incluye la palabra "sólo", la criatura se desvivirá por reunir tesoros del tipo indicado. Si una línea de bienes indica "sólo gemas", haz una tirada en la columna de bienes, pero trata como "gemas" todo resultado de "arte". A veces, será necesario repetir la tirada hasta que aparezca el tipo de objeto adecuado. Por ejemplo, si la entrada de "objetos" de una criatura indica "sólo no inflamables", debes realizar una tirada normal en la columna de objetos. En caso de obtener un objeto inflamable, debes volver a tirar en ese mismo tabla hasta obtener uno no inflamables. Si la tabla de la que hayas hecho la tirada sólo contiene objetos inflamables, retrocede un paso y vuelve tirar hasta llegar a una tabla que puede ofrecerte el objeto adecuado.

Tipo aberración: una aberración tiene una anatomía extravagante, actitudes insólitas, y propósitos extraños, o cualquier combinación de las tres.

Aspectos: una aberración poseen los aspectos siguientes.

- DG d8.
- Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).
- Tiro de salvación bueno: Voluntad.
- Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: una aberración posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario la ficha de una criatura).

- Competencia con sus armas naturales. Si tiene una forma más bien humanoide, competencia con todas las armas sencillas y cualquier arma que se describa que utilice.
- Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Las aberraciones que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Las aberraciones comen, duermen y respiran.

Tipo ajeno: un ajeno está compuesto al menos en parte de la esencia (pero no necesariamente de la materia) de algún otro plano que no es el plano Material. Algunas criaturas empiezan siendo de otro tipo y se convierten en ajenos cuando alcanzan un estado de existencia espiritual más elevado (o más bajo).

Aspectos: un ajeno posee los aspectos siguientes.

- DG d8.
- Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).
- Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.
- Puntos de habilidad iguales a (8 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un ajeno posee los rasgos siguientes (salvo que indique lo contrario la ficha de una criatura).

- Visión en la oscuridad 60'.
- Al contrario que la mayoría de criaturas vivas, un ajeno no posee una naturaleza dual, sino que su cuerpo y alma forman una unidad. Cuando muere un ajeno, no se libera alma alguna. Los conjuros que devuelven el alma a los cuerpos, tales como *revivir a los muertos*, *reencarnar* y *resurrección*, no funcionan en un ajeno. Se necesita un efecto mágico diferente, tal como *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida. Un ajeno con

el subtipo 'nativo' (consulta este mismo glosario) puede ser revivido, reencarnado o resucitado de igual forma que no puede ser cualquier otra criatura viva.

— Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma que se mencione en su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los ajenos que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Los ajenos respiran, pero no necesitan comer o dormir (aunque pueden hacerlo si lo desean). Los ajenos nativos comen, duermen y respiran.

Tipo animal: un animal es una criatura viva, no humanoide, por lo general un vertebrado sin actitudes mágicas y sin capacidad innata para tener un idioma o una cultura.

Aspectos: un animal posee los aspectos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

- DG d8.
- Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).
- Tiros de salvación bueno: Fortaleza y Reflejos (algunos animales tienen TS buenos diferentes).
- Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.
- Rasgos: un animal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).
- Puntuación de Inteligencia 1 o 2 (ninguna criatura con Inteligencia 3 o mayor puede ser un animal).
- Visión en la penumbra.
- Alineamiento: siempre neutral.
- Tesoro: ninguno.

— Competencia solamente con sus armas naturales. Un herbívoro no combatiente utiliza sus armas naturales como ataques secundarios. Tales ataques se realizan con un penalizador de -5 a las tiradas de ataque de la criatura, y el animal obtiene solamente 1/2 de su bonificador de Fuerza como ajuste al daño.

— Los animales comen, duermen y respiran.

Tipo bestia mágica: una bestia mágica es parecida a un animal, pero puede tener una puntuación de Inteligencia superior a 2. Normalmente, las bestias mágicas poseen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, pero algunas veces sencillamente tienen una apariencia o costumbres extrañas.

Aspectos: una bestia mágica posee los aspectos siguientes.

