

DUNGEONS
&
DRAGONS®

MANUAL DE MONSTRUOS V



C R É D I T O S

DIRECCIÓN DE DISEÑO
DAVID NOONAN

DISEÑO ADICIONAL
CREIGHTON BROADHURST, JASON BULMAHN,
DAVID CHART, B. MATTHEW CONKLIN III,
JESSE DECKER, JAMES "GRIM" DESBOROUGH,
ROB HEINSOO, STERLING HERSHEY,
TIM HITCHCOCK, LUKE JOHNSON,
NICOLAS LOGUE, MIKE McARTOR,
AARON ROSENBERG, ROBERT J. SCHWALB,
RODNEY THOMPSON, WIL UPCHURCH

EQUIPO DE DESARROLLO
STEPHEN SCHUBERT, GWENDOLYN F.M. KESTREL,
MIKE MEARLS, MATTHEW SERNETT

EDICIÓN
CHRIS SIMS, LOGAN BONNER,
SCOTT FITZGERALD GRAY

GESTIÓN DE COLABORADORES
GWENDOLYN F.M. KESTREL

DIRECCIÓN EDITORIAL
KIM MOHAN

DIRECCIÓN DE DISEÑO
CHRISTOPHER PERKINS

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
JESSE DECKER

DIRECCIÓN DE I+D JDR
BILL SLAVICSEK

DIRECCIÓN ARTÍSTICA SENIOR DE D&D
STACY LONGSTREET

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
KARIN POWELL

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
DAVID ALLSOP, JASON CHAN,
MIGUEL COIMBRA, CARL CRITCHLOW,
DAARKEN, WAYNE ENGLAND, TOMÁS GIORELLO,
RALPH HORSLEY, WARREN MAHY,
IZZY MEDRANO, STEVE PRESCOTT,
WAYNE REYNOLDS, SKAN SRISUWAN,
RON SPEARS, ANNE STOKES, ARNIE SWEKEL,
FRANZ VOHWINKEL, ANTHONY WATERS,
EVA WIDERMANN, JAMES ZHANG

CARTOGRAFÍA
JASON ENGLE

DISEÑO GRÁFICO
MICHAEL MARTIN

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
ANGELIKA LOKOTZ, ERIN DORRIES

TÉCNICO DE IMAGEN
SVEN BOLEN

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN
MARCOS GARCÍA (KUSHTAR)

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA

MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ CATALÁN

COLABORACIONES Y CONTRIBUCIONES
EL EQUIPO DE DNDTRAD

Pruebas de juego: Joe Beatty, Curtis Cameron, Tom Castelli, Brandon Crowley, Donna Desborough, Jon Dobbie, Don Early, Andy Glenn, Philip Greeley, Jason Hale, Mary Hershey, Geoff Hinkle, Christa Hinkle, Carol Hooper, Seth House, James Johnson, Toby Latin-Stoermer, Andy Lewis, Jason Nilsen, Michael O'Day, Joe Quarles, Joseph Quarles Jr., James Sullivan, Steve Wolbrecht, Neil Wright, Troy Yost

Parte de la información de este libro ha sido extraída o inspirada en el artículo "Paragons of War: The Ecology of the Hobgoblin", escrito por Terry Edwards en el número 309 de la Dragon Magazine.

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por E. 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 emplea el material actualizado a la revisión v3.5.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida de ninguna manera sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



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



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2º
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, EBERRON y 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. ©2007 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 V*.

Contenidos

Monstruos por VD (Valor de desafío).....	4
Monstruos por NEP (Nivel efectivo de personaje).....	4
Introducción.....	5
Lectura de las fichas.....	5
Los monstruos	
Alacerada.....	8
Alanegra.....	10
Aparecido.....	12
Aparecido del bosque.....	12
Aparecido del puente.....	13
Aparecido burlón.....	16
Aparición.....	18
Kugan, aparición ninja necrario.....	18
Asaltante frondoso.....	20
Asesino de alma pétrea.....	22
Azotamientos de Thoon.....	24
Artesano loco de Thoon.....	24
Azotador sombrío.....	27
Cerebro anciano de Thoon.....	29
Discípulo de Thoon.....	31
Esclavo de Thoon.....	33
Infiltrador de Thoon.....	35
Mole de Thoon.....	37
Nube tormentosa de Thoon.....	39
Segador de Thoon.....	40
Soldado de Thoon.....	42
Banshrae.....	46
Bautizado con sangre divina.....	48
Nozgúg, orco bautizado con sangre de Gruumsh.....	48
Creación de plantillas de bautizados con sangre divina.....	51
Bebedor sanguíneo.....	52
Buitre necronato.....	54
Zombi de buitre necronato.....	54
Cacería salvaje.....	56
Líder de la cacería.....	56
Sabueso de la cacería.....	56
Cantor de la ruina.....	58
Constructo implacable.....	60
Lanzador implacable.....	60
Escorpión lanzado.....	61
Tocón implacable.....	61
Dalmosh.....	64
Demonio.....	66
Adaru.....	66
Demonio matarife.....	68
Draudnu.....	70
Gadacro.....	72
Solamith.....	74
Diablo.....	76
Diablo zurcido.....	76
Gulthir.....	78
Remmanon.....	80
Dragones del Gran juego.....	82
Chorranathau el Insondable.....	84
Morlicantha.....	86
Singh el Inmenso.....	89
Elemental de ruinas.....	92
Engendro de Juiblex.....	94
Engendro menor de Juiblex.....	94
Engendro mayor de Juiblex.....	94
Engendro anciano de Juiblex.....	95
Engendro de las lianas.....	98

Escarabajo de asedio.....	100
Escarabajo de gema.....	102
Fanático de la progenie verde.....	104
Garngrath.....	106
Gólem.....	108
Gólem de fuerza.....	108
Gólem de magma.....	110
Gran trasgo.....	112
Gran trasgo alma de guerra.....	112
Gran trasgo azote de conjuros.....	113
Gran trasgo filo del ocaso.....	114
Gran trasgo lanzador de guerra.....	115
Guardia de los rescoldos.....	118
Guulvorg.....	120
Hija del viento gélido.....	122
Hongo hediondo.....	124
Ilúrien.....	126
Insecto impostor.....	128
Reina impostora.....	128
Zángano impostor.....	129
Jaebriin.....	132
Kuo-toa.....	134
Kuo-toa, arponero.....	134
Kuo-toa, enloquecido.....	135
Kuo-toa, látigo excelso.....	136
Kuo-toa, monitor.....	137
Lodo de cementerio.....	140
Mágico elemental.....	142
Ken-Kuni.....	142
Ken-Li.....	142
Ken-Sun.....	143
Malástor.....	146
Mandrágora de espinas demoníacas.....	148
Mercurión.....	150
Penumbroso.....	152
Profanador etéreo.....	154
Raíz excavadora.....	156
Rylkar.....	158
Martirizador rylkar.....	158
Matriarca rylkar.....	158
Plaga de retoños de rylkar.....	159
Zarpaloca rylkar.....	160
Sabueso de Thrym.....	164
Señor de los cráneos.....	166
Señor de los cráneos.....	166
Espolón de huesos.....	168
Jinete espectral.....	170
Serpentir.....	171
Spirrax.....	174
Terror colmilludo.....	176
Tirbana.....	178
Asesino tirbana.....	178
Obrero tirbana.....	178
Ojo volador tirbana.....	179
Procreador tirbana.....	180
Troll, combatiente feroz.....	186
Ushemioi.....	188
Arkamoi.....	188
Hadrimei.....	189
Lashemioi.....	190
Turlemioi.....	191
Vampiro.....	194
El Duque negro.....	194
La Viuda roja.....	197
Vengadora arcadia.....	200
Vivisector.....	202
Dotes de los monstruos.....	204

Glosario.....	206
Monstruos por tipo (y subtipo).....	223
Equivalencias inglés-castellano.....	223
Dotes	
Asesino de mágicos.....	113
Golpe descerebrante.....	137
Lanzamiento brutal.....	92
Monacato kuo-toa.....	137
Presencia sobrecogedora.....	12
Presentir quintaesencia.....	36
Tácticas de magia en combate.....	115
Conjuro	
Ligadura terrestre.....	72
Plantillas	
Bautizado con sangre divina.....	48
Bautizado con sangre de Gruumsh.....	49
Bautizado con sangre de Imix.....	49
Bautizado con sangre de Kord.....	49
Bautizado con sangre de Orcus.....	50
Bautizado con sangre de Vecna.....	50
Bautizado con sangre de Yeenoghu.....	51
Dragón del xorvintaal.....	87
Esclavo de Thoon.....	34
Exarca del xorvintaal.....	91
Aparición.....	18
Para los personajes jugadores	
Creación de criaturas	
Alanegra (crear muertos vivientes).....	11
Asesino de alma pétrea (constructo).....	23
Bebedor sanguíneo (crear muertos vivientes).....	53
Espolón de huesos (crear muertos vivientes).....	169
Gólem de fuerza (constructo).....	109
Gólem de magma (constructo).....	111
Jinete espectral (crear muertos vivientes mayores).....	171
Lanzador implacable (constructo).....	63
Serpentir (crear muertos vivientes).....	173
Tocón implacable (constructo).....	63
Monturas/compañeros	
Alacerada.....	8
Alanegra.....	10
Buitre necronato.....	54
Escarabajo de gema (Familiar mejorado).....	102
Ojo volador tirbana (Familiar mejorado).....	179
Raza	
Jaebriin.....	132
Criaturas convocables	
Demonio, adaru (IX) ¹	68
Demonio, gadacro (IV) ¹	74
Demonio, matarife (IV) ¹	70
Demonio, solamith (VII) ¹	75
Diablo, gulthir (VI) ¹	79
Hongo hediondo (II) ²	125
Vengadora arcadia (IV) ¹	201
1 Requiere un conjuro de convocar monstruo.	
2 Requiere un conjuro de convocar monstruo o convocar aliado natural.	
Objetos	
Armadura quitinosa de asedio.....	101
Arpón kuo-toa.....	134
Munición de plumas afiladas.....	9
Yelmo aullante.....	195

MONSTRUOS POR VD

Monstruo	VD
Ojo volador tirbana	1/2
Hongo hediondo	1
Jaebrin	1
Ushemoui, lashemoui	1
Escarabajo de gema	2
Obrero tirbana	2
Penumbroso	2
Azotamientos de Thoon, esclavo de Thoon	3
Demonio, gadacro	3
Gran trasgo filo del ocaso	3
Kuo-toa, enloquecido	3
Rylkar, zarpaloca	3
Señor de los cráneos, espelón de huesos	3
Aparecido provocador	4
Asesino tirbana	4
Cieno de cementerio	4
Demonio, matarife	4
Gólem de fuerza	4
Gólem de magma	4
Gran trasgo, lanzador de guerra	4
Kuo-toa, arponero	4
Plaga de retoños de rylkar	4
Señor de los cráneos, serpentir	4
Ushemoui, arkamoi	4
Vivisector	4
Asaltante frondoso	5
Asesino de alma pétrea	5
Azotamientos de Thoon, infiltrador de Thoon	5
Bebedor sanguíneo	5
Fanático de la progenie verde	5
Gran trasgo azote de conjuros	5
Mandrágora de espinas demoníacas	5
Reproductor tirbana	5
Ushemoui, hadrimoi	5
Azotamientos de Thoon, segador de Thoon	6
Diablo, gulthir	6
Engendro de Juiblex, menor	6
Kuo-toa, monitor	6
Martirizador rylkar	6
Señor de los cráneos, jinete espectral	6
Vengadora arcadia	6
Zombi de buitre necronato	6
Aparecido del puente	7
Engendro de las lianas	7
Kugan, aparición ninja necrario	7
Kuo-toa, látigo exaltado	7

Monstruo	VD
Señor de los cráneos	7
Alanegra	8
Azotamientos de Thoon, azotador sombrío	8
Azotamientos de Thoon, soldado de Thoon	8
Banshrae	8
Bautizado con sangre divina, Nozgûz	8
Buitre necronato	8
Demonio, solamith	8
Gran trasgo alma de guerra	8
Mágico elemental, ken-kuni	8
Raíz excavadora	8
Terror colmilludo	8
Troll, combatiente feroz	8
Ushemoui, turlemoi	8
Diablo, zurcido	9
Insecto impostor, zángano impostor	9
Matriarca rylkar	9
Aparecido del bosque	10
Azotamientos de Thoon, artesano loco de Thoon	10
Azotamientos de Thoon, discípulo de Thoon	10
Demonio, adaru	10
Demonio, draudnu	10
Elemental de ruinas	10
Engendro de Juiblex, mayor	10
Mágico elemental, ken-li	10
Sabueso de Thrym	10
Azotamientos de Thoon, mole de Thoon	13
Dragones del Gran juego, Morlicantha	13
Guardia de los rescoldos	13
Guulvorg	13
Mágico elemental, ken-sun	13
Alacerada	14
Cantor de la ruina	14
Dragones del Gran juego, Singh el Inmenso	14
Engendro de Juiblex, anciano	14
Insecto impostor, reina impostora	14
Azotamientos de Thoon, cerebro anciano de Thoon	15
Diablo, remmanon	15
Illúrien	15
Escarabajo de asedio	16

Monstruo	VD
Hija del viento gélido	16
Malástor	16
Profanador etéreo	16
Dalmosh	17
Mercurión	17
Vampiro, Viuda roja	17
Cacería salvaje, sabueso de la cacería	18
Constructo implacable, lanzador implacable	18
Constructo implacable, tocón implacable	18
Dragones del Gran juego, Chorranathau	18
Spirrax	18
Vampiro, Duque negro	19
Garngrath	20
Cacería salvaje, líder de la cacería	22

MONSTRUOS POR NEP

Monstruo	DG	AN	NEP
Banshrae	15	4	19
Fanático de la progenie verde	6	2	8
Gran trasgo			
Alma de guerra	10	4	14
Azote de conjuros	5	2	7
Filo del ocaso	3	1	4
Lanzador de guerra	4	3	7
Jaebrin	1	1	2
Kuo-toa			
Arponero	4	3	7
Enloquecido	4	3	7
Látigo exaltado	10	4	14
Monitor	6	3	9
Mágico elemental			
Ken-kuni	8	5	13
Ken-li	12	5	17
Ken-sun	17	5	22
Nozgûz	7	1	8
Penumbroso	4	3	7
Profanador etéreo	22	4	26
Singh el Inmenso	13	2	15
Troll, combatiente furioso	6	5	11
Ushemoui			
Arkamoi	4	4	8
Hadrimoi	9	4	13
Lashemoui	2	2	4
Turlemoi	12	4	16
Vengadora arcadia	8	2	10

Introducción

Bienvenido al *Manual de monstruos V*. Este libro contiene nuevas criaturas para su uso en las aventuras de DUNGEONS & DRAGONS®. Las fichas de los monstruos suelen estar ordenadas alfabéticamente, aunque algunos que tengan una gran similitud estarán agrupados juntos. Además de la tabla de contenidos al principio de este libro, las criaturas también se resumen ordenadas por tipo y subtipo en la página 223, y por VD y NEP en la página 4.

Esta introducción explica cómo interpretar las fichas de cada criatura. A menudo hace referencia a términos del glosario, que puedes encontrar en las páginas 206 a 222. Consulta dichas páginas para ver las definiciones de aquellos términos con los que no estés familiarizado.

LECTURA DE LAS FICHAS

Cada descripción de un monstruo está organizada bajo el mismo formato genérico, tal y como se describe a continuación. Para obtener una información completa acerca de las características de cada monstruo consulta el glosario de este libro, el *Manual del jugador (Mdj)* o la *Guía del Dungeon Master (GDM)*.

Queremos que este libro sea tan útil a los DM como sea posible, por lo que las estadísticas se presentan de forma que puedan emplearse tal cual se leen en la página. Este formato se divide en cinco secciones separadas por líneas horizontales. Cada sección cumple un propósito determinado; deberás consultar cada una de ellas en momentos distintos de cada encuentro.

IDENTIFICACIÓN Y ENCUENTRO

La sección superior identifica a la criatura y ofrece la información necesaria al inicio de un encuentro.

Nombre: esta palabra o frase identifica a la criatura.

VD: este número es el Valor de desafío de una criatura de este tipo.

Raza, clase y nivel: esta información sólo se incluye en el caso de criaturas con niveles de clase.

Alineamiento: la abreviatura de una o dos letras que aparece aquí indica el alineamiento de la criatura. También puede incluirse una palabra que defina la propensión de la criatura a tener dicho alineamiento, siguiendo los parámetros descritos en el glosario. Los PNJs concretos nunca presentarán esa palabra adicional.

Tamaño y tipo: la categoría de tamaño de la criatura, así como su tipo (y subtipo o subtipos, si ha lugar), se indican aquí.

Inic: este valor es el modificador de la criatura a sus pruebas de Iniciativa.

Sentidos: el apartado de Sentidos indica si la criatura posee visión en la oscuridad, visión en la penumbra, olfato o cualquier otra aptitud sensorial especial. Esta información va seguida por los modificadores de la criatura a Avistar y Escuchar (incluso aunque no posea rangos en dichas habilidades).

Aura: este apartado detalla las aptitudes especiales que entran en efecto cada vez que cualquier otro ser se acerque a cierta distancia, como el aura de miedo de un diablo.

Idiomas: este apartado ofrece los idiomas que la criatura puede hablar o comprender, así como cualquier aptitud especial relacionada con la comunicación (como telepatía o imposibilidad para hablar) que posea.

INFORMACIÓN DEFENSIVA

Esta sección ofrece la información que necesitas cuando los personajes atacan a la criatura.

CA: este apartado indica la Clase de armadura de la criatura contra la mayoría de ataques normales, seguida de la CA contra ataques de toque y cuando esté desprevendida. Si la criatura posee dotes u otras aptitudes que modifiquen su CA bajo circunstancias concretas (como la dote Movilidad), también se indicarán aquí.

pg: este apartado ofrece el total de puntos de golpe normal de la criatura (normalmente, la suma de las tiradas medias de sus Dados de golpe), seguido de los DG de la criatura entre paréntesis. Si la criatura posee curación rápida, regeneración, reducción de daño (RD) o cualquier otra aptitud que afecte a la cantidad de daño que sufra o al ritmo en que recupere sus pg, también se indicará aquí.

Inmune: cualquier inmunidad de la criatura se consignará en este apartado. Se incluyen las inmunidades a tipos concretos de energía o situaciones específicas (como inmunidad al veneno o efectos de *sueño*).

Resistencia y RC: si la criatura disfruta de resistencia frente a algunos tipos de ataque, esa información aparecerá aquí. La Resistencia a conjuros (RC) de la criatura, si la tiene, se indicará en la misma línea, tras todas las demás resistencias.

Fort, Ref, Vol: este apartado ofrece los modificadores a los TS de la criatura. Los modificadores a los TS en circunstancias especiales, si la criatura los posee, también aparecerán en este apartado.

Debilidades: en esta línea se indica cualquier debilidad o vulnerabilidad que sufra la criatura, como sensibilidad a la luz o vulnerabilidad frente a un tipo concreto de energía.

INFORMACIÓN OFENSIVA

Acude a esta sección cuando sea el turno de actuar en combate de la criatura. Todas sus opciones de combate se detallarán en esta sección, incluso aunque su naturaleza no sea estrictamente ofensiva.

Velocidad: este apartado empieza con la velocidad terrestre base de la criatura, en pies y casillas sobre la cuadrícula de batalla. Después vienen las velocidades de cualquier otra forma de movimiento, si la posee.

C/C y A distancia: normalmente, estos apartados ofrecen información sobre todos los ataques físicos que la criatura pueda realizar cuando ejecute una acción de ataque completo. El primer ataque descrito será el predilecto de la criatura, normalmente un ataque en cuerpo a cuerpo de algún tipo, aunque es posible (como en el ejemplo que hay más abajo) que sea un ataque a distancia. Si la criatura sólo puede realizar un ataque (por ejemplo, cuando realiza una acción de ataque), emplea el primer bonificador indicado. A veces una criatura dispone de opciones separadas para ataques individuales y completos. Por ejemplo, una criatura Pequeña con las dotes Disparo rápido y Disparos múltiples podría tener estos apartados:

C/C espada larga de gran calidad +8/+3 (1d6/19-20)

A distancia arco largo +1 +8 (2d6+2/x3) con Disparos múltiples o

A distancia arco largo +1 +10/+10/+5 (1d6+1/x3) con Disparo rápido

Cada grupo de ataques va precedido por un encabezado en negrita, que indica si esos ataques son a distancia o en cuerpo a cuerpo. Después viene el nombre del arma empleada, el modificador al ataque, la cantidad de daño causada por cada ataque con éxito, e información sobre los golpes críticos. Si el arma posee las características de crítico "por defecto" (amenaza con un 20 y daño $\times 2$), esta parte de la información se omitirá.

Espacio y alcance: este apartado define el tamaño del área que ocupa la criatura sobre el tablero de batalla, así como lo lejos que llega su alcance natural e información sobre cualquier arma de alcance que use.

Atq base: el Ataque base indica el bonificador de ataque base de la criatura, sin ningún modificador.

Prs: este apartado ofrece el bonificador de presa de la criatura.

Opciones de ataque: las aptitudes especiales que la criatura pueda emplear para modificar sus ataques normales, aparecerán aquí. Estas aptitudes pueden incluir dotes como Ataque poderoso, o aptitudes especiales como castigar el mal.

Acciones especiales: este apartado indica cualquier acción especial que la criatura pueda usar en su turno, en lugar de los ataques normales.

Equipo de combate: las posesiones que la criatura pueda usar en su turno aparecen aquí. Estos objetos pueden incluir dosis de veneno (aplicados, no naturales), pergaminos, pociones, varitas, bastones, cetros u objetos maravillosos.

Conjuros conocidos o Conjuros preparados: este apartado aparece sólo en el caso de lanzadores de conjuros. Aparecerá como "Conjuros conocidos" en el caso de hechiceros y miembros de otras clases que no preparen conjuros, y como "Conjuros preparados" en el caso de magos, clérigos y aquellos que deban prepararlos por adelantado. Comienza con el Nivel de lanzador de la criatura para sus conjuros. Si sus tiradas para superar la resistencia a conjuros se basan en otro número que no sea su NL (porque disponga de la dote Conjuros penetrantes, por ejemplo), su modificador total se indicará tras la expresión "pen. conjuros". Los conjuros conocidos se listan desde el nivel más alto hasta el 0, y cada conjuro incluye el bonificador de ataque y CD (si ha lugar). Si el personaje puede lanzar conjuros con diferentes NL, dicha información se especificará en los conjuros pertinentes.

El bloque de estadísticas de un clérigo también incluye el nombre de su deidad (si la tiene) y los Dominios a los que tiene acceso. Cada conjuro de dominio que tenga preparado se señalará con una D en superíndice. Los poderes concedidos de sus dominios pueden aparecer como opciones de combate, resistencias, o quizá no aparezcan en ningún sitio, si sólo modifican datos reseñados en algún otro apartado.

Aptitudes sortílegas: cualquier aptitud sortílega que posea la criatura aparecerá aquí. Este apartado comienza con el NL de la criatura para dichas aptitudes. Igual que en el caso de los conjuros, este apartado también incluirá los bonificadores de ataque y CD donde sea apropiado.

OTRA INFORMACIÓN

La mayoría de la información incluida aquí no será relevante durante un encuentro de combate con la criatura, pero podría ser útil en otras circunstancias.

Características: las puntuaciones de característica de la criatura se indican aquí, en el orden habitual (Fue, Des, Con, Int, Sab y Car).

AE: para poder determinar los efectos de dotes y la aplicación de plantillas, los ataques especiales de la criatura se incluyen en este apartado, incluso aunque ya hayan aparecido en otro lugar de su bloque de estadísticas. Los PNJs específicos carecen de este apartado.

CE: cualquier cualidad especial que no se haya reseñado en otro lugar aparecerá aquí. En el caso de criaturas monstruosas, serán aquellas que no entren dentro de la categoría de ataques especiales.

Dotes: este apartado indica todas las dotes que posea la criatura, incluidas las que ya hayan aparecido en otros lugares del bloque de estadísticas.

Habilidades: este apartado muestra todos los modificadores de habilidad en los que la criatura posea rangos. También se muestran los modificadores de las habilidades sobre las que se apliquen bonificadores raciales, de sinergia u otros, aunque la criatura no posea rangos en ellas.

Poseiones: este apartado describe los objetos que la criatura lleva consigo o transporta, y que no se consideran equipo de combate. Si la criatura también posee equipo de combate, la expresión "equipo de combate más" aparecerá primero para recordarte que debes consultar dicho apartado.

Libro de conjuros: este apartado compila los conjuros del libro de conjuros de la criatura, si tiene uno. La anotación "conjuros preparados más" indica que los conjuros que la criatura tiene preparados también se incluyen en su libro, pero no se repiten por brevedad.

DESCRIPCIÓN DE LAS APTITUDES ESPECIALES

La parte final del bloque de estadísticas consiste en párrafos que explican las aptitudes especiales enumeradas con anterioridad. Cuando interpretes a un monstruo será importante que estés familiarizado con estas descripciones. Están escritas de forma sencilla y ágil para poder emplearlas con rapidez, además de incluir información importante como las CD de los TS o el daño causado.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Esta sección contiene consejos sobre cómo jugar a la criatura. ¿Prefiere cargar al combate, o atacar a distancia? ¿Se inclina más por las armas o los conjuros?

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Esta sección describe brevemente los grupos que suelen formar las criaturas de este tipo y la relación que puedan tener con otros seres. ¿Es un monstruo solitario, o tiende a unirse en hordas? Los encuentros de ejemplo detallan los Niveles de encuentro para estos grupos, o incluso ganchos de aventura completos.

ECOLOGÍA

¿Dónde viven los monstruos? ¿Qué cazan o comen? ¿Qué los caza o se los come? ¿Cuál es su ciclo vital? Cuando sea necesaria, la sección de Ecología ofrecerá datos sobre la vida cotidiana del monstruo en cuestión.

Entorno: se seguirán usando los términos específicos que hemos desarrollado para describir el clima (cálido, templado o frío) y el terreno (llanuras, colinas, bosques, marismas, montañas o desiertos). Algunas criaturas son subterráneas y por tanto viven bajo tierra. Algunas no tienen cabida en un entorno natural (especialmente, constructos y muertos vivientes), por lo que pueden encontrarse en cualquier lugar. A los ajenos extraplanarios se les asigna un plano de origen, en el que se consideran nativos. Si se los encuentra en cualquier otro lugar, tendrán el subtipo extraplanario.

Características físicas típicas: esta sección incluye la altura media de una criatura bípeda, o la que sea más adecuada para un ser no bípedo, así como su peso. También incluirá cualquier diferencia física sustancial entre edades o sexos.

Alineamiento: el bloque de estadísticas de la criatura indica un alineamiento de ejemplo. Aquí se profundiza en el tema. ¿Ese alineamiento se da siempre, habitualmente o sólo a veces?

CONOCIMIENTO

El *Manual de monstruos IV* ofrece sobre cada monstruo la información que se pueda reunir normalmente mediante una prueba de Saber. La descripción de la habilidad de Saber indica que, en general, la CD de las pruebas para identificar a los monstruos y recordar algún tipo de información útil sobre sus debilidades o poderes especiales es de 10 + los DG de la criatura. Por cada 5 puntos en que la prueba supere esa CD se obtendrá otro retazo de información útil (MJ, página 79).

Estas reglas son perfectamente válidas para criaturas concretas, pero hay mucho más que decir sobre un tipo de criatura genérico. Pensemos en el demonio susurrante, por ejemplo. Es una criatura de 15 DG, lo que significa que para identificarlo hace falta una prueba de Saber contra CD 25. Esta prueba genérica suele ser suficiente para obtener un dato útil sobre él, pero dado que hay otros demonios de apenas 2 DG pululando por ahí, como los gibados, que comparten muchos de los rasgos de los demonios y tanar'ri, es razonable dar algo más de información sobre este monstruo tras la identificación inicial.

Como regla general, una prueba contra CD 15 o superior revelará todos los rasgos del tipo y subtipo de la criatura base, tal y como se definen en el glosario. A menudo esto incluirá información sobre resistencias a la energía o diversas inmunidades. Por ejemplo, una prueba de Saber (arcano) contra CD 15 revelará que los dragones poseen muchos puntos de golpe (dados de 12 caras), todos los TS buenos y visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra. Son inmunes a los efectos de sueño mágico y parálisis. Comen, duermen y respiran.

La información concreta sobre la criatura, como su tipo o reducción de daño, aptitudes sortílegas o inmunidades, se revelarán mediante pruebas contra CD más altas.

SOCIEDAD

Las criaturas inteligentes suelen formar sociedades propias y tienen sus propias normas y filosofía de vida. Aquí encontrarás datos sobre

su forma de pensar, interacción social, religión o gobierno. ¿Cómo se ven a sí mismas, a las demás de su especie o a otras razas? ¿Qué es lo que más valoran? ¿Qué es "normal" para ellas?

GUARIDA DE EJEMPLO

Algunas criaturas disponen de un apartado que detalla una guarida de ejemplo, así como las descripciones de sus zonas más importantes.

TESORO TÍPICO

Esta información muestra los valores de tesoro típicos y las preferencias del ser.

Algunas criaturas no tienen tesoro. Otras disponen de bienes que pueden ser detallados al completo en su apartado de Posesiones. En esta sección de su descripción podrás encontrar cualquier otro tipo de información al respecto, si es necesaria.

En el caso de sociedades civilizadas, podrían incluirse objetos de arte, joyas y demás ornamentos específicos que esta criatura posea.

Una criatura que haya sido mejorada mediante niveles de clase tendrá un tesoro igual al de un PNJ de su VD, no de su nivel de clase efectivo. Por ejemplo, un soldado githyanki (guerrero 3) es de VD 4 y tiene un NEP de 5 (niveles de clase +2). En este caso, poseerá el tesoro de un PNJ de nivel 4.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Si la criatura puede ser de utilidad para un PJ como compañero animal, familiar, aliado planario, montura, monstruo convocado o similar, toda la información relevante aparecerá en este apartado.

CRIATURAS COMO PERSONAJES

Si una criatura puede ofrecer perspectivas interesantes para su interpretación como personaje jugador, esta sección ofrecerá sus estadísticas y ajuste de nivel.

CRIATURAS CON NIVELES DE CLASE

Si la criatura avanza por clase, pero no es adecuada para su uso como PJ, esta sección describirá sus clases predilectas, así como alguna otra información sobre su deidad y dominios, u otros datos relacionados con las clases.

CRIATURAS AVANZADAS

Si una criatura avanza por Dados de golpe, el apartado de Avance de su bloque de estadísticas resumirá las fases de dicha progresión. Esta sección de la descripción, cuando esté presente, hablará de las causas y consecuencias del aumento de tamaño y aptitudes de la criatura. Por ejemplo, si se trata de un monstruo subterráneo, ¿es posible que los especímenes más grandes de la especie se encuentren a profundidades mayores? ¿Su crecimiento es resultado de una buena alimentación, un entorno favorable, la edad o mera casualidad?

CRIATURAS EN EBERRON O CRIATURAS EN FAERÚN

Estas secciones (no disponibles para todos los monstruos) describen el hueco que ocupa la criatura en el escenario de campaña de EBERRON o de los REINOS OLVIDADOS.

ALACERADA

Una gigantesca forma alada oscurece el cielo. Su forma majestuosa parece no casar con su pelaje de color gris mate. La noble cabeza del ave se arquea hacia atrás y un agudo chillido hiende el aire. A medida que se acerca, podéis ver que los afilados bordes de sus plumas destellan bajo el sol.

ALACERADA

VD 14

Bestia mágica Enorme (extraplanaria) normalmente N
Inic +12; Sentidos visión en la penumbra; Avistar +15,
Escuchar +9

Aura escudo de plumas afiladas (5')

Idiomas común

CA 28, toque 16, desprevenido 20; Esquiva (-2 tamaño, +8 Des, +12 natural)

Probabilidad de fallo 20% (escudo de plumas afiladas)
pg 187 (15 DG); curación rápida 15; RD 15/adamantita

Inmune frío

Fort +16, Ref +17, Vol +10

Vel 50' (10 casillas); VI 120' (regular); Ataque en vuelo, Flotar

C/C mordisco +22 (2d6+9) y

2 alas +20 cada una (1d8+4/17-20) y

2 garras +20 cada una (1d8+4)

A distancia 3 plumas afiladas +21 cada una (1d8+9/17-20)

Espacio 15'; Alcance 15'

Atq base +15; Prs +32

Acciones especiales lluvia de plumas afiladas

Características Fue 28, Des 26, Con 25, Int 6, Sab 16, Car 18

AE lluvia de plumas afiladas

Dotes Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Esquiva, Flotar, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +15, Escuchar +9, Saltar +17

Avance 16-18 DG (Enorme); 19-28 DG (Gargantuesco)

Escudo de plumas afiladas (Ex): un alacera da genera una tormenta de plumas afiladas alrededor de su cuerpo. Al inicio de cada uno de sus turnos, cualquier criatura a 5' de él sufrirá 5d6 puntos de daño cortante. Además, este remolino de plumas aceradas concede al ave ocultación contra cualquier rival que no esté adyacente.

Plumas afiladas (Ex): las plumas lanzadas a distancia buscan a su objetivo, negando cualquier probabilidad de fallo aplicable. Debido al aguzado filo de estas plumas, los ataques de ala de la criatura y las plumas lanzadas a distancia tienen un rango de amenaza de crítico de 17 a 20.

Lluvia de plumas afiladas (Ex): como acción estándar, un alacera da puede lanzar un cono de 60' de plumas afiladas. Las criaturas en el área de efecto tendrán que superar un TS de Reflejos contra CD 24 o sufrir 15d6 puntos de daño cortante. El alacera da puede usar este ataque una vez cada 1d4 asaltos.

El daño causado por la lluvia de plumas afiladas del alacera da es de 1d6 por cada DG de la criatura. La CD del TS se basa en la Constitución.

Los alaceras son enormes criaturas voladoras, nativas del Campo de batalla infernal de Aqueronte. Como corresponde a los habitantes de dicho Plano, son combatientes feroces y letales, y su aparición en el plano Material es un mal presagio.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los alaceras luchan desde el aire siempre que pueden, atacando a sus objetivos desde lejos con su lluvia de plumas afiladas. Emplearán Ataque en vuelo para hacer llover muerte sobre un grupo aventurero, antes de alejarse fuera de su alcance. Si son atacadas

por otras criaturas voladoras, emplearán ataques de plumas afiladas a distancia o su devastador mordisco.

Si se enfrentan a lanzadores de conjuros poderosos o a enemigos que usen ataques a distancia muy efectivos, los alaceras no dudarán en acercarse al cuerpo a cuerpo e incluso posarse en el suelo. Allí realizarán ataques completos siempre que puedan y dejarán que su escudo de plumas afiladas despedace a sus adversarios.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Aunque los alaceras sólo tienen una inteligencia limitada, su conexión con Aqueronte los convierte en combatientes astutos. Los alaceras no forman grupos de más de cuatro criaturas, a menos que estén domesticadas.

Nido hostil (NE 16): una brecha planaria ha transportado a una pareja de alaceras y su huevo desde Aqueronte al plano Material. Las criaturas han establecido su nido cerca de un camino comercial que atraviesa un paso de montaña. La interrupción del comercio causada por las cacerías de estos seres amenaza con mandar al garete la economía de los dos reinos vecinos, a menos que los PJs puedan vencer a los alaceras o encontrar la forma de devolverlas a su plano nativo.

Ladrón de huevos (NE 17): una escuadrilla de tres alaceras ha llegado al plano Material en busca de un caminante del horizonte sin escrúpulos, que ha robado hace poco un preciado huevo de alacera. Enfurecidos por el hurto, los alaceras acosarán al grupo aventurero al confundir a uno de los PJs con el caminante del horizonte. Los personajes pueden intentar demostrar que no tienen nada que ver con el robo, si logran razonar con las aves. Si los personajes se ofrecen a ayudarlas en su búsqueda, quizá la compañía gane unos poderosos aliados.

ECOLOGÍA

Los alaceras son nativos de Aqueronte, donde los cubos metálicos de Ocanthus y Tintíbulus se encuentran en medio de los

CONOCIMIENTO SOBRE LAS ALACERADAS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los alaceras. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
24	Esta poderosa ave es un alacera, una criatura nativa del Campo de batalla infernal de Aqueronte.
29	Los alaceras pueden disparar sus plumas afiladas contra un objetivo individual, o lanzar una nube de plumas que causa un daño devastador. Aunque prefiere atacar desde el aire, combatirá con su pico, alas y garras si se ve obligado.
34	La nube de plumas afiladas que rodea a los alaceras evita que se aproximen sus enemigos, convirtiéndolos en trozos de carne sanguinolenta.

fuertes vientos del Plano. A veces se les llama "fénix de Aqueronte", en honor a su hogar y su regio porte. Los alaceradas vuelan por el Campo de batalla infernal de Aqueronte con total libertad, alimentándose de suplicantes y visitantes por igual.

En Aqueronte los alaceradas son depredadores y presas, así como bestias domesticadas para la guerra. Hextor cuenta con una gran cantidad de estas criaturas en una aguilera en lo alto de la fortaleza del Azote, donde los entrena como tropas auxiliares de sus fuerzas aéreas. Los campeones de Gruumsh, que cazan a estas aves como peligrosa forma de deporte, también codician sus aceradas plumas afiladas.

Los alaceradas se emparejan de por vida y, si uno de los cónyuges muere, el superviviente buscará al responsable y se tomará sangrienta venganza. Las parejas construyen nidos de hierro y acero retorcido en Tintíbulus. Vigilan sus huevos con gran celo y rara vez dejan el nido vacío, por miedo a que las frecuentes colisiones de los cubos causen algún estropicio en ellos. Aún así, a veces se puede ver algún huevo roto de alacerada flotando para siempre en el liviano vacío de Aqueronte.

Entorno: los alaceradas son mucho más comunes en una de las cuatro capas del Campo de batalla infernal de Aqueronte. Cuando logran acceder al plano Material, suelen hacerlo al servicio de algún lanzador de conjuros poderoso, por mandato de sus amos de los ejércitos de Hextor o en persecución de alguna criatura que haya intentado robar sus huevos.

Características físicas típicas: a pesar de su tono gris mate, un alacerada sigue siendo una visión magnífica. Con su cabeza con cresta y sus largas plumas afiladas, los alaceradas se recortan con majestuosidad en el cielo. Los bordes de sus plumas se estrechan hasta formar un filo aguzado y son tan fuertes como la adamantita. El plumaje de estas criaturas muda con rapidez y se regenera casi al instante. Las plumas de estas criaturas son muy apreciadas para fabricar munición.

Los alaceradas adultos suelen tener 20' de largo y 30' de envergadura. Pesar dos toneladas y media. Sus huevos son esferas de metal del tamaño de una carreta pequeña. Cuando se acerca el

momento de su eclosión, estos huevos empiezan a deslustrarse y exudan un polvillo grisáceo.

TESORO TÍPICO

Los alaceradas no se sienten tentados por los tesoros, pero sus plumas afiladas son de gran valor. Estas plumas quedarán destruidas tras haber sido empleadas en los ataques o el escudo del ave, pero los personajes que derrotan a un alacerada en combate en el plano Material podrán obtener unas 350 plumas (por valor de 50 po cada una; consulta 'Para los PJs').

Si se mata a una pareja de alaceradas en Aqueronte podrá recuperarse un huevo de su nido, así como 300 plumas afiladas de los intensos vientos y materia oscilante del Plano.

En cualquiera de los casos, los alaceradas tienen el equivalente al tesoro estándar de una criatura de su VD.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los alaceradas ofrecen dos posibilidades para los PJs.

Munición de plumas afiladas: las plumas afiladas pueden emplearse para fabricar flechas o virotes de gran calidad. Se requiere una prueba de Artesanía (armería) contra CD 30 para crear un grupo de 50. Esta munición se considera de adamantita y de gran calidad, además de poseer la aptitud afilada.

Monturas: incubar y criar a un alacerada requiere seis meses de dedicación y una prueba de Trato con animales contra CD 35. Montar sobre una de estas aves exige una silla de montar exótica por valor de 500 po, capaz de transportar a cuatro criaturas Medianas o menores, o dos criaturas Grandes, y protegerlas de su escudo de plumas afiladas. El alacerada podrá luchar con normalidad cuando lleve jinetes, todos los cuales (excepto el que controle al ave, quien tendrá que superar una prueba de Montar) podrán atacar también a lomos de la criatura.

Los huevos de alacerada valen 10.000 po en el mercado libre. Los adiestradores profesionales cobran 20.000 po por incubar y entrenar a un alacerada.

Capacidad de carga: para un alacerada, se considera carga ligera aquella de hasta 1.600 lb.; una carga intermedia oscilará entre las 1.601 y 3.200 lb.; y una carga pesada estará comprendida entre las 3.201 y las 4.800 lb.



Alacerada

ALANEGRA

Las desgarradas alas negruzcas de este gran pájaro esquelético terminan en masas de afilados huesos quebrados. Sus ojos rojos parecen rebosar maldad, y brillan con cierta inteligencia maléfica. Sus garras y recio pico curvo le sirven como armas naturales.

ALANEGRA

VD 8

Muerto viviente Grande siempre NM

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +21, Escuchar +17

Idiomas aurano, común

CA 20, toque 12, desprevenido 17; (-1 tamaño, +3 Des, +8 natural)

pg 78 (12 DG); **RD** 5/contundente

Inmune inmunidades de muerto viviente, frío

Resiste evasión

Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +10

Vel 30' (6 casillas); **VI** 80' (regular); Flotar

C/C 2 garras +13 cada una (1d6+8) y mordisco +8 (1d8+4)

Espacio 10'; **Alcance** 5'

Atq base +6; **Prs** +18

Opciones de ataque Lucha a ciegas

Acciones especiales graznido de desesperanza, picado atemorizador

Características Fue 26, Des 17, Con -, Int 10, Sab 14, Car 14

AE graznido de desesperanza, picado atemorizador

CE rasgos de muerto viviente

Dotes Flotar, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (garra)

Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +21, Buscar +7,

Escondarse +14, Escuchar +17

Avance 13-24 DG (Grande); 25-28 DG (Enorme)

Picado atemorizador (Sb): cuando un alanegra en vuelo carga contra un objetivo que esté por debajo de él, su enemigo tendrá que superar un TS de Voluntad contra CD 18 o quedar estremecido durante 1 asalto (o asustado, si ya estaba estremecido). Además, un alanegra puede realizar dos ataques de garra contra un objetivo que falle su TS. La CD del TS se basa en el Carisma. Este es un efecto enajenador y de miedo.

Graznido de desesperanza (Sb): cuando dos o más alanegras a 30' unos de otros gritan al unísono, sus chillidos se combinan para crear un graznido de desesperanza, que afectará a todas las criaturas en un radio de 100' de cualquiera de los alanegras. Las criaturas afectadas tendrán que superar un TS de Voluntad contra CD 18, o quedar acobardadas durante 1d4 asaltos y estremecidas durante los 4 asaltos siguientes al efecto de acobardamiento. Por cada dos alanegras adicionales que participen en la creación de este graznido, la CD aumentará 2 puntos. Los efectos de varios graznididos diferentes no se apilan. La CD del TS se basa en el Carisma. Este es un efecto enajenador y de miedo.