- DG d10.
- Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).
- Tiros de salvación buenos: Fortaleza y Reflejos.
- Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: una bestia mágica posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

- Visión en la oscuridad 60' y visión en la penumbra.
- Competencia solamente con sus propias armas naturales.
- No poseen competencia con ninguna armadura.
- Las bestias mágicas comen, duermen y respiran.

Tipo cieno: un cieno es una criatura amorfa o mutante, por lo general descerebrada.

Aspectos: un cieno posee los aspectos siguientes.

- DG d10.
- Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).
- No posee TS buenos.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si el cieno tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de cienos son descerebrados y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: un cieno posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Descerebrado: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Ciego (pero posee la cualidad especial de vista ciega), con inmunidad a los ataques de mirada, efectos visuales y otras formas de ataque que impliquen la vista.

— Inmunidad al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad y los efectos de dormir.

— Algunos cienos poseen la actitud de infligir daño por ácido a objetos. En tales casos, la cantidad de daño es igual a 10 + 1/2 de los DG del cieno + el modificador de Con del cieno por asalto completo de contacto.

— No resultan afectados por los golpes críticos, ni pueden ser flanqueados.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen competencia con ninguna armadura.

— Los cienos comen y respiran, pero no duermen.

Tipo constructo: un constructo es un objeto animado o una criatura construida de manera artificial.

Aspectos: un constructo posee los aspectos siguientes.

— DG d10.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— No posee TS buenos.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si el constructo tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de constructos son descerebrados y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: un constructo posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— No tiene puntuación de Constitución.

— Visión en la penumbra.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad y a los efectos de muerte, dormir y nigrománticos.

— No pueden recuperarse del daño por sí mismos, aunque menudo si pueden ser sanados, mediante la exposición a ciertos tipos de efectos (consulta la descripción de la criatura para más detalles), o mediante la utilización de las dotes de Fabricar constructo (consulta el capítulo de 'Dotes de monstruos' en este mismo libro). Un constructo que posea la cualidad especial de Curación rápida seguirá beneficiándose de tal facultad.

— No resultan afectados por los golpes críticos, el daño no letal, el daño de característica, la fatiga, el agotamiento o las consunciones de característica o energía.

— Inmunidad a todo efecto que requiera un TS de Fortaleza (a no ser que tal efecto funcione en los objetos o que sea inofensivo).

No corren peligro de muerte como consecuencia del daño masivo (consulta el *Manual del jugador*), pero resultan destruidos de manera inmediata en cuanto sus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos.

— Al no haber estado vivo jamás, un constructo no puede ser revivido ni resucitado.

— Debido a que su cuerpo es una masa de materia inerte, un constructo es difícil de destruir. Obtiene puntos de golpe adicionales según su tamaño, como te mostramos la tabla siguiente.

Tamaño de constructo	Puntos de golpe adic.	Tamaño de constructo	Puntos de golpe adic.
Minúsculo	—	Grande	30
Diminuto	—	Enorme	40
Menudo	—	Gargantuesco	60
Pequeño	10	Colosal	80
Mediano	20		

— Competencia solamente con sus armas naturales, salvo que tenga una forma más bien humanoide, en cuyo caso tendrá competencia con cualquier arma que se mencione su ficha.

— No poseen competencia con ningún armadura.

— Los constructos no comen, ni duermen, ni respiran.

Tipo dragón: un dragón es una criatura reptiliana, habitualmente alada, con aptitudes mágicas o insólitas.

Aspectos: un dragón posee los aspectos siguientes.

— DG d12.

— Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).

— Tiros de salvación buenos: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (6 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un dragón posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una especie en concreto).

— Visión en la oscuridad hasta 600' y visión en la penumbra.

— Inmunidad a los efectos mágicos de dormir y a la parálisis.

— Competencia solamente con sus armas naturales salvo en forma humanoide (o capaz de asumir forma humanoide), en cuyo caso posee competencia con todas las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su ficha.

— No poseen competencia con ningún armadura.

— Los dragones comen, duermen y respiran.

Tipo elemental: un elemental es un ser compuesto de uno de los cuatro elementos clásicos: aire, agua, fuego y tierra.