Habilidades: un alanegra posee un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar.

Los alanegras son los guardianes de ojo avizor de antiguas civilizaciones caídas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los alanegras pasan gran parte de su tiempo patrullando las colinas y montañas que rodean sus guaridas. Cuando avistan a su presa se lanzan de inmediato al ataque, empleando su picado atemorizador para iniciar el combate.

Emplean tácticas diferentes de acuerdo con la naturaleza de sus rivales. Los alanegras que se enfrentan a enemigos voladores luchan con tácticas de guerrilla, empleando su elevada velocidad para dividir a sus rivales antes de ir acabando con ellos de uno en uno. Contra adversarios terrestres, prefieren quedarse cerca del suelo para crear una nube de polvo con su dote Flotar (consulta la

página 205). Lanzar conjuros en medio de esta ventisca requiere una prueba de Concentración contra CD 16.

A menos que sufran una cantidad de daño considerable a manos de otros enemigos, los alanegras concentrarán sus esfuerzos en acabar con sus rivales estremecidos o asustados por sus picados atemorizadores. Una vez hayan terminado con ellos, se llevarán los cadáveres de vuelta a su guarida para buscar cualquier objeto brillante y bonito que lleven consigo. Los alanegras luchan a muerte.

Los miembros de una bandada de alanegras lucharán en equipo, intentando mantener a tantos enemigos como puedan dentro de sus nubes de polvo. Emplearán sus graznididos de desesperanza al inicio de la batalla, para después lanzarse en grupo a por el rival de aspecto más vulnerable. El grupo de alanegras no se molestará en volver a emitir sus chillidos hasta que todos sus adversarios parezcan haberse librado de los efectos del miedo.

Si se invade su guarida, los alanegras intentarán embestir a los enemigos con menos armadura o de tamaño Pequeño para echarlos y hacerlos despeñarse por la montaña. Después arrinconarán a los rivales mejor equipados y los destriparán con calma. Los alanegras perseguirán implacablemente a los enemigos que huyan.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los alanegras pueden ser encontradas de forma individual o en bandadas de hasta seis miembros. Estas criaturas patrullan el territorio cercano a los antiguos lugares que se les encomendó proteger, manteniendo una vigilia incansable. Se conocen a la perfección el territorio que rodea sus guaridas.

Un lanzador de conjuros muerto viviente de gran poder (normalmente un liche, o puede que un vampiro) puede doblegar la voluntad de un alanegra, obligándolo a actuar como su montura personal o espía. Inteligentes y malévolos, los alanegras también podrían decidir aliarse voluntariamente con algún otro muerto viviente. Dado que los muertos vivientes son inmunes al graznido de desesperanza, los alanegras pueden servirles incluso como montura en combate.

El dúo letal (NE 10): un mohrg (Mm, pág. 195) particularmente sanguinario y un alanegra moran en una remota caverna oculta en

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS ALANEGRA

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los alanegras. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
18	Este ser es un alanegra, un poderoso pájaro muerto viviente. Es un volador ágil y puede crear grandes nubes de polvo con sus alas.
23	Los alanegras son duros, pero su resistencia puede superarse mediante el uso de armas contundentes. Son inmunes al frío.
28	Los alanegras aterrorizan a sus presas realizando pavorosos ataques en picado. Los grupos de estos seres pueden crear un ensordecedor graznido conjunto que incapacite a sus rivales.

lo alto de una cadena montañosa. Juntos se han dedicado a aterrorizar una cercana comunidad de mineros gnomos. Atacan al amparo de la oscuridad. Cuando vuelan hacia el asentamiento gnomo divisan la hoguera de los PJs y deciden investigar, acercándose desde direcciones diferentes. Tan pronto como el mohrg haga acto de presencia, el alanegra empleará su picado atemorizador contra un rival cercano a la hoguera. En los turnos siguientes flotará sobre el fuego, sumiendo el campo de batalla en la oscuridad.

Venganza fría (NE 10): tres alanegras patrullan la zona colindante a la guarida de un liche. Cuando detecten algún intruso, dos se lanzarán al ataque mientras la tercera observa el combate. Si sus compañeras resultan destruidas, se retirará para advertir al liche. Los PJs astutos y con buena vista podrán encontrar la guarida del poderoso muerto viviente si siguen al alanegra. Si los personajes no la persiguen, el pajarraco y su amo aparecerán de improviso esa misma noche, dispuestos a vengarse.

ECOLOGÍA

Hace siglos, una poderosa tribu de orcos reclamó para sí una agreste cadena montañosa, enzarzándose en una guerra continua contra las águilas gigantes y los elfos que vivían en los bosques circundantes. Los orcos capturaban y torturaban a las águilas por puro deporte, hasta que sus místicos descubrieron el ritual necesario para crear unos sirvientes muertos vivientes de gran poder: los primeros alanegras.

Entorno: los alanegras vigilan tumbas ocultas en lo más alto de montañas traicioneras. Estos lugares suelen tener una sola entrada, que habitualmente consiste en un túnel que se adentra en las entrañas de la roca desde un estrecho saliente. Los alanegras nunca entran en la tumba propiamente dicha, contentándose con anidar en el susodicho saliente y la parte exterior de la cueva. Los cuerpos despedazados de exploradores incautos suelen decorar el interior de estos nidos.

Características físicas típicas: el ritual nigromántico empleado para crear a los alanegras requiere el cuerpo intacto de un águila gigante. El proceso tiñe el plumaje de la criatura de un intenso color negro, a la vez que la imbuje de una vitalidad antinatural. Sus plumas cuelgan fláccidamente de su correoso pellejo y en algunos puntos incluso se ven sus huesos desnudos. Un alanegra típico mide 10' de alto y tiene una envergadura alar de unos 20'. Su pico y garras son curvos y afilados hasta el sadismo.

Alineamiento: un alanegra está corrompido hasta el tuétano, mancillado sin remedio por la energía negativa. No siente ningún apego por la ley, pero sus acciones tampoco son impredecibles. Un alanegra siempre es neutral maligno.

SOCIEDAD

Un alanegra que no resulte destruido durante el saqueo de su guarida original perderá su objetivo principal en la vida, y se embarcará en una odisea de destrucción irracional. Si logra sobrevivir a esta furia descontrolada, el alanegra desplazado se asentará en un nuevo territorio desde la que pueda aterrorizar a placer la región adyacente. Varios alanegras exiliados a la vez podrían congregarse en un punto, formando una parodia de bandada de aves comunes. Los miembros de una bandada seguirán juntos, incluso cuando se los obligue a abandonar una guarida establecida.

TESORO TÍPICO

Los alanegras no ambicionan tesoros por su valor material, pero poseen el tesoro estándar para su VD porque se sienten atraídos por los objetos brillantes. Suelen colocar estos objetos en lugares visibles de sus nidos, para que reflejen la poca luz solar que pueda colarse desde el exterior. En una parodia retorcida de su antigua vida, pasan mucho tiempo acicalando sus plumas delante de los objetos con una buena superficie reflectante. Los demás objetos de valor pueden permanecer olvidados entre los restos de sus víctimas.

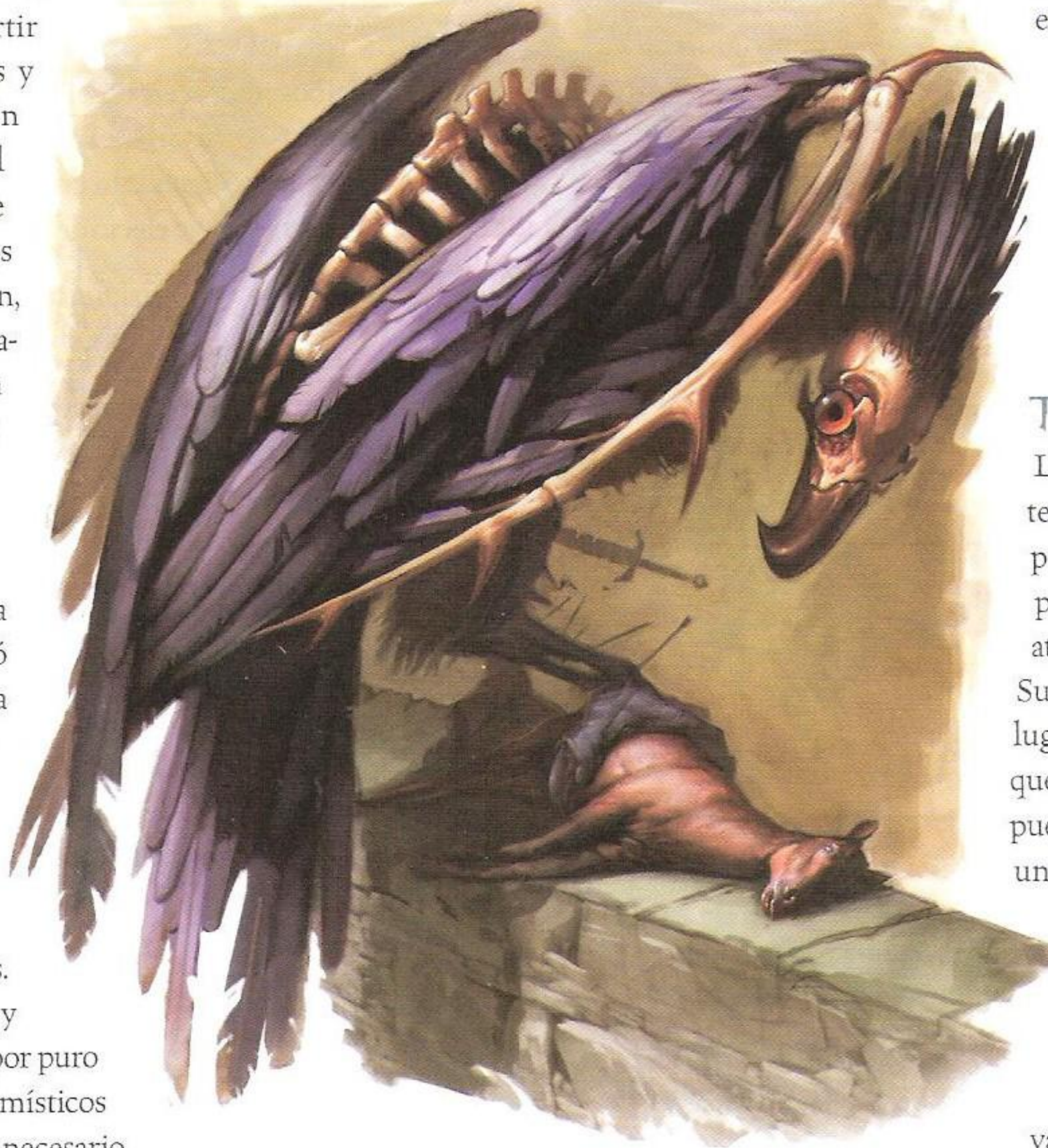
PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los alanegras ofrecen un par de atractivos para los personajes.

Creación: los alanegras son creados a partir de los cadáveres intactos de águilas gigantes. El cuerpo debe ser enterrado en el área de efecto de un conjuro de *desacralizar* durante al menos seis meses. Después, un lanzador de conjuros de nivel 18 o superior debe lanzar *crear muertos vivientes* sobre los restos.

Monturas: un alanegra debe someterse voluntariamente a su entrenamiento como montura. Entrenarla exige cuatro semanas de trabajo y una prueba de Trato con animales contra CD 25. Montar sobre una de estas criaturas requiere una silla de montar exótica. Un alanegra puede luchar cuando lleva a un jinete, pero éste debe superar una prueba de Montar para atacar a la vez que su montura.

Capacidad de carga: para un alanegra, una carga ligera es aquella de hasta 612 lb.; una carga intermedia, de entre 613 y 1.226 lb.; y una carga pesada, aquella comprendida entre las 1.227 y las 1.840 lb.



Alanegra

APARECIDO

Los aparecidos son espíritus que dejaron asuntos inconclusos en vida y han regresado en busca de resarcimiento. Víctimas de alguna injusticia, los aparecidos no tienen ningún reparo en hacer sufrir a los demás igual que ellos sufrieron. Un aparecido no puede ser derrotado por medios normales; alguien debe corregir el agravio que lo condujo a su siniestro estado.

APARECIDO DEL BOSQUE

Una forma reluciente emerge de la espesura, con el aspecto de un árbol muerto con venas de savia verdosa y morada cubriendo toda su superficie. Se abre paso como se tuviese que apartar grandes obstáculos en su camino, pero se desliza entre ellos como si no fuesen más que meras ilusiones.

APARECIDO DEL BOSQUE

VD 10

Muerto viviente Enorme (incorporal) normalmente NM

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar +18, Escuchar +18

Idiomas común, ent, silvano

CA 11, toque 11, desprevenido 11 (-2 Des, +3 desvío)

Probabilidad de fallo 50% (incorporal)

pg 78 (12 DG); **RD** 10/cortante; rejuvenecimiento

Inmune inmunidades de incorporal, inmunidades de muerto viviente

Resiste resistencia a la expulsión +2

Fort +4, **Ref** +4, **Vol** +13

Debilidades vulnerabilidad al fuego

Vel VI 30' (perfecta) (6 casillas)

C/C toque incorporal +5 (1d4 Car)

Espacio 15'; **Alcance** 15'

Atq base +6; **Prs** -

Acciones especiales Presencia sobrecogedora (CD 19), venganza arbórea

Características Fue -, Des 10, Con -, Int 12, Sab 16, Car 16

AE venganza arbórea

CE rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente

Dotes Presencia sobrecogedora*, Rastrear, Soltura con un arma (toque incorporal), Soltura con una aptitud (venganza arbórea), Voluntad de hierro

* Nueva dote: consulta la nota a pie de página

Habilidades Avistar +18, Escondarse +7, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +15, Supervivencia +18

Avance 13-30 DG (Enorme)

Venganza arbórea (Sb): un aparecido del bosque puede animar de forma temporal a los árboles y la maleza que lo rodean. Cuando active esta aptitud, cada árbol en un radio de 60' realizará un ataque cuerpo a cuerpo contra el rival más cercano. Estos árboles poseen un alcance de 20', cada ataque se realizará con un bonificador de +9 y causará 2d6+4 puntos de daño. Además, la maleza en un radio de 60' empezará a retorcerse y apresar a las criaturas presentes. Cualquiera que intente salir de una casilla que contenga maleza tendrá que superar un TS de Reflejos (CD 21) o quedar enmarañada durante 1

asalto. Los bonificadores de ataque, daño y CD del TS se basan en Carisma.

Rejuvenecimiento (Sb): un aparecido del bosque no será destruido si se lo reduce a 0 pg. En lugar de ello, renacerá en su arboleda 1d4 días después. Cada aparecido del bosque tiene una condición única para dar reposo a su espíritu.

Los aparecidos del bosque son espíritus de árboles tocados por las fatas, que buscan vengarse de los intrusos de su hogar. Cuando muere una dríada, puede maldecir a sus asesinos con su último aliento. Esta maldición alimentará el espíritu del roble al que estaba unida, haciendo que ronde por el bosque (o a veces incluso más lejos) hasta que sus asesinos hayan pagado con su sangre.

Estrategias y tácticas

Un aparecido del bosque se acerca en silencio a sus enemigos, permaneciendo oculto tras los demás árboles para evitar su detección. Muchas veces, incluso aunque sus presas lo detecten, lo más probable es que lo descarten como un simple efecto de la luz o una mala pasada de las sombras del bosque. Cuando esté a la distancia apropiada, empleará su venganza arbórea para apalea a los enemigos que estén cerca de otros árboles. Si uno de sus rivales lo detecta, el aparecido intentará intimidarlo con su Presencia sobrecogedora, sin dejar la cobertura de los otros árboles para forzar a sus enemigos a pasar cerca de ellos si quieren atacarlo a él directamente. Recurrirá a su ataque de toque sólo si se ve en serios apuros. Dado que sabe perfectamente que volverá a la vida en pocos días, el aparecido del bosque luchará a muerte.

Encuentros de ejemplo

Los aparecidos del bosque esperan a que sus víctimas se adentren en el bosque antes de liberar su venganza. Sólo en ocasiones muy raras aparecerá más de una de estas criaturas en la misma zona, y nunca se han visto grupos de más de cuatro.

Asesinos orcos (NE 10): un grupo de tramperos lleva desaparecido varios días y su rastro conduce a una zona siniestra y sobrecogedora de los bosques cercanos. Un aparecido del bosque anda suelto en su zona más espesa, donde los árboles son gruesos y el suelo está cubierto de maleza.

La dríada que vivía en ese bosque fue asesinada por una banda de incursores orcos, y su chamán emplea ahora sus huesos para leer el futuro. Los incursores están compuestos por seis bersérker orcos (MM4, pág. 123) y un druida orco de nivel 4. Este encuentro tiene NE 10, pero los PJs también podrían negociar para recuperar los huesos de la dríada o intentar robarlos.

Sólo se podrá dar descanso al aparecido del bosque si se recuperan los huesos de la fata y se devuelven a su bosquecillo. Aún así, tendrán que vérselas con un iracundo aparecido del bosque en el trayecto de vuelta a la arboleda...

NUEVA DOTE: PRESENCIA SOBRECOGEDORA

Eres muy hábil infundiendo miedo a tus rivales.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: podrás emplear una acción estándar para amedrentar a tu enemigo. La víctima tendrá que estar a 30' o menos, tener línea de

visión hasta ti y poseer puntuación de Inteligencia. Si falla un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu bonificador de Carisma), quedará estremecida durante 10 minutos. Esta dote no tendrá efecto en una criatura que ya esté estremecida.

Especial: un guerrero puede elegir Presencia sobrecogedora como una de sus dotes adicionales de guerrero.

Ecología

Los aparecidos del bosque se ven asaltados por oleadas de furia irracional, producto de la pérdida de sus compañeras dríadas. Así pues, aunque un aparecido del bosque coexiste con la flora natural de la zona, suele espantar o matar por accidente a la fauna local. Un aparecido del bosque recién creado causará una migración progresiva de todos los animales en dirección opuesta a su arboleda, lo cual será una clara señal de que algo va mal. El área recorrida por una de estas criaturas puede llegar incluso a cambiar físicamente. A medida que el aura antinatural del aparecido se filtre al terreno circundante, el follaje adoptará un color verde oscuro, casi negro, y los árboles se retorcerán en posturas siniestras.

Un aparecido del bosque sólo podrá ser destruido si se cumple una condición concreta, que podría ir desde devolver el cuerpo de la dríada a su arboleda hasta derrotar a algún poder malvado que actúe en el bosque, pasando por la destrucción del árbol del que haya nacido el aparecido.

Entorno: los aparecidos del bosque se encuentran exclusivamente en bosques. Cada uno recorrerá la floresta como si estuviese de patrulla, pero volverá a la arboleda de la dríada al menos una vez

CONOCIMIENTO SOBRE LOS APARECIDOS DEL BOSQUE

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los aparecidos del bosque. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
20	Este ser es un aparecido del bosque, el espíritu de un árbol tocado por las fatas. Cuando una dríada muere de forma violenta y emplea su último aliento para maldecir a su asesino, nace una de estas criaturas. Es incorpórea, pero a pesar de ello puede ser dañada con más facilidad por las armas cortantes.
25	Un aparecido del bosque puede dar vida a los árboles que lo rodean, para que ataquen a sus víctimas.
30	Un aparecido del bosque sólo puede ser destruido por completo si se cumple una condición muy concreta. Si no, regresará a la existencia en pocos días.



Aparecido del bosque

al día. Algunos se muestran activos por la noche y otros por el día. Los aparecidos caóticos varían estas pautas, pero los neutrales son muy predecibles.

Características físicas típicas: un aparecido del bosque tiende a tener el aspecto de un árbol deforme y translúcido, con un tronco de casi 5' de grosor y una copa con ramas de más de 20'. Su tronco está repleto de venas de savia violácea.

Alineamiento: los aparecidos del bosque sólo se preocupan por la destrucción de los vivos, y es muy complicado razonar con la mayoría de ellos. Estas criaturas suelen ser neutrales malignas o caóticas malignas, aunque algunas son neutrales (sobre todo si las dríadas a las que estaban vinculadas se mostraban comprensivas con los humanos u otros intrusos civilizados). Los aparecidos del bosque no malignos tratarán de asustar y expulsar de su territorio a los entrometidos, en lugar de matarlos a las primeras de cambio.

Tesoro típico

Aunque a los aparecidos del bosque no les interesan las riquezas, la zona que habitan suele estar jalonada con los objetos de aquellos que no pudieron escapar a su ira. Estos tesoros suelen adoptar la forma de armas, armaduras u otro equipo asociado con los aspirantes a héroes. Estas riquezas dispersas también pueden servir como advertencia para cualquiera que se adentre en los dominios de un aparecido del bosque. El tesoro total reunido será el equivalente al estándar de una criatura del VD del aparecido.

APARECIDO DEL PUENTE

Un viejo se apoya contra la barandilla del puente que hay ante vosotros, tallando un trozo de madera para darle forma de pez. Levanta la vista de su trabajo y os sonríe mientras guarda la pieza de madera y su cuchillo. Entonces os habla en un tono afable.

APARECIDO DEL PUENTE

VD 7

Muerto viviente Mediano (incorporal) normalmente NM
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +8, Escuchar +13
Aura antinatural (30')
Idiomas común

CA 17, toque 17, desprevenido 14 (+3 Des, +4 desvío)
Probabilidad de fallo 50% (incorporal)
pg 90 (12 DG); rejuvenecimiento
Inmune inmunidades de incorporal, inmunidades de muerto viviente
Fort +4, **Ref** +9, **Vol** +9

Vel 30' (6 casillas); **VI** 30' (perfecta)
C/C 2 toques incorporales +10 cada uno (3d6 más empujón)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +6; **Prs** -

Aptitudes sortílegas (NL 12):3/día: *sugestión de masas* (CD 20)1/día: *espejismo arcano* (CD 19)**Características** Fue -, Des 16, Con -, Int 10, Sab 13, Car 19**AE** aptitudes sortílegas, aura antinatural, empujón**CE** aspecto vivo, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente, unido al puente**Dotes** Alerta, Dureza mejorada, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (toque incorporal)**Habilidades** Averiguar intenciones +11, Avistar +8, Diplomacia +13, Disfrazarse +4 (+6 actuando), Engañar +14, Escondarse +13, Escuchar +13, Intimidar +16**Avance** 13-18 DG (Mediano); 19-24 DG (Grande)**Aura antinatural (Sb):** los animales, tanto salvajes como domesticados, pueden sentir la presencia antinatural de un aparecido del puente a una distancia de 30'. No se acercarán voluntariamente a menos de esa distancia y entrarán en pánico si se los obliga; seguirán despavoridos mientras permanezcan dentro del radio del aura.**Rejuvenecimiento (Sb):** un aparecido del puente no puede ser destruido permanentemente mediante el combate. El espíritu "destruido" se regenerará y volverá al puente en 1d4 días. Alejar a un aparecido más de 1.000' de su puente puede destruirlo, igual que destrozar su puente. Un aparecido del puente podrá alcanzar su reposo eterno si se obtiene un trozo de sus restos físicos, o una posesión que le fuese muy querida en vida, y se deposita en el lugar a donde se encaminase justo antes de su fallecimiento.**Empujón (Sb):** una criatura dañada por el toque incorporal de un aparecido del puente deberá superar un TS de Voluntad contra CD 20, o verse empujada telecinéticamente 10' en dirección contraria. Si el aparecido del puente realiza un ataque completo, podrá atacar a la misma criatura con ambos toques incorporales, resolviendo el empujón tras haber comprobado los dos han causado daño. Si es así, la criatura tendrá que superar un TS de Voluntad contra CD 22 o verse empujada 20'. El movimiento resultante de este empujón no provocará ataques de oportunidad.**Unido al puente (Ex):** cada aparecido del puente está ligado místicamente a un puente concreto y no puede alejarse más de 1.000' de él. Si se lo obliga de alguna forma a hacerlo, resultará destruido al instante.**Aspecto vivo (Ex):** un aparecido del puente parecerá corporal y vivo hasta que vuele o ataque, cuando se volverá parcialmente transparente y adoptará el aspecto del cadáver descompuesto de quien fue en vida.

Un aparecido del puente es un muerto viviente fantasmal, que acecha cerca del puente en el que fue creado tras su fallecimiento. Amargados y vengativos, los aparecidos del puente pueden adoptar muchas formas, pero todos ellos comparten una misma intención malsana: atraer a otros para que corran su misma suerte.

Estrategias y tácticas

Los aparecidos del puente atraen a sus víctimas hasta una posición vulnerable de varias formas. El aparecido puede emplear un *espejismo arcano* para hacer que su puente parezca más o menos sólido de lo que es en realidad. El aparecido empleará *sugestión en masa* sólo si se ve obligado, ya que prefiere que sus víctimas sean forzosas. Podrá emplear el conjuro para hacer que todo un grupo se ponga en peligro, o para evitar que los compañeros de una víctima acudan en su auxilio. En combate el aparecido del

puente empleará sus toques incorporales, con la esperanza de arrojar a sus adversarios por el borde del puente si ello conlleva una caída potencialmente letal. Hará lo mismo para mantener a un enemigo continuamente bajo el agua, si su puente cruza un río o torrente profundo.

Encuentros de ejemplo

Un aparecido del puente desea causar la muerte de los viajeros de la misma forma en que él encontró la suya, o al menos evitar que la gente llegue a su destino al otro lado del puente. Los aparecidos del puente tienen el mismo aspecto que tuviesen en vida, por lo que sus tácticas y los medios por los que atraen a sus víctimas varían enormemente.

Debido a que cada aparecido del puente está ligado a una estructura concreta y cada uno tiene una razón diferente para estar allí, es extremadamente inusual encontrar a dos de estas criaturas en el mismo lugar. No obstante, si dos o más personas con un fuerte vínculo emocional entre ellas viajaban al mismo lugar y murieron cerca de un puente en circunstancias similares, es posible que haya más de un aparecido al acecho en el mismo puente.

La novia (NE 7): Lanara, una doncella elfa con un hermoso vestido, canta una triste oda mientras pasea por la orilla del río. Cuando alguien la salude se mostrará perpleja, incluso algo asustada, y saldrá corriendo para ocultarse bajo un puente cercano. De pronto, un grito de terror emergerá de las sombras que hay bajo la estructura, para ser ahogado casi enseguida por un gorgoteo de asfixia. Los elfos o mujeres de cualquier raza que acudan a investigar se encontrarán con Lanara al acecho, lista para arrastrarlos a una muerte bajo el agua.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS APARECIDOS DEL PUENTE

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los aparecidos del puente. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Si el aparecido del puente aún no ha revelado su verdadera naturaleza, las CD aumentarán 10 puntos.

Saber (religión)

CD	Resultado
17	Este ser es un aparecido del puente, el espíritu incorporal de alguien que murió en este puente.
22	En combate, los aparecidos del puente pueden empujar a sus rivales al agua. Su toque incorporal también daña la carne viva.
27	Maestros del engaño mediante trucos mágicos, los aparecidos del puente pueden cambiar el aspecto de su puente o el terreno circundante. También pueden hacer que sus palabras suenen atractivas para cualquiera que las escuche.
32	Un aparecido del puente puede ser destruido si se lo aleja 1.000' de su puente, si se destruye dicha estructura o si se lleva un trozo de sus restos físicos al lugar al que viajaba cuando murió. Si no, regresará en pocos días.

Lanara fue asesinada en el día de su boda por varios sicarios enviados por su prometido, que así quedó libre para casarse con otra. Podrá ser destruida permanentemente si alguien recupera su anillo de bodas del lodo que hay en el fondo del río y se lo entrega a su antiguo novio, o si éste es llevado a presencia de la vengativa aparecida.

El luchador (NE 7): Thaven Martilloígneo, un paladín enano de Kord, desafiará a cualquier combatiente que desee cruzar un puente que salva un abismo de montaña. Esperará a sus rivales en medio del puente y lanzará un reto amistoso a uno de los integrantes del grupo: un combate de lucha libre. Si gana, no podrán cruzar. Si pierde, ofrece como recompensa su armadura completa y su arma, además del permiso para pasar. No parece ir armado, pero según sus palabras, ha dejado su hacha al otro lado del puente. Cualquiera que acepte el reto o intente pasar por las bravas sufrirá su ira, en forma de empujón con la intención de arrojarlo por encima de la baranda. Si tiene éxito, Thaven volverá a situarse en medio del puente a la espera de otra víctima.

Para liberar a Thaven y poner fin a su juego mortal los PJs tendrán que encontrar sus huesos, en el fondo de la cañada rocosa que hay bajo el puente, y llevarlos al templo de Kord que hay en las montañas. Si no, siempre pueden encontrar su hacha mágica, robada por el bellaco que lo arrojó al abismo durante lo que se suponía que iba a ser un combate amistoso, y devolverla al extremo del puente en el que Thaven la dejó apoyada durante la lucha.

El pescador y la serpiente (NE 8): Cedrik, un muchacho humano equipado con una caña de pescar y una cesta, solía pasar su tiempo pescando junto al río. Su pasatiempo favorito era caminar por encima de la barandilla del puente, en lugar de hacerlo por los tablones como todo el mundo. Un día dio un resbalón tonto y una serpiente constrictora gigante (Mm, pág. 282) que vivía bajo el puente dio buena cuenta de él. Cuando los viajeros se acerquen a este puente, Cedrik empleará su *espejismo arcano* para hacer que los tablones parezcan podridos e inestables, mientras que su barandilla presenta un aspecto sólido y robusto. El chico animará a los caminantes a cruzar haciendo equilibrios sobre la baranda, e incluso se ofrecerá a enseñarles cómo si se atreven a seguirlo. Cuando alguna víctima esté a medio camino, Cedrik la empujará al río para que la serpiente se entretenga con ella.

Cedrik puede ser destruido perpetuamente si alguien recupera uno de sus anzuelos del estómago de la serpiente y lo lleva de vuelta a su antiguo hogar.

Ecología

Los aparecidos del puente tienen poco impacto en la ecología circundante, pero desarrollan la suya propia mediante su elección de víctimas y la frecuencia de sus ataques. Muchos aparecidos del puente se limitan a caer sobre cualquiera que cruce sus dominios, mientras que otros prefieren algunos tipos concretos de criatura. Algunos de ellos acechan continuamente cerca del puente, mientras que otros se ocultan en el interior de la estructura y sólo aparecen durante ciertos momentos del día o la noche. Cada aparecido desarrolla sus propios hábitos, por lo que descubrir sus pautas requerirá una larga observación.

Entorno: un aparecido del puente puede existir en las cercanías de cualquier puente. A menos que haya algún objetivo tentador en los alrededores, nunca se alejará de la estructura.

Características físicas típicas: los aparecidos del puente retienen la altura y aspecto que tuviesen en vida. Al ser incorpóreos, carecen de peso.

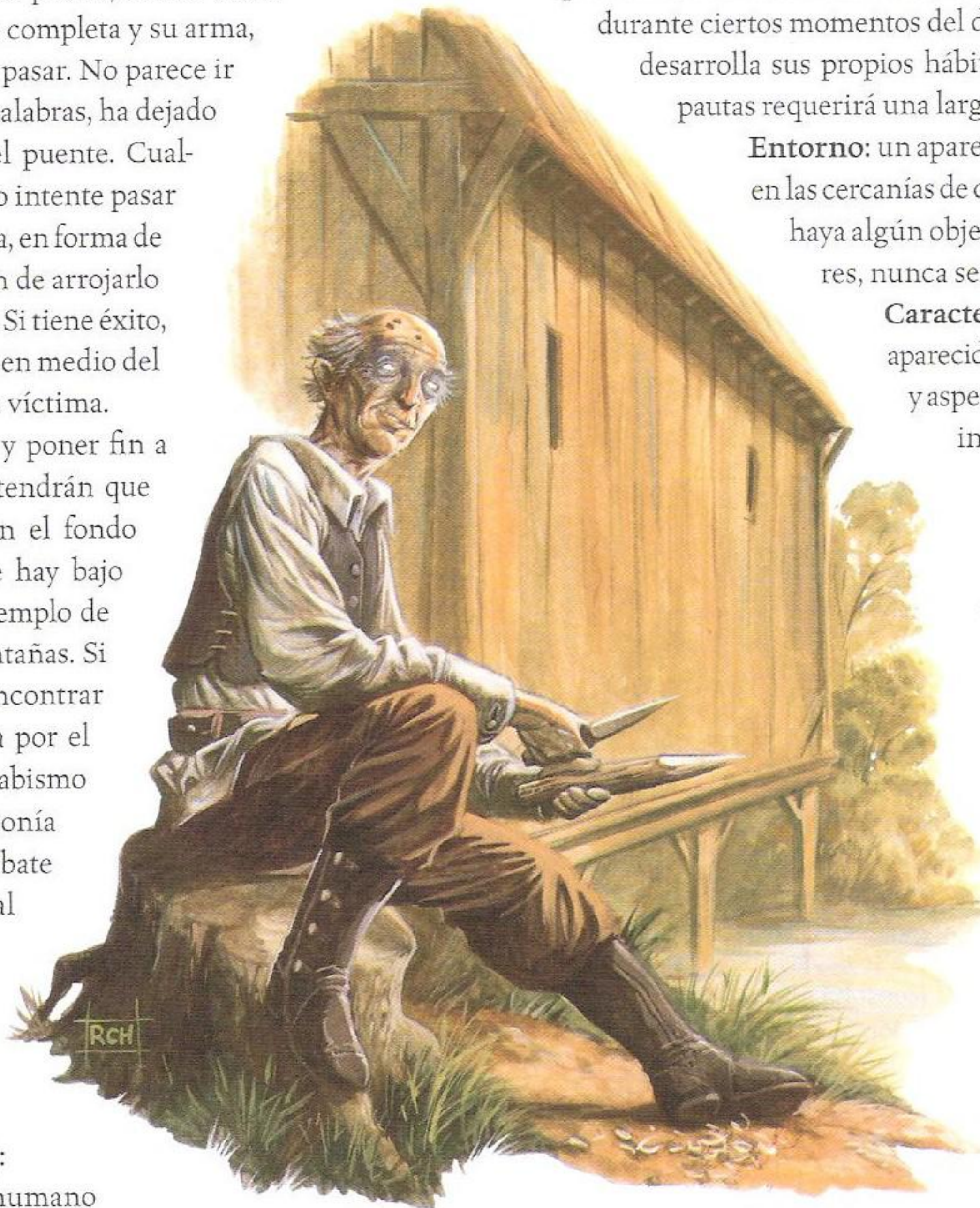
Alineamiento: los aparecidos del puente suelen ser neutrales malignos, pero algunos pueden ser caóticos o legales si en vida poseían fuertes tendencias hacia uno de esos extremos. Nunca se ha conocido un aparecido del puente bueno, pero sí existen aquellos de alineamiento neutral.

Los aparecidos del puente neutrales tratarán de alejar a los viajeros de sus puentes, asustándolos o advirtiéndolos del peligro que corren. A quienes muestren una atención sincera, el aparecido les contará su historia y la forma en

la que pueden dar reposo eterno a su espíritu. Aún así, incluso los aparecidos neutrales se verán impelidos a intentar matar a todo aquel que cruce su puente.

Tesoro típico

Los aparecidos del puente no pueden manipular tesoros, ni suelen demostrar ningún deseo por acumularlos. No obstante, los objetos de sus víctimas pasadas suelen quedar acumulados bajo su puente, a la espera de cualquiera lo bastante osado como para enfrentarse al habitante muerto viviente que los protege. Estas riquezas serán el equivalente al tesoro estándar de una criatura del VD del aparecido del puente.



Aparecido del puente

APARECIDO BURLÓN

La imagen espectral de un humano pequeño y regordete, vestido con un traje de bufón muy ajado, aparece ante vosotros. Sin previo aviso, estalla en sonoras carcajadas y os señala con el dedo. Su risa se hace tan violenta que se dobla hasta caer al suelo, sin dejar de señalaros en todo momento.

APARECIDO BURLÓN

VD 4

Muerto viviente Mediano (incorporal) normalmente CN
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +4,
Escuchar +5
Idiomas común

CA 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 Des, +2 desvío)

Probabilidad de fallo 50% (incorporal)

pg 39 (6 DG); bis

Inmune inmunidades de incorporal, inmunidades de muerto viviente

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +5

Vel VI 40' (perfecta) (8 casillas)

C/C toque incorporal +5 (1 Car)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +3; **Prs** -

Aptitudes sortilegas (NL 6):

A voluntad: *atontar* (CD 12), *convocar instrumento*, *sonido fantasma*

3/día: *grasa* (CD 13), *invisibilidad*, *terribles carcajadas de Tasha* (CD 13)

1/día: *labia*, *miedo* (CD 16)

Características Fue -, Des 14, Con -, Int 13, Sab 11, Car 15

AE crítico mordaz, desliz lingüístico

CE fuente de saber, rasgos de incorporal, rasgos de muerto viviente

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Interpretar [comedia])

Habilidades Avistar +4, Diplomacia +13, Disfrazarse +2 (+4 actuando), Engañar +11, Escuchar +5, Interpretar (comedia) +14, Intimidar +13, Saber (todas) +10

Avance 7-12 DG (Mediano)

Bis (Ex): al estar alimentado por su amargura e ira, es muy difícil enviar a un aparecido burlón a su descanso eterno. Un aparecido que sea destruido por cualquier medio regresará a la existencia en 24 horas. Estas criaturas sólo pueden ser eliminadas si son derrotadas en un duelo de ingenio o se da descanso a sus almas concediéndoles su último deseo (consulta más adelante).

Desliz lingüístico (Sb): un aparecido burlón puede obligar a un rival a decir justo lo contrario de lo que pretende: una oferta de paz se convertirá en una declaración de guerra y una bienvenida amistosa se tornará en un insulto amenazador. Hasta tres veces al día, como acción inmediata, el aparecido burlón podrá intentar dar la vuelta a las palabras de una criatura. Si la víctima supera un TS de Voluntad contra CD 15, esta aptitud no tendrá ningún efecto. Cualquiera que escuche a una criatura afectada por este poder tendrá derecho a una prueba de Averiguar intenciones (CD 15), para darse cuenta de que está siendo obligada a pronunciar esas palabras. La CD del TS se basa en el Carisma. Esta es una aptitud enajenadora.

Crítico mordaz (Sb): cuando un rival falle un ataque en un radio de 30' del aparecido burlón, éste podrá, como acción inmediata, dedicarle un breve comentario hiriente sobre su competencia en combate (o, más bien, su carencia de ella). El objetivo tendrá que superar un TS de Voluntad contra CD 15 o sufrir un penalizador -2 a sus tiradas de ataque, pruebas de característica y pruebas de habilidad durante 1 asalto. La CD del TS se basa en el Carisma.

Fuente de saber (Ex): se considera que el aparecido burlón tiene entrenadas todas las habilidades de Saber y que posee el número máximo de rangos en todas ellas.

Un aparecido burlón es el avieso y celoso espíritu de un bardo, bufón u otro artista fallecido. Amargado, furioso y resentido contra todas las criaturas vivas, un aparecido burlón empleará su agudo ingenio, humor cruel e interpretaciones sarcásticas para crear malentendidos y sembrar el caos por donde pase.

Los aparecidos burlones presentan una amenaza física mínima, aunque son temidos por casi todos aquellos lo bastante desafortunados como para cruzarse con uno. Debido a su cáustico sentido del humor y actitud implacable, demostrarán ser un enemigo más encarnizado que los monstruos con armadura.

Estrategias y tácticas

Los aparecidos burlones existen para extender la miseria, furia y confusión. En vida emplearon sus talentos para llevar alegría y maravillas a los demás. Tras su muerte, su deseo ha quedado corrompido y convertido en una obsesión por hacer miserables a todos quienes los rodean. Los aparecidos burlones emplean todo un repertorio de trucos para humillar a los tontos, incautos o codiciosos.

El aparecido burlón típico suele escoger a una figura destacada para martirizarla sin cesar. El aparecido se presentará, insultará a su objetivo y hará uso de su habilidad de Interpretar (comedia) para seguir ahondando en la herida. Seguirá sin cesar a su víctima elegida, realizando sobre la marcha hirientes comentarios acerca de cualquier ineptitud que demuestre.

Al no ser un espíritu homicida por naturaleza, el aparecido burlón evitará acabar con la vida de sus objetivos. Después de todo, un cadáver no puede fruncir el ceño ante un comentario venenoso u ofrecer horas de entretenimiento con sus intentos por sacar adelante una negociación mientras dice lo contrario de lo que piensa. Un aparecido burlón podría incluso salvar la vida de alguno de sus objetivos, si es especialmente divertido.

Estas criaturas son desafíos a la hora de interpretarlas. Pueden ser muy molestas, pero carecen de aptitudes o ataques que puedan

CONOCIMIENTO SOBRE LOS APARECIDOS BURLONES

Los personajes que posean rangos en Saber (religión), o el rasgo de clase de conocimiento de bardo, podrán aprender más sobre los aparecidos burlones. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un bardo obtendrá un bonificador +4 a esta prueba.

Saber (religión) o conocimiento de bardo

CD	Resultado
14	Este ser es un aparecido burlón, el espíritu amargado de un trovador, bufón o bardo. Este resultado revelará todos sus rasgos de incorporal y muerto viviente.
19	Cuando un aparecido burlón decide seguir a una víctima, podrá hacer que diga lo contrario de lo que desea.
24	Los aparecidos burlones son mentirosos consumados. Nunca creas lo que te diga uno de ellos, a menos que lo hayas derrotado en un duelo de intelectos.
29	Un aparecido burlón sólo puede ser derrotado si pierde un duelo de intelectos o se cumple su último deseo. Si no, volverá al cabo de un día.

resultar directamente letales. Su naturaleza inmortal y acceso a las habilidades de Saber los convierten en útiles fuentes de información, aunque ésta sea un tanto voluble.

Cada aparecido burlón es un individuo único, con su propia personalidad distintiva y un tanto perturbada. Quizá alguno desarrolle cierta simpatía por uno de los PJs, cubra de escarnio a otro y le gaste bromas pesadas a un tercero. En manos de un DM hábil, un aparecido burlón se convertirá en un dolor de cabeza constante para los personajes. Con una buena interpretación y un ingenio rápido, los PJs podrían convertir a uno de estos seres en un informante valioso o incluso en un aliado.

El aparecido sólo podrá encontrar su descanso final si alguien resuelve el embrollo que lo convirtiese en muerto viviente. Un bardo errante, asesinado por un cruel tirano, podría hallar la paz eterna si la compañía aventurera derroca a los descendientes del dictador.

Encuentro de ejemplo

Los aparecidos burlones nunca actúan en grupo. La única vez que se los puede ver en compañía de otras criaturas es cuando se están riendo de ellas.