Aspectos: un elemental posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiros de salvación buenos dependiendo del elemento: Fortaleza (agua, tierra) o Reflejos (aire, fuego).

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de unidad para el primer DG.

Rasgos: un elemental posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario la ficha de una criatura).

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Inmunidad al veneno, efectos de sueño, parálisis y aturdimiento.

— No se ven afectados por los golpes críticos, ni pueden ser flanqueados.

— Al contrario que la mayoría de criaturas vivas, un elemental no posee una naturaleza dual, su cuerpo y alma forman una unidad. Cuando muere un elemental, no se libera alma alguna. Los conjuros que devuelven el alma a los cuerpos, tales como *revivir a los muertos*, *reencarnar* y *resurrección*, no funcionan en un elemental. Se necesita un efecto mágico diferente, tal como *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera*, para devolver lo a la vida.

— Competencia solamente con sus armas naturales, salvo que tenga una forma más bien humanoide, en cuyo caso tendrá competencia con todas las armas sencillas y con cualquier arma que se mencione su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los elementales que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Los elementales no comen, ni duermen, ni respiran.

Tipo fata: una fata es una criatura con aptitudes sobrenaturales y vínculos con la naturaleza o alguna otra fuerza o lugar. Por lo general, las fatas tienen forma humanoide.

Aspectos: una fata posee los aspectos siguientes.

— DG d6.

— Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como el malo).

— Tiros de salvación buenos: Reflejos y Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (6 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: una fata posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la penumbra.

— Competencia con todas las armas sencillas y con cualquier arma que se mencione en su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Las fatas que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura, también lo son con escudos.

— Las fatas comen, duermen y respiran.

Tipo gigante: un gigante es una criatura humanoide, dotada de gran fuerza que, como mínimo, suele ser de tamaño Grande.

Aspectos: un gigante posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiros de salvación bueno: Fortaleza.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un gigante posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la penumbra.

— Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma natural.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los gigantes que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura, también lo son con escudos.

— Los gigantes comen, duermen y respiran.

Tipo humanoide monstruoso: los humanoides monstruosos son parecidos a los humanoides, pero están dotados de rasgos animales o monstruosos. A menudo también poseen aptitudes sobrenaturales.

Aspectos: un humanoide monstruoso posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual al total de sus DG (como el guerrero).

— Tiros de salvación buenos: Reflejos y Voluntad.

— Puntos de habilidades iguales a (2 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un humanoide monstruoso posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la oscuridad 60'.

— Competencia solamente con las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los humanoides monstruosos que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Los humanoides monstruosos comen, duermen y respiran.

Tipo humanoide: un humanoide suele tener dos brazos, dos piernas y una cabeza, o bien, torso, brazos y cabeza de aspecto humano. Poseen escasas aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (o ninguna), pero la mayoría pueden hablar y habitualmente tienen sociedades bien desarrolladas. Por lo general son Pequeños o Medianos. Toda criatura humanoide también posee un subtipo, tales como elfo, reptiliano o trasgoide.

Los humanoides con 1 DG cambian los aspectos de su DG racial por los rasgos de clase de una clase de PJ o PNJ. Presentamos a los humanoides de este tipo como combatientes de 1.º nivel, lo que significa que poseen una habilidad de combate regular y TS pobres.

Los humanoides con más de 1 DG (por ejemplo, los gnolls y los osgos) son los únicos humanoides que utilizan los aspectos del tipo humanoide.

Aspectos: un humanoide posee los aspectos siguientes (salvo que se indique lo contrario la ficha de una criatura).

— DG d8.

— Ataque base igual para 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiro de salvación bueno: (por regla general, las salvaciones buenas de los humanoides varían).

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. de Int, mínimo 1) por los DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG.

Rasgos: un humanoide posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Competencia con todas las armas sencillas, o por clase de personaje.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los humanoides que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura, también lo son con escudos.

— Los humanoides comen, duermen y respiran.

Tipo muerto viviente: un muerto viviente es una criatura, viva en su día, que después de morir ha sido reanimada mediante fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Aspectos: un muerto viviente posee los aspectos siguientes.

— DG d12.

— Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como el mago).

— Tiro de salvación bueno: Voluntad.

— Puntos de habilidad iguales a (4 + modificador de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple puntos de habilidad para el primer DG, si el muerto viviente tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de los muertos vivientes son descerebrados y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: un muerto viviente posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— No tienen puntuación de Constitución.

— Visión en la oscuridad 60'.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechiceros, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, la parálisis, el aturdimiento, la enfermedad y a los efectos de dormir y de muerte.

— No resultan afectados por los golpes críticos, el daño no letal y las consecuencias de característica o energía. Son inmunes al daño de característica de sus puntuaciones físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), así como a los efectos de la fatiga y el agotamiento.

— Si no tienen puntuación de Inteligencia no pueden recuperarse del daño por sí mismos, aunque pueden ser curados. La energía negativa (como la de un conjuro de *infligir*) puede curar las criaturas muertas vivientes. La cualidad especial de Curación rápida funciona sin tener en cuenta la puntuación de Inteligencia de la criatura.

— Inmunidad a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a no ser que el efecto funcione los objetos o que sea inofensivo).

— Utilizan su modificador de Carisma para las pruebas de Concentración.

— No corren peligro de muerte como consecuencia del daño masivo (consulta el *Manual del jugador*), pero resultan destruidos de manera inmediata en cuanto sus puntos de golpe quedan reducidos a 0 o menos.

— Competencia con sus armas naturales, con todas las armas sencillas, así como con cualquier arma que se mencione su ficha.

— Competencia con cualquier tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que se describe que lleve, así como todos los tipos más ligeros. Los muertos vivientes que no se indique que lleven armadura no son competentes con ninguna de ellas. Si son competentes con cualquier tipo de armadura también lo son con escudos.

— Los muertos vivientes no comen, ni duermen ni respiran.

Tipo planta: este tipo incluye las criaturas vegetales. Ten cuenta que las plantas normales, como las que crecen en los jardines y en el campo, carecen de puntuaciones de Sabiduría y de Carisma (consulta al respecto 'Ausencia de características', anteriormente) y por ello no son criaturas, sin objetos, aunque estén vivas.

— *Aspectos:* una criatura vegetal posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiro de salvación bueno: Fortaleza.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modificador de int, mínimo 1) por DG con el cuádruple de puntos de habilidad para el primer DG, si la criatura vegetal tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de las criaturas vegetales son descerebradas y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: una criatura vegetal posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Visión en la penumbra.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, los efectos de dormir, la parálisis, el polimorfismo y el aturdimiento.

— No se ven afectadas por los golpes críticos.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen competencia con ninguna armadura.

— Las criaturas vegetales comen y respiran, pero no duermen.

Tipo sabandija: este tipo incluye a insectos, arácnidos, artrópodos, gusanos e invertebrados similares.

Aspectos: una sabandija posee los aspectos siguientes.

— DG d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como el clérigo).

— Tiro de salvación bueno: Fortaleza.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. de Int, mínimo 1) por DG con el cuádruple puntos de habilidad para el primer DG, si la sabandija tiene puntuación de Inteligencia. Sin embargo, la mayoría de las sabandijas son descerebradas y no obtienen ni puntos de habilidades ni dotes.

Rasgos: una sabandija posee los rasgos siguientes (salvo que se indique lo contrario en la ficha de una criatura).

— Descerebrada: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Visión en la oscuridad 60'.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen competencia con ninguna armadura.

— Las sabandijas comen, duermen y respiran.

Veneno (Ex): los ataques de veneno infligen un daño inicial, como el daño temporal de característica (consulta 'Pérdida de puntuación de característica', anteriormente) o algún otro efecto a los oponentes que fallen una salvación de Fortaleza. Salvo que se indique lo contrario, será necesario realizar una nueva salvación al cabo de 1 minuto (sin importar el resultado de la primera salvación) para evitar el daño secundario. Los detalles al respecto figurarán en el texto descriptivo de la criatura.