El bastón en la alcantarilla (NE 4): Bertrose Narizotas era un bufón que murió por una broma demasiado pesada a costa de un archimago de visita. Emplea sus aptitudes para hacer que los lanzadores de conjuros con los que se cruza queden como unos ineptos, sobre todo delante de sus superiores o aliados. Si es posible, empleará su *labia* para convencer a estos lanzadores de conjuros de que es un espíritu benigno que conoce

el paradero de un poderoso bastón mágico. Supuestamente, este bastón estará oculto en el fondo de un vertedero o en el pozo de negro de algún asentamiento. Más de un mago codicioso ha terminado hasta las rodillas de mierda antes de que Bertrose le revelase su engaño.

Ecología

Los aparecidos burlones no aportan nada al ecosistema local, salvo humor desabrido, bromas pesadas y espectáculos humillantes.

Entorno: los aparecidos burlones pueden prosperar en casi cualquier entorno, pero prefieren las zonas civilizadas. Quienes en vida habitaban en una ciudad suelen tener más facilidad para encontrar víctimas adecuadas. Rara vez se los encuentra en zonas salvajes.

Características físicas típicas: los aparecidos tienen aspecto humanoide, vestidos con ropajes ostentosos o ridículos para llamar la atención. Aunque el aparecido descrito en la ficha es Mediano, los gnomos u otras criaturas Pequeñas también pueden convertirse en aparecidos burlones.

Alineamiento: la mayoría de aparecidos burlones, más traviesos que maliciosos, no pueden considerarse malignos. Aún así siempre hay excepciones, e incluso existen aparecidos de alineamiento bueno. Siempre serán, eso sí, caóticos.

Tesoro típico

Un aparecido burlón exigirá que aquel al que derrote en un duelo de ingenios entierre la recompensa pactada en un lugar remoto. Estos espíritus no tienen ningún uso para estas riquezas materiales, pero dado que a los mortales les encantan el oro y los objetos mágicos, harán todo lo que esté en sus manos por quitárselas de las manos.



Aparecido burlón

DUELOS DE INGENIO

La única forma de derrotar a un aparecido burlón es con un duelo de intelectos. Lo normal es que una víctima de estas criaturas se libere de ellas sin querer, cuando se aburren de ella y se van en busca de nuevos objetivos. Los aventureros que expulsan o destruyan a uno de estos espíritus se ganarán el dudoso honor de presenciar un bis de la criatura en poco tiempo.

Un duelo de ingenio con un aparecido burlón tendrá acertijos, bromas y demás muestras de agudeza. En términos de juego, el aparecido y su rival se turnarán a la hora de escoger pruebas de Saber e Interpretar, para después realizar pruebas enfrentadas en ellas. El primero que gane tres pruebas será el vencedor del desafío.

El aparecido burlón exigirá un objeto mágico por valor de al menos 500 po si vence en este duelo. Si es el personaje quien gana, el aparecido conducirá al grupo hasta un tesoro oculto de un valor adecuado a su VD y aceptará dejarlos en paz.

Cuando resuelvas un duelo de ingenios, podrás reemplazar las pruebas de habilidad por acertijos y adivinanzas reales, lo cual creará una experiencia rolera interesante. Sea cual sea tu forma de resolver el enfrentamiento, los PJs deberían obtener los PX por derrotar al aparecido burlón tanto si lo expulsan como si se lo encasquetan a otro desdichado o logran eliminar sus incordios de alguna otra forma.

APARICIÓN

Las apariciones son criaturas que pueden volverse incorporeales.

KUGAN, APARICIÓN NINJA NECRARIO

Precedida por el hedor de la muerte, una figura humanoide cubierta por una amplia túnica y adornada con una capa violeta sale de las sombras. Su rostro está cubierto por una tela negra, excepto sus ojos y boca; unos ojos que arden con una tenue luz roja en sus hundidas cuencas, y una boca cruel llena de colmillos desproporcionados. Las manos enfundadas en guantes negros del ser terminan en afiladas garras.

KUGAN

VD 7

Varón necrario aparición Nja* 4

*Clase descrita en *El aventurero completo*

Muerto viviente Mediano CM

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +11, Escuchar +11

Aura hedor (10')

Idiomas común, dracónico

CA 28, toque 24, desprevenido 23; defensa espectral (+5 Des, +5 Sab, +4 desvío, +4 natural)

pg 45 (8 DG)

Inmune inmunidades de muerto viviente; consulta excursión incorporal

Resiste evasión, resistencia a la expulsión +2

Fort +3, **Ref** +11, **Vol** +11 (+13 con poder *ki*)

Debilidades vulnerabilidad al toque fantasmal

Vel 40' (8 casillas); gran salto

C/C mordisco +11 (1d8+6 más fiebre del necrófago más parálisis) y 2 garras +9 cada una (1d6+3 más parálisis)

Atq base +5; **Prs** +10

Opciones de ataque Reflejos de combate, impacto espectral, impacto repentino +2d6

Acciones especiales excursión incorporal, paso fantasmal (invisible), poder *ki* 4/día

Equipo de combate *poción de infligir heridas moderadas*

Características Fue 20, Des 20, Con -, Int 12, Sab 20, Car 18

CE encontrar trampas, rasgos de muerto viviente; consulta excursión incorporal

Dotes Ataque múltiple, Dureza, Reflejos de combate

Habilidades Avistar +11, Diplomacia +6, Engañar +9, Equilibrio +13, Escondarse +16, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +16, Piruetas +14, Saltar +21, Tregar +10

Posesiones equipo de combate más *amuleto de puños poderosos* +1, *capa de resistencia* +1

Hedor (Ex): las criaturas vivas en un radio de 10' de Kugan tendrán que superar un TS de Fortaleza contra CD 16, o quedar indispuestas durante 1d6+4 minutos. Una criatura que supere esta salvación no podrá ser afectada de nuevo por el hedor de Kugan durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* eliminará la indisposición de una criatura afectada. Las criaturas que sean inmunes al veneno, o que disfruten de algún bonificador a sus TS contra veneno, recibirán dichos beneficios contra esta aptitud.

Defensa espectral (Sb): consulta la descripción de la plantilla.

Poder *ki* (Sb): bonificador +2 a los TS de Voluntad siempre que quede al menos un uso diario sin gastar (*El aventurero completo*).

Vulnerabilidad al toque fantasmal (Ex): 50% de daño adicional de cualquier ataque o efecto con la propiedad de toque fantasmal.

Gran salto (Sb): realiza sus pruebas de Saltar como si estuviese corriendo con la dote Correr (*El aventurero completo*).

Fiebre del necrófago (Sb): enfermedad; mordisco, Fort CD 16 niega, incubación 1 día, daño 1d3 Con y 1d3 Des. La CD del TS se basa en el Carisma.

Parálisis (Ex): aquellos alcanzados por el mordisco o garras de Kugan tendrán que superar un TS de Fortaleza (CD 16) o quedar paralizados durante 1d4+1 asaltos.

Impacto espectral (Sb): consulta la descripción de la plantilla.

Impacto súbito (Ex): como el ataque furtivo (*Mdj*, pág. 57), pero no al flanquear (*El aventurero completo*).

Paso fantasmal (Sb): acción rápida, un uso diario de poder *ki* (*El aventurero completo*).

Excursión incorporal (Sb): consulta la descripción de la plantilla.

Kugan, un asesino de élite que sirve a un siniestro nigromante del círculo interior de una secta de ninjas, cuenta con un arsenal de aptitudes sobrenaturales a su servicio. Mediante la ejecución de un ritual impío, el maestro de Kugan le concedió la plantilla de aparición como recompensa por sus largos años de fructífero servicio. Kugan poseía las siguientes puntuaciones de característica antes de las modificaciones raciales y el aumento de característica por DG: Fue 13, Des 14, Con 8, Int 10, Sab 15, Car 12.

Estrategias y tácticas

Kugan empezará el combate desde una distancia que pueda cubrir con un gran salto. Caerá entre sus enemigos para exponerlos a su hedor, y después luchará en forma incorporal empleando sus pasos fantasmales para preparar golpes súbitos letales. La incorporeidad y sus Piruetas le conceden toda la movilidad que pueda necesitar para escoger con cuidado sus objetivos. Primero matará a los clérigos.

Encuentro de ejemplo

Kugan trabaja solo.

Asesino fantasma (NE 7): alguno de los enemigos de los PJs ha contratado al culto de Kugan para eliminar a uno o más de los personajes. Kugan acechará al grupo y atacará cuando más vulnerable sea.

CREACIÓN DE UNA APARICIÓN

"Aparición" es una plantilla adquirida que puede ser aplicada a cualquier criatura corporal (que a partir de ahora se llamará "criatura base"). Una aparición empleará todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base, excepto por lo que se indica a continuación.

La criatura base obtendrá las aptitudes de esta plantilla dependiendo de su VD. Si el VD de la criatura aumenta por cualquier razón, obtendrá nuevas aptitudes de forma acorde.

Valor de desafío: si la criatura base es de VD 4 o menor, su nuevo VD será igual al anterior + 1. Si la criatura base es de VD 5 o superior, su nuevo VD será igual al anterior + 2.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS APARICIONES

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre las apariciones. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Los datos sobre la criatura base podrán conocerse mediante la habilidad correspondiente a su tipo y VD.

Saber (religión)

CD Resultado

VD ≥15 Esta criatura puede beneficiarse de los rasgos de los incorporeales.

VD ≥20 Las apariciones son vulnerables a los ataques realizados con armas de toque fantasmal. Las más poderosas pueden atacar a objetivos corporales sin renunciar a su incorporeidad.

● **Tipo:** los animales y sabandijas se convierten en bestias mágicas, con el subtipo aumentado correspondiente.

● **CA:** todas las apariciones obtienen un bonificador de desvío a la CA igual a su bonificador de Carisma o + 1 (lo que sea mayor). Una criatura base de VD 5 o mayor obtendrá la siguiente cualidad especial.

● **Defensa espectral (Sb):** el bonificador de armadura, bonificador de desvío, bonificador de armadura natural y bonificador de escudo de una aparición se sumarán siempre a su CA, tanto si sus atacantes son corporales como incorporeales.

● **Debilidades:** la aparición retiene todas las debilidades de la criatura base y gana además la siguiente.

● **Vulnerabilidad al toque fantasmal (Ex):** si resulta dañada por un ataque de toque fantasmal, la aparición sufrirá la mitad más (+50%) del daño normal, sin importar si se permite un TS o si lo supera.

● **Velocidad:** una criatura base de VD 4 o menos obtiene la siguiente cualidad especial.

● **Movimiento incorporeal (Sb):** cuando se mueva por voluntad propia, la aparición se volverá incorporeal. La aparición podrá anular o activar esta aptitud a voluntad, como acción de movimiento.

● **Prs:** cuando es incorporeal, la aparición no puede apresar.

● **Opciones de ataque:** una aparición de VD 5 o superior no podrá emplear opciones de ataque que requieran un contacto prolongado con el objetivo, como adhesivo o ataques similares. Una criatura base de VD 5 o superior obtendrá la siguiente opción de ataque.

● **Impacto espectral (Ex):** a efectos de resolver conjuros, ataques en cuerpo a cuerpo, ataques a distancia u otros ataques que sólo requieran un breve contacto para causar daño o activar sus efectos, una aparición incorporeal se considerará a la vez corporal e incorporeal. Así pues, la aparición disfrutará de su bonificador habitual por Fuerza a las tiradas de ataque y daño, y podrá emplear componentes materiales para lanzar conjuros.

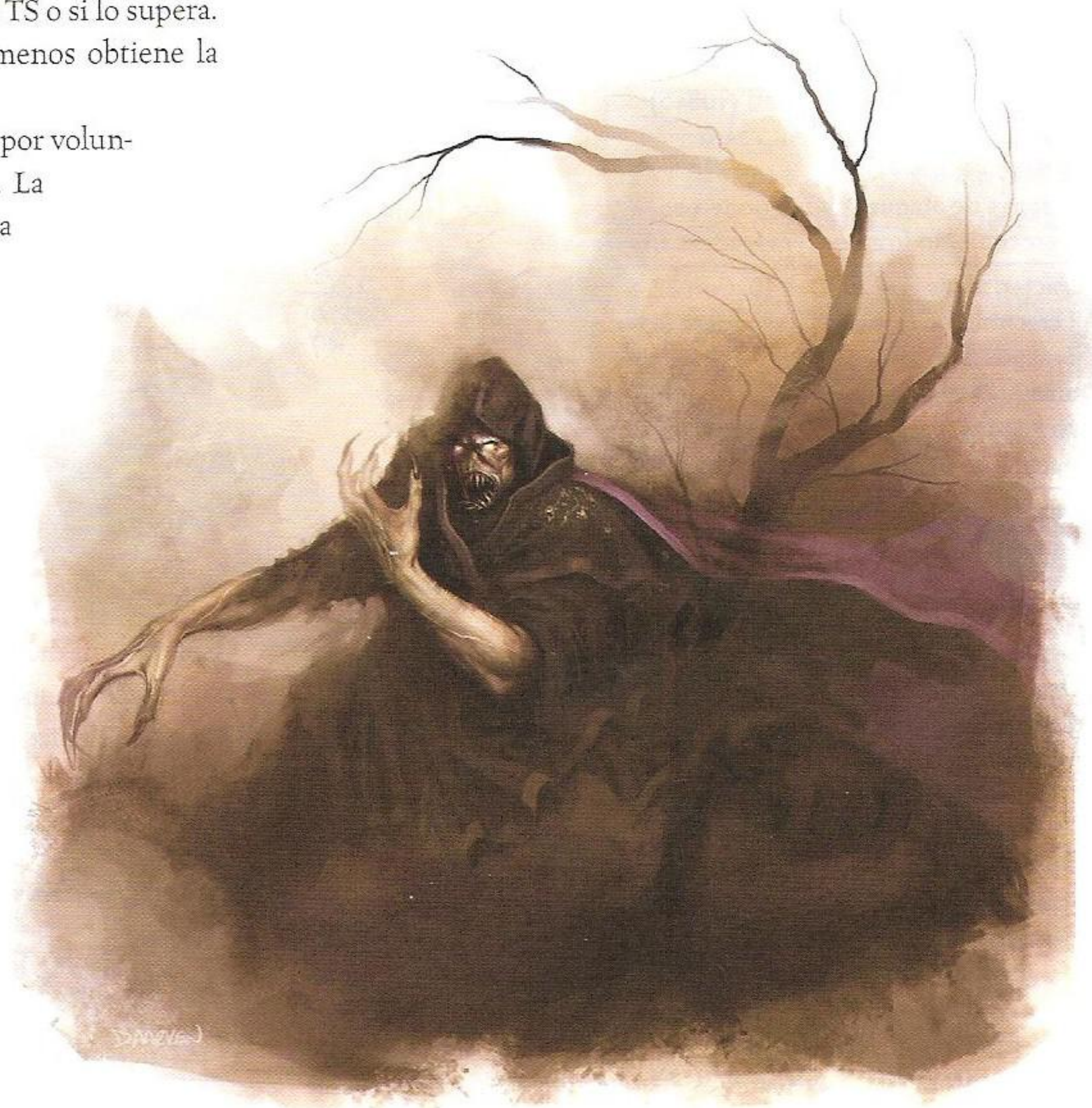
● **Acciones especiales:** una aparición de VD 5 o superior no podrá emplear acciones especiales que requieran un contacto prolongado con el objetivo, como engullir o acciones similares. Una criatura base de VD 5 o superior obtendrá la siguiente acción especial.

● **Excursión incorporeal (St):** una aparición puede volverse incorporeal como acción rápida. Podrá volverse corporal de nuevo como acción rápida o estándar.

● **Ajuste de nivel:** —.

TESORO TÍPICO

Si la criatura base poseía normalmente algún tipo de tesoro, la aparición también lo tendrá, bajo las mismas condiciones que la criatura base pero ajustado al nuevo VD de la aparición.



Kugan

INCORPOREIDAD DE LAS APARICIONES

Cuando apliques la plantilla de aparición a una criatura base con VD 4 o menor, esa criatura no tendrá puntuación de Fuerza cuando se mueva con su aptitud de movimiento incorporeal activa, ni obtendrá sus bonificadores por armadura, armadura natural o escudo a su CA (a menos que provengan de un efecto de fuerza o un objeto con la propiedad fantasmal). Dado que la criatura sólo será incorporeal mientras se mueva, sus ataques no se verán afectados por esta incorporeidad ni siquiera aunque emplee dotes o aptitudes como Ataque elástico o similares.

Cuando apliques la plantilla de aparición a una criatura base con VD 5 o superior, no cambies su Fuerza a la hora de resolver sus ataques y límitate a sumar su bonificador de Carisma como bonificador a la CA.

Apunta los ataques especiales que posea y que requieran más que un simple contacto momentáneo con el enemigo; esos ataques no serán efectivos cuando la criatura sea incorporeal.

En cualquiera de ambos casos, si la aparición se vuelve corporal dentro de un objeto sólido, será impulsada hacia el espacio vacío más cercano que pueda albergarla, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 5' que deba desplazarse de esta forma.

Cuando una aparición sea incorporeal, los objetos que lleve consigo no podrán ser aferrados por criaturas corporales. Una aparición disfrutará de inmunidades y rasgos de incorporeal cuando esté en dicho estado, salvo las excepciones indicadas en esta plantilla.

ASALTANTE FRONDOSO

Una criatura compuesta por un montón de madera y hojas aparece ante vosotros, haciendo brotar raíces y maleza a cada paso que da. Podéis oír el crujido de la madera a medida que avanza, con unos gruesos miembros que aplastan el suelo en vuestra dirección.

ASALTANTE FRONDOSO

VD 5

Planta Grande normalmente N

Inic +0; Sentidos visión en la penumbra; Avistar +4,

Escuchar +5

Idiomas silvano

CA 16, toque 9, desprevenido 16 (-1 tamaño, +7 natural)

pg 63 (6 DG)

Inmune inmunidades de planta

Fort +11, Ref +2, Vol +2

Debilidades vulnerabilidad al fuego

Vel 30' (6 casillas); zancada forestal

C/C 2 golpetazos +8 cada uno (1d8+5)

Espacio 10'; Alcance 10'

Atq base +4; Prs +13

Opciones de ataque Ataque poderoso, Carga poderosa, Hendedura, crecimiento frondoso, rasgadura frondosa 1d8+7

Características Fue 20, Des 10, Con 22, Int 6, Sab 10, Car 6

AE crecimiento frondoso, rasgadura frondosa

CE rasgos de planta

Dotes Ataque poderoso, Carga poderosa, Hendedura

Habilidades Avistar +4, Escuchar +5

Avance 7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

Zancada forestal (Ex): un asaltante frondoso puede moverse por cualquier tipo de maleza (como espinos naturales, zarzas, sotobosque y zonas similares) a su velocidad normal y sin sufrir daño ni ningún otro impedimento. Sin embargo, los espinos, zarzas y maleza que hayan sido manipulados mágicamente para entorpecer el paso seguirán afectándolo de forma normal.

Crecimiento frondoso (Sb): de las casillas adyacentes a un asaltante frondoso brotan raíces retorcidas y maleza rala, incluso aunque el suelo no sea más que roca desnuda. Se necesitan 2 casillas de movimiento para entrar en una casilla afectada por el crecimiento frondoso, y las CD de las pruebas de Piruetas aumentarán 2 puntos en ellas. Esta maleza también impone un penalizador -2 a las pruebas de Moverse sigilosamente. Las casillas con crecimiento frondoso volverán a su estado normal en cuanto el asaltante frondoso ya no esté adyacente a ellas.

Rasgadura frondosa (Ex): si ambos ataques de golpetazo impactan a un objetivo que esté en contacto con el suelo y adyacente al asaltante frondoso, las raíces y maleza que crecen del suelo le lacerarán la carne, causándole 1d8+7 puntos de daño adicional.

Quienes pasan sus vidas al servicio de una dríada cambian con el tiempo, volviéndose uno con el mundo natural de su señora. Al final se transforman en asaltantes frondosos, perdiendo todo recuerdo de sus antiguas vidas y convirtiéndose en esclavos de las fatas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los asaltantes frondosos suelen empezar el combate con una Carga poderosa, para medir la fuerza relativa de sus rivales. Contra amenazas menores o enemigos que tengan alcance, el asaltante intentará permanecer adyacente a ellos para emplear su rasgadura frondosa. A aquellos adversarios que puedan realizar varios ataques

en cuerpo a cuerpo los mantendrá a más de 5' de distancia, obligándolos a moverse por su zona de crecimiento frondoso si desean atacarlo. Dado que este movimiento no se puede hacer mediante un simple paso de 5' (al ser terreno difícil), dichos enemigos ya no podrán ejecutar ataques completos. Además, quizá provoquen algún ataque de oportunidad al moverse por la zona de amenaza del asaltante.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los asaltantes frondosos suelen hallarse en compañía de sus señoras dríadas o algún otro amo. No obstante, ya que no están ligados a un árbol concreto como ocurre con las dríadas, pueden alejarse una distancia considerable de ellos para cumplir los mandatos de sus señoras.

Confusión de identidad (NE 9): un par de dríadas (Mm, pág. 95) ha confundido a los PJs con los leñadores que mataron a su hermana. Los tres asaltantes frondosos de las dríadas lanzarán un asalto frontal contra el grupo, mientras las fatas permanecen en segundo plano con su *forma arbórea*. Tras 1 asalto de combate, las dríadas adoptarán sus formas normales y emplearán *zancada arbórea* para ponerse a espaldas de los personajes. Desde allí harán uso de su *sugestión* contra los lanzadores de conjuros e intentarán atrapar a los demás PJs con sus aptitudes de *enmarañar* o *sueño profundo*, con cuidado de no perjudicar a los asaltantes frondosos en el proceso. Quizá los PJs puedan parlamentar con las dríadas y poner fin a la lucha, pero los asaltantes frondosos sólo dejarán de luchar si reciben una orden directa de las fatas.

ECOLOGÍA

Cuando una dríada *hechiza* a una criatura humanoide para tenerla a su servicio, dicha criatura empezará a absorber lentamente la esencia de su dueña fata y el bosque que defiende. La vida del esclavo de una dríada es dura; experimentará de primera mano la crudeza

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ASALTANTES FRONDOSOS

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los asaltantes frondosos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD Resultado

- | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15 | Esta criatura es un asaltante frondoso, una criatura vegetal transformada a partir de un sujeto al servicio de las fatas. |
| 20 | Los asaltantes frondosos nacen a partir de criaturas hechizadas por una fata. Defienden a sus amas fatas con ferocidad, pero a veces se los puede encontrar vagando en busca de una nueva señora. |
| 25 | Los asaltantes frondosos crean explosiones de crecimiento vegetal a su alrededor. Esta maleza entorpece el movimiento de las criaturas que ataquen al asaltante y puede causar daño adicional a sus víctimas. |

de la vida al aire libre y el cambio estacional, teniendo que luchar por obtener refugio, calor y comida. Los esclavos también deben sobrevivir a las tareas encomendadas por sus señoras, desde defenderlas ante cualquier amenaza a entregar mensajes a otras fatas de la zona, pasando por peinar el bosque en busca de piedras brillantes, madera gastada u otros objetos en los que se encapriche la dríada.

Si un humanoide sobrevive a este estilo de vida durante un año y un día (y siempre y cuando la dríada no se aburra de su presencia y le dé puerta), se despertará para encontrarse firmemente enraizado al suelo. Su transformación en una criatura vegetal se desarrollará a lo largo de todo el día. Le caerá el cabello y su piel adoptará la textura de la corteza. La ama dríada del esclavo puede decidir, o no, confortar a la criatura a lo largo de este dramático y doloroso proceso. Cualquier intento por talar a la criatura del suelo la matará al instante, pero un conjuro de *quitar enfermedad* o *quitar maldición* liberará al esclavo del proceso de mutación.

Si no es liberado antes del anochecer, el esclavo se convertirá en un asaltante frondoso, olvidará casi toda su vida anterior y será leal hasta la muerte a la dríada que lo creó.

Las dríadas malignas y neutrales se deleitan en la creación de estas criaturas, buscando activamente a cualquier pobre diablo que pase cerca de sus dominios para transformarlo en una. Las dríadas buenas no suelen crear asaltantes frondosos de forma intencionada, aunque a veces descubren el proceso después de que una atracción romántica hacia algún humanoide se convierta en una relación celosa y posesiva. Después de eso, la dríada creará a un asaltante sólo si cree que el esclavo es digno de tal castigo.

Liberar a un esclavo de una dríada puede ser tan sencillo como *disipar* el efecto de *hechizo* que lo ata, pero también es sencillo hacerlo mientras duerme. La aptitud sortilega de *hechizar persona* de una dríada dura unas 6 horas y puede lanzarse hasta 3 veces al día. Esto deja un periodo de 6 horas durante el cual el esclavo es libre del *hechizo* de la fata. Las dríadas suelen emplear *sugestión* para ordenar a su lacayo que vaya a cobijarse y dormir hasta el amanecer, cuando podrá renovar su *hechizo*. Si se despierta al esclavo durante ese periodo y se razona con él, será fácil convencerlo para que huya de su servidumbre.



Asaltante frondoso

Entorno: los asaltantes frondosos viven básicamente en los bosques templados de sus amas dríadas. No obstante, aquellos que han huido o han sido despedidos por sus señoras pueden viajar muy lejos en busca de otra dueña a la que proteger y obedecer.

Si se le da las órdenes correctas y recibe un trato justo, el asaltante podría seguir a su dueña incluso fuera de su entorno forestal habitual. Algunos rumores mencionan a estas criaturas en asentamientos subterráneos, donde actúan como siervos de extrañas sectas drúidicas.

Características físicas típicas: con entre 600 y 1.000 lb. de peso, los asaltantes frondosos se parecen a troncos caídos o montones de madera arrastrada por la corriente más que a plantas. Miden entre 12' y 15' de alto, pero su postura encorvada los hace parecer algo más bajos.

Alineamiento: los asaltantes frondosos son criaturas de pura Naturaleza, por lo que no tienen ninguna conexión moral con sus vidas pasadas o siquiera las dríadas que los crean. Casi siempre son neutrales.

SOCIEDAD

Tras completar su transformación, el asaltante frondoso pierde casi toda su conexión con el ser que antaño fuera. Como criaturas devotas a las dríadas que los crearon, los asaltantes no poseen sociedad propia. No obstante, comparten varios rasgos comunes. Deben servir a una señora, una criatura femenina (o que lo parezca) y que esté dispuesta a darles órdenes. En ausencia de su dríada creadora, el asaltante buscará a otra ama.

Los asaltantes frondosos en busca de una nueva dueña preferirán a ninfas, duendes o humanoides forestales que puedan hablar silvano, como druidas o elfos. Si pasa un año y un día sin señora, el asaltante frondoso se marchitará y morirá. Al servicio de una fata u otra criatura que proteja la Naturaleza, estas criaturas pueden vivir eternamente.

TESORO TÍPICO

Los asaltantes frondosos tienen poco uso para las riquezas, pero se sienten impulsados a acumular objetos valiosos. Lo normal es que entreguen estos tesoros a su dueña como tributo. Un asaltante que carezca de señora llevará sus "ahorros" en las oquedades de su corteza. Estas criaturas poseen la mitad del tesoro estándar para su VD, casi todo él en forma de gemas y objetos mágicos.

ASESINO DE ALMA PÉTREA

Aunque de forma humanoide, esta criatura esbelta y angulosa tiene un cuerpo de suave metal azulado. Sus articulaciones terminan en filos puntiagudos, y las placas de armadura superpuestas que protegen su cuerpo crean la apariencia de un arma viviente lista para atacar.

ASESINO DE ALMA PÉTREA

VD 5

Constructo Mediano siempre CM

Inic +6; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +0

Aura desorientación (5')

Idiomas comprende el común

CA 18, toque 12, desprevenido 16 (+2 Des, +6 natural)

pg 53 (6 DG); RD 3/-; liberación en la muerte

Inmune inmunidades de constructo

Fort +2, Ref +6, Vol -2

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 golpetazos +9 cada uno (1d6+4 más 1 Sab)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +4; Prs +8

Opciones de ataque Carga poderosa

Características Fue 18, Des 14, Con -, Int 6, Sab 3, Car 8

AE aura de desorientación, liberación en la muerte

CE rasgos de constructo

Dotes Carga poderosa, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (golpetazo)

Habilidades Avistar +1, Escuchar +0

Avance 7-11 DG (Mediano); 12-16 DG (Grande)

Aura de desorientación (Sb): al final del turno del asesino de alma pétrea, las criaturas que estén a 5' de él tendrán que superar un TS de Voluntad contra CD 12 o verse afectadas por una *confusión menor* (como el conjuro). La CD del TS se basa en el Carisma.

Liberación en la muerte (Sb): cuando un asesino de alma pétrea sea destruido, su fragmento de esencia elemental se reunirá con otro fragmento. Un asesino reducido a 0 pg o menos podrá hacer que otro asesino de alma pétrea, dentro de un radio de 120', reciba su esencia vital. El asesino receptor de esta energía obtendrá de inmediato uno de los siguientes efectos (a elección del constructo muerto), que durará 2 asaltos.

Acelerar, como el conjuro.

Bonificador +2 de mejora a las tiradas de ataque y daño.

Bonificador +2 de mejora a la CA y los TS.

Cuando un asesino de alma pétrea emplee esta aptitud, quedará inerte y no podrá ser reparado ni reanimado. No obstante, se puede emplear su cuerpo como materia prima para la creación de otros asesinos, reduciendo el coste del proceso en 500 po (consulta 'Para los PJs').

Los asesinos de alma pétrea son creados mediante un proceso que fragmenta un espíritu elemental, dividiendo su esencia entre varios cuerpos artificiales. Esta fragmentación lleva al espíritu al borde de la locura, que los asesinos creados harán extensiva al mundo que los rodea.

Algunos sugieren que los asesinos de alma pétrea fueron creados a imagen y semejanza de sus amos derro. Otros creen que los propios derro están demasiado chiflados como para comprender la demencia homicida de sus creaciones. Sea como fuere, estas criaturas son armas letales e impredecibles.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Como producto de una creación angustiosa, los asesinos de alma pétrea buscan compartir su locura con tantas criaturas como puedan. Emplearán su Carga poderosa siempre que puedan, importándoles muy poco que la penalización a su CA impuesta por la carga acelere su final. Concentrarán sus ataques sobre un único objetivo, acumulando el daño de Sab causado hasta desorientarlo por completo. Al no tener ningún interés especial por perpetuar su existencia, aceptarán con gusto su propia destrucción si con ello pueden transferir su energía a otro asesino que tenga opciones de rematar el combate.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Entre los derro que los crearon, los asesinos de alma pétrea actúan como exploradores de vanguardia y tropas de choque. No obstante, estos constructos tienen una naturaleza tan impredecible que más de unos pocos escapan para asolar el mundo por su cuenta. Si se los deja a su aire, los asesinos encontrarán el mejor lugar para causar el mayor despliegue de caos y violencia que puedan. Por lo tanto se sienten atraídos por los asentamientos de gran tamaño, tanto en la Infraoscuridad como en la superficie.

Estos constructos son creados en grupos de tres, por lo que rara vez se los encuentra en solitario ya que los "hermanos" de creación suelen permanecer unidos. Los derro, no obstante, tienden a dividirlos para darles mejor rendimiento.

Fuerza de asalto de la Infraoscuridad (NE 7): dos derro (Mm, pág. 58) y un asesino de alma pétrea vigilan un estrecho pasadizo, cercano a un asentamiento derro en la Infraoscuridad. El asesino se lanzará a por cualquier intruso, manteniéndolo ocupado en los estrechos confines del pasadizo y afectando a tantas criaturas como pueda con su aura de desorientación. Los derro atacarán desde las sombras con sus virotes de ballesta envenenados, empleando sus aptitudes de *atontar* y *explosión de sonido*.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ASESNOS DE ALMA PÉTREA

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los asesinos de alma pétrea. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD Resultado

- | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15 | Esta criatura es un asesino de alma pétrea, un constructo brutal y demente. |
| 20 | El ataque de un asesino de alma pétrea afecta al cuerpo y la mente, embotando incluso los sentidos de los guerreros más curtidos. |
| 25 | Trabarse en cuerpo a cuerpo con uno de estos seres es un riesgo. Se dice que la locura de la criatura es contagiosa para todos aquellos que se le acerquen. |
| 30 | Destruir a un asesino de alma pétrea cerca de otro es una victoria amarga. La muerte de uno de ellos puede conferir a sus aliados mayor poder destructivo. |

contra aquellos rivales cuya voluntad se haya visto mermada por los ataques del asesino.

Carnicería demente (NE 9): cuatro asesinos de alma pétrea han matado a su creador derro y huido de la Infraoscuridad hacia una pequeña ciudad de la superficie. Allí se han dedicado a liberar toda su furia homicida en las calles, empleando su aura de desorientación para confundir a sus atacantes y mantener una turba de ciudadanos perplejos entre ellos y cualquier peligro potencial.

ECOLOGÍA

A diferencia de muchos otros constructos, los asesinos de alma pétrea poseen un intelecto rudimentario, y lo emplean para hacer extensible su sufrimiento al resto del mundo de la forma más violenta posible. Aunque consideran su propia destrucción como una forma de volver a unir su esencia elemental, también prefieren vivir todo lo que puedan para causar todo el dolor que puedan a los demás.

Entorno: los asesinos de alma pétrea fueron creados en origen por lanzadores de conjuros derro que deseaban desatar el caos entre sus enemigos, por lo que son mucho más comunes en las guaridas subterráneas de dicha raza. También se los encontrará en cualquier lugar al que los manden sus amos.

Características físicas típicas: un asesino de alma pétrea tiene una apariencia tan fragmentada como la esencia de su interior. Sus extre-

midades de metal son estrechas y angulosas, lo que le confiere un aspecto inacabado pero letal.

La mayor parte de su cuerpo está compuesta por placas de metal, aunque es visible una "piel" de una aleación azulada más suave en sus articulaciones. El asesino típico mide 5' de alto y pesa 300 lb.

Alineamiento: la veleidad y ansia de violencia de los asesinos son sus únicos rasgos característicos. Estas criaturas suelen ser caóticas malignas, capaces de cometer cualquier acto que les permita su cuerpo. Los más benévolos pueden ser caóticos neutrales, igual de impredecibles pero no tan sanguinarios. Esos asesinos de alma pétrea suelen ser creados por criaturas menos depravadas que los derro.

SOCIEDAD

Los asesinos de alma pétrea carecen de un orden social propio, y aquellos controlados por los derro u otras criaturas hacen lo que les

mandan. No obstante, cuando los asesinos fugados se encuentran con otro de su especie, se sienten impulsados por naturaleza a vivir y luchar como una unidad. Una vez ligados por este vínculo invisible, los asesinos sólo podrán ser separados por la destrucción que libere sus esencias vitales.

TESORO TÍPICO

Los asesinos de alma pétrea no tienen ninguna necesidad de riquezas, pero su irracionalidad caótica los impulsa a recogerla de todas formas. Se sienten especialmente atraídos por los objetos mágicos, sobre todo los de naturaleza elemental: artefactos que concedan protección contra la energía, armas que causen daño de energía, etc. Tienen el tesoro estándar para su VD, normalmente en la forma de una única arma u objeto mágico.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los asesinos de alma pétrea nunca se crean como criaturas individuales, sino que un único espíritu elemental fragmentado dará vida a tres de estos seres. La creación de un grupo de asesinos requiere la creación de varios cuerpos diferentes, en los cuales residirán los pedazos del espíritu elemental.

Construcción de un asesino de alma pétrea

Hay que crear tres cuerpos a partir de una aleación especial, que cuesta 1.500 po.

Las formas blindadas de estos constructos se manufacturan a lo largo de un proceso que requiere tres días de trabajo y una prueba de Artesanía (fabricación de armaduras) contra CD 15. A medida que cada cuerpo es fundido y vertido en los moldes, el metal líquido debe mezclarse con azogue y luego dejarse secar lentamente. Este azogue cuesta 500 po.

Entonces el creador tendrá que llamar y ligar a un espíritu elemental del plano Elemental de la tierra. Para fragmentar su esencia habrá que emplear un prisma de cristal finamente trabajado, por valor de 1.000 po. Este prisma quedará inservible durante la creación de los constructos, resquebrajado y empañado por el proceso de fragmentación.

NL 9; Fabricar constructo, animar los objetos, estallar, ligadura menor de los planos, el lanzador debe ser al menos de nivel 9; Precio 70.000 po; Coste 41.000 po + 2.800 PX. Este proceso crea tres asesinos de alma pétrea.



Asesino de alma pétrea

AZOTAMENTES DE THOON

Los azotamientos han explorado sin cesar el cosmos que rodea sus guaridas subterráneas, viajando por los planos Interiores y Exteriores a bordo de naves que ellos llaman nautiloides. Una de estas naves, en una misión de exploración iniciada hace más de un siglo, viajó más lejos que ninguna otra. Poniendo rumbo a las zonas inexploradas del plano Astral, los azotamientos cruzaron al Reino remoto, un lugar de locura y caos.

Regresaron, o quizá los enviaron de vuelta, cambiados por completo, con la capacidad para llevar a cabo increíbles gestas de construcción y reproducción selectiva. Aunque los cambios físicos eran dramáticos, el mayor se había producido en la misma psique de estos ilícidos. Empezaron a hablar con gran reverencia de un ser-dios-filosofía al que llamaban Thoon. Los azotamientos de Thoon afirmaban ser capaces de comulgar con esta presencia del Reino remoto, así como de recibir sus instrucciones.

Hasta ahora estas "instrucciones" no han demostrado poseer ningún tipo de alcance a largo plazo. Los azotamientos de Thoon se han desperdigado por los Planos, viajando de un lugar remoto a otro en busca de una sustancia misteriosa a la que llaman "quintaesencia". Tras obtener esta sustancia de sus prisioneros o algún material raro, los azotamientos de Thoon la almacenan en brillantes estructuras ovoides, llamadas matrices, o la emplean para impulsar sus constructos y creaciones extrañas.

La mayoría de los azotamientos de Thoon son idénticos a los descritos en el *Manual de monstruos*, pero otros se han visto afectados por el tiempo pasado en el Reino remoto o a causa de sus experimentos con la quintaesencia. Este apartado describe a estos ilícidos alterados, así como a sus espías humanoides, sirvientes constructos y el siniestro cerebro anciano de Thoon.

Debido a su fuerte conexión con los azotamientos, se requiere una prueba de Saber (dungeons) para conocer datos sobre las criaturas no ilícidas descritas en este apartado, en lugar de las pruebas de Saber habituales. A causa del secretismo y misterio de este culto, muchas CD de conocimiento son más altas de lo habitual. Conocer siquiera la palabra "Thoon" requiere una prueba de Saber (dungeons) contra CD 20, lo cual ya se da por sentado en las tablas de conocimiento pertinentes.

¿QUÉ ES THOON?

Thoon podría ser cualquier cosa, desde un ajeno de nivel épico a un semidios o una deidad de pleno derecho.

Thoon también podría ser una simple filosofía de vida, el término que emplean los ilícidos para su búsqueda de la quintaesencia y los extraños experimentos que llevan a cabo.

De hecho, ni siquiera tienes por qué decidir qué o quién es Thoon. Lo más probable es que el concepto mismo quede fuera del alcance del conocimiento directo de los PJs, a menos que vayan al Reino remoto o Thoon en persona se dé a conocer al resto de la cosmología del universo de D&D.

Una de las razones por las que los PJs podrían tener dificultades a la hora de aprender cosas sobre Thoon es que ni los mismos azotamientos pueden describirlo con exactitud, ni siquiera bajo compulsiones mágicas. Parecen sinceramente incapaces de contestar a preguntas como "¿Es Thoon un dios?". Los azotamientos se limitarán a contestar "¡Thoon es Thoon, y Thoon lo es todo!". Casi cualquier pregunta sobre Thoon obtendrá una respuesta similar.

ARTESANO LOCO DE THOON

Esta inmensa criatura semejante a una babosa lleva varios recipientes a modo de sombrero, cada uno de ellos lleno de una sustancia verdosa. La parte frontal de su cuerpo parece estar compuesta por una única boca gigantesca, unas fauces que no dejan de segregar babas.

ARTESANO LOCO DE THOON

VD 10

Aberración Enorme normalmente NM

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +17,

Escuchar +17

Idiomas infracomún; telepatía 100'

CA 20, toque 8, desprevenido 20 (-2 tamaño, +12 natural)

pg 120 (10 DG); curación rápida 5

Inmune ácido

Fort +11, **Ref** +3, **Vol** +9

Vel 20' (4 casillas)

C/C mordisco +16 (2d8+15 más 4d6 de ácido)

Espacio 15'; **Alcance** 10'

Atq base +7; **Prs** +25

Acciones especiales escupir lacayo, *explosión mental*
Aptitudes sortilegas (NL 10):

 A voluntad: *detectar magia*
Características Fue 30, Des 10, Con 26, Int 19, Sab 15, Car 13

AE aptitudes sortilegas, escupir lacayo, *explosión mental*
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Presentir quintaesencia*, Soltura con un arma (mordisco)

* Nueva dote; consulta la nota de la página 36

Habilidades Avistar +17, Concentración +21, Escuchar +17, Intimidar +14, Saber (arcano) +17, Saber (los Planos) +17, Supervivencia +2 (+4 en otros Planos)

Avance desconocido; consulta Artesanos locos de Thoon avanzados

Escupir lacayo (Sb): los artesanos locos de Thoon suelen necesitar un día para crear una nube tormentosa o un segador de Thoon. Cuando se sienten en peligro, no obstante, pueden crear constructos con mayor rapidez y luego escupirlos en pompas de baba cáustica. Una vez por asalto, como acción rápida, el artesano loco de Thoon podrá vomitar a una nube tormentosa o un segador de Thoon a cualquier casilla desocupada en un radio de 60'.

El corrosivo fluido amniótico que envuelve al constructo recién creado mojará la casilla en la que caiga éste y las adyacentes. Las criaturas que ocupen estas casillas anexas sufrirán 6d6 puntos de daño por ácido (Reflejos CD 23 mitad). Las casillas cubiertas por esta baba corrosiva seguirán causando 3d6 puntos de daño por ácido a cualquier criatura que las atraviese durante el siguiente minuto.

El artesano loco típico cuenta con suficiente quintaesencia almacenada como para emplear su aptitud de escupir lacayo un par de veces al día. Si escupe a un tercer lacayo, perderá su aptitud de curación rápida durante el resto del día. A partir de ahí, cada vez que emplee esta aptitud sufrirá 20 puntos de daño.

Explosión mental (St): cono de 60', aturdidos durante 3d4 asaltos, Vol CD 15 niega. A diferencia de sus parientes azotamientos, el artesano loco de Thoon sólo puede emplear su *explosión mental* 3 veces al día.

Un artesano loco de Thoon es una fábrica ambulante de constructos alimentados por quintaesencia, al servicio de los azotamientos de Thoon.

Estrategias y tácticas

Dado que los artesanos locos pueden crear sus propios aliados, son una buena elección como monstruos solitarios, aunque no lo estén

Los azotamientos de Thoon tienen unas metas totalmente diferentes a las de los ilícidos normales



WAP.02

durante mucho tiempo. La acción rápida necesaria para escupir a un lacayo no significa que esta criatura pueda crear constructos en un abrir y cerrar de ojos; más bien representa el hecho de que el artesano loco puede dedicarse a otras tareas durante el tiempo de gestación.

En combate el artesano loco de Thoon será más poderoso si puede mantenerse alejado de la lucha; lo habitual es que escupa a dos lacayos en los dos primeros asaltos de combate, para que actúen como barrera entre sus enemigos y él. Si puede causar daño a sus rivales con el fluido amniótico de su creación, tanto mejor. Después estudiará la situación táctica, escupiendo más lacayos si ve que los primeros están siendo superados y si puede permitirse sufrir las consecuencias. Atacará en cuerpo a cuerpo si se ve obligado, pero preferirá que sus constructos se encarguen del combate cerrado mientras él emplea sus *explosiones mentales*.

La mayor debilidad de los artesanos locos es su reducida velocidad. Son perfectamente conscientes de que no podrán escapar de sus rivales o vencer en una persecución, por lo que se retirarán por pasillos estrechos que puedan ir cubriendo de ácido.

Ecología

Al mirarlos, es difícil de creer que los artesanos locos de Thoon fuesen antaño azotamientos. El contacto con el Reino remoto y la entidad conocida como Thoon los ha deformado hasta convertirse en las retorcidas criaturas babosoides que son en la actualidad.

Los artesanos locos subsisten exclusivamente a base de quintaesencia. Debido a que son lentos y vulnerables en el mundo exterior, son otras criaturas quienes deben recolectarla para ellos.

Aunque estas criaturas ya no son azotamientos, tienen un ciclo vital similar. Los asexuados artesanos locos dan vida a miles de renacuajos en los estanques de cría que se encuentran en lo más profundo de las naves nautiloides (distintos al estanque en el que habita el cerebro anciano). Los renacuajos se lanzan unos contra otros en un frenesí caníbal, interrumpido únicamente por breves periodos de sopor colectivo. Con el tiempo, un único artesano loco, engordado a base de devorar a sus hermanos,

saldrá reptando del estanque y exigirá de inmediato su primera ración de quintaesencia.

A partir de entonces estos seres sólo necesitarán quintaesencia para sobrevivir, aunque sentirán cierto apetito primigenio por los cerebros de criaturas inteligentes. No obtienen nutrición alguna de los cerebros, pero al devorar uno serán transportados a increíbles cimas de placer. Los cerebros ancianos y discípulos de Thoon emplean cerebros frescos como recompensa, para mantener contentas a estas factorías vivientes de constructos de Thoon.

Entorno: unas criaturas que escupen constructos tienen bastante valor, por lo que los azotamientos de Thoon suelen mantenerlas a salvo en sus bases principales. Si algún puesto avanzado lejos de un nautiloide es considerado seguro, quizá los ilícidos se arriesguen a transportar allí a un artesano loco, ya que siempre es bueno tener una fuente de quintaesencia y de constructos a mano. Aún así es un movimiento peliagudo, ya que los artesanos locos son lentos y llaman bastante la atención.



Artesano loco de Thoon

CÓMO DISEÑAR ENCUENTROS CON ARTESANOS LOCOS

Dado que los artesanos locos son, básicamente, monstruos que engendran monstruos, quizá debas tener en cuenta ciertas consideraciones especiales cuando planifiques un encuentro con ellos.

Primer punto: los artesanos locos no son buenos contra PJs de nivel alto, porque dependen de constructos de VD 6 para realizar el trabajo sucio.

Un artesano loco de VD 10 es un rival apropiado para cuatro PJs de nivel 10, pero dos artesanos locos de VD 10 no serán un desafío equivalente para cuatro PJs de nivel 12, ya que los segadores de VD 6 no podrán ni tocarles un pelo. Ni cuatro artesanos de VD 10 serán

rivales para un grupo de PJs de nivel 14. No obstante, podrás mezclar a los artesanos con monstruos de otro tipo para ajustar el nivel de encuentro.

El segundo punto a tener en cuenta es tu propia diversión en la partida. Puedes emplear al artesano loco para crear un constructo tras otro y, si afinas tu estrategia, los PJs sudarán tinta para acabar con ellos. Pero también serás el responsable de controlar a todos esos monstruos, y ningún jugador se lo pasará bien si tardas 10 minutos en mover a tu ejército de constructos. Piensa detenidamente a cuántos monstruos quieres tener que controlar a la vez.

AZOTADOR SOMBRÍO

En las sombras podéis divisar una criatura de piel negra como la tinta. Cuatro tentáculos se extienden desde su rostro, mientras que dos ojos lechosos os contemplan desde la penumbra de su silueta.

AZOTADOR SOMBRÍO

VD 8

Aberración Mediana normalmente NM

Inic +7; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +10

Idiomas infracomún; telepatía 100'

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 Des, +3 natural)

pg 52 (8 DG)

RC 25

Fort +4, Ref +5, Vol +8

Vel 30' (6 casillas)

C/C 4 tentáculos +9 cada uno (1d4+1) o

C/C lanza de gran calidad +10 (1d8+1/x3)

A distancia daga de gran calidad +10 (1d4+1/19-20 más veneno)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +6; Prs +7

Opciones de ataque Desenvainado rápido, agarrón mejorado, veneno (CD 17, 1 consunción Fue/2d6 Fue)

Acciones especiales capa sombría, explosión mental, extracción

Aptitudes sortílegas (NL 8):

A voluntad: desplazamiento de plano, detectar pensamientos (CD 14)

Características Fue 12, Des 16, Con 14, Int 19, Sab 15, Car 15

AE agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, capa sombría, explosión mental, extracción

Dotes Desenvainado rápido, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +7, Avistar +10, Concentración +12, Diplomacia +7, Disfrazarse +2 (+4 actuando), Engañar +10, Escondarse +13, Escuchar +10, Intimidar +4, Moverse sigilosamente +13, Saber (los Planos) +10, Supervivencia +2 (+4 en otros Planos)

Avance por clase de personaje; Clase predilecta pícaro

Posesiones lanza de gran calidad, 4 dagas de gran calidad (cada una envenenada con esencia de sombra)

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, un azotador sombrío debe impactar a una criatura de tamaño Grande o menor con un ataque de tentáculo. Después podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su víctima y le pegará el tentáculo a su cabeza. El azotador sombrío podrá apresar a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede llegar de alguna forma a su cabeza. Si el azotador empieza su turno con al menos un tentáculo adherido a la cabeza de su víctima, podrá adherir los demás con una única prueba de presa con éxito. Su rival podrá escapar mediante una prueba de presa con éxito o una prueba de Escapismo, pero el azotador obtendrá un +2 de circunstancia por cada tentáculo que tuviese pegado a su cabeza al inicio del turno de su adversario.

Extracción (Ex): si un azotador sombrío empieza su turno con todos sus tentáculos adheridos a la cabeza de una víctima y supera con éxito una prueba de presa, le extraerá el cerebro de golpe y la matará en el acto. Los cienos, constructos, elementales, muertos vivientes y vegetales son inmunes a esta aptitud.

Explosión mental (St): cono de 60', aturdidos durante 3d4 asaltos, Vol CD 16 niega.

Capa sombría (Sb): un azotador sombrío puede emplear sus reservas internas de quintaesencia para volverse invisible durante un instante. Si gasta una acción rápida y sufre 5 puntos de daño, el azotador se volverá invisible durante 1 asalto. A diferencia del conjuro *invisibilidad*, la capa sombría no se anulará si el azotador ataca.

Características físicas típicas: un artesano loco de Thoon mide casi 20' de largo y pesa unas 10 toneladas. Aparte de sus raquíticas extremidades y cabeza, la anatomía de estos seres es confusa y extraña. Su rasgo más llamativo es su gigantesca y babeante boca.

Alineamiento: los artesanos locos son neutrales malignos, pero con condiciones. Suelen tender más hacia la legalidad si se los alimenta con una dieta regular de quintaesencia, y más hacia el caos si se les niega la quintaesencia o devoran demasiados cerebros.

Sociedad

Los artesanos locos son los únicos de todos los azotamientos de Thoon que realmente consumen quintaesencia. Los demás seguidores de Thoon la recolectan porque Thoon así lo quiere y ansían el poder que les ha sido prometido. Los artesanos locos, por su parte, tienen una conexión directa con la quintaesencia y un deseo por ingerirla que a veces sobrepasa su razón. Así pues, los azotamientos mantienen bien alimentados a los artesanos locos, ya que una de estas criaturas hambrienta atacará a todo lo que se le ponga a tiro y hará cualquier cosa por obtener su dosis de quintaesencia.

La quintaesencia no es la única dependencia de los artesanos locos; también son adictos al placer indescriptible de devorar cerebros de criaturas inteligentes. Incluso tras haber devorado una matriz de quintaesencia completa, el artesano loco no tardará en sentir punzadas de hambre y nunca llegará a sentirse completamente saciado. Si puede devorar un cerebro, no obstante, quedará sumido en un estado de éxtasis sublime que llega a durar horas y que le hará olvidar por completo su hambre de quintaesencia.

Artesanos locos de Thoon avanzados

Los azotamientos de Thoon no cuentan con ningún artesano loco con más de 10 DG... por ahora. Algunos discípulos de Thoon sostienen la teoría de que si se ceba a un artesano loco con la cantidad de quintaesencia suficiente, crecerá, quizá incluso de forma exponencial. El cerebro anciano de Thoon ya se está planteando en serio una recolección de quintaesencia más agresiva, para llevar a cabo un experimento de sobrealimentación con un artesano loco.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ARTESANOS LOCOS DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los artesanos locos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (dungeons)

CD Resultado

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 25 | Este es un artesano loco de Thoon, una aberración semejante a una babosa que vomita constructos. |
| 30 | Los artesanos locos fueron antaño azotamientos, pero quedaron corrompidos por el contacto con el Reino remoto. Aún retienen algunos de los poderes mentales de los ilícidos. |
| 35 | Los artesanos locos subsisten a base de una misteriosa sustancia llamada quintaesencia, que los otros azotamientos de Thoon recolectan para ellos. |

Uso de venenos (Ex): los azotadores sombríos son maestros del uso de venenos y nunca se podrán envenenar accidentalmente a sí mismos cuando apliquen ponzoña a un arma.

Aunque los seguidores de Thoon cuentan con muchos azotamientos normales entre sus filas, también tienen a los azotadores sombríos como parte de un programa de reproducción que pone más énfasis en el sigilo que en la psiónica.

Estrategias y tácticas

Un azotador sombrío es un monstruo que se aprovecha de la sorpresa. Es un buen candidato para una emboscada, o quizá aparezca en medio de otro combate para darles otro quebradero de cabeza a los PJs.

Al igual que los azotamientos tradicionales, los azotadores sombríos son menos resistentes que otros monstruos de su VD. Los azotadores son también algo menos versátiles, ya que no poseen todas las aptitudes psiónicas potenciadoras de los ilícidos corrientes. Con su aptitud para volverse invisibles en un suspiro, no obstante, sí son muy buenos con los ataques de tentáculo que llevan a las desagradables extracciones cerebrales.

Los azotadores sombríos suelen ir armados con dagas cubiertas de esencia sombría, un potente veneno de acción lenta. Si se enfrentan a un rival significativo, emplearán su capa sombría, le arrojarán sus dagas desde un lugar seguro y luego huirán. Transcurrido un minuto, cuando el veneno haya hecho su efecto, regresarán para sorprender a los personajes debilitados con sus tentáculos y presas.

Ecología

Los azotadores sombríos son similares a los azotamientos en el aspecto fisiológico, pero aquellos tienen un cráneo menos

prominente y una mente proporcionalmente menos poderosa. Los azotadores devoran cerebros y se reproducen igual que los azotamientos corrientes.

Entorno: los azotadores sombríos consideran a las naves nautiloides como su hogar, pero también están dispuestos a alejarse de ellas más que cualquier otro ilícido de Thoon. Cuando el nautiloide entra en una cueva subterránea u otra guarida oculta, los azotadores serán claves en la exploración inicial de sus alrededores; al menos, hasta que se puedan crear infiltradores y esclavos de Thoon.

Características físicas típicas: un azotador sombrío tiene la misma altura y peso que un humano típico. Al igual que los azotamientos, carecen de sexo definido. Las únicas diferencias obvias con los azotamientos normales son su piel de un intenso color negro y su cráneo de menor tamaño.

Alineamiento: los azotadores sombríos suelen ser neutrales malignos. Aún así, poseen una ligera tendencia caótica que los cuidadosos procesos de crianza aún no han logrado erradicar del todo.

Sociedad

Los azotadores sombríos están considerados como los espías y cazadores de Thoon. Se muestran muy arrogantes sobre su capacidad para infiltrarse en cualquier lugar sin ser vistos, y de su habilidad para recolectar cerebros para sus amos.

Los azotadores albergan una rivalidad natural con los esclavos de Thoon, que individualmente son más débiles, pero que en conjunto suelen ofrecer un mejor servicio como espías gracias a su excelente disfraz. A veces el cerebro anciano de Thoon debe

CÓMO FUNCIONA LA QUINTAESENCIA

Los azotamientos no pueden predecir qué criaturas o sustancias contienen quintaesencia, pero algunos de los siervos de Thoon (los artesanos locos, los infiltradores y las nubes tormentosas) pueden detectarla mediante su aptitud sortilega de *detectar magia*. Se les revela como un aura negra y centellante.

No todas las criaturas de la misma raza, ni todas las sustancias con la misma composición, contienen quintaesencia; su presencia parece ser totalmente aleatoria. Los azotamientos emplean a los infiltradores y esclavos de Thoon para encontrar fuentes potenciales de esta sustancia. Si las criaturas que albergan la quintaesencia son débiles, los esclavos las secuestrarán. Si no, entrarán en acción los siervos más poderosos de Thoon.

Si los azotamientos encuentran quintaesencia en otras sustancias, la "recolectarán" y se la llevarán a sus nautiloides o a presencia de un artesano loco. A veces, los azotamientos tendrán que subyugar a algunas criaturas serviles para que se encarguen de los aspectos más mundanos de su recolección. Primero debilitarán la voluntad de una comunidad mediante el uso de infiltradores y esclavos de Thoon, empleando las aptitudes habituales de los ilícidos para quebrar la poca resistencia que pueda quedar.

La quintaesencia extraída y refinada se presenta como un fluido verde fosforescente. La fuente de quintaesencia típica (como una criatura, un trozo de raro mineral en bruto o una planta exótica) contendrá aproximadamente un galón de dicho líquido. Los artesanos locos de Thoon pueden almacenar la quintaesencia en su propio cuerpo, para crear se-

gadores y nubes tormentosas de Thoon, mientras que los gigantes procesadores ocultos a bordo de los nautiloides pueden almacenarla en sus matrices. Cada matriz puede contener hasta 10 galones de quintaesencia.

Las matrices de quintaesencia emiten un aura fuerte cuando se emplea *detectar magia* sobre ellas. Las cantidades más pequeñas de quintaesencia refinada emiten auras moderadas o fuertes, dependiendo de la cuantía exacta. La escuela de magia exacta nunca queda del todo clara.

Si se "recolecta" quintaesencia en algún PJ, será mucho más difícil devolverlo a la vida. Incluso aunque sus camaradas logren recuperar su cuerpo, se tendrá que obtener también la quintaesencia extraída de él para poder revivirlo con un conjuro que no sea al menos *resurrección mayor*.

Los azotamientos de Thoon también pueden sorber la quintaesencia de un cerebro extraído, aunque al hacerlo echarán a perder el valor nutricional original de los sesos.

El aspecto más importante de la recolección de quintaesencia en términos de juego es que se puede acomodar al ritmo de la partida. Es decir, si una aventura debe girar en torno a que la hija del alcalde, la veta de hierro cercana a una mina, o uno de los propios PJs sea una fuente potencial importante de quintaesencia, estás en todo tu derecho para que así sea. Como DM, tienes cosas mejores que hacer que llevar la cuenta exacta de cuánta quintaesencia manejan los azotamientos.



Azotador sombrío

impartir disciplina entre los azotadores sombríos que se propasan cruelmente con los esclavos.

Los azotadores también se esfuerzan mucho por mantenerse al margen de los azotamientos “ordinarios”, haciendo referencia a su cuidadoso proceso de reproducción. Cada azotador está convencido de que se encuentra en la cima de la evolución ilícida, criado *ex profeso* para ejecutar la voluntad de Thoon.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS AZOTADORES SOMBRÍOS DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los azotadores sombríos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
18	Este es un azotador sombrío, un azotamiento de piel de ébano. Puede volverse invisible a voluntad.
23	Estos azotamientos de piel oscura forman parte de un programa especial de reproducción, controlado por los discípulos de Thoon. Pueden volverse invisibles durante un breve periodo de tiempo, pero hacerlo les resulta doloroso; quizá su desarrollo genético aún no esté depurado.
28	Uno de los efectos secundarios del programa de crianza que crea a los azotadores sombríos es su menor capacidad psiónica. Son incapaces de manifestar ninguno de los trucos psiónicos sutiles, pero su <i>explosión mental</i> sigue siendo potente.

CEREBRO ANCIANO DE THOON

Flotando en medio del aire veis una bulbosa masa púrpura, parecida a un cerebro gigante con tentáculos reptantes. Sentís su enorme poder telepático en forma de oleada pastosa que cruza vuestras mentes.

CEREBRO ANCIANO DE THOON

VD 15

Aberración Grande normalmente NM

Inic +6, acciones dobles; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +6, Escuchar +6

Idiomas infracomún; telepatía 1 milla

CA 26, toque 11, desprevenido 24 (-1 tamaño, +2 Des, +15 natural)

pg 174 (12 DG); curación rápida 10

RC 26

Inmune ácido, miedo

Fort +14, **Ref** +6, **Vol** +14

Vel 10' (2 casillas), **VI** 20' (perfecta), **Nd** 30'

C/C 8 tentáculos +17 cada uno (1d6+8 más 2d6 por ácido)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +9; **Prs** +21

Opciones de ataque Reflejos de combate, quemadura ácida

Acciones especiales esfera de confusión, explosión obnubiladora

Aptitudes sortilegas (NL 15):

 A voluntad: *armadura de mago*, *desplazamiento de plano*, *detectar magia*, *detectar pensamientos* (CD 18), *hechizar monstruo* (CD 20), *sugestión* (CD 19)

 3/día: *dominar monstruo* (CD 25)

Características Fue 26, Des 14, Con 30, Int 25, Sab 23, Car 23

AE acciones dobles, aptitudes sortilegas, esfera de confusión, explosión obnubiladora, quemadura ácida

Dotes Iniciativa mejorada, Presentir quintaesencia*, Reflejos de combate, Soltura con un arma (tentáculo), Soltura con una aptitud (esfera de confusión)

* Nueva dote; consulta la nota de la página 36

Habilidades Averiguar intenciones +21, Avistar +6, Concentración +25, Conocimiento de conjuros +24, Diplomacia +25, Engañar +21, Escuchar +6, Intimidar +23, Saber (arcano) +22, Saber (los Planos) +22, Saber (religión) +22

Avance 13-19 DG (Grande); 20-36 DG (Enorme)

Acciones dobles (Ex): el cerebro anciano de Thoon es una criatura compuesta por múltiples mentes, todas ellas tocadas por la irrealidad del Reino remoto. Realiza dos pruebas de iniciativa para esta criatura. El resultado más elevado representará su turno de acción mental, mientras que el más bajo será su turno de acción física. Esto significa que el cerebro anciano de Thoon puede realizar más acciones en un único asalto que la mayoría de criaturas. Por ejemplo, podría lanzar una explosión obnubiladora (una acción puramente mental) en el turno de iniciativa 17, para después moverse y realizar un ataque de tentáculo (una acción física) en el turno de iniciativa 12. Estos turnos de iniciativa pueden variar, si el cerebro anciano prepara una acción o retrasa su iniciativa.

Quemadura ácida (Ex): el ácido transmitido por los tentáculos del cerebro anciano sigue quemando un asalto después de su ataque. Al inicio de cada uno de los turnos de acción física del cerebro anciano, el ácido causará 4d6 puntos de daño a cualquier criatura a la que haya impactado con uno de sus tentáculos en el asalto anterior. El daño será siempre de 4d6 puntos, sin importar cuántos tentáculos hayan impactado a la criatura.

Esfera de confusión (Sb): el cerebro anciano de Thoon puede embotar los pensamientos de las criaturas cercanas. Esta aptitud funciona como el conjuro *confusión* (NL 15, Vol CD 22 niega), salvo porque se verán afectadas todas las criaturas (excepto las de Thoon) en un radio de 10' centrado en el cerebro anciano. Este efecto dura 15 asaltos, pero no terminará si la criatura afectada sigue aún dentro del radio de acción de la aptitud. Al principio del turno de cada criatura afectada, tira en la siguiente tabla.

d%	Efecto
01-10	Ataca al cerebro anciano de Thoon con un arma de cuerpo a cuerpo o a distancia, o se acerca a él si no puede atacarlo
11-20	Actúa con normalidad.
21-50	No hace nada más que murmurar "Thoon... Thoon... Thoon...".
51-70	Huye del cerebro anciano de Thoon a toda velocidad.
71-100	Ataca a la criatura más cercana.

Explosión obnubiladora (Sb): puede proyectar el horror de su consciencia contra un único enemigo a 100' o menos. El objetivo deberá superar un TS de Voluntad contra CD 22 o sufrir 2d6 puntos de daño de Sabiduría. Aunque esta aptitud no es un efecto de miedo, una criatura que tenga inmunidad al miedo o disfrute de un bonif. a sus TS contra miedo recibirá un +4 a esta salvación. La CD del TS se basa en el Carisma.

Una criatura que quede reducida a Sabiduría 0 a causa de una explosión obnubiladora quedará inconsciente, pero murmurará sin cesar "Thoon... Thoon... Thoon..." hasta que recupere la consciencia.

Un cerebro anciano de Thoon es un cerebro anciano corrompido por el tiempo pasado en el Reino remoto, y que ahora lidera a los azotamientos de Thoon.

Estrategias y tácticas

Los cerebros ancianos de Thoon son encuentros culminantes perfectos: el gran monstruo malo del final de la partida. Cuando los PJs descubran al cerebro anciano, ya se las habrán tenido que ver con docenas de azotamientos y otras criaturas de Thoon.

La táctica del cerebro anciano dependerá de si cree que alguno de sus rivales puede ser vulnerable a sus poderes de dominación. Si es así, usará cada una de sus acciones mentales para ordenar a un rival que se vuelva contra sus aliados. Si esta táctica falla dos veces, el cerebro anciano la abandonará.

Su estrategia también dependerá del número de adversarios. Si el cerebro es acosado por varios rivales en cuerpo a cuerpo, usará su esfera de confusión para interferir en sus tácticas y sus tentáculos para atacar a cualquiera que no quede confuso. Si el cerebro anciano cuenta con aliados o se enfrenta a pocos rivales, usará su explosión obnubiladora desde una distancia segura y en su turno de acción física preparará un ataque de tentáculo por si algún enemigo se acerca demasiado.

Ecología

Igual que los cerebros ancianos tradicionales, los de Thoon subsisten a base de crías inmaduras de azotamientos. Además, igual que todas las criaturas de Thoon, requiere una provisión semanal de quintaesencia para no desnutrirse.

Entorno: el único ejemplar conocido de cerebro anciano de Thoon ha pasado toda su existencia flotando sobre una charca salobre, en la cámara central de su nautiloide. No obstante, si estas criaturas se reprodujesen, cualquier entorno subterráneo sería adecuado. Un cerebro anciano de Thoon siempre está cerca de azotamientos y otras criaturas de Thoon.

Características físicas típicas: un cerebro anciano de Thoon mide 8' de ancho y pesa unas 800 lb. Sus tentáculos tienen una longitud de casi 20'. Al cerebro le resulta difícil extender sus tentáculos por completo, por lo que su alcance efectivo es de sólo 10'.

Los cerebros ancianos de Thoon no envejecen de forma visible. A veces alguno de sus tentáculos se marchita y se desprende, pero es reemplazado con rapidez por nuevos y vigorosos pedúnculos generados por la quintaesencia.

Alineamiento: un cerebro anciano de Thoon es neutral maligno, igual que muchos de los seguidores de Thoon.

¿UN CEREBRO ANCIANO DE VD 15?

Los suplementos *Lords of madness* (NdT: inédito en castellano) y *La Infraoscuridad* incluyen las estadísticas de un cerebro anciano azotamientos. Es un monstruo interesante, pero su VD 25 limita mucho las campañas en las que puede aparecer; es difícil crear una aventura en la que varios azotamientos de VD 8 y su amo de VD 25 sean un desafío compensado.

El cerebro anciano de Thoon cubre un hueco más cercano al azotamientos de a pie. Como dispone de una serie de aptitudes psiónicas más reducida, también es más sencillo de controlar para el DM.

La existencia de este cerebro anciano no significa necesariamente que un cerebro anciano de VD 25 que vaya al Reino remoto se vuelva tonto y regrese con VD 15. Lo que fuese el cerebro anciano de Thoon antes de ir y volver de ese lugar está fuera de la comprensión de los PJs corrientes.

Puedes limitarte a borrarle el número de serie, por así decirlo, y jugar con el cerebro anciano de Thoon como si fuese un cerebro anciano normal y corriente. Si deseas contar con ambos tipos de criatura en tu campaña, podrías postular que los cerebros ancianos de Thoon están al cargo de colonias ilícidas menores, mientras que los descritos en *Lords of madness* y *La Infraoscuridad* lideran vastas ciudades de azotamientos.

Sus esfuerzos por recolectar quintaesencia sin importarle un bledo las consecuencias a terceros son inexcusablemente malignos. Mantiene a sus seguidores muy bien organizados (un rasgo legal), pero él mismo se comporta de forma impredecible y carece de un plan a largo plazo (una vena caótica).

Sociedad

En la actualidad sólo existe un cerebro anciano de Thoon. Es el encargado de liderar a los azotamientos de Thoon en su periplo de un lugar a otro, en busca de nuevas fuentes de quintaesencia.

Esta criatura se comporta en muchos aspectos como un cerebro anciano corriente. Es autoritario, brillante y confía plena-



Cerebro anciano de Thoon

CONOCIMIENTO SOBRE EL CEREBRO ANCIANO DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre el cerebro anciano de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Siempre que sea posible, ofrece esta información de una de estas dos formas: o bien como informes fragmentados de criaturas que hayan sobrevivido por los pelos a su contacto con los seguidores de Thoon, o como pistas extraídas de textos antiguos que describan las consecuencias de una exposición prolongada al Reino remoto.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
30	Este es un cerebro anciano de Thoon, una poderosa aberración. Posee una capacidad telepática asombrosa, que emplea para dar órdenes a los lacayos de Thoon. Sus tentáculos están empapados de ácido.
35	A diferencia de muchas otras criaturas, el cerebro anciano de Thoon es capaz de trabarse simultáneamente en combate mental y físico con total eficacia. Entre sus poderosos ataques mentales se cuenta un efecto de confusión, que afectará a cualquiera que esté cerca del cerebro.
40	El cerebro anciano de Thoon era un cerebro anciano corriente aún inmaduro cuando cruzó la frontera del Reino remoto. Regresó corrompido por aquel lugar de pesadilla, como devoto fiel de una misteriosa entidad conocida como Thoon. Desde entonces ha liderado su nave nautiloide a través de los Planos, en busca de una extraña sustancia llamada quintaesencia.

mente en sus capacidades. No obstante, ha quedado mancillado por el Reino remoto y a veces se comporta de forma extraña, emitiendo balbuceos telepáticos o impartiendo órdenes que parecen poner trabas a la recolección de quintaesencia. Si el cerebro anciano de Thoon hace esto por pura irracionalidad, o si es que está varios pasos por delante del resto del mundo, es una pregunta que aún no tiene respuesta.

El cerebro anciano de Thoon se comunica telepáticamente con el resto de azotamientos de su culto, impartiendo órdenes y realizando declaraciones con una "voz" telepática tan intensa que resulta levemente dolorosa. Todos sus mensajes terminan con la frase "¡Alabado sea Thoon!".

Si los PJs se aventuran en el interior de una base azotamientos o la propia nave nautiloide, quizá oigan varios mensajes telepáticos del cerebro anciano antes de encontrarse con él en persona. Estos comunicados irán desde los más insustanciales ("Grupo de recolección 12, acuda a la Espira negra. ¡Alabado sea Thoon!") a otros más ominosos ("Intrusos detectados. Matadlos a todos excepto al elfo. Llevad al elfo al procesador principal de quintaesencia. ¡Alabado sea Thoon!").

Cerebros ancianos de Thoon avanzados

Si añades DG a un cerebro anciano de Thoon, aumenta su RC y NL en 1 por cada DG adicional.

DISCÍPULO DE THOON

Esta criatura de formas humanas posee una cabeza similar a un pulpo, con cuatro tentáculos que azotan el aire. Está embutida en una armadura pesada muy decorada y empuña un mangual.

DISCÍPULO DE THOON

VD 10

Azotamientos Clr 4
 Aberración Mediana normalmente NM
 Inic +5; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +13, Escuchar +13
 Idiomas infracomún; telepatía 100'

CA 23, toque 11, desprevenido 22 (+1 Des, +9 armadura, +3 natural)
 pg 90 (12 DG)

RC 25

Fort +9, Ref +4, Vol +15

Vel 20' (4 casillas) con armadura completa; base 30'

C/C 4 tentáculos +11 cada uno (1d4+1) o
C/C mangual pesado +12/+7 (1d10+2/19-20)
Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +9; Prs +10

Opciones de ataque Desarme mejorado, agarrón mejorado

Acciones especiales *explosión mental*, extracción, reprender muertos vivos 7/día (+6, 2d6+8, 4.º)

Conjuros de clérigo preparados (NL 4):

2.º: *arma espiritual*^D, *curar heridas moderadas*, *inmovilizar persona* (2) (CD 17)

1.º: *curar heridas leves*, *escudo de la fe* (2), *favor divino*, *protección contra el bien*^D

0: *curar heridas menores*, *detectar magia* (3), *luz*

D: conjuro de dominio. Deidad: Thoon.

Dominios: Guerra, Mal.

Aptitudes sortílegas (NL 8):

A voluntad: *desplazamiento de plano*, *detectar pensamientos*

(CD 16), *hechizar monstruo* (CD 18), *sugestión* (CD 17)

Características Fue 12, Des 12, Con 16, Int 20, Sab 21, Car 19

AE agarrón mejorado, aptitudes sortílegas, conjuros, *explosión mental*, extracción

Dotes Competencia con arma marcial (mangual pesado), Conjurar en combate, Desarme mejorado, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con un arma



Discípulo de Thoon

(mangual pesado), Soltura con una aptitud (*explosión mental*)

Habilidades Averiguar intenciones +9, Avistar +13, Concentración +19, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +15, Disfrazarse +4 (+6 actuando), Engañar +14, Esconderse +4, Escuchar +13, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +4, Saber (los Planos) +13, Saber (religión) +15
Posesiones *armadura completa* +1, *mangual pesado* +1

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, un discípulo de Thoon debe impactar a una criatura de tamaño Grande o menor con un ataque de tentáculo. Después podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su víctima y le pegará el tentáculo a su cabeza. El discípulo de Thoon podrá apresar a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede llegar de alguna forma a su cabeza. Si el discípulo empieza su turno con al menos un tentáculo adherido a la cabeza de su víctima, podrá adherir los demás con una única prueba de presa con éxito. Su rival podrá escapar mediante una prueba de presa con éxito o una prueba de Escapismo, pero el discípulo de Thoon obtendrá un bonificador +2 de circunstancia por cada tentáculo que tuviese pegado a su cabeza al inicio del turno de su adversario.

Extracción (Ex): si un discípulo de Thoon empieza su turno con todos sus tentáculos adheridos a la cabeza de una víctima y supera con éxito una prueba de presa, le extraerá el cerebro de golpe y la matará en el acto. Los cienos, constructos, elementales, muertos vivos y vegetales son inmunes a esta aptitud.

Explosión mental (St): cono de 60', aturdidos durante 3d4 asaltos, Vol CD 20 niega.

Aparte del cerebro anciano de Thoon, los discípulos disfrutan de la conexión más íntima con la misteriosa presencia conocida como Thoon. Devotos absolutos de cuales sean los principios promulgados por Thoon, estos clérigos ofrecen curación y magia divina a otros azotamientos de su culto. A diferencia de los azotadores sombríos, los discípulos son azotamientos normales.

Estrategias y tácticas

Los discípulos de Thoon pueden curar a sus aliados y mantener el tipo en cuerpo a cuerpo. Estas aptitudes los convierten en aliados versátiles en cualquier encuentro con azotamientos de Thoon.

Estos discípulos serán particularmente peligrosos si cuentan con algunos asaltos de tiempo para prepararse, mediante el lanzamiento de *escudo de la fe* y *favor divino*, antes de la batalla. Tienen más del doble de los pg normales de un azotamiento y una armadura mucho mejor, por lo que serán bastante más resistentes. Los PJs que se enfrenten a estas criaturas en combate cerrado quizá se sorprendan de su habilidad para desarmarlos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DISCÍPULOS DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) o Saber (religión) podrán aprender más sobre los discípulos de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
25	Los discípulos de Thoon son sacerdotes de guerra azotamientos, que se lanzan al combate con sus armaduras pesadas y enormes manguales.
30	Los discípulos de Thoon no son lanzadores de conjuros agresivos. Emplean su magia divina para curaciones de emergencia o para mejorar sus defensas.
35	Los discípulos de Thoon son clérigos con acceso a los dominios de Guerra y Mal. No adoran a un dios, sino a una fuerza misteriosa conocida como "Thoon".

Saber (religión)

CD	Resultado
25	Los discípulos de Thoon adoran a una fuerza, quizá un dios, quizá no, a la que llaman Thoon. Algunos viajeros han descubierto capillas consagradas a esta entidad, que consisten en altares lisos con tesoros aplastados y destruidos a su alrededor.
30	Sea lo que sea Thoon, se encuentra en un lugar más allá de los Planos, conocido como el Reino remoto.

Aunque los discípulos de Thoon pueden ser efectivos como guerreros de primera fila, serán igual de letales en la retaguardia de un contingente de ilícidos. Todo discípulo puede generar una potente *explosión mental*, así como mantener la duración de sus conjuros de *inmovilizar persona* el tiempo suficiente como para que otro azotamientos le extraiga el cerebro a su víctima.

Ecología

A menos que tengan una buena razón para abandonar la seguridad de su nave nautiloide, los discípulos de Thoon se quedarán en sus cámaras interiores. Confiarán en los azotadores sombríos y azotamientos normales a la hora de conseguir los cerebros necesarios para su sustento.

Entorno: cuando los discípulos de Thoon abandonan sus naves nautiloides, prefieren asentarse en entornos subterráneos. Los discípulos se encargarán de erigir capillas a Thoon en su base de operaciones, reunir restos inútiles de tesoros y esparcirlos alrededor del anodino altar. Cuando los azotamientos de Thoon se trasladan a otro lugar en busca de la quintaesencia, estas capillas quedan atrás para gran desconcierto de los exploradores futuros.

Características físicas típicas: un discípulo de Thoon tiene el mismo peso y altura que un humano corriente. A causa de la armadura pesada que llevan puesta, parecen más robustos y corpulentos que los azotamientos normales. Al igual que los demás ilícidos, estas criaturas carecen de sexo definido.

Alineamiento: los discípulos de Thoon son neutrales malignos, pero tienen cierta tendencia a la legalidad a causa de los puestos de autoridad que ostentan. No obstante, cuando un discípulo reciba "visiones de Thoon", acatará al pie de la letra sus mandatos, sin importar lo caóticos o extravagantes que parezcan.

Sociedad

Los discípulos de Thoon se consideran inferiores únicamente al cerebro anciano dentro del culto a su gran entidad. Como los cerebros ancianos están de acuerdo con este reparto de poder, los discípulos se encargan de los asuntos diarios importantes que no pueden resolver los propios cerebros por su cuenta.

Dado que los discípulos están al cargo del programa de cría de los azotadores sombríos, no dudarán a la hora de emplear *sugestión* o *hechizar monstruo* para conseguir que estas criaturas acaten sus deseos. Muchos discípulos de Thoon se congratulan en secreto de que los azotadores sombríos tengan poderes psiónicos reducidos, ya que así son mucho más manipulables.

ESCLAVO DE THOON

Venas de color púrpura palpitan en la piel de esta persona, mientras os contempla con ojos enloquecidos.

ESCLAVO DE THOON

VD 3

Humano esclavo de Thoon Plb 1
 Humanoide monstruoso Mediano LM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas común; telepatía 100' (sólo con los infiltradores de Thoon); esclavo de los infiltradores

CA 14, toque 11, desprevenido 13 (+1 Des, +2 armadura, +1 natural)
 pg 14 (3 DG); letargo; sobrecarga curativa 5; inmolación

Fort +3, Ref +4, Vol +2

Vel 40' (8 casillas); 30' en letargo

C/C lanza +6 (1d8+4)

A distancia lanza +4 (1d8+4)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +2; Prs +5

Características Fue 16, Des 12, Con 12, Int 11, Sab 9, Car 7

AE inmolación

Dotes Alerta, Gran fortaleza, Soltura con un arma (lanza)

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +4, Avistar +7, Escuchar +7

Posesiones armadura de cuero, 2 lanzas

Letargo (Ex): un esclavo de Thoon pasa la mayor parte de su tiempo en estado latente. Cuando está sumido en este letargo, su aptitud de curación directa no funciona y no se puede mover a su velocidad total. Su aspecto es exactamente igual al que tenía antes de ser convertido en esclavo por un infiltrador de Thoon.

Como acción de asalto completo, el esclavo de Thoon podrá finalizar este letargo. Unas gruesas venas palpitantes se marcarán en su piel, revelando su verdadera naturaleza. Si hay un infiltrador de Thoon en un radio de 100', el esclavo podrá poner fin a su letargo como acción rápida.

Cuando haya salido de su latencia no podrá regresar a ella. A causa de su sobrecarga curativa, los esclavos de Thoon no suelen sobrevivir mucho tiempo tras haber salido de su letargo.

Esclavo de los infiltradores (Ex): un esclavo de Thoon acatará las órdenes del infiltrador de Thoon más cercano, como si estuviese dominado, sin TS posible.

Sobrecarga curativa (Sb): esta aptitud funciona igual que la curación rápida, pero el esclavo podrá obtener pg temporales más allá de su total de pg habitual. La piel del esclavo empezará a ampollarse e hincharse cuando ocurra esto, y su tamaño aumentará de forma visible. Cuando haya ganado tantos pg temporales como su total de pg habitual, el esclavo tendrá que superar un TS cada asalto o explotar (consulta más adelante).

Inmolación (Sb): cuando el esclavo de Thoon esté totalmente curado y sus pg sean iguales o mayores a su total de pg habitual, corre el riesgo de explotar debido a la energía contenida en su cuerpo físico. Al final de su turno, si los pg temporales del esclavo son iguales o mayores que su total de pg, tendrá que superar un TS de Fortaleza contra CD 11. Si falla, detonará causando 3d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 10' de radio, además de 1d6 puntos de daño por fuego adicional por cada infiltrador o esclavo de Thoon suplementario en un radio de 30' (Reflejos CD 11 mitad). Esta inmolación matará al esclavo de Thoon.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESCLAVOS DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los esclavos de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un personaje que posea rangos en Saber (Naturaleza) podrá intentar dicha prueba, pero con las CD incrementadas en 10 puntos.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
20	Este es un esclavo de Thoon, un miembro de una cábala secreta que adora a los azotamientos. Cuando salga de su letargo, aumentará aberrantemente de tamaño y luego explotará.
25	Los azotamientos de Thoon controlan a estos esclavos mediante intermediarios de aspecto humano, conocidos como infiltradores de Thoon.

El esclavo de Thoon puede fallar voluntariamente esta salvación, pero sólo lo hará bajo orden directa de un infiltrador.

Los esclavos de Thoon son los soldados de a pie de las cábalas secretas dirigidas por los infiltradores. Conservan su fachada humanoide hasta que son descubiertos o se les ordena entrar en combate, momento en el que salen de su letargo para inmolarse en su momento de gloria.

El esclavo de Thoon aquí descrito emplea un plebeyo humano de nivel 1 como criatura base. Poseía las siguientes puntuaciones de característica antes de las modificaciones raciales: Fue 10, Des 10, Con 10, Int 11, Sab 11, Car 11.

Estrategias y tácticas

Los esclavos de Thoon son más efectivos en compañía de otros esclavos y con un infiltrador que los controle. Aparte de eso, son poco más que matones especializados que pueden soportar una gran cantidad de daño (especialmente, si disponen de uno o dos asaltos de sobrecarga curativa antes del combate).

El elemento estratégico más importante a tener en cuenta es que el infiltrador de Thoon que ha creado al esclavo debe sopesar cuidadosamente si merece la pena desperdiciarlo en una batalla o no. Un esclavo de Thoon sólo puede adoptar su verdadera forma una vez. Tras abandonar su letargo, la sobrecarga curativa a la que se ve sometido hará que se inmore en poco tiempo. Así pues, un esclavo consciente es un esclavo muerto, un recurso gastado a ojos del infiltrador.

Ecología

A diferencia de la transformación sufrida por los infiltradores, que reconfigura por completo a la criatura, la de los esclavos los deja prácticamente indemnes. La criatura tendrá el mismo aspecto, se comportará igual y conservará su libre albedrío... hasta que un infiltrador de Thoon ande cerca. El esclavo debe comer, dormir y respirar como los hacía antes, e incluso podrá reproducirse como hacía antes, aunque su descendencia no será esclava de Thoon.

Entorno: los esclavos de Thoon seguirán viviendo donde lo hacían antes de su transformación, o seguirán al infiltrador que los creó en alguna misión siniestra. Algunos servirán directamente a los azotamientos de Thoon como criados, pero los ilícidos suelen preferir a sus propios esclavos antes que a los más volátiles creados por los infiltradores.

Características físicas típicas: cuando están en letargo, los esclavos tienen exactamente el mismo aspecto que antes de su transformación. Cuando salgan de su estado latente, no obstante,

empezarán a desarrollar masa muscular a un ritmo absurdo y ganarán entre 40 o 50 lb. de peso antes de llegar al punto de inmolación.

Alineamiento: los esclavos de Thoon suelen ser legales malignos, pero sólo porque son marionetas en manos de sus amos infiltradores, no porque tiendan a comportarse de forma cruel de forma natural.

Sociedad

Los esclavos de Thoon no tienen sociedad propia, pero recuerdan cómo integrarse en las comunidades en las que vivían antes de su transformación. Los azotamientos de Thoon consideran a los esclavos como seres indignos siquiera de su atención o como tentempiés sabrosos, dependiendo del hambre que tengan en ese momento. La vida de los esclavos de Thoon es terrible, ya que son obligados por los infiltradores a realizar tareas indescriptibles y minar desde dentro su propia comunidad. Muchos dan la bienvenida a la oportunidad de terminar su letargo e inmolarse.