Una criatura con ataque de veneno es inmune a su propio veneno y al de otras de su especie.

La CD de salvación de Fortaleza contra venenos es igual a 10 + 1/2 DG de la criatura envenenadora + el modificador de Constitución de la criatura envenenadora (la CD exacta figurará en el texto descriptivo de la criatura).

Una salvación con éxito evitará (negará) el daño.

Visión en la oscuridad (Ex): una criatura con esta aptitud especial puede ver en la oscuridad, hasta la distancia que viene dada en la descripción de la criatura. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es igual que la visión normal, y una criatura con visión en la oscuridad puede funcionar perfectamente sin ningún tipo de luz.

Visión en la penumbra (Ex): una criatura con visión en la penumbra puede ver el doble de lejos que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones parecidas en las que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales circunstancias, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Vista ciega (Ex): esta aptitud es parecida al sentido ciego, pero mucho más perspicaz. Mediante la utilización de sentidos no visuales, como la sensibilidad a las vibraciones, un olfato agudo, un oído fino o la ubicación por eco, la criatura con vista ciega puede maniobrar y atacar igual de bien que una criatura evidente. La invisibilidad y la oscuridad, así como la mayoría de las ocultaciones, resultan y relevantes para ella, aunque la criatura debe tener una línea de influencia hasta la criatura u objeto para ser capaz de discernirlos. El alcance del aptitud se especificará en las descripciones. Por lo general, la criatura no necesitará realizar pruebas de Avistar ni Escuchar para advertir la presencia de criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Salvo que se diga lo contrario, la vista ciega actúa de forma continua y la criatura no necesita hacer nada para utilizarla. Sin embargo, algunas formas de vista ciega deben ser activadas mediante una acción gratuita. Cuando éste sea el caso, figurará anotado en la descripción del monstruo. Si una criatura debe activar su aptitud de vista ciega, obtiene los beneficios de esta aptitud solamente durante su turno.

Viviente: cualquier criatura con una puntuación de Constitución es una criatura viviente. Los constructos y los muertos vivientes no son criaturas vivientes.

Vulnerabilidad a la energía: algunas criaturas son vulnerables a cierto tipo de efectos de energía (típicamente o bien fuego o bien frío). Una criatura semejante sufre la mitad más (+ 50%) del daño normal de ese efecto, independientemente de si se permite un TS, o de si la salvación tiene éxito o falla.