Esclavos de Thoon con niveles de clase

Los esclavos de Thoon siguen avanzando normalmente en las clases de personaje tras su conversión. Tendrán las mismas clases predilectas que el humanoide a partir del que han sido creados, a menos que su nuevo alineamiento se lo impida. En ese caso, pícaro será su clase predilecta.

CREACIÓN DE ESCLAVOS DE THOON

“Esclavo de Thoon” es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier humanoide a la que un infiltrador de Thoon pueda mantener indefensa durante 1 minuto (que será llamada “criatura base” a partir de ahora).

Valor de desafío: el de la criatura base + 2.

Tipo: el tipo de la criatura base cambia a humanoide monstruoso. No obtendrá el subtipo aumentado, pero retendrá los que ya tenga excepto los del alineamiento y su raza humanoide.

Sentidos: un esclavo de Thoon gana visión en la oscuridad hasta 60', si no la poseía

ya igual o mejor.

Idiomas: un esclavo de Thoon puede comunicarse telepáticamente con cualquier infiltrador de Thoon en un radio de 100'. También obtendrá la siguiente aptitud especial.

Esclavo de los infiltradores: un esclavo de Thoon acatará las órdenes del infiltrador de Thoon más cercano, como si estuviese *dominado*, sin TS posible.

DG: suma dos DG de humanoide monstruoso. Esta mejora le concederá un aumento de su ataque base de +2, un +3 a sus TS de Reflejos y Voluntad, 2d8 pg más, 2 × (2 + modificador de Int) puntos de habilidad y dotes al ritmo habitual.



Esclavo de Thoon

El esclavo de Thoon también obtiene la siguiente cualidad especial y ataque especial.

Sobrecarga curativa (Sb): esta aptitud funciona igual que la curación rápida, pero el esclavo podrá obtener pg temporales más allá de su total de pg habitual. La piel del esclavo de Thoon empezará a ampollarse e hincharse cuando ocurra esto, y su tamaño aumentará de forma visible. Cuando haya ganado tantos pg temporales como su total de pg habitual, el esclavo tendrá que superar un TS cada asalto o explotar (consulta más adelante).

Inmolación (Sb): cuando el esclavo de Thoon esté totalmente curado y sus pg sean iguales o mayores a su total de pg habitual, corre el riesgo de explotar debido a la energía contenida en su cuerpo físico. Al final de su turno, si los pg temporales del esclavo son iguales o mayores que su total de pg, tendrá que superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del esclavo + su modificador de Con). Si falla, detonará causando 2d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 10' de radio, además de 1d6 puntos de daño por fuego adicional por cada infiltrador o esclavo de Thoon suplementario en un radio de 30' (siempre se considerará que el esclavo está cerca de sí mismo, por lo que incluso un esclavo solitario causará 3d6 puntos de daño por fuego al explotar). Las víctimas podrán realizar un TS de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG del esclavo + su modificador de Con) para reducir el daño a la mitad. Esta inmólación matará al esclavo de Thoon.

El esclavo de Thoon puede fallar voluntariamente esta salvación, pero sólo lo hará bajo una orden directa de un infiltrador.

CA: un esclavo de Thoon es algo más resistente que en su vida anterior. Aumenta el bonificador de armadura natural de la criatura en 1 punto.

Velocidad: cuando no está sumido en su letargo, la velocidad del esclavo de Thoon aumentará en 10' para cualquier tipo de movimiento que la criatura emplee de forma regular (normalmente, su velocidad terrestre).

Características: las puntuaciones de característica de la criatura se modifican de la siguiente forma: Fue +6, Des +2, Con +2, Sab -2, Car -4.

Cualidades especiales: un esclavo de Thoon conservará todas las cualidades especiales de la criatura base y ganará la siguiente.

Letargo (Ex): un esclavo de Thoon pasa la mayor parte de su tiempo en estado latente. Cuando está sumido en este letargo, su aptitud de curación directa no funciona y no se podrá mover a su velocidad total. Su aspecto será exactamente igual al que tenía antes de ser convertido en esclavo por un infiltrador de Thoon.

Como acción de asalto completo, el esclavo de Thoon podrá finalizar este letargo. Unas gruesas venas palpitantes se marcarán en su piel, revelando su verdadera naturaleza. Si hay un infiltrador de Thoon en un radio de 100', el esclavo podrá poner fin a su letargo como acción rápida.

Cuando el esclavo haya salido de su latencia no podrá regresar a ella. A causa de su sobrecarga curativa, los esclavos de Thoon no suelen sobrevivir mucho tiempo tras haber salido de su letargo.

Ajuste de nivel: —. Debido a su absoluta sumisión ante la voluntad de los infiltradores de Thoon, así como la naturaleza inestable de su sobrecarga curativa, los esclavos de Thoon son inviábiles como PJs.

INFILTRADOR DE THOON

Esta persona parece absolutamente normal, hasta que veis el manojito de tentáculos metálicos que sobresale de su nuca.

INFILTRADOR DE THOON

VD 5

Humanoide monstruoso Mediano siempre CM

Inic +3; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +1

Idiomas común; telepatía 100' (sólo con los esclavos de Thoon)

CA 16, toque 13, desprevenido 13; Esquiva (+3 Des, +3 armadura)

pg 37 (5 DG); curación rápida 5; volveré

Fort +4, Ref +7, Vol +5

Vel 30' (6 casillas)

C/C estoque de gran calidad +8 (1d6+2/18-20)

A distancia dardo bucal +8 (1d4+2 más veneno)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +5; Prs +7

Opciones de ataque veneno (CD 15, 1d6 Sab/1d6 Sab)

Acciones especiales crear esclavo, sumergir tentáculos

Aptitudes sortílegas (NL 5):

A voluntad: detectar magia

3/día: hechizar persona (CD 14)

1/día: puerta dimensional

Características Fue 14, Des 16, Con 17, Int 18, Sab 13, Car 17

AE aptitudes sortílegas, crear esclavo, dardo bucal, veneno

Dotes Esquiva, Presentir quintaesencia*

* Nueva dote; consulta la nota de la página siguiente

Habilidades Averiguar intenciones +9, Avistar +1, Diplomacia

+15, Disfrazarse +11 (+13 actuando), Engañar +11, Equilibrio

+5, Esconderse +11, Escuchar +1, Intimidar +5, Moverse

sigilosamente +11, Piruetas +11, Saltar +4

Avance por clase de personaje; Clase predilecta pícaro

Posesiones armadura de cuero tachonado de gran calidad, estoque de gran calidad

Volveré (Ex): el parásito del Reino remoto que controla al infiltrador de Thoon puede sobrevivir a la muerte de su anfitrión, para después revivirlo. Cuando un infiltrador de Thoon llegue a -10 pg no morirá realmente, aunque todas sus funciones vitales dejarán de funcionar y se considerará un cadáver a todos los efectos de resolver conjuros que afecten a los fiambres. Se requerirá una prueba de Buscar (CD 25) con éxito para detectar un ligerísimo movimiento en los tentáculos de su nuca, que indicará que la criatura aún no está muerta del todo. Arrancar los tentáculos del cuello (un proceso sangriento que requiere una acción de asalto completo) matará al infiltrador de una vez por todas.

Si no es extraen los tentáculos, el infiltrador de Thoon podrá revivirse a sí mismo. Tras haber pasado un mes en este estado inerte, el infiltrador volverá a recobrar la consciencia con el total de sus pg. Se liberará de su posible entierro mediante una *puerta dimensional* e intentará restablecer el contacto con sus amos azotamentes.

Dardo bucal (Sb): los tentáculos que señalan la naturaleza parasitaria del infiltrador pueden extenderse hacia dentro de su cuello, atravesar su garganta y salir por su boca, desde donde podrán disparar un dardo envenenado contra un objetivo cercano. El dardo funcionará como un arma arrojada con un incremento de distancia de 10'.

Crear esclavo (Sb): si un infiltrador de Thoon puede pasar un minuto ininterrumpido con un humanoide indefenso, lo convertirá en un esclavo de Thoon mediante el proceso de introducirle sus tentáculos por la boca. Las criaturas dormidas se despertarán inmediatamente si un infiltrador intenta este proceso, por lo que sólo será efectivo contra aquellas víctimas atadas, *inmovilizadas* mágicamente o inconscientes.

El infiltrador de Thoon podrá crear un esclavo a la semana mediante esta aptitud.

Sumergir tentáculos (Ex): un infiltrador de Thoon suele ocultar los tentáculos de su nuca bajo una capa, cuello alto o bufanda. Pero si cree que podría ser sometido a un registro minucioso, tendrá la posibilidad de sumergir sus tentáculos bajo la piel, dejando como único rastro una zona de piel rugosa. Este proceso requiere una acción de asalto completo.

Mientras sus tentáculos estén sumergidos, el infiltrador no podrá hacer uso de sus aptitudes sortílegas o de su dardo bucal, ni crear esclavos de Thoon. Si muere con sus tentáculos escondidos, ningún registro que se haga sin despedazar su cadáver podrá revelar la presencia de los seudópodos metálicos, por lo que podría volver a la vida normalmente.

Habilidades: los rasgos faciales del infiltrador de Thoon son tan moldeables como la arcilla, lo cual le concede un bonificador +8 racial a sus pruebas de Disfrazarse.

El parasitario infiltrador de Thoon es un espía encubierto de los azotamientos de Thoon, capaz de crear redes clandestinas de esclavos mientras se hace pasar por un inocente humano ordinario.

Estrategias y tácticas

Un infiltrador de Thoon es un magnífico villano recurrente para los PJs de nivel bajo. Con el tiempo, podría llevarlos a entablar contacto con los azotamientos de Thoon más poderosos. Será especialmente efectivo en compañía de varios esclavos de Thoon que haya creado él mismo.

En combate el infiltrador es un buen guerrero y podrá sorprender a los personajes confiados con sus dardos bucales. Quizá lo más importante de estas criaturas sea su habilidad para controlar a los esclavos que lo acompañen. La mera presencia de un infiltrador hará que los esclavos de Thoon sean más efectivos.

Debido a que los azotamientos de Thoon sólo poseen un número limitado de parásitos del Reino remoto, cada infiltrador es un recurso precioso. Por suerte para los ilícidos, el infiltrador puede burlar la muerte a manos de los PJs, ya sea a corto plazo (mediante una *puerta dimensional* si los aventureros llevan las de ganar) o a largo plazo (gracias a su aptitud "Volveré").

Ecología

Los azotamientos contaban con algunos prisioneros humanoides vivos cuando sus naves nautiloides penetraron en el Reino remoto. Para gran sorpresa de los ilícidos, estos reos quedaron infectados casi de inmediato por un parásito nativo y se convirtieron en infiltradores de Thoon. La sorpresa de los azotamientos se convirtió en alborozo cuando se dieron cuenta de que estos infiltradores no sólo podían hacerse pasar por gente "ordinaria", sino también detectar quintaesencia.

Desde entonces, los azotamientos han aprendido más cosas sobre el ciclo vital de estos parásitos. Si no está adherido a un anfitrión,

NUEVA DOTE: PRESENTIR QUINTAESENCIA

Eres capaz de detectar fuentes de quintaesencia, una sustancia muy apreciada por Thoon y sus seguidores.

Prerrequisitos: *detectar magia* (como conjuro o aptitud sortílega), relación con Thoon.

Beneficio: cuando emplees *detectar magia*, también podrás detectar cualquier cantidad de quintaesencia presente en su área de efecto.

La cantidad de información obtenida dependerá de cuánto tiempo estudies el área u objeto correspondiente

1.^{er} *asalto*: presencia o ausencia de quintaesencia.

2.^o *asalto*: número de fuentes de quintaesencia diferentes, así como tamaño y potencia (moderada o fuerte) de la mayor de ellas.

3.^{er} *asalto*: ubicación y potencia de cada fuente de quintaesencia.

el parásito tiene el aspecto de un puñado de delgados tentáculos metálicos del tamaño de un gato casero. Cuando se pone al alcance de un humanoide, los tentáculos se entierran en su cerebro y órganos vitales, matándolo para después recomponer su cuerpo internamente tejido a tejido. Tras un día de convulsiones espasmódicas, el anfitrión se despierta con el mismo aspecto de siempre (aparte de los tentáculos visibles en la base de su cráneo), pero su lealtad hacia Thoon y los azotamientos será inquebrantable.

El cuerpo reconfigurado ya no tendrá necesidad de comer, dormir o respirar, pero podrá hacerlo voluntariamente si desea mantener su fachada humanoide.

Hasta ahora, la esperanza de vida o forma de reproducción de estos seres son un misterio para los ilícidos y los propios infiltradores. Los azotamientos han desarrollado técnicas para transferir a los parásitos de un humanoide a otro, mediante una cruenta operación quirúrgica de una hora de duración. Sólo recurrirán a esta práctica si un infiltrador ha llamado demasiado la atención como para seguir siendo útil en el mundo exterior, o si cuentan con un nuevo prisionero que pueda servirles mejor como espía. La mayoría de infiltradores de Thoon está esparcida por el mundo llevando a cabo los mandatos de los ilícidos, por lo que éstos sólo dispondrán de una reducida cantidad de parásitos sin utilizar.

Los azotamientos de Thoon han experimentado con diversos tipos de anfitrión para estas criaturas, pero hasta ahora sólo han aceptado a los humanoides.

Entorno: un infiltrador de Thoon prefiere el mismo entorno en el que viviese su anfitrión antes de ser infectado, aunque sólo sea por pasar desapercibido. Los infiltradores sienten un cierto rechazo hacia los climas más cálidos, pero es debido a que allí los humanoides suelen llevar menos ropa y es más difícil ocultar los tentáculos de su nuca.

¿POR QUÉ NO UNA PLANTILLA?

Debido al proceso de creación de un infiltrador de Thoon (una infección parasitaria causada por los ilícidos), crear una plantilla para ellos sería algo de sentido común. Desde el punto de vista de las reglas, no obstante, no sería en absoluto práctico ya que habría que cambiar absolutamente todos los rasgos de la criatura base. Cuando el alguacil local

sea convertido en un infiltrador de Thoon, sólo permanecerán intactos sus recuerdos y su aspecto; el resto será producto de la transformación de los azotamientos. Así pues, es más sencillo crear al infiltrador como un monstruo normal y dar por sentado que su aspecto sigue siendo el mismo que antes.

Características físicas típicas: un infiltrador de Thoon conserva el mismo peso y altura de su anfitrión. En la mayoría de los casos se tratará de un humano. Aparte de los tentáculos de metal que brotan de la parte trasera de su cuello, el infiltrador será idéntico a una persona normal.

Aunque los infiltradores carecen de sexo definido, sus anfitriones lo tienen. Los infiltradores no producen descendencia.

Alineamiento: a diferencia de otros seguidores de Thoon, los infiltradores siempre son caóticos malignos. Se irritan por el control al que los someten los azotamientos y no tienen paciencia para sus planes de recolección de quintaesencia a largo plazo.

Sociedad

Aunque un infiltrador de Thoon es un humanoide monstruoso a efectos de juego, se trata de un ajeno del Reino remoto en términos de procedencia. A diferencia de otros seguidores de Thoon, cada infiltrador empezó su vida en el Reino remoto y recuerda parte de su existencia en aquel lugar.

Debido a que el Reino remoto está al margen del resto del universo, e incluso al margen de toda razón, los infiltradores recuerdan su pasado allí de forma imperfecta y sus recuerdos son casi imposibles de compartir con otras criaturas. Cada infiltrador siente el agónico impulso de regresar a la locura del Reino remoto, y la mayoría cree que la meta final de Thoon es su regreso a dicho lugar, o la irrupción de éste en el universo conocido.



Infiltrador de Thoon

MOLE DE THOON

Esta amalgama de carne gomosa y miembros artificiales tiene unas pesadas cabezas de hacha en lugar de manos, y unos retorcidos tentáculos babosos cubren la mitad inferior de su cara.

MOLE DE THOON

VD 13

Constructo Grande siempre NM

Inic +1; Sentidos visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas comprende órdenes telepáticas

CA 26, toque 14, desprevenido 25; escudo de desvío (-1 tamaño, +1 Des, +4 desvío, +12 natural)

pg 112 (15 DG)

Inmune inmunidades de constructo

Resiste ácido, electricidad, frío, fuego y sonido 20

Fort +5, Ref +6, Vol +9; sobrecarga defensiva

Vel 40' (8 casillas)

C/C 2 brazos-hacha +18 cada uno (1d12+8) y 4 tentáculos +13 cada uno (1d6+4)

Espacio 10'; Alcance 10'

Atq base +11; Prs +23

Opciones de ataque agarrón mejorado, derribo crítico

Acciones especiales extracción, sobrecarga ofensiva

Características Fue 27, Des 13, Con -, Int -, Sab 18, Car 10

AE extracción, sobrecarga defensiva, sobrecarga ofensiva

Dotes —

Habilidades Avistar +4, Escuchar +4

Avance 16-20 DG (Grande); 21 DG (Enorme); ver texto

Escudo de desvío (Ex): la mole de Thoon cuenta con una pantalla de fuerza que la envuelve en todo momento, lo cual le confiere un bonificador +4 de desvío a la CA.

Sobrecarga defensiva (Ex): como acción inmediata, la mole de Thoon puede obtener un bonificador +2 a sus TS durante 1 asalto. Usar esta aptitud le causará 10 puntos de daño. Si la mole activa esta aptitud, su sobrecarga ofensiva terminará de inmediato.

Derribo crítico (Ex): si una mole de Thoon consigue una amenaza de crítico con uno de sus brazos-hacha, su objetivo saldrá disparado 10' en línea recta y terminará tirado en el suelo. La mole podrá elegir la dirección del derribo, pero la víctima tendrá que alejarse de ella por la ruta despejada más directa. Los obstáculos que pueda haber sobre el terreno acortarán la distancia del derribo o incluso lo evitarán por completo. La mole de Thoon podrá tirar igualmente para confirmar el crítico, causando el daño correspondiente si logra hacerlo.

Sobrecarga ofensiva (Ex): como acción rápida, la mole de Thoon puede obtener un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño durante 1 asalto. Usar esta aptitud le causará 10 puntos de daño. Si la mole activa esta aptitud, su sobrecarga defensiva terminará de inmediato.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, la mole de Thoon debe impactar a una criatura de tamaño Enorme o menor con un ataque de tentáculo. Después podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su víctima y le pegará el tentáculo a su cabeza. La mole de Thoon podrá apresar

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS INFILTRADORES DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los infiltradores de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un personaje que posea rangos en Saber (Naturaleza) podrá intentar dicha prueba, pero con las CD incrementadas en 10 puntos.

Saber (dungeons)

CD Resultado

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 20 | Este es un infiltrador de Thoon, un humanoide monstruoso creado por los azotamientos. Son enviados a las zonas civilizadas para espiar a su población en nombre de Thoon. |
| 25 | Los tentáculos del cuello de la criatura le conceden algunas aptitudes psiónicas y la capacidad para crear esclavos. La persona a la que están adheridos ha muerto para siempre, pero estos pseudópodos pueden animar su cuerpo y tienen acceso a sus recuerdos. |
| 30 | Arrancar estos tentáculos y destruirlos es la única forma de matar definitivamente a estos parásitos. |

a una criatura Gargantuesca o mayor, pero sólo si puede llegar de alguna forma a su cabeza. Si la mole empieza su turno con al menos un tentáculo adherido a la cabeza de su víctima, podrá adherir los demás con una única prueba de presa con éxito. Su rival podrá escapar mediante una prueba de presa con éxito o una prueba de Escapismo, pero la mole de Thoon obtendrá un bonificador +2 de circunstancia por cada tentáculo que tuviese pegado a su cabeza al inicio del turno de su adversario.

Extracción (Ex): si una mole de Thoon empieza su turno con todos sus tentáculos adheridos a la cabeza de una víctima y supera con éxito una prueba de presa, le extraerá el cerebro de golpe y la matará en el acto. Los cienos, constructos, elementales, muertos vivientes y vegetales son inmunes a esta aptitud.

Nacidas a raíz de experimentos genéticos inspirados por Thoon a bordo de los nautiloides ilícidos, las moles de Thoon son brutos despiadados que obedecen las órdenes telepáticas de sus amos azotamientos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las moles de Thoon no son más que bestias que sirven de buen complemento a los poderes de los azotamientos. Las moles formarán la vanguardia de cualquier asalto ilícido.

Los azotamientos (incluidos los discípulos y azotadores sombríos de Thoon) también sacan buen provecho a la inmunidad al aturdimiento de estas criaturas. Las moles pueden luchar donde les plazca, sin que sus amos tengan que preocuparse de si están en medio del área de efecto de una *explosión mental* o no. Esto las convierte en escudos vivientes perfectos para sus señores ilícidos.



Mole de Thoon

CONOCIMIENTO SOBRE LAS MOLES DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre las moles de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un personaje que posea rangos en Saber (arcano) podrá intentar dicha prueba, pero con las CD incrementadas en 10 puntos.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
28	Esta es una mole de Thoon, un constructo creado como autómata sin mente por los azotamientos de Thoon. Igual que los ilícidos, también puede extraer cerebros.
33	Las moles de Thoon pueden entrar en un estado de sobrecarga que las hace más resistentes, pero hacerlo dañará sus órganos internos.
38	Los azotamientos de Thoon dan vida a las moles en el interior de capullos que también las pueden curar. Sus abigarrados cuerpos son muy resistentes a todas las formas de energía.

En combate cerrado, la técnica favorita de las moles de Thoon es adherir sus tentáculos a cabezas ajenas y extraer cerebros al viejo estilo ilícido.

Ecología

Como constructos, las moles de Thoon no comen, duermen ni respiran. Pero a diferencia de otras creaciones más mecánicas, las moles sienten un deseo innato por estar siempre en acción. Este rasgo las convierte en malos guardianes a largo plazo o en lugares cerrados, aunque servirán bien en misiones de patrulla a lo largo de rutas de al menos unos cientos de yardas de longitud.

A diferencia de los azotamientos, las moles no obtienen sustento de los cerebros que extraen. Los sesos que contengan quintaesencia serán llevados de vuelta a las naves nautiloides, o se los entregarán al azotamientos más cercano si tienen órdenes al respecto.

Una mole de Thoon emerge de su capullo con tres brazos. Dos poseen una especie de cabezas de hacha adheridas a ellos, mientras que el tercero tiene una garra. Las moles no emplean sus garras en combate, aunque sí pueden usarlas para abrir puertas y coger o manipular objetos.

Entorno: las estructuras semejantes a crisálidas del interior de las naves nautiloides crean a las moles de Thoon a partir de quintaesencia, partes metálicas manufacturadas con esmero y cuerpos viviseccionados de aquellos azotamientos que el cerebro anciano juzgue indignos.

Las moles de Thoon dañadas regresan a los capullos, donde se curan a un ritmo de 1 pg diario.

Características físicas típicas: una mole de Thoon corriente mide 10' de alto, pero parece más baja porque camina encorvada. Pesa unas 1.000 lb. y sus masas de músculos y brazos terminados en hachas la distinguen al momento de los ilícidos normales. Algunos rasgos de su cuerpo son característicamente azotamientos, pero la mayor parte de su estructura está compuesta de componentes metálicos.

Alineamiento: al carecer de voluntad propia, las moles de Thoon nunca pueden ser legales o caóticas. Su proceso de creación y los actos infames que cometen las marcan para siempre como malignas.

Moles de Thoon avanzadas

Es posible que a veces una mole de Thoon dañada emerja de su capullo curativo más fuerte que antes (con más DG). Si una mole de Thoon con 20 DG se encierra en una de estas crisálidas durante una semana, emergerá de ella como una mole Enorme de 21 DG.

NUBE TORMENTOSA DE THOON

Este huevo metálico flotante posee un manajo de tentáculos que cuelga de su panza, muchos de los cuales cuentan con filos puntiagudos o garras prensiles en su extremo. Unos puntos similares a ojos, repartidos cerca de su parte frontal, brillan con malévola inteligencia.

NUBE TORMENTOSA DE THOON

VD 5

Constructo Mediano normalmente NM

Inic +2; **Sentidos** iluminación, sentido de la vibración 60' (consulta más abajo), visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; **Avistar** +7, **Escuchar** +7

Idiomas infracomún; telepatía 100'

CA 17, **toque** 12, **desprevenido** 15 (+2 Des, +5 natural)

pg 64 (8 DG); **curación natural**

Inmune ácido, inmunidades de constructo

Fort +2, **Ref** +8, **Vol** +9

Vel 30' (6 casillas), **VI** 10' (perfecta), **Nd** 20'; **movimiento flotante**

C/C 4 tentáculos +8 cada uno (1d4+1)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +6; **Prs** +7

Opciones de ataque Reflejos de combate

Acciones especiales *rayo relampagueante* (5d6; CD 12; consulta más abajo)

Aptitudes sortílegas (NL 5):

A voluntad: *detectar magia*

3/día: *escudo*

Características Fue 13, Des 14, Con -, Int 5, Sab 16, Car 9

AE aptitudes sortílegas, *rayo relampagueante*

CE rasgos de constructo

Dotes Presentir quintaesencia*, Reflejos de combate, Soltura con un arma (tentáculo)

* Nueva dote; consulta la nota de la página 36

Habilidades Avistar +7, Buscar +0, Escuchar +7, Nadar +9

Avance desconocido; consulta Nubes tormentosas de Thoon avanzadas

Iluminación: los brillantes ojos de la nube tormentosa de Thoon emiten luz en un cono de 60' y proyectan penumbras en un cono de 120'. La nube tormentosa puede cerrar los ojos para anular esta iluminación, pero entonces se considerará cegada a todos los efectos.

Sentido de la vibración (Ex): la nube tormentosa de Thoon debe enterrar uno de sus tentáculos a unas pulgadas de profundidad para que funcione esta aptitud. Hacerlo es una acción rápida, pero la nube perderá esta aptitud si sale de la casilla en la que enterró su tentáculo.

Curación natural (Ex): a diferencia de muchos constructos, las nubes tormentosas de Thoon son capaces de curarse de forma natural, aunque muy lentamente. Una nube tormentosa se curará 1 pg por cada 8 horas que permanezca inmóvil.

Movimiento flotante (Ex): incluso aunque la criatura emplee su movimiento terrestre, su cuerpo estará flotando a unos 5' de altura gracias a una fuerza invisible. Los tentáculos de la nube tormentosa no tienen por qué tocar el suelo mientras se desplaza, por lo que este constructo no se verá afectado por los obstáculos del terreno.

Si la nube tormentosa vuela a más de 5' de altura, su velocidad se reducirá de forma drástica.

Rayo relampagueante (St): igual que el conjuro homónimo; a voluntad; CD 12; NL 5. La nube tormentosa debe emplear sus reservas de quintaesencia para usar esta aptitud, lo cual le causará 10 puntos de daño al activarla.

Habilidades: las nubes tormentosas poseen un bonificador +8 racial a todas sus pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. La criatura siempre puede elegir 10 en estas pruebas, incluso aunque esté distraída o en peligro. También podrá correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Las nubes tormentosas de Thoon, constructos engendrados por los artesanos locos, son centinelas flotantes especializados en detectar fuentes de quintaesencia y a los enemigos de los azotamientos de Thoon.

Estrategias y tácticas

Una nube tormentosa de Thoon es una criatura muy práctica como complemento para un grupo de azotamientos, soldados o segadores de Thoon, ya que aporta algunas aptitudes de detección y un ataque de área a distancia del cual carecen dichos monstruos. El *rayo relampagueante* de la nube tormentosa tiene un coste, no obstante, por lo que actuará mejor como luchadora de primera fila que como pieza de artillería arcana.

En combate la nube flotará cerca de los combatientes, atacando con sus tentáculos sin perder de vista a los rivales que se agrupan

CONOCIMIENTO SOBRE LAS NUBES TORMENTOSAS DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre las nubes tormentosas de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un personaje que posea rangos en Saber (arcano) podrá intentar dicha prueba, pero con las CD incrementadas en 10 puntos.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
20	Este constructo con forma de huevo es una nube tormentosa de Thoon. Es una creación de los azotamientos.
25	Una secta, conocida como los azotamientos de Thoon, emplea a las nubes tormentosas para forrajear en busca de cerebros y recolectar una sustancia llamada quintaesencia. Este constructo es un combatiente hábil y puede emitir <i>rayos relampagueantes</i> aparentemente a voluntad.
30	Las nubes tormentosas de Thoon son inmunes al ácido. También tienen la capacidad para curarse de forma natural, a diferencia de muchos otros constructos. No obstante, esta curación es muy lenta.

demasiado. Si puede alcanzar a tres adversarios o más con su *rayo relampagueante*, se moverá hasta la posición adecuada para hacerlo.

Ecología

Las nubes tormentosas de Thoon son creadas por los artesanos locos. Estos constructos son los que más se alejan de las bases ilícidas. Para los artesanos locos es relativamente sencillo crear estos constructos, por lo que los azotamientos de Thoon no se lamentan mucho por su destrucción. La única razón por la que no envían a estas nubes excesivamente lejos es porque pueden revelar la presencia de los ilícidos.

Entorno: las nubes tormentosas de Thoon pueden viajar con facilidad sobre casi cualquier tipo de terreno. Incluso aunque técnicamente estén empleando su velocidad terrestre o de nado, en realidad irán flotando, por lo que las aguas profundas, los pantanos embarrados o terrenos difíciles semejantes no serán ningún obstáculo para ellas.

Características físicas típicas: una nube tormentosa de Thoon flota a unos 5' por encima del suelo. Sus tentáculos tienen unos 6' de largo de media y pesa unas 100 lb. Sus estructuras oculares forman una especie de círculo en el frontal de su cuerpo ovoide. Los tentáculos que sobresalen en un apretado racimo de la parte inferior de su cabeza sirven para varios propósitos.

Alineamiento: las nubes tormentosas de Thoon son neutrales malignas, pero ese alineamiento representa más la despreocupada tendencia de sus amos por emplearlas para cometer actos infames que un mal sobrenatural que las posea. Las nubes tormentosas sólo poseen un sentido muy rudimentario sobre el bien y el mal; hacen lo que se les manda y no se molestarán en dañar o ayudar a nadie más a menos que se lo ordenen.

Sociedad

A diferencia de muchos constructos, las nubes tormentosas de Thoon son inteligentes. Aún así son el tonto de la clase dentro de una comunidad de genios malignos, por lo que rara vez ponen a funcionar sus neuronas.

La interacción social de estas criaturas es bastante pasiva. En compañía de los azotamientos de Thoon, cualquiera es más listo que ellas y puede darles órdenes a su antojo. Así pues, las nubes tormentosas rara vez se comunican o interactúan con nadie más allá de lo estrictamente necesario para cumplir sus tareas.

Las nubes tormentosas achacan su intelecto limitado a su escasa comprensión de la voluntad de Thoon, sin darse cuenta de que incluso el cerebro anciano o los discípulos de Thoon pueden estar sumidos en la ignorancia respecto al gran plan oculto tras la adoración a Thoon y la recolección de quintaesencia.

Una vez en acción, no obstante, las nubes tormentosas pueden dar uso a su inteligencia para sopesar los riesgos de un encuentro, en lugar de lanzarse de cabeza al combate. Los azotamientos a veces ponen a estas criaturas al cargo de segadores o incluso soldados de Thoon. Si ocurre algo inusual, la nube tormentosa intentará improvisar la mejor respuesta en lugar de limitarse a ejecutar sus órdenes programadas.

Nubes tormentosas de Thoon avanzadas

Los artesanos locos de Thoon no crean nubes tormentosas con más de 8 DG. Ninguna de ellas ha obtenido tampoco más DG por su cuenta, pero los azotamientos esperan que en algún momento evolucione a una versión más poderosa.

Algunos ilícidos creen que los artesanos locos de Thoon más vigorosos podrían crear versiones mejoradas de las nubes tormentosas y los segadores, por lo que el secreto para obtener nubes tormentosas avanzadas sería crear artesanos locos avanzados. Otros azotamientos piensan que, dado que las nubes tormentosas son inteligentes, quizá merezca la pena enseñarles nuevas habilidades (que, como DM, podrías representar mediante niveles de clase de guerrero o pícaro). Los discípulos de Thoon están a la espera de una señal de Thoon sobre este tema.



Nube tormentosa de Thoon

SEGADOR DE THOON

Ante vosotros se alza un autómatas plateado con cuatro brazos, perfectamente diseñados para empuñar las dos guadañas de aspecto cruel que sujeta. Sus ojos relucen para emitir dos focos luminosos. Se agazapa como si se preparase para atacar.

SEGADOR DE THOON

VD 6

Constructo Mediano siempre N
Inic +2; **Sentidos** iluminación, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; **Avistar** +1, **Escuchar** +1
Idiomas comprende órdenes telepáticas

CA 18, **toque** 12, **desprevenido** 16 (+2 Des, +6 natural)
pg 69 (6 DG); **curación** natural
Inmune ácido, **inmunitades** de constructo
Resiste electricidad 10
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +4

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 guadañas de gran calidad +11 cada una (2d4+6/x4)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +6; Prs +10

Acciones especiales toque de disipación

Características Fue 18, Des 14, Con -, Int -, Sab 13, Car 5

AE luz abrasadora, toque de disipación

CE rasgos de constructo

Dotes —

Habilidades Avistar +1, Escuchar +1

Avance desconocido; consulta 'Segadores de Thoon avanzados'

Poseiones 2 guadañas de gran calidad

Iluminación: mientras haya al menos otros dos segadores de Thoon a 30', los brillantes ojos del segador emitirán luz en un cono de 60' y proyectarán penumbras en un cono de 120'. El segador de Thoon puede cerrar los ojos para anular esta iluminación, pero entonces se considerará cegado a todos los efectos.

Un segador de Thoon al que sólo acompañe otro segador a 30' conservará esta aptitud, pero sus ojos sólo ofrecerán un cono de 20' de iluminación intensa y de 40' en penumbra. Los ojos de un segador de Thoon solitario brillarán tenuemente, ofreciendo iluminación en penumbra en un radio de 5'.

Curación natural (Ex): un segador de Thoon es capaz de curarse de forma natural, aunque muy lentamente. El segador se curará 1 pg por cada 8 horas que permanezca inmóvil.

Luz abrasadora (St): un segador de Thoon puede concentrar la luz de sus ojos para emitir un rayo candente, que actúa como el conjuro *luz abrasadora*; a voluntad; toque a distancia +8; NL 6. A diferencia del conjuro, la *luz abrasadora* de un segador de Thoon causará 1d8 puntos de daño adicional por cada otro segador en un radio de 30' (máximo 5d8), incluyendo al segador que active esta aptitud.

Después de que un segador haya empleado su *luz abrasadora*, los ojos de cualquier otro que esté en un radio de 30' brillarán con menos intensidad y ninguno de ellos podrá emplear esta aptitud durante el mismo asalto.

Toque de disipación (Sb): con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, el segador de Thoon puede anular conjuros y efectos mágicos. Esta aptitud funciona igual que un conjuro apuntado de *disipar magia* (NL 6). El segador realizará una prueba de disipación con un modificador +6, contra una CD de 11 + el NL del conjuro o efecto, por cada conjuro activo en el objeto o criatura tocado.

Cada vez que el segador de Thoon emplee su toque de disipación, sufrirá 10 puntos de daño.

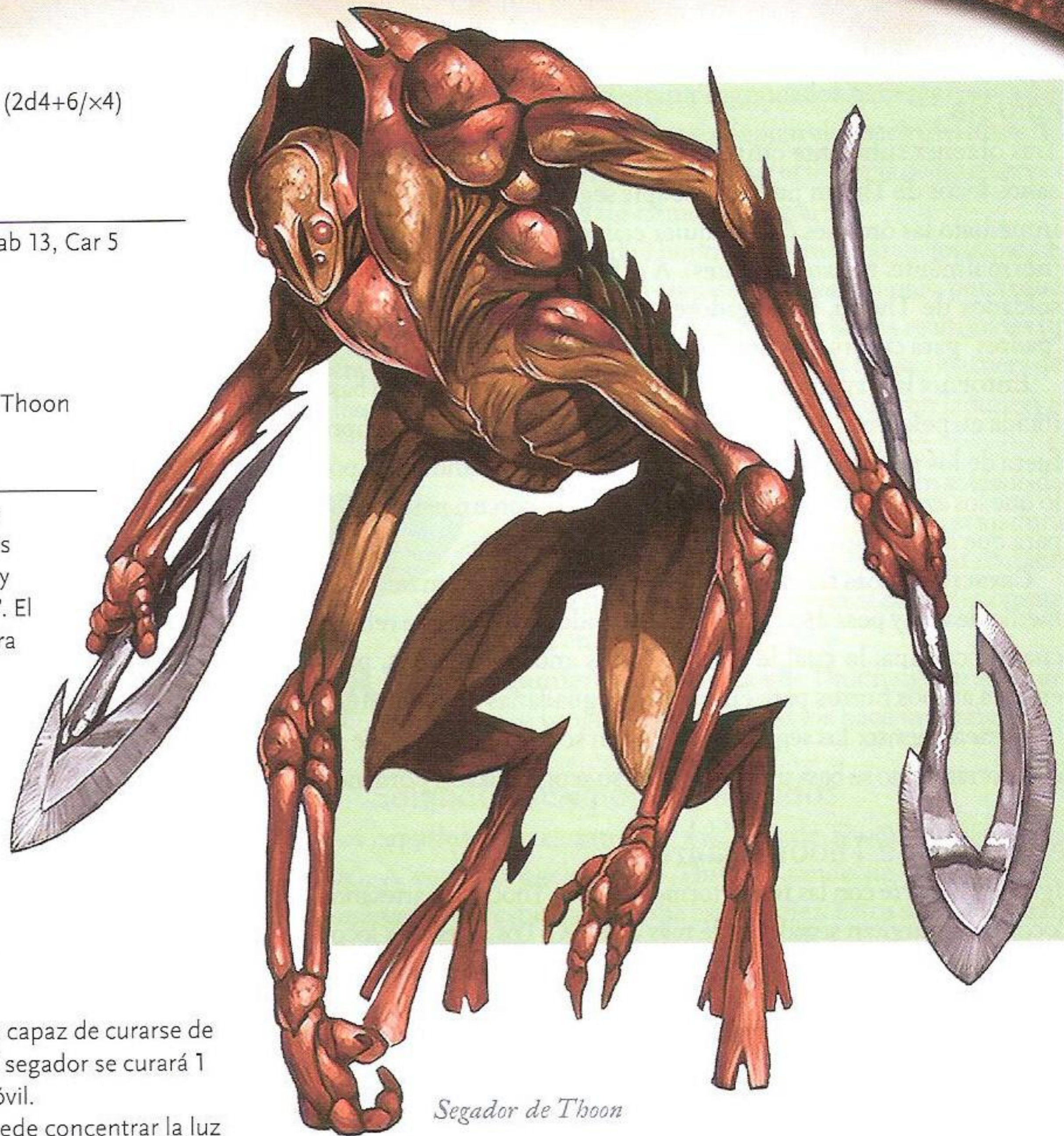
Los segadores de Thoon son constructos vomitados por los artesanos locos. Actúan como soldados de infantería para la causa de Thoon.

Estrategias y tácticas

Los segadores de Thoon rinden mejor en grupo, ya que son más fuertes y versátiles.

La táctica más corriente de un grupo de segadores es hacer que todos menos uno se lancen al combate, mientras el rezagado emplea su *luz abrasadora* contra cualquier objetivo que esté cerca de la muerte o quede fuera del alcance de las armas de los demás.

Sin una mente inteligente que los guíe, los segadores de Thoon emplearán su toque de disipación sólo si algún efecto mágico está evitando que causen daño a su objetivo, y aún así sólo si es algo obvio como



Segador de Thoon

un muro mágico o un efecto defensivo visible. Si hay un azotamentes o incluso una nube tormentosa para dirigirlos, los segadores podrán dar uso táctico mucho más rentable a su toque de disipación, poniendo fin a conjuros beneficiosos, haciendo descender a enemigos que usen conjuros de *volar*, o causando todo tipo de quebraderos de cabeza de forma planificada. Los discípulos de Thoon poseen los suficientes rangos en Conocimiento de conjuros como para saber qué conjuros están usando los PJs y si merece la pena intentar disiparlos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SEGADORES DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los segadores de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un personaje que posea rangos en Saber (arcano) podrá intentar dicha prueba, pero con las CD incrementadas en 10 puntos.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
21	Este es un segador de Thoon, un soldado constructo inventado por los azotamentes de Thoon.
26	Los segadores de Thoon pueden lanzar intensos rayos de luz desde sus ojos. Esta iluminación será más débil si no hay otros segadores cerca.
31	Los segadores de Thoon pueden neutralizar conjuros mágicos con un simple toque. Son inmunes al ácido, resistentes a la electricidad, y se curan sin necesitar reparaciones.

Ecología

Tras obtener suficiente quintaesencia y metal en bruto, los artesanos locos de Thoon pueden escupir segadores que acatarán de inmediato las órdenes de cualquier criatura telepática de Thoon (normalmente, un azotamentes). A diferencia de las moles y los soldados de Thoon, los segadores no necesitan volver con sus "padres" para curarse, ya que lo hacen de forma natural.

Entorno: la mayoría de segadores de Thoon se agrupa en la base ilícida en pelotones de entre cuatro a seis miembros, casi siempre fuera de los nautiloides. Los segadores son muy abundantes, por lo que los azotamentes suelen contar siempre con un par de ellos para que los acompañen como sirvientes personales.

Características físicas típicas: un segador de Thoon mide 5' y medio de alto y pesa 250 lb. Sus extremidades inferiores se relajan cuando camina, lo cual le confiere unos andares pesados, pero emplea ambos brazos para empuñar sus guadañas en combate.

Alineamiento: los segadores de Thoon son neutrales, ya que su comportamiento se basa únicamente en su programación y órdenes.

Segadores de Thoon avanzados

Igual que ocurre con las nubes tormentosas de Thoon, los artesanos locos no regurgitan segadores de más de 8 DG. Los artesanos locos avanzados podrían crear versiones más poderosas de estas criaturas.

SOLDADO DE THOON

Este bípedo está cubierto por placas de armadura, aunque se mueve con una suavidad sinuosa. Con un burbujeante sonido líquido, hace que de sus brazos broten garras y armas.

SOLDADO DE THOON

VD 8

Constructo Mediano siempre N

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +1, Escuchar +1

Idiomas pronuncia ciertas frases en infracomún; comprende órdenes telepáticas

CA 20, toque 13, desprevenido 17 (+3 Des, +7 natural)

pg 75 (10 DG)

Inmune inmunidades de constructo

Resiste fuego 10

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +4

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 brazos-hacha +14 cada uno (1d8+7/x3)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +7; **Prs** +14

Opciones de ataque depende de su aspecto (consulta más adelante)

Acciones especiales aspecto de la horda voraz, aspecto de la torre impenetrable, aspecto de la matanza sanguinaria, aspecto del brote de la muerte, aspecto del sol ardiente

Características Fue 25, Des 16, Con -, Int -, Sab 12, Car 5

AE aspecto de la horda voraz, aspecto de la torre impenetrable, aspecto de la matanza sanguinaria, aspecto del brote de la muerte, aspecto del sol ardiente

Dotes —

Habilidades Avistar +1, Escuchar +1

Avance 14 DG (Grande); ver texto

Aspecto de la horda voraz (Ex): al emplear una acción rápida y sufrir 5 puntos de daño, el soldado de Thoon puede reconfigurar sus extremidades inferiores para obtener una mayor velocidad y maniobrabilidad. Mientras mantenga este aspecto, la velocidad del constructo aumentará a 40' y podrá realizar un ataque cuerpo

a cuerpo durante su movimiento, como si tuviese la dote Ataque elástico. El soldado de Thoon sólo puede tener un aspecto activo a la vez. Cuando adopte este aspecto, el soldado pronunciará en infracomún: "¡Camina con Thoon!".

Aspecto de la torre impenetrable (Ex): al emplear una acción rápida y sufrir 5 puntos de daño, el soldado de Thoon puede crear placas de blindaje adicional a partir de su propio cuerpo y potenciar sus defensas mágicas. Cuando adopte este aspecto, el soldado obtendrá un +4 de resistencia a sus TS y un bonificador +4 de desvío a su CA. El soldado de Thoon sólo puede tener un aspecto activo a la vez. Cuando adopte este aspecto, el soldado dirá en infracomún: "¡En pie y a luchar! ¡Thoon es Thoon!".

Aspecto de la matanza sanguinaria (Ex): al emplear una acción rápida y sufrir 5 puntos de daño, el soldado Thoon puede reconfigurar sus miembros para causar daño a varios enemigos adyacentes. Cuando adopte este aspecto, el soldado de Thoon podrá realizar un Ataque de torbellino (como la dote) con sus brazos-hacha como acción de asalto completo, así como realizar ataques de oportunidad como si tuviese la dote Reflejos de combate. El soldado de Thoon sólo puede tener un aspecto activo a la vez. Cuando adopte este aspecto, el soldado bramará en infracomún: "¡Sangre para Thoon!".

Aspecto del brote de la muerte (Ex): el soldado de Thoon podrá iniciar este aspecto si al empezar su turno le quedan entre 5 y 20 pg. Al emplear una acción rápida y sufrir 5 puntos de daño, el soldado podrá preparar su cuerpo para que explote al ser destruido. Si el soldado muere mientras mantiene este aspecto, causará 8d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 40' de radio (Reflejos CD 15 mitad). El soldado de Thoon sólo puede tener un aspecto activo a la vez. Cuando adopte este aspecto, el soldado proferirá en infracomún: "¡La muerte florece en nombre de Thoon! ¡Thoon! ¡Thoon!".

Un soldado de Thoon no anulará su aspecto del brote de la muerte a menos que sea curado por completo. La CD del TS se basa en la Constitución.

Aspecto del sol ardiente (Ex): al emplear una acción rápida y sufrir 5 puntos de daño, el soldado de Thoon puede canalizar la quintaesencia de su cuerpo para crear calor. Los ataques en cuerpo a cuerpo del constructo causarán 2d6 puntos de daño adicional por fuego, y las criaturas que lo golpeen con un ataque natural o un arma sin alcance sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego. El soldado de Thoon sólo puede tener un aspecto activo a la vez. Cuando adopte este aspecto, el soldado recitará en infracomún: "¡Todos arderán por Thoon!".

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SOLDADOS DE THOON

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los soldados de Thoon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Un personaje que posea rangos en Saber (arcano) podrá intentar dicha prueba, pero con las CD incrementadas en 10 puntos.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
23	Este es un soldado de Thoon, un constructo creado por los azotamentes de Thoon como carne de cañón.
28	Un soldado de Thoon puede adoptar diferentes aspectos que mejoran su cuerpo, aumentando su velocidad, defensas o pericia en combate.
33	Cuando sufra daños graves, el soldado de Thoon adoptará un aspecto conocido como "brote de la muerte", que hará que explote al morir, y conservará dicho aspecto hasta que los azotamentes lo reparen.



Soldado de Thoon

Los soldados de Thoon son constructos fabricados en los capullos de quintaesencia de las naves nautiloides de los azotamientos.

Estrategias y tácticas

Los soldados de Thoon son combatientes de cuerpo a cuerpo bastante directos, pero al poder cambiar su aspecto, parecerán monstruos distintos incluso aunque enfrentes a los PJs a varios de ellos a la vez.

Un soldado de Thoon estudiará instintivamente cada situación al inicio de cada turno, para elegir el aspecto que se adapte mejor a ella. En el primer asalto de combate, lo más probable es que sea el que le confiera mayor velocidad y maniobrabilidad: el aspecto de la horda voraz.

Los soldados de Thoon son capaces de alterar sus aspectos asalto a asalto, pero a menos que reciban órdenes externas, no se anticiparán a las posibles necesidades futuras del combate. Al inicio de su turno, el soldado se limitará a escoger el aspecto que le sea más útil en ese preciso momento. Si sus adversarios se unen contra él, adoptará el aspecto del sol ardiente (dos enemigos) o de la matanza sanguinaria (tres enemigos o más). Usará el aspecto de la torre impenetrable cuando crea que la mayor amenaza en ese asalto provendrá de los conjuros hostiles.

Por último, claro, está el aspecto del brote de la muerte. Los PJs que ignoren la frase pronunciada por el constructo podrían no vivir para lamentar su decisión.

Ecología

Los soldados de Thoon se forman en los capullos alimentados por la quintaesencia de los azotamientos de Thoon. Cuando un soldado emerge de una de estas cápsulas, buscará al ilícido más cercano en espera de órdenes.

Los soldados de Thoon están programados para regresar a los capullos de las naves nautiloides si adoptan el aspecto del brote de la muerte y sobreviven al combate. La quintaesencia de las reservas de la nave los reparará a un ritmo de 1 pg al día.

Entorno: los soldados de Thoon conforman las mejores patrullas de seguridad que pueden emplear los azotamientos, por lo que serán tan comunes como los ilícidos dentro de los nautiloides (u otra base de los seguidores de Thoon). Son más inusuales fuera de ellas, ya que atraen atenciones indeseadas y requieren la supervisión de un seguidor de Thoon inteligente.

Características físicas típicas: un soldado de Thoon mide 6' de alto y pesa 300 lb. Su armadura le permite una movilidad asombrosa y la mutabilidad de su forma hace que parezca como si siempre estuviese en movimiento.

Alineamiento: los soldados de Thoon siguen al pie de la letra su programación, lo cual los hace neutrales.

Soldados de Thoon avanzados

Los capullos no mejoran a los soldados de Thoon añadiéndoles DG. A veces, un soldado de Thoon Grande de 14 DG puede emerger de un capullo de forma espontánea. Estos soldados serán monstruos de VD 10.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

A causa del amplio abanico de VD que hay entre los seguidores de Thoon, pueden actuar como villanos de aventuras a lo largo de muchos niveles.

Red de espías (NE 7): un infiltrador y dos esclavos de Thoon forman la cabeza de puente de los azotamientos en este asentamiento. Actúan con discreción, pero una de sus órdenes es obtener toda la información posible sobre los viajeros poderosos que pasen por la zona. El infiltrador de Thoon podría decidir llevar a cabo un ataque preventivo contra los PJs antes de que se conviertan en una amenaza seria, o quizá los personajes lo interrumpen en pleno proceso de crear un tercer esclavo de Thoon. Las criaturas de Thoon usarán sus tácticas típicas, con la intención de matar a los entrometidos. El infiltrador no teme a la muerte, ya que puede revivir más tarde.

Cuartel general oculto (NE 9): un infiltrador, cuatro esclavos y una nube tormentosa de Thoon han establecido un puesto avanzado en una cabaña aislada en los alrededores de una villa pequeña. El infiltrador y los esclavos se dedican a lo suyo, mientras que la nube tormentosa oculta emplea su sentido de la vibración para detectar a cualquier posible intruso (lo cual hace que sea difícil sorprender a este grupo). Si son atacados, los esclavos y la nube tormentosa tratarán de mantener a raya a los PJs, mientras el infiltrador huye hacia el bosque con documentos importantes, incluido un mapa que muestra la ubicación de la base principal de los azotamientos.

Buscadores de quintaesencia (NE 9): los personajes poseen pruebas de que una persona aparentemente normal no es lo que parece, pero si realizan algún movimiento contra ella, se encontrarán un hueso más difícil de roer de lo esperado. Pronto comprobarán que es un infiltrador de Thoon, pero más sorprendente aún será el azotador sombrío que lo acompaña, y que

está listo para secuestrar a cualquier fisgón al que el infiltrador identifique telepáticamente como una amenaza. Si los PJs tienen algún aliado PNJ que sea un objetivo fácil, el azotador sombrío irá a por él. Si no, apresará al personaje que aparente ser la menor amenaza.

Equipo de respuesta rápida (NE 11): los PJs han sido detectados cerca de un complejo de los azotamientos de Thoon. Cuatro segadores y un soldado reciben sus órdenes telepáticas: destruir a cualquier intruso con el que se crucen. Ninguno de estos constructos es muy sutil, aunque uno de los segadores se quedará atrás para emplear su *luz abrasadora* contra cualquier personaje que no esté trabado en combate.

Paritorio (NE 11): en una gran cámara ovalada, un artesano loco de Thoon se dedica a procesar quintaesencia mientras un soldado monta guardia. El soldado se lanzará al combate en cuanto los personajes hagan acto de presencia y el artesano loco se retirará mientras escupe lacayos. Después lanzará una *explosión mental* o dos contra los PJs. Si los personajes se traban con el artesano en cuerpo a cuerpo o llevan las de ganar contra el soldado, el artesano regurgitará más lacayos y continuará lanzando *explosiones mentales* con sus acciones estándar hasta que ya no pueda seguir haciéndolo.

Patrulla militar (NE 12): un discípulo y dos soldados de Thoon andan a la busca y captura de enemigos. Si el discípulo cree que pueden derrotar a los PJs, ordenará a los soldados que se traben con ellos y usará sus *explosiones mentales* (ante las cuales los soldados son inmunes) durante la lucha. Si el discípulo de Thoon está cercano a la muerte, se retirará y ordenará a los soldados que queden que lo cubran. Los soldados de Thoon lucharán hasta ser destruidos; los azotamientos saben que pronto saldrán más de los capullos.

Recolectores de cerebros (NE 14): una mole de Thoon y dos azotamientos corrientes (Mm, pág. 28) buscan a criaturas inteligentes con la intención de sorberles el cerebro. Los seguidores de Thoon han atravesado una mala racha en el abastecimiento de cerebros, por lo que no sólo este grupo caza a campo abierto sin preocuparle demasiado su discreción, sino que además será excepcionalmente agresivo e impulsivo en combate. Los azotamientos avanzan bastante por detrás de la mole, por lo que quizá los personajes no sepan que se están enfrentando a varios rivales en un primer momento. Sus tácticas serán sencillas: los azotamientos lanzarán *explosiones mentales* y la mole apresará a todo el que se le acerque. Si sus adversarios parecen haber sido subyugados, los azotamientos extraerán el cerebro de cualquier criatura apresada por la mole.

Si un azotamiento muere, el otro huirá y ordenará telepáticamente a la mole que siga luchando para cubrir su retirada. Si ambos azotamientos resultan destruidos, la mole de Thoon seguirá luchando hasta el final.

Batalla en el sanctasanctórum (NE 17): la cámara central de la nave nautiloide alberga el estanque del cerebro anciano, varios artefactos extraños y capillas dedicadas a Thoon. Cuando algún intruso haga acto de presencia, sólo verá una mole y dos discípulos de Thoon. El cerebro anciano acecha en la penumbra y sólo revelará su presencia en el momento más dramático del combate, alzándose de su estanque salobre.

La cámara es circular y de techo alto, con una zona central más baja que enmarca el estanque. El pasillo de entrada es bastante estrecho, lo cual permitirá a la mole de Thoon bloquear el paso con su propio cuerpo para ganar tiempo. Los discípulos lanzarán sus conjuros y el cerebro anciano usará su *explosión obnubiladora* y aptitudes sortílegas. Cuando el cerebro anciano abandone el estanque para acercarse a los PJs, los discípulos irán detrás para curarlo.

TESORO TÍPICO

Los azotadores sombríos y discípulos de Thoon poseen el tesoro estándar habitual, así como los infiltradores y esclavos de Thoon (aunque lo normal es que los infiltradores se queden con cualquier objeto de los esclavos que les guste). Las moles, nubes tormentosas, segadores y soldados de Thoon no suelen tener ningún tipo de riqueza propia, pero a menudo se les confían misiones que los sitúan cerca de algún tesoro; en ese caso, general el tesoro estándar correspondiente.

Los artesanos locos de Thoon son incapaces de adquirir riqueza por sus propios medios, pero muchos seguidores de Thoon les pagan un tributo. Los azotadores sombríos o discípulos que quieran contar con lacayos propios podrían ofrecerle riquezas o cerebros frescos a un artesano loco a cambio de su creación. Así pues, los artesanos locos también poseen tesoros estándar.

Los azotamientos de Thoon cuentan con grandes cámaras del tesoro, que suelen estar cerca del estanque del cerebro anciano. Los objetos de arte de este tesoro tendrán el doble del valor indicado en la página 55 de la *Guía del Dungeon Master*. Debido a que los azotamientos de Thoon han viajado por los Planos conocidos en busca de quintaesencia, este tesoro sería un lugar ideal para colocar algún objeto particularmente exótico, como monedas con acuñaciones extrañas, arte inquietante o ultraterreno, u objetos mágicos con adornos de origen claramente extraplanario.

A lo largo de este apartado se ha mantenido el valor real de la quintaesencia en términos muy ambiguos, excepto para los propios seguidores de Thoon. Esto no tiene por qué ser así en tu campaña; quizá la quintaesencia se pueda emplear como sustituto de los PX a la hora de crear objetos o constructos, o podría ser un componente material para nuevos conjuros o rituales que quieras introducir en tu mundo de juego, o quizá un componente opcional que potencie ciertos tipos de magia. Los objetos y constructos creados con quintaesencia podrían tener un comportamiento característico o algún tipo de inconveniente. Los conjuros lanzados con ella tendrán resultados o efectos extraños. También entrarán en juego las implicaciones de emplear un material recolectado a costa de criaturas inteligentes (inocentes o no). Si usas la quintaesencia de una o más de estas formas, ten en cuenta su valor potencial cuando asignes el tesoro de un encuentro con criaturas de Thoon.

THOON EN EBERRON

Varios azotamientos construyeron una nave nautiloide y de alguna forma lograron alcanzar Xoriat, el Reino de la locura. Pero lo más increíble es que consiguieron regresar a Eberron. Se supone que tal viaje es imposible, por lo que muchos de los grandes poderes de Eberron (los Inspirados, los dragones y los Señores del polvo, por citar algunos) desean saber cómo demonios lo han conseguido los

azotamientos de Thoon. También están muy interesados en saber con qué se encontraron los ilícidos en Xoriat.

Thoon podría ser un señor supremo daelkyr tan poderoso como para ser considerado casi un dios. Esta misteriosa entidad también podría ser otra criatura que flota en las erráticas corrientes de las capas de Xoriat. O podría no ser más que una misión filosófica iniciada por alguna entidad, contacto fortuito o fuerza oscura que despierta en Xoriat.

Sea cual sea la verdad, los azotamientos de Thoon son una seria amenaza para Eberon. Sus creencias se podrían extender a Khyber, dando alas a las criaturas de pesadilla que moran allí. Si la doctrina de Thoon se extiende lo suficiente y se reúne bastante quintaesencia, el regreso de Xoriat podría ser el siguiente paso.

THOON EN FAERÛN

Poco después de la reciente aparición de un avatar de Ilsensine (*Manual de psiónica expandida*) en la gran ciudad religiosa ilícida de Oryndol (*La Infraoscuridad*, pág. 164), una osada banda de azotamientos del Tomador de saber abandonó la Bajoscuridad en peregrinación a la caverna del Pensamiento, en el plano infernal de las cavernas Profundas. Si lo hicieron por petición de Ilsensine o no es un misterio, ya que ninguno de los peregrinos se pronunciará en un sentido u otro. Con ellos trajeron de vuelta la creencia en Thoon, una doctrina considerada herética por el clero ortodoxo de la deidad ilícida de Oryndol. Así pues los seguidores de Thoon, expulsados de su ciudad natal, viajan ahora por la Infraoscuridad realizando incursiones esporádicas en la superficie, en busca de quintaesencia y extendiendo la filosofía de Thoon.

CÓMO INTRODUCIR A THOON EN TUS PARTIDAS

Los azotamientos de Thoon desean quintaesencia por encima de todas las cosas, y las maquinaciones en las que se embarquen para llenar sus matrices los harán entrar en conflicto con los PJs.

La mayoría de campañas relacionadas con Thoon introducirán a los azotamientos y sus sirvientes de una de estas formas: las campañas de nivel bajo empezarán con infiltradores y esclavos de Thoon, mientras que las campañas de nivel intermedio lo harán directamente con azotamientos y sus creaciones más poderosas.

CAMPAÑAS DE THOON DE NIVEL BAJO

Si deseas introducir a Thoon en partidas de nivel bajo, estos son algunos ganchos de posibles aventuras.

- Un pequeño pueblo fronterizo ha conseguido rechazar a una gran banda de incursores orcos. Informes aislados de la zona aseguran que varios de los lugareños explotaron tras haber sido afectados por una magia extraña. Los personajes acuden al pueblo para investigar estos hechos, sólo para caer en las redes de un infiltrador, una mezquina nube tormentosa y varios esclavos de Thoon. La nube tormentosa presiente la existencia de quintaesencia en los PJs, pero los personajes se alejan de su alcance en 1 asalto (antes de que pueda determinar en cuál de ellos). Como el infiltrador no está por la labor de revelar abiertamente su presencia, hará que los esclavos monten algún embrollo cerca de su guarida para atraer la atención de los aventureros. Poco después, enviará a su esclavo de mayor confianza para que contacte con el grupo y les haga llegar rumores de una buena recompensa si "alguien" puede detener estos disturbios. Cuando los PJs estén cerca del escondite, todos los esclavos aparecerán de golpe para caer sobre ellos.
- Mientras siguen el rastro de un paladín de alto nivel al que deben entregar un mensaje, los personajes encuentran una cueva con varios azotamientos muertos y cinco contenedores con forma ovoide: matrices de quintaesencia, de las que ni los personajes ni el paladín han oído hablar jamás. Si los personajes se las llevan, un grupo de recuperación compuesto por infiltradores y esclavos empezará a seguirlos con la intención de atacarlos cuando los pillen en el peor momento. Los seguidores de Thoon no revelarán sus intenciones, para que los PJs no dejen de preguntarse: "¿Quiénes son estos tipos que no dejan de acosarnos? ¿Y por qué?".
- Un infiltrador de Thoon, disfrazado de maestro alquimista, entrega a los PJs un ankh mágico capaz de detectar quintaesencia (a efectos de juego, concede la dote Presentir quintaesencia a cualquier lanzador de conjuros que lo posea) y luego les encarga una serie de misiones en las que tendrán que reunir esta sustancia para él. Quizá después de algún tiempo los PJs empiecen a preguntarse por la finalidad de tanta quintaesencia, sobre todo cuando se den cuenta de que esta sustancia también se encuentra en el interior de algunas personas.

Cuando se enfrenten al alquimista, los azotamientos que acechan en las sombras revelarán su presencia.

CAMPAÑAS DE THOON DE NIVEL MEDIO

La forma más sencilla para introducir a los azotamientos de Thoon en partidas de nivel medio es incluir un grupo de ellos en un lugar clave de la aventura, donde las aberraciones estarán dedicadas a algún proceso de recolección de quintaesencia. Aparte de este método obvio y directo, aquí tienes un par de ideas más para generar ganchos de aventura para los PJs de nivel medio capaces de vérselas con los azotamientos de Thoon.

- Los miembros de una extensa familia noble empiezan a desaparecer. Los PJs tendrán que averiguar quién los está secuestrando y rescatarlos. Los secuestradores son azotamientos, que han descubierto que el linaje de la familia es rico en quintaesencia. En lugar de extraer directamente esta sustancia de sus cuerpos, los ilícidos planean esclavizarlos mentalmente y luego criar artificialmente a cientos de nuevos vástagos: su propio "rebaño de quintaesencia" privado.
- Una fortaleza enana ha sido tomada por azotamientos y sus siervos, tras lo cual un puñado de refugiados suplica a los PJs que los ayuden a reconquistar su hogar. La mayoría de los enanos sobrevivió al asalto, convertida en mano de obra esclava obligada a extraer el metal rico en quintaesencia que hay en las cavernas bajo la fortaleza.

APARICIONES POSTERIORES

Cuando ya hayas introducido a los seguidores de Thoon en tu campaña, los jugadores y sus personajes deberían sentir curiosidad por todo este rollo de "Thoon" y la "quintaesencia". No pasa nada si los jugadores, y sus personajes, no tienen mucha idea de a qué se enfrentan. Esa sensación de extrañeza es justo lo que quieres crear entre tus jugadores, una especie de sentimiento de "¿Qué les pasa a estos tíos?".

Pero una vez que hayas conseguido llegar a ese punto, los PJs podrán emplear cualquier recurso a su alcance (desde la simple investigación hasta conjuros de adivinación, pasando por interrogatorios) para aprender más cosas sobre estas extrañas criaturas. Eso está bien. Darles una explicación coherente a estas alturas ayudará a integrar a los seguidores de Thoon en el mundo de juego y hará que los siguientes encuentros con ellos sean más interesantes. No tienes por qué servir en bandeja a los personajes una descripción completa de Thoon y sus metas, pero si realizan preguntas razonables, obtendrán respuestas acordes. Las diversas tablas de conocimiento repartidas por toda esta sección tienen CD bastante altas (nadie duda de que los azotamientos tienen formas efectivas para guardar sus secretos), pero redundará en beneficio del juego si los personajes llegan a conocer bien la naturaleza de las criaturas contra las que luchan.

BANSHRAE

Una figura espigada que luce finos ropajes de color verde oscuro se aproxima a vosotros, con un reluciente bonete decorado con ornamentos de oro echado sobre los hombros. Aparte de sus insectoides ojos dorados, el ovalado rostro de la criatura carece de cualquier rasgo humano mas, cuando alza una flauta tallada en madera hasta su barbilla, suena una cautivadora melodía.

BANSHRAE

VD 8

Fata Mediana normalmente CM

Inic +7; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +16, Escuchar +16

Idiomas comprende común, élfico, silvano; no puede hablar; telepatía 100'

CA 22, toque 22, desprevenido 22; Desviar flechas, Esquiva,

Movilidad, guerrero silvano; (+7 Des, +5 desvío)

pg 97 (15 DG); **RD** 10/hierro frío

Fort +8, **Ref** +16, **Vol** +11

Vel 60' (12 casillas); Ataque elástico

C/C impacto sin armas +15/+10 (2d6+3)

A distancia gran cerbatana de gran calidad +15/+10 (1d3)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +7; **Prs** +10

Opciones de ataque puñetazo aturdidor 3/día (CD 19)

Acciones especiales cono de dardos, dardo langosta, flauta cerbatana

Aptitudes sortilégas (NL 10):

1/día: *lanzar maldición* (CD 19)

Características Fue 16, Des 24, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 20

AE aptitudes sortilégas, cono de dardos, dardo langosta, flauta cerbatana

Dotes Ataque elástico, Desviar flechas^A, Esquiva, Impacto sin armas

mejorado^A, Movilidad, Pericia en combate, Puñetazo aturdidor^A,

Soltura con un arma (impacto sin armas), Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +16, Diplomacia +7, Disfrazarse +13 (+15

actuando), Engañar +15, Equilibrio +17, Escapismo +24,

Esconderse +19, Escuchar +16, Interpretar (instrumentos de

viento) +23 (+25 con flauta cerbatana), Intimidar +7, Moverse

sigilosamente +19, Piruetas +21, Saber (Naturaleza) +8, Saltar

+25, Supervivencia +2 (+4 en entornos naturales al aire libre),

Trepar +8, Uso de cuerdas +7 (+9 con ataduras)

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero

Guerrero silvano (Sb): un banshrae suma su bonificador de Carisma como bonificador de desvío a su CA. No pierde su bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido.

Flauta cerbatana (Sb): a voluntad, y como acción inmediata, un banshrae puede invocar una flauta de gran calidad que también hace las veces de gran cerbatana de gran calidad (incremento de distancia de 10'). Un banshrae sólo puede tener una de estas flautas en cada momento, y el instrumento desaparecerá si la fata pierde su posesión.

Cada asalto, el banshrae puede tocar su flauta como acción rápida para crear uno de los efectos que se describen a continuación. Los rivales que estén en una expansión de 60' de radio y que puedan escuchar la melodía quedarán afectados (Vol CD 22 niega); el efecto terminará si la víctima deja de oír la tonadilla que lo crea. La CD del TS se basa en el Carisma. Estas melodías son efectos sónicos y enajenadores.

Acompañamiento impulsivo: esta pegadiza melodía obliga a quien la escuche a acompañar y tararear su ritmo con sonidos sin sentido. Las criaturas afectadas fallarán automáticamente sus pruebas de Moverse sigilosamente, revelarán su posición si son invisibles o están ocultas, y no podrán hablar ni lanzar conjuros con componentes verbales.

Endecha temible: esta melancólica tonada crea una profunda inquietud. Las criaturas afectadas quedarán estremecidas. Este es un efecto de miedo.

Tonadilla del viajero: esta vivaracha cantinela obliga a las criaturas afectadas a moverse al menos 20' en sus turnos correspondientes.

Cono de dardos (Ex): una vez al día por cada punto de bonificador de Carisma del banshrae, y como acción de asalto completo, esta criatura podrá crear un cono de 15' de dardos de cerbatana. Quienes se vean atrapados en su área de efecto sufrirán 4d6 puntos de daño (Reflejos CD 24 mitad). La CD del TS se basa en Destreza.

Dardo langosta (Sb): una vez al día, el banshrae es capaz de disparar un dardo especial. Un rival impactado por este dardo quedará indispuesto durante 1 asalto y sufrirá 2d6 puntos de daño cuando una riada de langostas empiecen a brotar de su cuerpo (Fortaleza CD 20 niega). Las langostas formarán una plaga (Mm, pág. 217), que obedecerá las órdenes del banshrae durante 2d6 asaltos antes de desaparecer. La CD del TS se basa en la Constitución.

Lanzar maldición (St): una vez al día, el banshrae puede emplear un efecto de *lanzar maldición*. Las víctimas de esta maldición provocarán la ira de quienes les rodean, lo cual les impondrá un penalizador -6 a las pruebas de Diplomacia y Engañar, así como un penalizador -2 a su CA.

Los banshrae son fatas rencorosas con cierta vena musical, que emplean sus melodías sobrenaturales para atormentar a otros seres. Su gusto por estas travesuras musicales no hace sospechar su gran pericia marcial.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Cuando empieza el combate, el banshrae convoca su flauta cerbatana y empieza a tocar. Dará buen uso a su velocidad y maniobrabilidad para dominar el campo de batalla, brincando alrededor de sus rivales para obtener las mejores posiciones desde donde emplear sus considerables habilidades marciales. Se librará primero de los rivales más peligrosos, para poder jugar después con los más débiles. Empleando Pericia en combate para asegurar su seguridad sin comprometer en demasía su eficacia, un banshrae nunca atacará dos veces desde el mismo punto. Empleará su dardo langosta y la plaga resultante para controlar mejor el desarrollo del combate, enviando la plaga contra los lanzadores de conjuros más problemáticos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los banshrae son individualistas, pero pueden convivir con otras fatas malignas y ponerse al servicio de líderes fuertes.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BANSHRAE

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los banshrae. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
18	Esta criatura es un banshrae, una perversa fata que puede producir música que hechiza y daña a los mortales.
23	Los banshrae son combatientes poderosos, que pueden tocar sus flautas mientras luchan. Pueden emplear sus instrumentos para disparar nubes de dardos, aunque son vulnerables al hierro frío.
28	Un banshrae puede disparar un dardo especial, que hace que broten de forma espontánea decenas de langostas de su objetivo. También puede lanzar sobre algún pobre diablo una maldición que atraerá el rencor de quienes lo rodean.

Mensajero homicida (NE 8): un banshraise transporta misivas importantes y provisiones entre varios enclaves de fatas malignas, por una ruta establecida. Se detiene en algunas villas de su camino para robar, hostigar o asesinar a los ciudadanos inocentes. La última vez, no obstante, el banshraise mató a un cazador que era buen amigo del líder local. Ahora ese cabecilla busca a un grupo de individuos valientes que embosquen a la fata y la hagan pagar por sus crímenes.

ECOLOGÍA

Los banshraise, que en tiempos remotos fueron fatas mucho menos dañinas que se contentaban con cantar y disfrutar de la vida entre sus parientes más benevolentes, llegaron a convertirse en lo que son actualmente a causa de la traición de uno de sus ancianos. Este banshraise, cuyo nombre y crimen primigenio han quedado olvidados, traicionó a una caprichosa reina de las fatas que, a su vez, maldijo a todos los banshraise robándoles sus bocas. Un poderoso y temible príncipe verdinal (MM4, pág. 129) hizo un pacto con los banshraise para interceder por ellos ante ciertos espíritus oscuros, de forma que recuperasen parte de su antigua aptitud musical. Desde entonces los banshraise han seguido reproduciéndose, llegando a formar una nueva raza consagrada al miedo y la angustia.

Los banshraise “comen” mientras descansan, absorbiendo los nutrientes de las plantas cercanas y la tierra. Respiran a través de orificios en los laterales de sus cabezas, ocultos por su cabello.

Entorno: los banshraise prefieren los bosques templados, pero pueden vivir en cualquier entorno que pueda sustentar a las fatas. Disfrutan atormentando a los humanoides, por lo que a menudo pululan cerca de sus asentamientos.

Características físicas típicas: los banshraise se parecen a elfos especialmente livianos, con poco más de 5' de altura y apenas 100 lb de peso. Sus rostros son lisos y sin rasgos, a excepción de un par de grandes ojos dorados insectoides. Su frágil apariencia oculta su poder físico y pericia marcial.

Alineamiento: los banshraise son almas amargadas y odian a casi todas las demás criaturas del mundo, excepto a otros de su grey. Incluso las fatas malignas más poderosas deben andarse con 100 ojos cuando tratan con sus siervos banshraise, ya que la traición está en su naturaleza. Envidiosos y vengativos, los banshraise destruyen todo lo que es bello y saludable para otros, corrompiendo para siempre todo aquello que a ellos se les niega, como la comida o el agua. Así pues, suelen ser caóticos malignos.



Banshraise

SOCIEDAD

Los banshraise moran en comunidades junto a otras fatas de negro corazón. Actúan como juglares, espías o soldados de sus maléficos líderes feéricos, o de alguna otra criatura taimada y retorcida. Los príncipes verdinales y las ninfas malignas disfrutan de su compañía, y recompensan la lealtad de los banshraise con grandes honores y tesoros, mientras que la traición no recibe más que una rápida muerte.

Los banshraise son notorios incluso entre las fatas más corruptas por sus abusos de aquellos más débiles, según les plazca en cada momento. Los banshraise sólo respetan a otros de su raza y a quienes sean más fuertes que ellos. Las criaturas no feéricas sólo pueden esperar un cruel tormento a sus manos, culminado por una sádica muerte.

TESORO TÍPICO

Los banshraise adoran la buena ropa y las joyas. Su amor por la música los impulsa a coleccionar instrumentos de gran calidad hechos, o decorados extravagantemente, con materiales preciosos. Poseen el tesoro estándar para su VD.

BANSHRAE CON NIVELES DE CLASE

Los banshraise son soldados que se deleitan con el combate y el caos. Suelen mejorar sus ya de por sí buenas capacidades combativas avanzando como guerreros, aunque algunos lo hacen como pícaros. Ambas clases se consideran asociadas para esta raza. Estas fatas nunca hacen uso de magia divina; desprecian a los dioses y no tienen una conexión consciente con la naturaleza.

Ajuste de nivel: +4.

LOS BANSHRAE EN EBERRON

Los banshraise eran residentes de Thelanis, la Corte feérica, pero una traición olvidada de sus antepasados hizo caer sobre ellos la maldición que los dejó sin boca y el exilio de toda su raza. Los banshraise expulsados se dispersaron por Khorvaire y más allá, llevando una existencia de vagabundos tramposos. Algunos aún moran en el Dominio del crepúsculo, en los confines de Eldeen, pero no son bienvenidos en aquel lugar. Otros huyeron hacia el norte, a los yermos Demoníacos, para ofrecer sus servicios como espías a los Señores del polvo. Hubo otros que se unieron a las fatas oscuras que gobiernan el bosque Vigilante de Droaam, y algunos de ellos han puesto sus flautas al servicio de las Hijas de Sora Kell. Se dice que varios banshraise habitan en el bosque Susurrante de Aundair.

BAUTIZADO CON SANGRE DIVINA

Cuando un dios, su avatar o uno de sus aspectos hace acto de presencia en el plano Material, cualquier gota de sangre que derrame retendrá parte de su esencia divina. Si se reúne en cantidad suficiente, esta sangre podrá emplearse para bautizar a una criatura como parte de un ritual especial.

NOZGÛG, ORCO BAUTIZADO CON SANGRE DE GRUUMSH

Un laberinto de venas negruzcas recorre los hinchados músculos de este orco, cuyo ojo izquierdo no es más que una cuenca abrasada. Mientras eleva una gran lanza sobre su cabeza, libera un atronador grito de guerra.

NOZGÛG (EN FURIA)

VD 8

Orco bautizado con sangre de Gruumsh Bbr 5/Gue 3

Humanoide Mediano CM

Inic +5; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +4

Idiomas común, orco

CA 14, toque 9, desprevenido 14; fortificante 25%, esquiva asombrosa mejorada (+1 Des, +4 armadura, +1 natural, -2 por furia)

pg 84 (7 DG); resistencia divina

Fort +11, Ref +2, Vol +3

Vel 30' (6 casillas) con armadura de pieles; base 40'

C/C lanza +1 +16/+11 (1d8+11/x3)

A distancia jabalina +8/+3 (1d6+7)

Atq base +7; Prs +14

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, furia 2/día (7 asaltos)

Acciones especiales furia de Gruumsh, mirada de Gruumsh

Equipo de combate *poción de contorno borroso, poción de saltar*

Características Fue 24, Des 13, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 8

CE sentido de las trampas +1

Dotes Ataque poderoso^A, Dureza mejorada, Hendedura^A, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (lanza)

Habilidades Avistar +0, Escuchar +4, Intimidar +3, Nadar +5, Saltar +9, Tregar +9

Poseiones equipo de combate más *armadura de pieles +1 fortificante leve, lanza +1, jabalinas, amuleto de armadura natural +1* (con la forma del símbolo de Gruumsh)

Fortificante (Ex): 25% de probabilidades de ignorar el daño adicional causado por un ataque furtivo o golpe crítico. Este beneficio proviene de la aptitud especial su armadura.

Resistencia divina (Sb): Nozgûg puede gastar una acción gratuita para obtener RD 10/-. Podrá suprimir esta aptitud mediante otra acción gratuita. Cuando la RD haya evitado 40 puntos de daño al orco, Nozgûg perderá todos los beneficios de la plantilla de bautizado con sangre divina, incluida esta aptitud.

Furia de Gruumsh (Sb): una vez al día, como acción rápida, Nozgûg puede invocar el poder de la sangre divina que fluye por su cuerpo para obtener un bonificador +4 (+8 contra elfos) a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante el resto de su turno.

Mirada de Gruumsh (Sb): una vez al día, Nozgûg puede hacer que un funesto ojo rojo aparezca en su cuenca vacía. El ojo creará un cono de 60' de energía roja. Todas las criaturas en su área de efecto deberán superar un TS de Fortaleza (CD 17) o quedar paralizadas durante 1 asalto. Los elfos sufrirán un penalizador -4 a esta salvación. La CD del TS se basa en la Constitución.

Cuando no está en furia, Nozgûg posee las siguientes estadísticas modificadas:

CA 16, toque 11, desprevenido 16

pg 70

Fort +9, Vol +1

C/C lanza +1 +14/+9 (1d8+8/x3)

A distancia jabalina +8/+3 (1d6+5)

Prs +12

Características Fue 20, Con 14

Habilidades Nadar +3, Saltar +7, Tregar +7

Mirada de Gruumsh (Sb): CD 15.

Nozgûg es un salteador independiente que ha alcanzado la gloria, todo un ejemplo para su pueblo. Poseía las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes por DG y raciales: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Estrategias y tácticas

Nozgûg sólo tiene dos metas en esta vida: matar y saquear. Empleará su mirada de Gruumsh para paralizar a sus enemigos y después cargar para descuartizarlos cuando estén indefensos. Reservará la furia de Gruumsh para los rivales más dignos o los odiados elfos. Como desea conservar sus beneficios divinos, se reservará el uso de la resistencia divina para cuando esté convencido de que si no perderá el combate.

Encuentros de ejemplo

Convertirse en una criatura bautizada con sangre divina es todo un honor, y estos individuos actúan como señores de la guerra o campeones de su pueblo. Los lugares donde se puede obtener esta plantilla son defendidos con uñas y dientes.

Los incursores de Nozgûg (NE 9): Nozgûg va de correrías acompañado por un bersérker orco (MM4, pág. 123), un aullador de guerra orco (MM4, pág. 123) y seis combatientes orcos (Mm, pág. 210). Sus guerreros le ofrecen buenas oportunidades de flanqueo y a veces incluso realizan acciones de prestar ayuda para darle más ventaja. El bersérker se lanzará al combate por su cuenta, mientras que el aullador de guerra prestará apoyo desde lejos. Nozgûg se centrará en los elfos, pasando a otras criaturas sólo cuando no queden más elfos en pie.

La ciudadela Desvelada (NE 9 + encuentros): en lo más alto de las montañas Altan Tepes, una antigua orden de sacerdotes orcos vigila un bullente caldero que contiene la sangre derramada de Gruumsh. De acuerdo con las leyendas, Gruumsh sangró en el lugar en el que Corellon le saltó el ojo. Los clérigos permiten que aquellos campeones orcos que lleven a cabo una gran hazaña por su pueblo y puedan llegar hasta su monasterio, se bañen en el caldero y obtengan parte del poder de su dios. Nozgûg es uno de esos campeones y ahora la ciudadela es su cuartel general.

La fortaleza que protege el caldero alberga a un pequeño ejército de bárbaros, guerreros y clérigos orcos. Algunos de ellos son semi-dragones. Un dragón rojo joven adulto protege el lugar a raíz de un antiguo pacto entre Gruumsh y Tiamat. Este dragón abandona la ciudadela cuando alcanza la madurez, para ser reemplazado por otro joven adulto.

CREACIÓN DE BAUTIZADOS CON SANGRE DIVINA

"Bautizado con sangre divina" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura (que será llamada "criatura base" a partir de ahora) que obtenga el favor de la deidad en cuestión, como se describe en el apartado de cada dios concreto.

Valor de desafío: el de la criatura base + 1.

Acciones especiales: la criatura base obtiene la siguiente acción especial.

Resistencia divina: una criatura bautizada con sangre divina puede gastar una acción gratuita para obtener RD 10/-, gracias a la fusión de sangre divina con su forma mortal. La criatura podrá suprimir esta aptitud mediante otra acción gratuita. Cuando la RD le haya evitado un total de 40 puntos de daño, la criatura perderá todos los beneficios de la plantilla de bautizado con sangre divina, incluida esta aptitud, excepto donde se indique lo contrario.

Otras aptitudes: todas las criaturas bautizadas con sangre divina obtienen otras aptitudes que dependen de la sangre en la que se bañen. Consulta los apartados de cada dios, a continuación.

Ajuste de nivel: +1.

Bautizado con sangre de Gruumsh

“Bautizado con sangre de Gruumsh” es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier orco. Los orcos bautizados con sangre de Gruumsh suelen ser creados en lugares sacrílegos, donde los clérigos del violento dios protegen grandes calderos en los que bulle la sangre verde de la deidad. Cuando un orco se baña en este líquido, su ojo izquierdo se pudre y se desprende de su cuenca. El ojo no volverá a crecer jamás, ni siquiera aunque el orco pierda posteriormente el uso de esta plantilla.

Acciones especiales: un orco bautizado con sangre de Gruumsh obtiene las siguientes acciones especiales.

Mirada de Gruumsh (Sb): una vez al día, el orco puede hacer que un funesto ojo rojo aparezca en medio de su cuenca ocular vacía. El ojo creará un cono de 60' de energía roja. Todas las criaturas en su área de efecto deberán superar un TS de Fortaleza (CD 10 + la mitad de los DG del orco + su modificador de Con) o quedar paralizadas durante 1 asalto. Los elfos sufrirán un -4 a esta salvación.

Furia de Gruumsh (Sb): una vez al día, como acción rápida, el orco puede invocar el poder de la sangre divina que fluye por su cuerpo para obtener un bonificador +4 (+8 contra elfos) a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante el resto de su turno.



Nozgûg, orco bautizado con sangre de Gruumsh

Bautizado con sangre de Imix

“Bautizado con sangre de Imix” es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura maligna. Estos seres obtendrán el beneficio de esta plantilla mediante sus servicios a Imix, el Príncipe de los elementales de fuego malignos. La criatura tendrá que llevar a cabo una gran gesta en su nombre y, después, cuando los hados y señales le sean propicios, bañarse en un caldero de bronce lleno de aceite ardiendo. Si Imix queda complacido, aparecerá ante la marmita y dejará caer una gota de su sangre en su interior, concediendo a la criatura de su interior esta plantilla.

Acciones especiales: una criatura bautizada con sangre de Imix obtiene la siguiente acción especial.

Ira de Imix (Sb): la criatura quedará envuelta por llamas que no dañarán su equipo. Una vez al día, como acción rápida, podrá hacer que el fuego que cubre su cuerpo se extienda a cualquier arma que empuñe, que pasará a causar 4 puntos de daño adicional por fuego hasta el final de su turno. Si una criatura bautizada con sangre de Imix lanza un conjuro de fuego mientras está bajo los efectos de esta aptitud, dicho conjuro causará tanto daño adicional como el nivel de lanzador de la criatura.

Cualidades especiales: la criatura bautizada con sangre de Imix obtendrá las siguientes cualidades especiales.

Muerte agónica (Sb): Imix puede ser generoso con aquellos que lo siguen, pero su ardiente ira también es legendaria. Cuando muera, la criatura bautizada con sangre de Imix detonará en una explosión de 30' de radio, que causará tantos puntos de daño por fuego como $1d6 \times 1/2$ del VD de la criatura muerta a todo ser u objeto en el área de efecto. Un TS de Reflejos con éxito (CD 10 + $1/2$ de los DG de la criatura muerta + su modif. de Car) reducirá el daño a la mitad.