GLOSARIO INGLÉS-ESPAÑOL

Inglés	Castellano	Inglés	Castellano	Inglés	Castellano
Alchemical Golem	Gólem alquímico	Greater Cadaver Collector	Recolector de cadáveres mayor	Salt Mummy	Momia de sal
Ambush Drake	Dragón emboscador	Greater Seryulin	Seryulin mayor	Sea Tiger	Tigre de mar
Ancient Night Twist	Enredadera nocturna venerable	Greater Shadesteel Golem	Gólem de acero umbrío mayor	Sentinel of Mithardir	Centinela de Mithardir
Arcane Ooze	Cieno arcano	Greater Siege Crab	Cangrejo de asedio mayor	Seryulin	Seryulin (s. y pl.)
Armand	Armand (s. y pl.)	Greater Ssvaklor	Ssvaklor mayor	Shacklelock Golem	Gólem de cadenas
Armand Warden	Armand guardián	Grimweird	Extraño lúgubre	Shadesteel Golem	Gólem de acero umbrío
Ash golem	Gólem de ceniza	Grisgol	Grisgol (s. y pl.)	Shifter	Cambiante
Astral Stalker	Acechador astral	Gulgar	Gulgar (s. y pl.)	Shimmerling Swarm	Enjambre resplandeciente
Avalancher	Despeñador	Hangman Golem	Gólem verdugo	Shredstorm	Jirón de tormenta
Battlebriar	Brezal de batalla	Harpoon Spider	Araña arpón	Screaking Terror	Terror chillón
Battleglory	Gloria de batalla	Harssaf	Harssaf (s. y pl.)	Sickening Sleep	Sueño escalofriante
Bearhound	Oso de caza	Horrific Vasuthant	Vasuzhant horrendo	Siege Crab	Cangrejo de asedio
Boar Topiary Guardian	Jabalí guardián vegetal	Infernal Conflagration Ooze	Cieno conflagrador infernal	Skindancer	Cambiapiel
Boneclaw	Garra ósea	Ironclad Mauler	Arollador acorazado	Slaughterstone Behemoth	Masacrador pétreo inmenso
Bonedrinker	Sorbehuesos	Justicator	Ajusticiador	Slaughterstone Eviscerator	Masacrador pétreo extirpador
Brood Keeper	Guardian de la progenie	Kenku	Kenku (s. y pl.)	Snowflake Ooze	Cieno copo de nieve
Brood Keeper Larva Swarm	Plaga de larvas de guardian de la progenie	Knell Beetle	Escarabajo de difuntos	Spellwarped Creature	Criatura deformada mágicamente
Cadaver Collector	Recolector de cadáveres	Lesser Bonedrinker	Sorbehuesos menor	Spellwarped Ettin	Ettin deformado mágicamente
Changeling	Replicante	Lesser Kneell Beetle	Escarabajo de difuntos menor	Splinterwaif	Diablillo escupeastillas
Charnel Hound	Sabueso sepulcral	Lhosk	Lhosk (s. y pl.)	Ssvaklor	Ssvaklor (s. y pl.)
Chelicera	Quelcero	Lion Topiary Guardian	León guardián vegetal	Stonesinger	Cantante pétreo
Chilling Fog	Niebla escalofriante	Living Blasphemy	Blasfemia viviente	Summoning Ooze	Cieno convocador
Chraal	Chraal (s. y pl.)	Living Spell	Conjuro viviente	Susurrus	Susurrante
Chrysalis	Crisálida	Lizardfolk, Blackscale	Hombre lagarto Escama negra	Swamp Strider Swarm	Plaga de zancudos
Cinder Swarm	Plaga de ceniza	Lizardfolk, Poison Dusk	Hombre lagarto del Ocaso venenoso	Ten-Headed Horror	Horror decacéfalo
Conflagration Ooze	Cieno conflagrador	Lumi	Lumi (s. y pl.)	Thorn	Espino
Deathshrieker	Aullador mortal	Lurking Strangler	Estrangulador acechante	Topiary Guardian	Guardián vegetal
Demon, Arrow	Demonio, flecha	Mastodon	Mastodonte	Triceratops Topiary Guardian	Tricerátopo guardián vegetal
Demon, Sorrowsworn	Demonio jurapenado	Mindshredder	Triturantes	Triloch	Triloch (s. y pl.)
Dinosaur, Battletitan	Dinosaurio, titán de combate	Mindshredder Larva	Larva de trituramientos	Troll, Cave	Troll de las cavernas
Dinosaur, Bloodstriker	Dinosaurio, golpeador sangriento	Mindshredder Warrior	Trituramientos, soldado	Troll, Crystaline	Troll cristalino
Dinosaur, Fleshraker	Dinosaurio, desgarracarne	Mindshredder Zenthall	Trituramientos, zenzal	Troll, Forest	Troll de los bosques
Dinosaur, Swindlespitter	Dinosaurio, escupidor traicionero	Mindstrike Golem	Gólem destrozamientos	Troll, Mountain	Troll de las montañas
Dracotaur	Dracotauro	Mivilorn	Mivilorn (s. y pl.)	Troll, War	Troll de guerra