Quemar (Sb): las llamas que cubren el cuerpo de la criatura saltan para quemar a todos los que osen atacarla. Cualquier rival que golpee a la criatura en cuerpo a cuerpo sufrirá 3 puntos de daño por fuego.

Bautizado con sangre de Kord

“Bautizado con sangre de Kord” es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura viva no maligna que

BAUTIZADO CON SANGRE DIVINA

Ilustración de R. Horsley

posea Fuerza 16 o más. Cada año, los principales templos de Kord organizan fastuosos torneos de lucha y el ganador podrá medirse a un aspecto de Kord. Quien logre inmovilizar al otro en una presa será el vencedor absoluto. Si es el aspecto del dios quien pierde, se hará un corte en la palma de su mano y dejará caer una gota de su sangre sobre la frente del ganador, concediéndole esta plantilla. A veces Kord otorga este regalo a un competidor osado y hábil incluso aunque haya perdido el enfrentamiento.

Salvaciones: la criatura obtiene un bonificador +4 a sus TS contra veneno y enfermedad.

Acciones especiales: una criatura bautizada con sangre de Kord obtiene la siguiente acción especial.

Forma física de Kord (Sb): una vez al día, como acción rápida, la criatura podrá invocar el poder de la sangre derramada sobre ella para obtener una asombrosa oleada de poder. Durante el siguiente minuto, la criatura obtendrá un +4 a sus pruebas de Fuerza y Destreza, sus pruebas de habilidad basadas en ambas características y sus pruebas de presa. La criatura también obtendrá un bonificador +1 a las tiradas de daño a las que pueda aplicar normalmente su Fuerza.

Cualidades especiales: la criatura bautizada con sangre de Kord obtendrá la siguiente cualidad especial.

Dureza de Kord (Sb): cuando la criatura sufra daño de Constitución, dicho daño quedará reducido a la mitad.

Bautizado con sangre de Orcus

“Bautizado con sangre de Orcus” es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura muerta viviente maligna. El sacrificio de criaturas buenas con un total de 20 DG o más hará que aparezca un avatar de Orcus, que bañará al suplicante con la espesa sangre negra que vierte desde un cáliz de oro. A la criatura muerta viviente cubierta por esta sustancia le crecerán cuernos similares a los de una cabra y obtendrá el uso de esta plantilla. Los cuernos desaparecerán cuando pierda sus beneficios.

Resiste: la criatura obtiene una resistencia a la expulsión +4.

Cualidades especiales: una criatura bautizada con sangre de Orcus obtiene las siguientes cualidades especiales.

Heraldo de Orcus (Sb): la criatura obtendrá un bonificador +1 a la CD del TS de cualquier conjuro de nigromancia que lance, así como un bonificador +1 a las CD de los TS de sus aptitudes sobrenaturales y sortílegas.

Varita de orcus (Sb): una vez al día, como acción rápida, la criatura bautizada con sangre de Orcus podrá convocar una *varita menor de Orcus*. La varita aparecerá en su mano y durará 1 minuto. Actuará como una *maza de armas* +2.

Una vez al día, mientras tenga la varita en su poder, la criatura podrá usarla para transmitir un ataque de toque cuerpo a cuerpo. El rival tocado tendrá que superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura + su modificador de Car) o sufrir 4 puntos de daño de Constitución. Si la víctima falla su TS, la criatura bautizada con sangre de Orcus obtendrá 2 pg temporales por cada DG de su enemigo. Estos pg temporales durarán 1 hora.

Bautizado con sangre de Vecna

“Bautizado con sangre de Vecna” es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura maligna capaz de lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel o superior. Cuando un lanzador de conjuros

arcano logre desentrañar los Siete acertijos de Vecna, podrá aspirar a ser bautizado en la sangre de su dios. Nadie conoce la verdadera naturaleza de estos acertijos, pero quien los resuelva será enviado a una dimensión alternativa conocida como el Olvidadero de los secretos (NdT: la palabra *oubliette*, cogida directamente del francés, hace referencia a un calabozo profundo y con una única trampilla en su alto techo. Durante la Edad media, se arrojaba en él a los prisioneros y, literalmente, se los olvidaba para siempre jamás). Allí, tras ser sometido a una serie de extrañas torturas y sufrimientos a manos de una misteriosa criatura conocida como el Anacoreta, el lanzador regresará a su mundo convertido en una criatura bautizada con sangre de Vecna. La criatura perderá todos sus rasgos característicos, cabello y demás facciones, conservando sólo una pequeña ranura como boca y el más leve atisbo de su nariz y ojos. Estos cambios son permanentes, y seguirán así incluso tras haber perdido el uso de esta plantilla.

Algunos eruditos creen que existen varios Anacoretas, y que son los más poderosos de todos los siervos de Vecna. Buscan secretos perdidos y conocimientos olvidados; son muchos los que apuntan a estos seres como los responsables de la desaparición de Delether de Radura. Todas las páginas de los libros de la biblioteca personal de Delether han sido arrancadas y reemplazadas por piel humana curtida; al parecer, proveniente del propio Delether, a juzgar por los tenues restos de sus tatuajes que pueden verse en algunos de los tomos.

Acciones especiales: una criatura bautizada con sangre de Vecna obtiene las siguientes acciones especiales.

Aura enigmática (Sb): una vez al día, como acción estándar, la criatura puede envolverse en un aura que hará que los seres en un radio de 120' se olviden cada poco de que está allí. Al inicio de cada uno de sus turnos, los seres afectados tendrán un 50% de probabilidades de no poder atacar a la criatura bautizada con sangre de Vecna de ninguna forma, ni siquiera mediante conjuros o aptitudes especiales. El aura dura 1 minuto tras su activación.

Conjuro oculto (Sb): una vez al día, como acción rápida, la criatura podrá hacer que sus rivales desprevenidos sufran un penalizador -4 a sus TS contra los conjuros que lance ese mismo turno.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS BAUTIZADOS CON SANGRE DIVINA

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre las criaturas bautizadas con sangre divina. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
15	Las criaturas bautizadas con sangre divina son campeones de los dioses, imbuidos de la esencia de su divinidad. La sangre del dios que corre por sus venas las hace extraordinariamente resistentes, pero si resultan heridas de gravedad sus poderes las abandonarán.
20	Este resultado revelará una acción o cualidad especial elegida al azar entre las que conceda la plantilla concreta.
25	Este resultado revelará una segunda acción o cualidad especial al azar.
30	Este resultado revelará una tercera acción o cualidad especial al azar.

Cualidad especial: una criatura bautizada con sangre de Vecna obtiene la siguiente cualidad especial.

Manto de misterio (Sb): toda la información acerca de la criatura bautizada con sangre de Vecna se desvanece del mundo. Su nombre original, sus hazañas antes de obtener esta plantilla, etc., desaparecerán de la memoria. Sólo Vecna y la criatura en cuestión conservarán estos datos.

La criatura ganará inmunidad a todos los conjuros de adivinación lanzados contra ella o para conocer información referente a su persona. Estas adivinaciones no producirán ningún resultado concluyente. La criatura bautizada con sangre de Vecna sabrá al instante el nombre, aspecto y ubicación del lanzador que intentase la adivinación.

A diferencia de otras aptitudes relacionadas con las criaturas bautizadas con sangre divina, la criatura conservará esta aptitud incluso tras haber perdido los demás poderes de la plantilla.

Bautizado con sangre de Yeenoghu

"Bautizado con sangre de Yeenoghu" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier gnoll. Un campeón gnoll podrá obtener esta plantilla matando a otro de su raza que ya la posea y bebiéndose después su sangre. De esta forma, Yeenoghu se asegura de que sus hijos luchen sin cesar entre sí y contra sus enemigos para demostrar su valía. A veces, cuando un aspecto de Yeenoghu se aparece ante una tribu, los gnolls lo atacarán presas de un frenesí irrefrenable para bañarse en su sangre. Quienes sobrevivan y devoren la carne del aspecto obtendrán los beneficios de esta plantilla.

Una criatura que adquiera esta plantilla quedará envuelta en un halo de aire pútrido y nocivo. Moscas y gusanos cubrirán su cuerpo para dejar constancia de su conexión con el temible Príncipe demoníaco de los gnoll. También le crecerán largos colmillos amarillentos, mientras que de su labio inferior goteará sin cesar una mezcla de pus y babas.

Cuerpo a cuerpo: la criatura obtendrá un ataque secundario de mordisco, que causa 1d6 puntos de daño.

Acciones especiales: una criatura bautizada con sangre de Yeenoghu obtiene las siguientes acciones especiales.

Colmillos infectos (Ex): una vez al día, como acción rápida, la criatura podrá imbuir su ataque de mordisco con una potente energía necrótica. La siguiente vez que la criatura muerda a un rival, éste deberá superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del gnoll + su modif. de Con) o sufrir 1d6 puntos de daño de Constitución.

Cualidad especial: una criatura bautizada con sangre de Yeenoghu obtiene la siguiente cualidad especial.

Hedor a muerte (Sb): la criatura bautizada con sangre de Yeenoghu está cubierta de suciedad, sangre seca y restos orgánicos podridos. Los gusanos reptan entre su pelaje y está envuelta en todo momento por una nube de moscas y el hedor de la carroña. Todas las criaturas vivas (excepto los gnolls) a 10' de ella tendrán que superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG del gnoll + su modificador de Con) o quedar indispuestas durante 1 minuto. Si una criatura supera su salvación contra esta aptitud, no podrá volver a verse afectada por ella durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* eliminará los efectos de indisposición. Las criaturas inmunes al veneno o que posean un bonificador a sus TS contra veneno se beneficiarán de tales efectos.

TESORO TÍPICO

Una criatura bautizada con sangre divina suele portar iconos de su fe, para mostrar el favor de los dioses y su piedad. Los PNJs con esta plantilla tendrán el equipo adecuado para PNJs de su VD, algo más de lo habitual para su nivel.

CREACIÓN DE PLANTILLAS DE BAUTIZADOS CON SANGRE DIVINA

Las plantillas de ejemplo descritas en este apartado cubren algunas de las deidades más comunes en el mundo de D&D. Si deseas añadir criaturas bautizadas con sangre divina a los mundos de Eberron, Faerûn o tu propio mundo de campaña, echa un vistazo a los siguientes consejos.

La plantilla de bautizado con sangre divina debería alterar a la criatura base de forma acorde con la mentalidad y rasgos físicos más importantes del dios. Los poderes concedidos por la plantilla podrían alterar aún más a la criatura. En los ejemplos incluidos en este apartado, la cuenca vacía de Gruumsh, el cuerpo ardiente de Imix y los cuernos de Orcus pasarán a formar parte de la criatura que adquiera la plantilla. Las plantillas que crees deberían poseer rasgos similares.

Todas las plantillas de bautizado con sangre divina comparten la cualidad especial de resistencia divina. Esta aptitud refleja parte de la protección sobrenatural conferida por la sangre del dios. Tal y como está descrita, la plantilla crea una criatura que parece casi imposible de herir al principio de un encuentro. No obstante, si los personajes siguen atacándola, llegarán a anular esta defensa. Si prefieres crear una plantilla permanente, cambia la RD a 5/ mágico y elimina el límite al daño que puede absorber antes de perder sus poderes.

Cada plantilla debería conceder dos aptitudes especiales además de la resistencia divina. Podrás añadir una tercera, si tiene poco impacto directo en las situaciones de combate. La plantilla de bautizado con sangre de Vecna es un buen ejemplo, con su aptitud de manto de misterio. Este manto añade un factor de trasfondo muy interesante para la criatura, pero no sirve de nada durante una lucha.

Las aptitudes de la criatura deberían ser útiles sin importar cual sea su VD total. Las aptitudes que causen una cantidad fija de daño son difíciles de sopesar, ya que no son proporcionales al VD de la criatura. En lugar de ello inclínate más por ataques que requieran TS e impongan condiciones adversas a la víctima, ya que las CD de los TS aumentan con los DG de la criatura y obligarán a los PJs a realizar salvaciones adecuadas al desafío en curso. Haz que la duración de condiciones adversas, como paralizado, atontado o aturdido, sea breve, ya que pueden dejar fuera de juego a un personaje de golpe. Las condiciones adversas que sólo impongan penalizadores, como deslumbrado o indispuesto, podrán tener duraciones más largas.

Evita las aptitudes que sumen bonificadores estáticos a las puntuaciones de característica, ataques o CA, en favor de otras que dejen bien claro a personajes y jugadores que se enfrentan a una criatura bendecida con el poder de su dios. Los PJs (y sus jugadores) deberían ver con claridad el vínculo entre la forma alterada del ser, el poder que invoca y los efectos que puede crear.

BEBEDOR SANGUÍNEO

Esta figura esquelética salpicada de sangre se mueve con gran rapidez. Órganos internos, empapados en sangre relucen y se bambolean entre sus costillas como si fuesen odres de agua. Sus brazos terminan en sanguinolentas garras serradas.

BEBEDOR SANGUÍNEO

VD 5

Muerto viviente Mediano siempre CM

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +8

Idiomas uno de los que hablase en vida, o el de su creador

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 Des, +4 natural)

pg 75 (10 DG)

Inmune inmunidades de muerto viviente

Fort +3, **Ref** +7, **Vol** +7

Vel 40' (8 casillas)

C/C 2 garras +8 cada una (1d4+3 más absorción de sangre)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +5; **Prs** +8

Opciones de ataque Reflejos de combate

Acciones especiales rociada de sangre

Características Fue 16, Des 15, Con -, Int 7, Sab 10, Car 14

AE absorción de sangre, rociada de sangre

CE rasgos de muerto viviente

Dotes Dureza mejorada, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Avistar +10, Equilibrio +10, Escuchar +8

Avance 11-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme)

Absorción de sangre (Sb): las garras del bebedor sanguíneo están huecas, lo cual les permite absorber la sangre de una víctima viva. Las criaturas vivas dañadas por un ataque de garra de esta criatura sufrirán 1 punto de daño de Constitución. Cada vez que el bebedor cause 1 punto de daño de Con, se curará 5 puntos de daño gracias a la sangre fresca aportada a sus órganos.

Rociada de sangre (Sb): como acción rápida, el bebedor sanguíneo puede causarse 5 puntos de daño a sí mismo para expulsar un chorro de sangre de los órganos de su torso. Esto tendrá el mismo resultado que el efecto de área del conjuro *grasa* (Reflejos CD 17), pero dicha área estará centrada en el bebedor sanguíneo. El efecto resbaladizo creado por la sangre durará 1 minuto. La CD del TS se basa en el Carisma.

Los bebedores sanguíneos nunca tienen que realizar un TS de Reflejos a causa de una rociada de sangre, pero sí pruebas de Equilibrio para moverse.

Los efectos de la rociada de sangre no se apilan con los del conjuro *grasa* o efectos similares. Tendrá preferencia aquel efecto o conjuro que imponga la CD más alta al TS de Reflejos.

Los bebedores sanguíneos son muertos vivientes esqueléticos, ansiosos por beber la sangre de cualquier criatura con la que se crucen.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los bebedores sanguíneos se lanzan en seguida al cuerpo a cuerpo, metiéndose si pueden en medio de todos sus enemigos. Cuando estén en posición, soltarán su rociada de sangre para afectar al área circundante. Después harán uso de sus Reflejos de combate, para atacar a cualquier rival que tenga que levantarse del suelo. Concentrarán su ataque completo sobre la misma víctima siempre que puedan.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las guaridas de los bebedores sanguíneos contienen sangre y cadáveres, lo cual las hace atractivas para las sabandijas. Quienes

cazan a estos muertos vivientes suelen encontrarse con plagas de insectos antes de poder enfrentarse al propio bebedor. Los bebedores sanguíneos atacarán a cualquier criatura viva que entre en sus dominios, deteniéndose sólo cuando los invasores o ellos estén muertos.

A veces se forman pequeños grupos de entre tres y nueve de estas criaturas, sobre todo en zonas que hayan sido asoladas por un intenso sufrimiento o muerte a gran escala.

Los bebedores sanguíneos suelen luchar junto a otros muertos vivientes inteligentes (sobre todo vampiros) que valoren su ferocidad y ansia de sangre. Los nigromantes y lanzadores de conjuros malignos más astutos crean a estas criaturas para actuar como guardianes, situándolas entre otros muertos vivientes más débiles para reducir la eficacia de los intentos de expulsión de los clérigos buenos.

Caída mortal (NE 6): un bebedor sanguíneo acecha en una gruta a 40' de altura sobre una cueva natural. La gruta sólo es accesible a través de una estrecha cornisa. El bebedor atacará a cualquiera que se acerque por la repisa, empleando su rociada de sangre y ataques completos para lanzar a sus rivales al fondo de la cueva. Si el muerto viviente no detecta a los intrusos lo bastante pronto como para interceptarlos en la cornisa, aún podrá contar con la plaga de ciempiés (Mm, pág. 217) que hay en su guarida para ayudarlo a avasallar y aniquilar al enemigo.

Grupo sangriento (NE 9): un guerrero vampiro (Mm, pág. 255) acecha en las oscuras callejuelas de los barrios bajos de una villa, acompañado por dos bebedores sanguíneos. El vampiro vuela por delante de sus compinches en forma de murciélago y, cuando detecte a una presa viable, invocará una plaga de murciélagos para que oculte el avance de los bebedores. Cuando los bebedores sanguíneos se hayan trabado en combate, el vampiro adoptará su forma normal y la emprenderá a golpetazos con cualquier siervo obvio de una deidad buena, empleando su consunción de energía contra él. Los bebedores flanquearán a otro de los rivales, empleando su rociada de sangre sólo para evitar que huya.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BEBEDORES SANGUÍNEOS

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los bebedores sanguíneos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
15	Esta criatura es un bebedor sanguíneo, un tipo de muerto viviente esquelético empleado a menudo como soldado por nigromantes o muertos vivientes inteligentes. Tienen buenos reflejos y prefieren concentrar sus ataques en un mismo enemigo.
20	Los bebedores sanguíneos emplean sus huecas garras para sorber la sangre de los vivos.
25	Estas criaturas pueden almacenar la sangre absorbida en sus órganos putrefactos, empleándola más tarde para rociar el suelo con ella y crear resbaladizos charcos sangrientos que dificultan el movimiento.

ECOLOGÍA

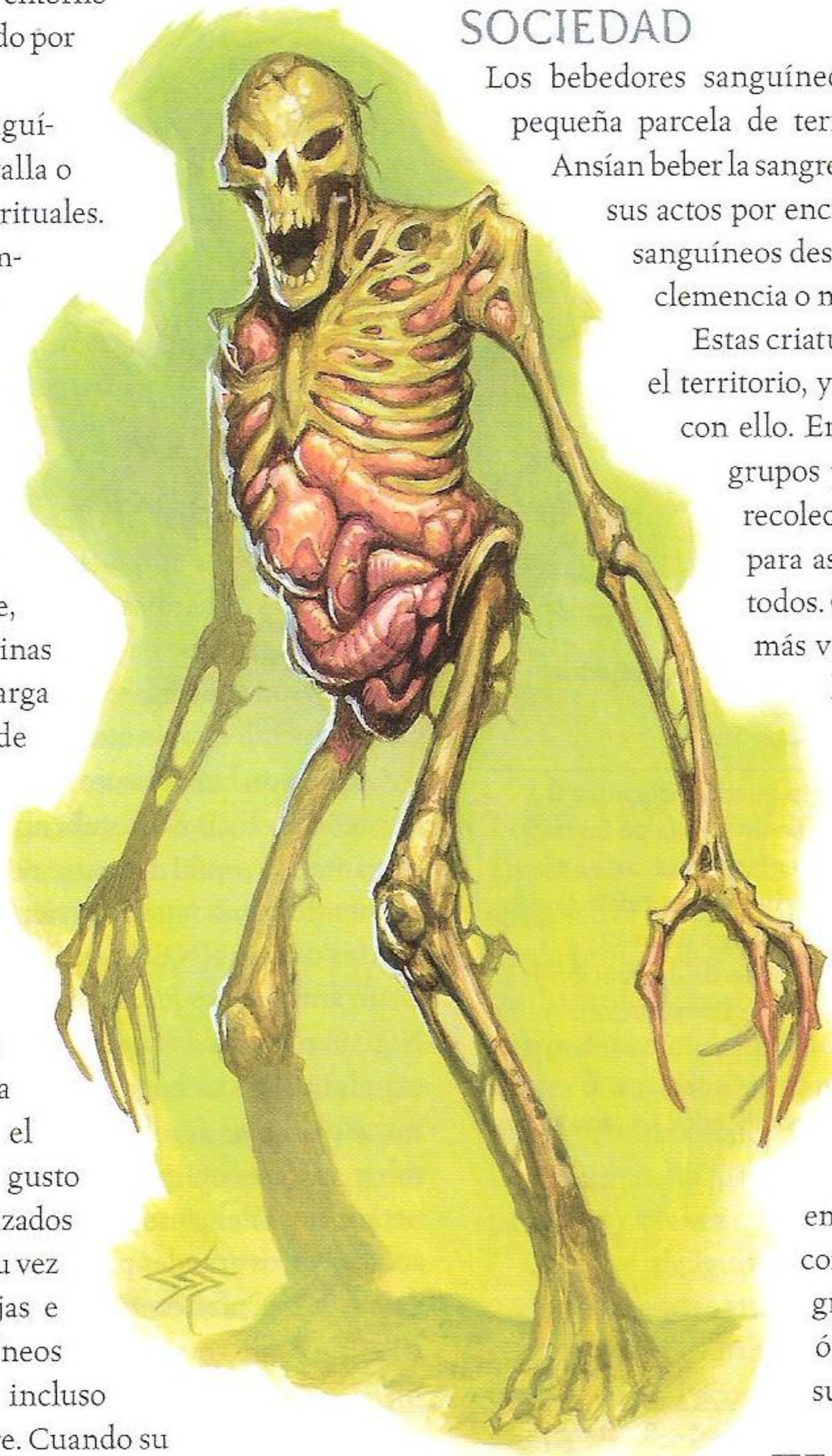
Los bebedores sanguíneos no son criaturas naturales. Los nigromantes los crean a partir de cuerpos sumergidos en sangre, aunque algunas criaturas particularmente malvadas o sanguinarias podrían alzarse espontáneamente como bebedores sanguíneos si mueren en un entorno empapado en sangre y corrompido por energías negativas.

Entorno: los bebedores sanguíneos acechan en campos de batalla o lugares empleados en sacrificios rituales. Habitan en lugares impíos, siempre ansiosos de sangre. Aunque la luz del sol no les causa ningún daño, los bebedores evitan su resplandor y prefieren moverse por el interior de edificios o bajo tierra. Algunos cazan en fétidas cavernas cargadas con el hedor de la muerte, mientras que otros se retiran a ruinas deshabitadas que tengan una larga historia de derramamiento de sangre.

Sus guaridas pueden adoptar muchas formas, pero lo normal es que tengan al menos dos vías de acceso que el bebedor sanguíneo no se molestará en camuflar. La sangre adorna en abundancia estas entradas, mientras que el interior está decorado con un gusto atroz a base de cuerpos descuartizados y sin una gota de sangre, que a su vez atraen a todo tipo de sabandijas e insectos. Los bebedores sanguíneos empapan los muros, suelo e incluso techo de sus guaridas con sangre. Cuando su sed de sangre se hace insoportable y no cuentan con otra fuente de alimento, recurrirán a estas despensas (NdT: *debe ser gracioso, ver a uno de estos con el "mono", lamiendo las paredes de la cueva...*).

Características físicas típicas: los bebedores sanguíneos tienen forma humanoide y suelen tener el tamaño de un humano corriente. Existen especímenes más grandes, creados a partir de los restos de una criatura de mayor tamaño.

El bebedor sanguíneo típico se parece a un miembro muy descompuesto y casi esquelético de su raza original, excepto porque sus pies y manos terminan en garras. Gracias a las oquedades de estos miembros puede extraer la sangre de sus víctimas, almacenándola en sus marchitos órganos internos. Una masa fibrosa de tejido muscular mantiene estos órganos adheridos al interior de la caja torácica del bebedor. A pesar de gotear por cientos de pequeños orificios, estos órganos siguen brillando por la sangre fresca que fluye sin cesar hacia ellos.



Bebedor sanguíneo

Alineamiento: los bebedores sanguíneos son asesinos corruptos y depravados, con un odio nato hacia las criaturas vivas y un ansia sobrenatural por probar sangre. Carecen de cualquier atisbo de compasión y disfrutan jugando con sus víctimas, infligiéndoles tanto dolor como puedan. Siempre son caóticos malignos.

SOCIEDAD

Los bebedores sanguíneos independientes reclamarán una pequeña parcela de terreno como coto de caza particular.

Ansían beber la sangre de los vivos, y este impulso gobernará sus actos por encima de cualquier otro. Los bebedores sanguíneos desconocen el significado de las palabras clemencia o miedo; siempre luchan a muerte.

Estas criaturas no luchan entre sí, ni siquiera por el territorio, ya que no obtienen ninguna ganancia con ello. En lugar de ello, se unen en pequeños grupos para aumentar la cantidad de sangre recolectada, o se dispersan lo más posible para asegurar buenos terrenos de caza para todos. Cuando se forma un grupo, el bebedor más viejo o poderoso será el líder y usará a los demás como peones para atraer o emboscar a sus objetivos.

Los bebedores sanguíneos pueden hablar un idioma, que normalmente es el común. El creador de una de estas criaturas puede escoger un lenguaje diferente durante su creación, de entre aquellos que conozca. Aunque los bebedores son capaces de hablar, sólo lo harán en contadas ocasiones o en combate: nunca para negociar con una presa, sino para emitir espantosos aullidos de deleite. La comunicación entre los miembros de un grupo de caza se limitará a las escuetas órdenes de su líder y los informes de sus subordinados.

TESORO TÍPICO

Además de su insaciable sed de sangre, los bebedores albergan un deseo obsesivo por coleccionar artículos relacionados con la comisión de actos violentos. En concreto les gustan mucho las armas y armaduras, sobre todo aquellas que aún están sangrientas por su uso en el campo de batalla. Sus guaridas están abarrotadas de armas de todo tipo, aunque muchas de ellas están oxidadas e inservibles. Las armaduras y armas de gran calidad, así como algún objeto mágico ocasional, se mezclan con el resto de la basura.

Un bebedor sanguíneo tiene el tesoro estándar para su VD, en su mayor parte compuesto de armas, armaduras u objetos valiosos similares.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un lanzador de conjuros de nivel 15 o superior puede emplear el conjuro crear *muertos vivientes* para animar un bebedor sanguíneo.

BUITRE NECRONATO

Este gigantesco pájaro tiene plumas negras, pero al igual que los buitres, su plumaje no llega a cubrir la marfileña piel de su cabeza. Sus alas brillan con una sustancia oleaginosa. Un par de brillantes ojos rojos os contemplan desde encima de un pico serrado.

BUITRE NECRONATO

VD 8

Bestia mágica Grande siempre NM

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +15, Escuchar +11

Idiomas comprende común; no puede hablar

CA 18, toque 12, desprevenido 15; (-1 tamaño, +3 Des, +6 natural)

pg 67 (9 DG); necronato

Fort +8, **Ref** +11, **Vol** +4

Vel 10' (2 casillas); **VI** 70' (mala); Ataque en vuelo

C/C 2 garras +14 cada una (1d6+6 más enfermedad) y mordisco +12 (1d8+3)

Espacio 10'; **Alcance** 5'

Atq base +9; **Prs** +19

Opciones de ataque aliento apestoso

Características Fue 22, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 10

AE aliento apestoso, enfermedad

Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Reflejos rápidos

Habilidades Avistar +15, Escuchar +11, Intimidar +8

Avance 10-16 DG (Grande); 17-27 DG (Enorme)

Necronato (Sb): cuando un cuervo necronato queda reducido a 0 pg, morirá de inmediato y se convertirá en un zombi de buitre necronato, que conservará la aptitud de enfermedad del buitre vivo. Esta transformación no hará que un buitre necronato que esté volando en el momento de su muerte caiga al suelo.

Enfermedad (Ex): garra, Fort CD 16 niega, periodo de incubación 1 día, daño 1d4 Fue. La CD del TS se basa en la Constitución.

Aliento apestoso (Ex): cono de 30', 1/día, indispuerto 1d6 asaltos, Fort CD 16 niega. La CD del TS se basa en la Constitución.

Habilidades: un buitre necronato posee un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar.

ZOMBI DE BUITRE NECRONATO

VD —

Muerto viviente Grande siempre NM

Inic +2, sólo acciones únicas; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0

Idiomas —

CA 20, toque 11, desprevenido 18; (-1 tamaño, +2 Des, +9 natural)

pg 120 (18 DG); **RD** 5/cortante

Inmune inmunidades de muerto viviente

Fort +6, **Ref** +8, **Vol** +11

Vel 10' (2 casillas); **VI** 70' (torpe)

C/C garra +15 (1d6+7 más enfermedad) o

C/C mordisco +15 (1d8+7) o

C/C golpetazo +15 (1d8+7)

Espacio 10'; **Alcance** 5'

Atq base +9; **Prs** +20

Características Fue 24, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1

AE enfermedad

CE rasgos de muerto viviente

Dotes Dureza

Habilidades Avistar +0, Escuchar +0

Avance 19-32 DG (Grande); 33-54 DG (Enorme)

Sólo acciones únicas (Ex): un zombi de buitre necronato sólo puede llevar a cabo una acción de movimiento o estándar cada asalto. Aún puede cargar.

Enfermedad (Ex): garra, Fort CD 19 niega, periodo de incubación 1 día, daño 1d4 Fue. La CD del TS se basa en la Constitución.

¡Los nigromantes crean a los buitres necronatos a partir de huevos de águilas o lechuzas gigantes. Una vez adultos, los negros pájaros resultantes son monturas excelentes que se convierten en criaturas muertas vivientes tras su fallecimiento.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los buitres necronatos atacan desde arriba mediante una carga en picado. Prefieren acabar primero con los enemigos voladores, empleando sus garras en Ataques en vuelo. Luego les harán lo mismo a sus rivales terrestres, manteniendo siempre la ventaja de la altura. Cuando temen por su vida, los buitres necronatos harán uso de su aliento apestoso para atrapar en él a tantos enemigos como puedan.

Tras su muerte el buitre necronato se convertirá en un zombi y seguirá atacando sin pausa, pero en su nuevo estado descerebrado quizá le dé por aterrizar y acosar a sus enemigos desde el suelo.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los buitres necronatos suelen encontrarse al servicio de poderosos nigromantes o guardias negros influyentes. En estos casos pueden llegar a congregarse en grandes cantidades. Si se los deja a su libre albedrío, son criaturas solitarias que a veces pueden llegar formar cierto vínculo estable con una pareja.

Cuando un buitre necronato se convierte en zombi durante un encuentro, el VD del zombi no se considerará parte del NE. No obstante, un zombi de buitre necronato tiene VD 6 si empieza el encuentro como muerto viviente.

Alas oscuras (NE 8-10): desde una torre encorvada en el centro de un antiguo bosque, un mago llamado Zeluzuss (NM humano Nig 10) planea su venganza contra el reino cuyos habitantes lo expulsaron de su hogar tras matar a su esposa y sirvientes. Ha matado a varias águilas gigantes de las montañas cercanas para robar sus huevos, que emplea para criar una nidada de buitres necronatos. Zeluzuss ha soltado a algunos por el bosque, para acosar a otros grandes pájaros de la zona y extender la pestilencia de su nueva raza de depredadores. Incluso sin estar del todo

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BUITRES NECRONATOS

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los buitres necronatos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD Resultado

18 Esta criatura es un buitre necronato, una bestia mágica que tiene dos vidas. Tras su muerte, se convierte de inmediato en un zombi.

23 Un buitre necronato transmite enfermedades y puede expulsar un aliento repugnante en forma de nube enfermiza.

28 Aquellos que conocen las fórmulas adecuadas pueden crear buitres necronatos a partir de huevos de águilas o lechuzas gigantes. Este resultado también revelará dichas fórmulas nigrománticas.



Buitre necronato

entrenados aún, los salvajes buitres regresan a la torre de su amo con los cadáveres de sus víctimas. Uno o dos de estos viles pájaros podrían formar un encuentro interesante en el bosque o algún asentamiento cercano a la torre de Zeluzuss.

Jinete más oscuro (NE 12): a veces el propio Zeluzuss sobrevuela sus dominios a lomos de uno de sus buitres necronatos, recolectando cadáveres frescos para sus experimentos y aterrizando a cualquiera que lleve la enseña de su odiado reino natal. Un segundo buitre necronato lo escolta siempre en estas incursiones.

ECOLOGÍA

Los buitres necronatos son criaturas repulsivas y homicidas, corrompidas por el mismo proceso de su creación. A diferencia de los buitres mundanos a los que se parecen, los necronatos prefieren presas vivas e inteligentes. Por encima de cualquier otra cosa se deleitan cazando y devorando a otros pájaros gigantes, una tarea para la que están muy bien capacitados.

Los buitres necronatos son estériles. Una de las razones por las que también buscan a otras aves gigantes es que un huevo de águila o búho gigantes empollado por un buitre necronato quedará corrompido, y el polluelo que nazca será un nuevo buitre necronato.

Tras convertirse en zombis los buitres ya no sienten la necesidad de dormir, comer ni reproducirse. A diferencia de muchos otros zombis, permanecen leales a las mismas criaturas que en vida.

Entorno: como criaturas creadas, los buitres necronatos pueden darse en cualquier lugar, pero lo normal es que abunden en los hábitat templados de otras grandes aves rapaces: bosques o montañas.

Características físicas típicas: un buitre necronato mide más de 9' de altura y tiene una envergadura alar de 20', con el aspecto general de un buitre gigante. Pero sus aceitosas plumas negras, su aspecto desaliñado y los brillantes ojos rojos apuntan a una naturaleza más siniestra. Justo tras su muerte, el zombi recién creado tiene el aspecto de un buitre necronato normal, pero su carne no tarda en empezar a descomponerse. En cualquiera de ambas formas estas criaturas pesan alrededor de 450 lb.

Alineamiento: con toda nobleza arrancada de cuajo de su ser, el buitre necronato queda reducido a una criatura rapaz que

se deleita con la muerte. Así pues, siempre son neutrales malignos.

TESORO TÍPICO

Los buitres necronatos no valoran los tesoros materiales y no acaparan ninguno. Pero sus amos suelen enriquecerse más de lo normal gracias al servicio de estas voraces aves.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los buitres necronatos no pueden ser entrenados a menos que se presten a ello, lo cual exige que se los eduque como monturas desde pequeños o se mejore su actitud hasta un punto amistoso mediante una prueba de Diplomacia. Entrenar a la criatura exige cuatro semanas de trabajo y una prueba de Trato con animales contra CD 25. Montar sobre una de estas criaturas requiere una silla de montar exótica. Un buitre necronato puede luchar cuando lleva a un jinete, pero éste debe superar una prueba de Montar para atacar a la vez que su montura.

Un huevo de águila o búho (o lechuza) gigante tiene un valor de 2.500 po, mientras que las fórmulas y componentes necesarios para corromperlo de forma que dé vida a un buitre necronato suman otras 5.000 po. Pocos adiestradores profesionales están dispuestos a entrenar a un buitre necronato, pero quienes acepten el trabajo cobrarán 2.000 po por ello.

Capacidad de carga: para un buitre necronato, una carga ligera es aquella de hasta 520 lb.; una carga intermedia, de entre 521 y 1.040 lb.; y una carga pesada, aquella comprendida entre las 1.041 y las 1.560 lb. En el caso de los zombis de buitre necronato, las cifras quedan tal que así: carga ligera hasta 700 lb.; carga intermedia entre 701 y 1.400 lb.; y carga pesada entre 1.401 y 2.100 lb.

LOS BUITRES NECRONATOS EN FAERÛN

Los drow de Cormanzhor, que buscan la corrupción de todo aquello que los elfos consideran preciado, crearon a los buitres necronatos en primer lugar. Los nigromantes de la casa Jaelre descubrieron la forma de dar vida a estos depredadores, y sus fórmulas se han extendido a otras casas drow. Varios buitres necronatos habitan ya en las profundidades del antiguo bosque.

CACERÍA SALVAJE

Una gigantesca criatura élfica, con una coraza de mithril y un yelmo que luce las orgullosas astas de un gran ciervo, atraviesa el cielo a lomos de un corcel fantasmal. Tras él deja un rastro de llamas, mientras que ante él trotan cuatro mastines del tamaño de osos. Con su silueta recortada a la luz de la luna, el jinete de yelmo de ciervo tensa un arco negro, con una flecha lista para matar.

LÍDER DE LA CACERÍA

VD 22

Fata Grande normalmente CN

Inic +15; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar +45, Escuchar +45

Idiomas acuano, aurano, común, élfico, ígnaro, silvano, térraro

CA 42, toque 32, desprevenido 26 (-1 tamaño, +15 Des, +10 armadura, +7 introspectivo)

pg 560 (32 DG); **RD** 15/hierro frío y épico

Inmune agotamiento, conjuros y aptitudes enajenadores, electricidad, fatiga

Resiste frío y fuego 20; **RC** 30

Fort +24, **Ref** +33, **Vol** +28

Vel 30' (6 casillas); **VI** 60' (perfecta); libertad total

C/C alabarda +5 explosiva ígnea de velocidad +33/+33/+28/+23/+18 (2d8+23 más 1d6 por fuego/19-20/x3 más 2d10 por fuego)

A distancia arco largo compuesto reforzado +5 buscador +36/+31/+26/+21 (2d6+17/x3) o

A distancia arco largo compuesto reforzado +5 buscador +28 (8d6+68/x3) con Disparos múltiples o

A distancia arco largo compuesto reforzado +5 buscador +34/+34/+29/+24/+19 (2d6+17/x3) con Disparo rápido

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +16; **Prs** +32

Opciones de ataque Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Disparo preciso mejorado, caza a la luz de la luna, presa elegida

Acciones especiales convocar montura, ojo lunar

Características Fue 35, Des 40, Con 38, Int 20, Sab 30, Car 35

AE caza a la luz de la luna, convocar montura, ojo lunar, presa elegida

Dotes Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Disparo preciso mejorado, Disparo rápido, Disparos múltiples, Rastrear, Soltura con un arma (alabarda), Soltura con un arma (arco largo compuesto)

Habilidades Avistar +45, Buscar +40, Equilibrio +50, Escondarse +46, Escuchar +45, Montar +50, Moverse sigilosamente +50, Saber (geografía) +40, Saber (Naturaleza) +40, Supervivencia +45 (+47 para seguir rastros, evitar perderse, evitar peligros o en entornos naturales al aire libre), Trato con animales +47

Avance —

Posesiones coraza de mithril +5, alabarda +5 explosiva ígnea de velocidad, arco largo compuesto reforzado +5 buscador (bonif. +12 por Fue) con 30 flechas de adamantita, 30 flechas de plata y 30 flechas de hierro frío, carcaj de Ehlonna

Libertad total (Sb): un líder de la cacería actúa como si estuviese continuamente bajo el efecto de un conjuro de libertad de movimiento. También ignora el límite al bonificador de Destreza aplicable a cualquier armadura que lleve puesta.

Caza a la luz de la luna (Sb): cuando un líder de la cacería dispare una flecha al aire libre y bajo la luz de la luna, el proyectil crecerá hasta alcanzar el tamaño de una lanza en cuanto se separe de la cuerda. Estas flechas descomunales causarán 20 puntos de daño adicional a cualquier criatura impactada al aire libre y con la luna en el cielo.

Ojo lunar (St): la luna es el ojo que todo lo ve de la cacería salvaje. A voluntad, como acción rápida, el líder de la cacería puede emplear

discernir ubicación, como el conjuro, contra cualquier criatura que esté al aire libre mientras la luna esté en el cielo. NL 20.

Presa elegida (Sb): hasta tres veces al día, como acción rápida, el líder de la cacería puede señalar a un rival en un radio de 60' y designarlo como presa elegida. La presa empezará a brillar con una espectral luz lunar, como si hubiese sido afectada por un conjuro de fuego feérico. Además, el líder de la cacería recibirá un bonificador +5 de moral a sus tiradas de ataque y daño contra la presa elegida, y cualquier amenaza de crítico que el líder logre contra ella será confirmada automáticamente. El líder de la cacería sólo puede tener una presa elegida activa de cada vez. Este efecto termina al ponerse la luna.

Convocar montura (St): a voluntad y como acción rápida, el líder de la cacería puede emplear corcel fantasmal (como el conjuro), aunque sólo para crear una montura para sí mismo. NL 20.

SABUESO DE LA CACERÍA

VD 18

Bestia mágica Grande normalmente CN

Inic +15; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +19, Escuchar +19

Idiomas silvano

CA 35, toque 20, desprevenido 24; Esquiva, Movilidad (-1 tamaño, +11 Des, +15 natural)

pg 370 (20 DG); **RD** 15/hierro frío y mágico

Inmune agotamiento, conjuros y aptitudes enajenadores, electricidad, fatiga

Resiste frío y fuego 10; **RC** 25

Fort +25, **Ref** +23, **Vol** +16

Vel 90' (18 casillas), **VI** 90' (perfecta); Ataque elástico, libertad total

C/C mordisco +37 (2d6+25 más ancla dimensional)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +20; **Prs** +41

Opciones de ataque Ataque poderoso, caza a la luz de la luna, hostigar (+10d6)

Acciones especiales aullido del cazador

Características Fue 45, Des 32, Con 36, Int 6, Sab 30, Car 26

AE ancla dimensional, aullido del cazador, caza a la luz de la luna, hostigar

CE libertad de movimiento

Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear, Soltura con un arma (mordisco)

Habilidades Avistar +19, Escondarse +20, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +20, Supervivencia +21

Avance —

Libertad total (Sb): como el líder de la cacería.

Ancla dimensional (Sb): cualquier criatura impactada por el mordisco de un sabueso de la cacería quedará afectada por un efecto de ancla dimensional, como el conjuro homónimo, durante 1 asalto. Este efecto no permite ningún TS ni resistencia a conjuros.

Caza a la luz de la luna (Sb): cuando un sabueso de la cacería muerda a un enemigo al aire libre y con la luna en el cielo, la herida causará 20 puntos de daño adicional.

Hostigar (Ex): el sabueso de la cacería causará 10d6 puntos de daño adicional con todos los ataques realizados en un asalto en el que mueva al menos 10'. Este daño adicional se aplicará únicamente a los ataques realizados durante el turno del sabueso, y sólo a aquellos realizados contra criaturas vivas con una anatomía discernible.

Aullido del cazador (Sb): como acción gratuita, el sabueso de la cacería puede emitir un aullido reverberante. Quienes se encuentren en una expansión de 120' de radio deberán superar un TS de Voluntad contra CD 28, o quedar estremecidos durante 1 minuto. Una criatura que supere su salvación no podrá volver a ser afectada por el aullido del mismo sabueso durante 24 horas.

Habilidades: los sabuesos de la cacería son cazadores consumados, que pueden acechar a sus presas tan sigilosamente como sombras. Disfrutan de un +8 racial a sus pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente, así como un +4 racial a Avistar y Escuchar.