Dracotaur rager	Dracotauro bárbaro	Mud Golem	Gólem de barro	Valorhammer	Martillo de valor
Dragon Eel	Dragón anguila	Necronaut	Nigronauta	Vasuthant	Vasuzhant (s. y pl.)
Dread Blossom Swarm	Plaga de flores terroríficas	Necrothane	Nigrocampeón	Vazalka	Vazalka
Dread Harpoon Spider	Araña arpón terrorífica	Needletooth Swarm	Plaga de dientes de aguja	Vazalkion	Vazalkión
Drowned	Ahogado	Night Twist	Enredadera nocturna	Vermin Lord	Señor de las sabandijas
Dust Wight	Tumulario de polvo	Nycter	Níctero (s. y pl.)	Visilight	Visiluz
Elder Odopi	Odopi anciano	Odopi	Odopi (s. y pl.)	Voidmind Creature	Criatura sin mente
Elder Redcap	Gorro rojo venerable	Ogre, Skullcrusher	Ogro, aplastacráneos	Voidmind Grimlock	Grimólock sin mente
Elemental, Storm	Elemental de la tormenta	Omnimental	Omnimental	Warbound Impaler	Empalador de batalla (Lesser Battelbriar)
Elite Demon War Mount	Montura de guerra demoníaca de elite	Otyugh, Lifeleech	Otyugh, absorbevida	Warforged	Forjado
Ephemeral Swarm	Plaga efímera	Perfector	Perfector	Warforged Charger	Embestidor forjado
Feral Yowler	Aullador salvaje	Petal	Pétalo	Warforged Scout	Batidor forjado
Fiendish Rage Drake	Dragón de furia infernal	Phoelarch	Foelarca	Web Golem	Gólem de telaraña
Gear Golem	Gólem de engranajes	Phoera	Foera	Witchknife	Cuchillo brujo
Geriviar	Geriviar (s. y pl.)	Plague Brush	Plaga de maleza	Wood Woad	Planta del bosque
Giant, Death	Gigante de la muerte	Plague Spewer	Vomitador de plaga	Woodling	Vegetal
Giant, Eldritch	Gigante sobrenatural	Prismatic Golem	Gólem prismático	Woodling Druid	Druída vegetal
Giant, Sand	Gigante de la arena	Protean Scourge	Azote maleable	Woodling Monitor Lizard	Lagarto gigante vegetal
Glaistig mindbender	Glaistig doblegamientos	Quaraphon	Cuárafon	Woodwrath Golem	Gólem vegetal colérico
Glaistig	Glaistig (s. y pl.)	Rage Drake	Dragón de furia	Yugoloth, Canoloth	Yugoloth, canoloth
Glitterfire	Fuego rutilante	Ragewalker	Caminante de la furia	Yugoloth, Mezzoloth	Yugoloth, mezzoloth
Gloom Golem	Gólem de penumbra	Rakshasa, Ak'chazar	Rakshasa ak'chazar	Yugoloth, Nycaloth	Yugoloth, nycaloth
Gnoll, Flind	Gnoll, flind	Rakshasa, Naztharune	Rakshasa naztharune	Yugoloth, Ultroloth	Yugoloth, ultroloth
Goatfolk (Ibixian)	Pueblo Caprino (ibixiano)	Redcap	Gorro rojo	Zezir	Zezir
Goblin, Forestkith	Trasgo, bosquimano	Rejkar	Rejkar (s. y pl.)		
		Roper, Prismatic	Morfópodo prismático		
		Rot Reaver	Saqueador putrefacto		
		Runehound	Sabueso rúnico		

MONSTRUOS, MONSTRUOS Y MÁS MONSTRUOS

Este libro ofrece una imparable oleada de criaturas que abarcan desde el dragón emboscador hasta el zezir. Una reserva de bestias feroces, los monstruos que aparecen aquí están bien preparados para combatir o trabar amistad con los personajes de cualquier campaña.

Este suplemento para el juego D&D® ofrece una colección competamente ilustrada de criaturas nuevas, como la garra ósea, el gigante sobrenatural y el gólem de telaraña. También incluye versiones avanzadas de algunos monstruos, así como secciones tácticas para ayudar a que los DM dirijan con más eficacia a criaturas más complejas. Además, muchas de las descripciones contienen información acerca de dónde es más probable que aparezcan los monstruos en los escenarios de campaña de REINOS OLVIDADOS® y EBERRON®.



ISBN 84-96422-26-7



9 788496 422261

DD1033

Impreso en España - Printed in Spain

Para utilizar este suplemento, un Dungeon Master necesita también el *Manual del jugador*® y la *Guía del Dungeon Master*®. Un jugador solamente necesita el *Manual del jugador*®.

Visita nuestro sitio web en www.devir.es