La Cacería salvaje enfrenta a los mejores héroes del reino ante las habilidades del líder de la cacería y sus sabuesos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los líderes de la cacería disfrutan de la experiencia de la caza. Eligen a una criatura poderosa o de gran talento a la que acechar, y luego la persiguen en una cacería de lo más excitante.

Cuando la presa planta cara o el líder se cansa de perseguirla, la marcará con su aptitud de presa elegida. Entonces sus sabuesos cargarán contra ella, poniéndola a prueba a ella y a sus aliados en cuerpo a cuerpo. El líder disparará flechas contra su objetivo marcado para matarlo, tras lo cual despachará con desdén a cualquiera lo bastante idiota como para seguir haciéndole frente.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

La Cacería salvaje es un acontecimiento inusual, que suele tener lugar a finales de año.

La noche del cazador: a finales del otoño hacen acto de presencia un líder de la cacería y sus cuatro sabuesos, acechando por la región para matar a los más bravos. El cazador elegirá a un PJ que resulte especialmente hábil evitando su captura como presa viviente. Los aliados de dicho personaje se enfrentarán a la Cacería por su cuenta y riesgo.

ECOLOGÍA

Los líderes de la cacería fueron antaño monarcas feéricos, que gobernaron sus cortes durante siglos antes de que el tedio de su existencia los introdujese en el insano deporte de cazar mortales. Ahora dedican su tiempo a buscar enemigos dignos de su arco. Son rivales resistentes, infatigables e inmortales.

Los sabuesos de la cacería son cánidos feroces, sedientos de sangre tras siglos de entrenamiento y alteración mágica. Son casi tan duros como sus amos.

Entorno: la Cacería salvaje puede vagar por todo un mundo, pero el líder prefiere seguir a sus presas en entornos al aire libre y por las noches.

Características físicas típicas: los líderes son criaturas élficas esbeltas y regias, con 8' de altura y 300 lb. o más de peso.

Los sabuesos de la cacería son monstruosidades babeantes del tamaño de osos pardos. Sus pieles brillan tenuemente, como si estuviesen cubiertas por el titilar de las estrellas.

Alineamiento: los líderes de la cacería son criaturas amorales que obtienen un fuerte estímulo de la caza y el asesinato de enemigos mortales. No son crueles, pero desde luego carecen de compasión. Los líderes de la cacería que no sean caóticos neutrales serán caóticos malignos.

TESORO TÍPICO

A los líderes de la cacería les importan bien poco las brillantes monedas de oro o las centelleantes gemas. La emoción de la caza es todo lo que ansían. Las posesiones descritas en su ficha es todo lo que tienen.



La Cacería salvaje

Ilustración de E. Widemann

CONOCIMIENTO SOBRE LA CACERÍA SALVAJE

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre la Cacería salvaje. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

- | CD | Resultado |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 32 | Esta gran criatura élfica es el líder de la cacería, una fata cruel que desea demostrar su habilidad contra enemigos poderosos. Los cuatro animales que lo acompañan son los sabuesos de la cacería, bestias mágicas totalmente leales a su dueño. El líder es un arquero de talento increíble, y sus sabuesos son cazadores temibles con aptitudes sobrenaturales. |
| 37 | La luna es el ojo infalible de la Cacería salvaje, y cualquiera que se encuentre bajo su luz será más vulnerable a los ataques del líder y sus sabuesos. Un líder de la cacería puede invocar un corcel al instante y señalar a un adversario como su presa elegida, haciéndolo más fácil de encontrar y matar. |
| 42 | No se puede negociar con un líder de la cacería. Sólo aquellos que consigan eludirlo durante toda una noche o matarlo en combate podrán sobrevivir. Es más vulnerable a las armas épicas fabricadas con hierro frío, mientras que sus sabuesos lo son a aquellas de hierro frío e imbuidas con magia. |

CANTOR DE LA RUINA

Sobre un estrecho saliente de piedra se alza una frágil figura envuelta en ropas ajadas y una capa del color del óxido. Un par de astutos ojos negros, enmarcados por un rostro enjuto, brilla bajo el ala de su ancho sombrero. Sus largos y esbeltos dedos sostienen una decorada maza negra. De súbito se relame sus agrietados labios y empieza a entonar una melancólica endecha.

CANTOR DE LA RUINA

VD 14

Fata Mediana (aire, tierra) normalmente CN

Inic +11; **Sentidos** visión en la penumbra; **Avistar** +26, **Escuchar** +26

Idiomas aurano, común, gigante, silvano, térraro

CA 31, **toque** 17, **desprevenido** 24; **Esquiva**, **Movilidad** (+7 Des, +14 natural)

pg 190 (20 DG); **RD** 15/hierro frío y mágico

Inmune enfermedad, veneno

RC 23

Fort +12, **Ref** +19, **Vol** +15

Vel 40' (8 casillas); **VI** 40' (perfecta)

C/C maza ligera de adamantita +2 +20/+15 (1d6+7)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +10; **Prs** +15

Acciones especiales achaque físico, achaque mental, llamar a elemental de ruinas, música de bardo (*canción de la libertad*, *contraoda*, *fascinar* a 4 criaturas, *infundir valor* +2, *inspirar confianza*, *inspirar grandeza* a 2 criaturas, *sugestión*)

Aptitudes sortilegas (NL 20):

3/día: *contacto herrumbroso* (toque cuerpo a cuerpo +15, CD 21), *desesperación aplastante* (CD 21), *pedras punzantes* (CD 21)

Características Fue 20, Des 25, Con 23, Int 18, Sab 17, Car 25

AE achaque físico, achaque mental, aptitudes sortilegas, llamar elemental de ruinas, música de bardo

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia en combate, Resistencia, Soltura con un arma (maza ligera), Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +26, Buscar +20, Concentración +15, Escondarse +30, Escuchar +26, Interpretar (canto) +30, Moverse sigilosamente +30, Piruetas +30, Saber (arquitectura e ingeniería) +27, Saber (historia) +27, Supervivencia +26

Avance 21-40 DG (Mediano)

Música de bardo (Sb): un cantor de la ruina posee la aptitud de música de bardo de un bardo de nivel 12 (*Mdj*, pág. 29).

Llamar elemental de ruinas (Sb): una vez por semana, cuando un cantor de la ruina sea consciente de la presencia de intrusos en las ruinas a las que llame hogar, podrá conjurar un elemental de ruinas (consulta la página 92) mediante un ritual de una hora de duración. Durante este ritual, una tormenta (*GDM*, pág. 94) adecuada al clima de la región azotará las ruinas. Cuando la ceremonia esté terminada, la tormenta terminará de golpe y aparecerá el elemental de ruinas, listo para acatar las órdenes del cantor. Dado que el elemental servirá al cantor de la ruina hasta ser destruido, es posible que un cantor concreto tenga a más de un elemental a su servicio.

Achache físico (Sb): un cantor de la ruina puede hacer que un enemigo envejezca de golpe con un simple gesto de su dedo. Esta aptitud impone un penalizador -6 a la Fuerza, Destreza y Constitución de la víctima, además de hacer que su pelo se vuelva blanco, se le arrugue la piel y su espalda se encorve hacia delante (*Fortaleza* CD 27 niega). Estos penalizadores duran 1 hora o hasta que la víctima reciba un conjuro de *quitar maldición*. El cantor de la ruina no puede maldecir con un achaque físico y otro mental a la misma criatura. La CD del TS se basa en el Carisma.

Achache mental (Sb): con un movimiento de su mano, el cantor de la ruina puede volver senil a una criatura y hacer que no distinga

a amigo de enemigo. Esta aptitud funciona como el conjuro *confusión* (Voluntad CD 27 niega) y hace que la víctima tenga un aspecto similar al del achaque físico. Esta aptitud dura 1 hora o hasta que la víctima reciba un conjuro de *quitar maldición*. El cantor de la ruina no puede maldecir con un achaque físico y otro mental a la misma criatura. La CD del TS se basa en el Carisma.

Los cantores de la ruina, personificaciones de la decadencia terrenal, actúan como guardianes de lugares antiguos. Canalizan su pena en melancólicas canciones de glorias marchitas y el poder de la corrupción.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Cuando aparezcan intrusos en el hogar de un cantor de la ruina, éste llamará a un elemental de las ruinas tan pronto como pueda. Enviará al elemental contra los entrometidos, mientras él emplea sus achaques mágicos para envejecer prematuramente a aquellos que parezcan ser la peor amenaza. Cada cierto tiempo entonará sus endechas que conmemoran la gloria pasada de las ruinas, para inspirar valor o grandeza a sí mismo o sus aliados.

Los cantores de la ruina son enemigos astutos, que emplean sus dotes y velocidad de vuelo para ejecutar ataques quirúrgicos o maniobrar hasta la mejor posición desde la que emplear sus aptitudes sortilegas. Prefieren no hacer ostentación de su capacidad para volar, dando la impresión de que simplemente atraviesan con suma facilidad el terreno difícil o saltan a distancias increíbles. Este será su pequeño "secreto" durante el combate y se aprovecharán de él todo lo que puedan, saltando por sorpresa a lo alto de alguna estructura inestable y provocando a sus rivales para que les sigan. Cuando la estructura se venga abajo junto a sus enemigos, el cantor simplemente se "bajará" de ella flotando.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los cantores de la ruina son criaturas solitarias, aunque a veces cuentan con algunos sirvientes elementales de ruinas. En con-

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CANTORES DE LA RUINA

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los cantores de la ruina. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
24	Este es un cantor de la ruina, una fata guardiana de ruinas antiguas. Es un rival escurridizo que puede convocar piedras punzantes del suelo. Desconfiad de su aparente vinculación con la tierra, ya que puede volar.
29	Los cantores de la ruina poseen poderes que pueden confundir, deprimir y envejecer a los mortales, así como corroer el metal. También pueden realizar un ritual para convocar a un elemental de las ruinas, pero no durante el combate.
34	Estas criaturas son tan duraderas como las ruinas que protegen. No se ven afectadas por enfermedades o venenos, y son resistentes a todo tipo de conjuros. Sólo las armas mágicas de hierro frío pueden dañarlas con eficacia.

En muchas ocasiones se puede encontrar una pareja de cantores en el mismo lugar.

Renovación urbanística (NE 15): en las ruinas de una era olvidada, enterradas bajo una gran ciudad, se han instalado un cantor de la ruina y dos elementales de ruinas. Los mandamases de la ciudad han decidido demoler estos restos subterráneos para crear un nuevo barrio para la comunidad enana local, lo cual ha desencadenado un conflicto con el cantor y sus aliados.

ECOLOGÍA

Los cantores de la ruina, al igual que otras fatas, son espíritus nacidos de la propia tierra. En el caso de estas criaturas, ha sido la tristeza y el sentimiento de pérdida lo que les ha insuflado vida, en lugar de la abundancia natural. Un cantor de la ruina personifica estos rasgos mediante su estilo de vida solitario, introspectivo y melancólico.

Existen cantores de la ruina masculinos y femeninos. En las escasas ocasiones en las que coinciden dos de sexo opuesto, pueden reproducirse de la misma forma que los humanos para tener descendencia. Los jóvenes cantores de la ruina buscarán su propio dominio, lejos de las posesiones de sus padres.

Los cantores de la ruina comen ceniza y polvo, y beben el agua que puedan encontrar entre sus ruinas. Para ellos, el aire estancado lleno de polvo antiguo es el mejor de los perfumes. Duermen sobre pilas de escombros.

Entorno: estas esquivas fatas habitan en lugares arrasados por la magia o la guerra, o donde el tiempo haya provocado la caída de alguna civilización. Acechan en las ruinas de ciudades

perdidas, templos antiguos y fortalezas desmoronadas. Los cantores de la ruina se deleitan con la decadencia causada por el tiempo, por lo que la mayoría rehúye las zonas civilizadas.

Características físicas típicas: los cantores de la ruina son criaturas humanoides desgarbadas, de unos 5' a 6' de altura. Su piel está curtida por los elementos y muestra tonalidades tostadas o grises, con alguna llaga rojiza causada por el sol o el viento. Sus ojos negros, sin rastro de esclerótica blanca, relucen en sus rostros lampiños. Los cantores de la ruina tienen el cabello cano, como humanos de edad avanzada.

Alineamiento: los cantores de la ruina son egocéntricos y pesimistas. Les importan poco los acontecimientos o seres del mundo que rodea a su hogar, y se mostrarán abiertamente hostiles hacia cualquier intruso que entre en sus dominios en busca de riquezas. En estos casos puede llegar a ser letal, aunque

evitará causar sufrimiento innecesario. Los cantores de la ruina suelen ser caóticos neutrales o, en casos excepcionales, buenos. Los cantores malignos tratan de crear nuevas ruinas a partir de las civilizaciones existentes.

SOCIEDAD

Una criatura que entre en las ruinas de un cantor para cualquier otra cosa que no sea cobijarse o restaurar su gloria pasada, se convertirá en el enemigo de la fata. Estos seres acosan a sus adversarios sin tregua, con la intención de conservar la poca gloria de eras pasadas que aún quede en las ruinas. Aunque pueden contentarse simplemente con expulsar de sus dominios a los intrusos, no lo harán de forma gentil ni diplomática.

Los cantores de la ruina, a pesar de ser criaturas solitarias por naturaleza, pueden llegar a atraer a algunos seguidores que compartan sus puntos de vista. Estas fatas toleran bien la compañía de constructos, muertos vivientes u otras criaturas nativas de las ruinas en las que se hayan establecido. También disfruta de la compañía de aquellos seres consagrados a la resurrección o el restablecimiento.

Los cantores de la ruina visten con ropajes de tonos terrosos, con amplias capas, anteojos, sombreros o bufandas que oculten sus rasgos. También poseen armas de cuerpo a cuerpo muy decoradas, con preferencia por las mazas de adamantita. Aunque estas armas suelen tener decoraciones similares a las encontradas en las ruinas que forman su hogar, no tienen por qué pertenecer a una era remota.

Algunos cantores pueden sentir el deseo de buscar la compañía de otros de su especie, a menudo con la

intención de tener descendencia. Aún así serán muy respetuosos con los territorios de sus colegas, y un cantor de visita hará saber de su llegada cantando alguna melodía que anuncie su presencia a su anfitrión. El dueño de las ruinas puede responder con una canción de bienvenida o de advertencia, que dejará bien claro si el recién llegado es bien recibido o no.

TESORO TÍPICO

Los cantores de la ruina no acumulan tesoros, pero están rodeados por las antigüedades y maravillas de civilizaciones extinguidas. A todos los efectos, esto significa que poseen el doble del tesoro estándar para su VD. Esta riqueza está dispersa por todas las ruinas que sirven de hogar del cantor, y quienes se metan en el bolsillo siquiera la moneda más roñosa incurrirán en la ira de la fata.



Cantor de la ruina

CONSTRUCTO IMPLACABLE

Los constructos implacables son la creación de druidas consagrados a la defensa a toda costa del mundo natural frente a las depredaciones de la civilización. Creados para poder medirse a los enemigos más formidables, los constructos implacables son el producto de rituales secretos y magia poderosa. Cuando cooperan entre sí y están bajo las órdenes del druida que los creó, estos seres son casi imparables.

LANZADOR IMPLACABLE

Esta gigantesca maraña de ramas y raíces está rodeada por una nube de insectos. De golpe se alza y extiende seis brazos desde su cuerpo, cada uno con lo que parece ser un escorpión mecánico de unos 4' de largo.

LANZADOR IMPLACABLE

VD 18

Constructo Enorme siempre N

Inic +4; Sentidos visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar -3, Escuchar -3

Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 35, toque 12, desprevenido 31 (-2 tamaño, +4 Des, +23 natural)

pg 271 (42 DG); salud colectiva

Inmune inmunidades de constructo

RC 27

Fort +14, Ref +18, Vol +11

Vel 30' (6 casillas)

C/C golpetazo +37 (1d8+12)

Espacio 15'; Alcance 10'

Atq base +31; Prs +47

Acciones especiales lanzar escorpión

Características Fue 26, Des 18, Con -, Int -, Sab 4, Car 4

AE lanzar escorpión

CE rasgos de constructo

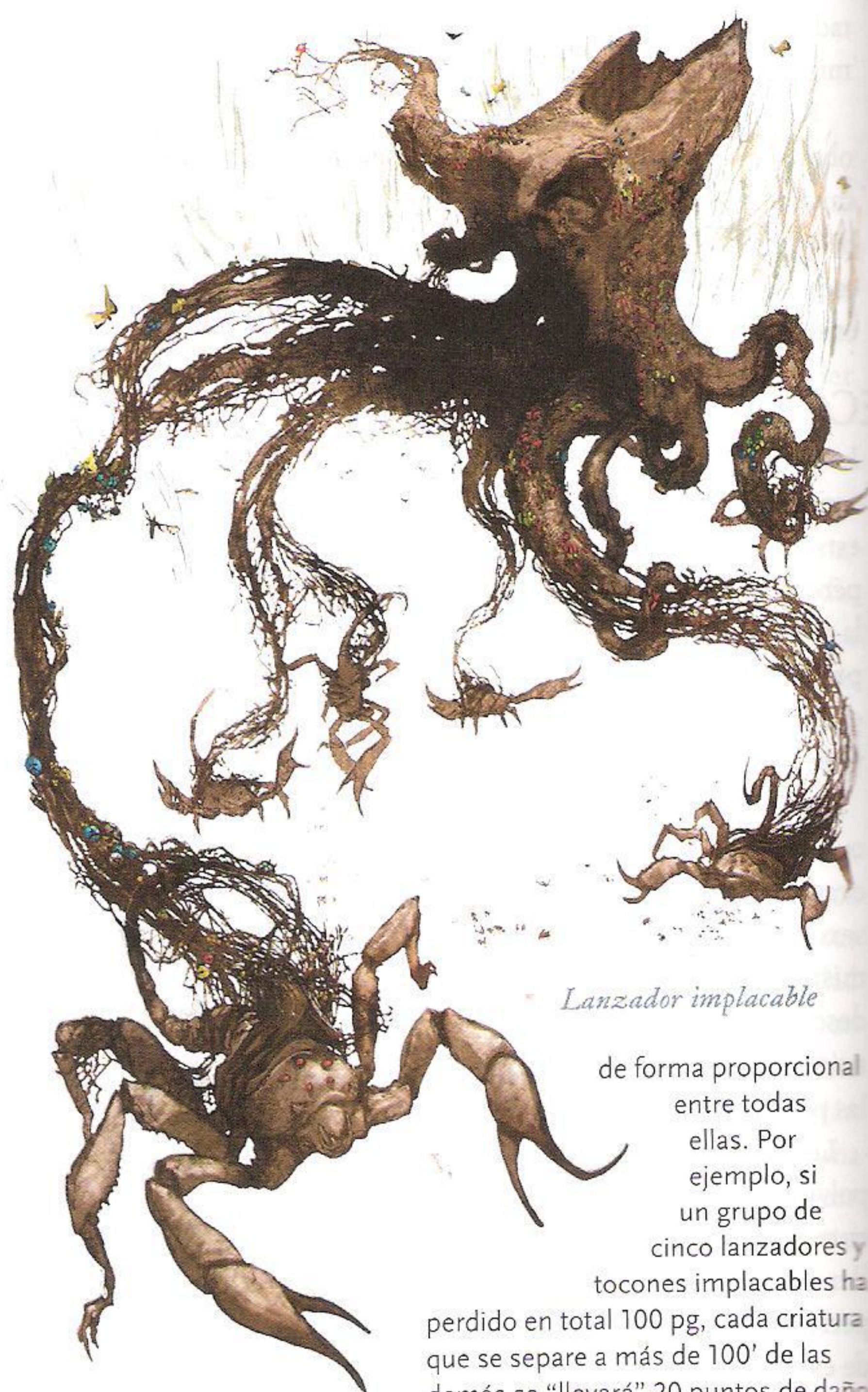
Dotes —

Habilidades Avistar -3, Escuchar -3

Avance 43-60 DG (Enorme); 61-84 DG (Gargantuesco)

Salud colectiva (Sb): un lanzador implacable que esté a 100' o menos de otro lanzador implacable o un tocón implacable compartirá un mismo total de pg. Este total será la suma de todos los pg de aquellas criaturas que posean esta aptitud y se encuentren a 100' unas de otras. Resta el daño sufrido por cualquiera de ellas del total colectivo. Ninguna criatura que posea salud colectiva resultará destruida hasta que la suma total de sus pg llegue a 0, en cuyo momento todas las criaturas que compartan su salud morirán a la vez.

Si un lanzador implacable se separa más de 100' de las demás criaturas con las que comparte su salud, divide el daño sufrido



Lanzador implacable

de forma proporcional entre todas ellas. Por ejemplo, si un grupo de cinco lanzadores y tocones implacables ha perdido en total 100 pg, cada criatura que se separe a más de 100' de las demás se "llevará" 20 puntos de daño con ella.

Lanzar escorpión (Ex): como acción estándar, un lanzador implacable puede arrojar a seis de los escorpiones lanzados que crecen en su cuerpo. Considéralo un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 250'. Si el ataque tiene éxito, los escorpiones lanzados tomarán posiciones en casillas adyacentes a su objetivo, siempre que estén vacías. Si el ataque falla, los escorpiones aterrizarán alrededor de una casilla a 2d4 casillas de distancia de su objetivo inicial (en una dirección aleatoria).

Los escorpiones lanzados no podrán atacar en el asalto en el que sean lanzados, pero no se considerarán desprevenidos. Este lanzamiento no causa ningún daño al escorpión en sí ni a la criatura contra la que se lanza.

INSECTOS IMPLACABLES

La aptitud de salud colectiva de un grupo de constructos implacables se manifiesta como grandes insectos que se arremolinan sin cesar alrededor de estas criaturas. Estos insectos forman parte integral del constructo, unidos a él por la esencia sobrenatural de su salud colectiva.

Los insectos individuales son bastante flojuchos, y cualquier ataque de cuerpo a cuerpo dirigido contra la nube matará de golpe a 2d8 de estas criaturas Diminutas. Los conjuros como *bola de fuego* pueden aniquilarlos en cantidades ingentes. No obstante, el constructo puede

crear a tantos como quiera para reemplazar a los caídos como acción inmediata. Los insectos ignoran a las criaturas que los rodean, por lo que cualquier personaje que luche en el interior de su nube no sufrirá efectos adversos.

Un personaje que supere una prueba de Avistar (CD 15) se dará cuenta de que la nube de insectos nunca se aleja más de 50' de un constructo individual. Este dato podría inspirar a los PJs para intentar separar a dos criaturas más de 100' entre sí, lo cual negaría su aptitud de salud colectiva.

Cuando haya lanzado la primera tanda de seis escorpiones, el lanzador implacable podrá crear otros seis como acción de movimiento. No obstante, sufrirá 10 puntos de daño por cada escorpión adicional que cree. Si está a 100' de otro lanzador o tocón implacable, este daño se restará de su total colectivo de la forma habitual.

Escorpión lanzado

Este constructo con forma de escorpión posee cuatro patas y una extremidad más larga rematada por una cuchilla. Su cabeza se encuentra en el frontal del cuerpo, aunque más baja, y carece de todo rasgo excepto cinco ojos en círculo.

ESCORPIÓN LANZADO

VD -

Constructo Pequeño siempre N

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar -4, Escuchar -4

Idiomas —

CA 30, toque 15, desprevenido 26 (+1 tamaño, +4 Des, +15 natural)

pg 5 (1 DG)

Inmune inmunidades de constructo

Fort +14, Ref +18, Vol +10

Vel 20' (4 casillas)

C/C cuchilla +32 (2d8)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +31; Prs -4

Acciones especiales lanzar escorpión

Características Fue 10, Des 18, Con -, Int -, Sab 3, Car 4

CE rasgos de constructo

Dotes —

Habilidades Avistar -4, Escuchar -4

Avance —

Los escorpiones lanzados crecen del cuerpo de los lanzadores implacables y son arrojados como parte de sus ataques especiales. Emplean los DG del lanzador implacable para calcular su ataque base y TS.

Los escorpiones solitarios se convierten en polvo tras 24 horas si el lanzador implacable que los creó resulta destruido. No son monstruos independientes, por lo que carecen de VD; forman parte del encuentro con un lanzador implacable.

Estrategias y tácticas

Si un rival se acerca a distancia de cuerpo a cuerpo, el lanzador implacable usará su ataque de golpetazo. Si no, acosará a sus enemigos a distancia con sus escorpiones lanzados. Contra un número elevado de adversarios, los lanzadores implacables se concentrarán en los integrantes periféricos del grupo, lo cual permitirá a los escorpiones lanzados flanquear a sus rivales sin miedo a ser flanqueados a su vez. Contra grupos reducidos, los lanzadores implacables usarán sus escorpiones para rodear a tantos rivales como puedan.

Los conjuros que causen daño incluso tras superar un TS son la mejor forma de destruir a los escorpiones lanzados. Así pues, los lanzadores implacables empezarán atacando a los rivales que carezcan de armadura, con la esperanza de eliminar a los mágicos hostiles. Si un rival concreto demuestra una gran pericia a la hora de acabar con los escorpiones, el lanzador no le arrojará más. Igualmente, cualquier adversario que esquive con facilidad

los lanzamientos del constructo será ignorado en favor de otros objetivos más asequibles.

Estas estrategias básicas pueden alterarse si una criatura inteligente dirige los ataques del lanzador implacable. Los escorpiones lanzados son muy eficaces para ralentizar a los enemigos o restringir sus movimientos. Así pues, un jefe inteligente les ordenará que eviten a los personajes con poca movilidad y escasos ataques.

Aunque los escorpiones pueden flanquear a sus rivales, su estrategia se limitará a poco más que atacar a los objetivos designados. Incluso aunque haya una criatura inteligente controlando las acciones del lanzador implacable, las tácticas de sus escorpiones no podrán ser mejoradas.

TOCÓN IMPLACABLE

Un gigantesco tronco de madera retorcida se alza sobre vosotros, con una hueste de relucientes insectos por toda su superficie. A medida que el tronco se inclina hacia vosotros, pequeños arcos de energía multicolor saltan entre los caparazones de las diminutas criaturas que pululan sobre él.

TOCÓN IMPLACABLE

VD 18

Constructo Enorme siempre N

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar +0, Escuchar +0

Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 38, toque 28, desprevenido 38 (-2 tamaño, +20 desvío, +10 natural)

pg 325 (30 DG); salud colectiva

Inmune inmunidades de constructo

RC 27

Fort +16, Ref +16, Vol +16

Vel 30' (6 casillas); movimiento imparabile

C/C 2 golpetazos +32 cada uno (2d6+12 más 2d6 no letal)

Espacio 15'; Alcance 15'

Atq base +22; Prs +42

Opciones de ataque Golpe demoledor

Características Fue 34, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 19

AE movimiento imparabile

CE integridad estructural, rasgos de constructo

Dotes Golpe demoledor^A

Habilidades Avistar +0, Escuchar +0

Avance 31-40 DG (Enorme); 41-60 DG (Gargantuesco)

Salud colectiva (Sb): como el lanzador implacable.

Movimiento imparabile (Ex): los tocones implacables pueden intentar arrollar a un enemigo como acción gratuita mientras mueven. Disponen de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Fuerza para arrollar, por lo que el tocón implacable típico tendrá un bonificador +24 a su prueba enfrentada de Fuerza. Los objetivos no pueden elegir esquivar el intento de arrollamiento del tocón.

Integridad estructural (Ex): la energía sobrenatural que une el cuerpo del tocón lo hace más duro de lo que debería. Los tocones implacables suman su modificador de Carisma como pg adicionales a cada DG.

Estrategias y tácticas

Aunque los tocones implacables carecen de mente, han sido programados con estrategias de combate avanzado. Un controlador inteligente puede guiar a estas criaturas con aún mayor efectividad.

El tocón implacable con un enemigo identificado avanzará hacia él, pero se quedará a 10' del rival más cercano. Esto obligará a sus adversarios a moverse por su área amenazada, provocando un ataque de oportunidad incluso aunque el tocón pueda atacar normalmente. El tocón implacable usará su Golpe demoledor para alejar de nuevo a los rivales que se acerquen demasiado, obligándolos a volver a atravesar su área amenazada (y provocar nuevos ataques de oportunidad) si quieren trabarse de nuevo con él.

Un tocón implacable concentrará todos sus ataques sobre un único objetivo hasta que haya sido neutralizado. El constructo también puede recibir la orden de abrir camino entre su ubicación actual y otro punto señalado. Si es así, avanzará en línea recta con su movimiento imparable y arrollará o atacará a cualquier enemigo que esté en medio.

Aunque los adversarios más flojos pueden caer con un solo golpetazo, los tocones implacables suelen dejar vivos a los rivales más fuertes. Estas criaturas están programadas para dejar de atacar en cuanto su objetivo queda inconsciente a causa del daño no letal, aunque un líder inteligente podría darle la orden de rematar a los caídos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los lanzadores y tocones implacables suelen contar con la guía de un controlador inteligente. Este controlador (que suele ser el druida que creó a los constructos o alguien a su servicio) permanecerá oculto, empleando a estas poderosas criaturas para mantener a sus enemigos bien lejos. Un único guía puede controlar las acciones de hasta tres constructos implacables como acción de asalto completo, o de uno solo como acción estándar.

A veces los tocones implacables actúan como guardias de localizaciones de gran poder mágico en las zonas agrestes, pero suelen ser más comunes como vanguardia de los ejércitos druídicos. Los tocones son lo bastante fuertes como para derribar empalizadas de madera y muros de piedra, además de poder abrirse paso a través de casi cualquier fuerza enemiga.

Dado que los lanzadores y tocones implacables son creados mediante un proceso casi idéntico, a menudo se los crea juntos. Sus estilos de combate se complementan bien: los tocones se encargan de meterse de lleno en las filas enemigas, mientras los lanzadores hostigan a quienes se encuentren en la periferia del combate.



Tocón
implacable

Ambos tipos de constructo obedecerán a su creador y a cualquier otra criatura inteligente designada por aquél, aunque el primero podrá recuperar el control absoluto de sus criaturas como acción gratuita. Los lanzadores y tocones implacables comprenden las órdenes dictadas por sus guías, pero no responderán ante nadie más.

Centinela (NE 18): un lanzador implacable vigila el acceso a la casa arborícola de un druida.

El asistente del druida también está presente, pero los PJs que calculen bien su ataque podrán cogerlo por sorpresa. Si es así, el asistente no podrá controlar personalmente al lanzador implacable durante el primer asalto de combate.

Vigilia (NE 18): un tocón implacable y su controlador tienen instrucciones de detener a cualquiera que intente atravesar una arboleda sagrada. Si todos los intrusos quedan inconscientes, el controlador tiene órdenes de hacerlos prisioneros.

Batería artillera (NE 21): tres lanzadores implacables y un controlador actúan como fuerza de asalto de élite. Los constructos lanzarán sus escorpiones para inmovilizar a sus rivales y después los castigarán con sus golpetazos.

Equipo de asalto (NE 21): un lanzador implacable ofrece fuego de cobertura a dos tocones implacables, mientras que todos ellos están bajo el control directo de un druida al servicio de otro druida más poderoso que creó a los constructos. El controlador se mantendrá lejos del combate, pero si es eliminado, los constructos perderán su capacidad para coordinar su ofensiva.

ECOLOGÍA

Como constructos que son, los lanzadores y tocones implacables no tienen cabida en el mundo natural. Un lanzador implacable con órdenes defensivas y una definición difusa de "enemigo" puede acabar con una cantidad considerable de criaturas, pero tales constructos se mostrarán pasivos hasta entrar en combate. De igual forma, un tocón implacable con órdenes de destruir al enemigo, o que haya recibido órdenes confusas, puede devastar una gran porción de territorio.

Entorno: los lanzadores y tocones implacables pueden sobrevivir en casi cualquier entorno y podrán ser encontrados en cualquier lugar donde los hayan situado sus creadores. Ambos tipos de constructo son más eficaces en espacios abiertos, por lo que rara vez se los verá en los confines reducidos de castillos,

fortalezas o ciudades. Los lanzadores implacables no suelen ser empleados bajo tierra, ya que su lanzamiento de escorpiones se verá limitado a los 60' de alcance de su visión en la oscuridad. Los tocones sí son igual de efectivos en entornos subterráneos, además de bajo el agua.

Características físicas típicas: los lanzadores implacables se parecen a las brozas movedizas a partir de las cuales son creados, pero más grandes y compuestos de vegetación seca. Al ser básicamente amorfo, el lanzador puede crear nuevos miembros según los necesite o reabsorberlos en su cuerpo. Estas criaturas son más o menos bípedas y miden unos 20' de alto. Su peso es de 12 toneladas.

Los tocones implacables se parecen exactamente a un gigantesco tocón de árbol retorcido. Miden 25' de altura y pesan 15 toneladas.

Los insectos que se arremolinan alrededor de los constructos implacables son más grandes de lo normal, de origen claramente sobrenatural y están en movimiento constante. Sus maniobras quedan enmarcadas en leves arcos de energía multicolor, que saltan de un insecto a otro.

Alineamiento: al ser autómatas sin mente, los lanzadores y tocones implacables siempre son neutrales.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los druidas de nivel alto, mediante rituales mágicos muy bien guardados, pueden crear lanzadores y tocones implacables. Un lanzador implacable arroja escorpiones lanzados, pero estas criaturas no se pueden crear de forma individual.

Construcción de lanzadores implacables: el ritual druídico secreto para crear un lanzador requiere la creación inicial de tres brozas movedizas, que serán incorporadas al cuerpo de la criatura.

NL 18; Fabricar constructo, *marabunta*, *masa bamboleante*; Precio 117.000 po; Coste 58.800 po + 3.000 PX.

Construcción de tocones implacables: el ritual druídico secreto para crear un tocón requiere la participación de un ent dispuesto a dar su vida para convertirse en un constructo. El druida tiene que superar una prueba de Artesanía (talla de madera) contra CD 25 tras un día de trabajo, para grabar unas runas mágicas especiales en el tronco del ent.

NL 18; Fabricar constructo, *animar a las plantas*, *marabunta*; Precio 105.000 po; Coste 52.500 po + 3.000 PX;

Variantes: se pueden construir lanzadores y tocones implacables más grandes. Cada DG adicional sumará 500 po al coste. Reparar un constructo implacable sigue las reglas habituales para la reparación de estos seres (consulta la dote Fabricar constructo, en la página 304 del *Manual de monstruos*).

LOS CONSTRUCTOS IMPLACABLES EN EBERRON

En Khorvaire los constructos implacables son obra de los Cenicientos, y los druidas de esta orden militante son los únicos que conocen los secretos de su creación mágica. En las lindes del bosque Encumbrado, asentamientos enteros han sido borrados del mapa. Los aterrados supervivientes hablan de salvajes criaturas vegetales y terrores con forma de escorpión sedientos de sangre. Los habitantes de las comunidades vecinas huyen de Eldeen en masa, aunque nadie puede adivinar el objetivo de los Cenicientos.

LOS CONSTRUCTOS IMPLACABLES EN FAERÛN

Los constructos implacables forman parte de la historia legendaria de Faerûn, en cuentos que se remontan a la última de las Guerras de la corona. La creación secreta de estos constructos (si es que es cierto que alguna vez fueron algo más que meras leyendas) ha permanecido olvidada durante milenios. Pero no hace mucho, han llegado de los bosques Khondal y Lezhyr siniestras historias sobre rituales oscuros que pervierten el orden natural. Los exploradores y colonos que se adentran en estas regiones regresan con espeluznantes historias de ataques por parte de criaturas vegetales invulnerables.

TESORO TÍPICO

Los constructos implacables no tienen ningún interés por la riqueza. Sus controladores llevan el tesoro estándar para su VD, normalmente en forma de armas y objetos mágicos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CONSTRUCTOS IMPLACABLES

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) o Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los constructos implacables. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano) o Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
28	Esta criatura vegetal es un constructo implacable, un ser artificial creado por magia druídica. Su cuerpo está cubierto por una capa de insectos.
33	Existen dos tipos de constructo implacable. Los lanzadores implacables son combatientes a distancia, que arrojan constructos más pequeños que crecen de sus propios cuerpos. Los tocones implacables son poderosos luchadores de cuerpo a cuerpo, que pueden emplear su fuerza abrumadora para derribar a sus enemigos o aplastar estructuras defensivas.
38	Dos o más constructos implacables a 100' uno de otro pueden compartir el daño sufrido. Habrá que destruir a todos los constructos que luchen en el grupo, o ninguno de ellos caerá. Los insectos que los rodean son la fuente de esta salud colectiva.

DALMOSH

Ante vosotros se alza una gigantesca figura humanoide, de al menos 50' de altura, cuya correosa piel marronuzca está cubierta de cicatrices. Cada cicatriz es recta y posee hileras de pequeñas espinas a cada lado, como si fuese una boca cerrada de la que sobresaliesen unos dientes puntiagudos. La criatura carece por completo de vello en toda la extensión de su inmenso cuerpo. Su rostro, poco más que un par de ojos azules sobre unas fauces enormes, es blando, como si no tuviese huesos que diesen forma a la carne. Más cicatrices espinosas jalonan las palmas de sus colosales manazas.

DALMOSH

VD 17

Ajeno Gargantuesco (caótico, extraplanario, maligno) CM

Inic +1; Sentidos olfato, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; Avistar +30, Escuchar +30

Idiomas abisal

CA 13, toque 3, desprevenido 13 (-4 tamaño, -3 Des, +10 natural)

pg 461 (26 DG); rejuvenecimiento

Inmune ácido, asfixia, enfermedad, veneno

Resiste electricidad, frío y fuego 10

Fort +29, Ref +14, Vol +18

Vel 50' (10 casillas)

C/C mordisco +39 (10d6+24)

Espacio 20'; Alcance 20'

Atq base +26; Prs +54

Opciones de ataque agarrón mejorado, engullir, golpe alineado (caótico, maligno)

Acciones especiales crear fauces, frenesí devorador

Características Fue 42, Des 5, Con 34, Int 4, Sab 13, Car 12

AE agarrón mejorado, crear fauces, engullir, frenesí devorador, golpe alineado

Dotes Dureza (2), Dureza mejorada, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Rastrear, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +30, Buscar +10, Escuchar +30, Intimidar +20, Saltar +40, Supervivencia +20 (+22 siguiendo rastros), Preparar +36

Rejuvenecimiento (Sb): si muere, Dalmosh volverá a la vida en las montañas de Carne del Abismo dos días después. Regresará a los mismos picos en dos días si se le llama al plano Material.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, Dalmosh debe golpear a un rival de tamaño Grande o menor con un mordisco. Entonces podrá iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Engullir (Ex): Dalmosh puede tragarse a un rival apresado de tamaño Grande o menor mediante una prueba de presa con éxito.

Una criatura engullida sufrirá 8d8 puntos de daño contundente y 10 puntos de daño por ácido por cada asalto que esté en el buche de Dalmosh. La criatura podrá abrirse paso hacia el exterior con un arma cortante o perforante, si logra causar 75 puntos de daño al cuerpo de Dalmosh (CA 15). Cuando la criatura haya conseguido salir, la acción muscular cerrará la herida; la siguiente criatura engullida tendrá que volver a abrirse camino.

Una criatura que esté en el buche de Dalmosh podrá ver un portal hacia el Gaznate (consulta el apartado de Ecología) y será consciente de a dónde lleva. Salir del cuerpo del gigante para acceder al Gaznate requiere una prueba de Escapismo con éxito contra CD 26, o causar la mitad del daño requerido para abrirse paso fuera de su cuerpo. La CD del TS se basa en la Fuerza.

El buche de Dalmosh puede albergar a 2 criaturas Grandes, 8 Medianas, 32 Pequeñas, 128 Menudas o 512 Diminutas o menores. Los objetos inanimados pasan de inmediato hacia el Gaznate, pero las criaturas muertas permanecen en el buche hasta haber sido bien machacadas.

Frenesí devorador (Ex): una vez por minuto, como acción de asalto completo, Dalmosh podrá mover su velocidad completa y a la vez atacar a todas las criaturas que queden dentro de su alcance con un mordisco a cada una.

Crear fauces (Ex): cuando sufra 20 o más puntos de daño en un único ataque, Dalmosh podrá ejecutar una acción inmediata para crear una nueva boca en el punto de la herida, lo cual le concederá un ataque de mordisco adicional durante el resto del encuentro. Si el ataque que causó la aparición de estas nuevas fauces fue realizado por un rival en cuerpo a cuerpo, Dalmosh podrá realizar un ataque de mordisco contra él como acción gratuita.

Dalmosh de las fauces infinitas, un ente glotón y destructivo, es un habitante inmortal del Abismo. Desplaza su masa por las montañas de Carne a las que llama hogar, masticando cualquier cosa que se interponga en su camino y creando en el proceso una serie de extraños arcos en las cimas de los picos. Cualquier criatura que visite estas regiones remotas será una presa potencial de Dalmosh; el gigante apresa y devora a cualquier ser que se le ponga a tiro, y persigue el rastro de aquellas que detecte.

Cuando es llamado al plano Material, Dalmosh se engulle a sí mismo y no deja tras de sí nada salvo la tierra desnuda. Las criaturas, plantas e incluso estructuras enteras desaparecen en su Gaznate sin fondo. Por alguna razón, no obstante, Dalmosh nunca comerá la roca en bruto o la tierra del plano Material.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Dalmosh se limita a morder cualquier cosa que se acerque a él. Si desea un aperitivo que está fuera de su alcance, lo perseguirá sin descanso hasta que lo atrape, u otra cosa más sabrosa llame su atención.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Aunque Dalmosh es torpe, brutal e indiscriminado en sus matanzas, ha logrado acumular una pequeña legión de admiradores. Trolls y ogros consideran a Dalmosh como la expresión definitiva

CONOCIMIENTO SOBRE DALMOSH

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre Dalmosh. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD Resultado

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 27 | Este es Dalmosh de las fauces infinitas, un ajeno y avatar abisal del hambre que puede devorar cualquier material. Cuando sufre una herida, genera una nueva boca, que muere cuando Dalmosh ataca. |
| 32 | Dalmosh es inmune al ácido, la enfermedad, el veneno y la asfixia. También es resistente al frío, la electricidad y el fuego. |
| 37 | Dalmosh puede tragarse a criaturas enteras y su buche lleva a un espacio planario finito conocido como el Gaznate de Dalmosh. |
| 42 | Si muere, Dalmosh revivirá y reaparecerá en las montañas de Carne del Abismo en un plazo de dos días. Se lo puede convocar con facilidad al plano Material. Este resultado también revelará el ritual necesario. |

de sus naturalezas sádicas e insaciables. Algunos orcos siguen sus pasos, aunque consideran a Dalmosh como un arma potencial, no un objeto de culto.

Quienes convocan a Dalmosh lo hacen para destruir a sus enemigos. Ninguna criatura en su sano juicio cree que Dalmosh sea capaz de nada más. De hecho, los convocadores de Dalmosh saben que arriesgan sus propias vidas, ya que El de las fauces infinitas devorará sin ningún miramiento a toda criatura que no haya salido por piernas en cuanto el ritual haya concluido.

Huída grotesca (NE 17): Dalmosh aparece en el plano Material en respuesta al conjuro de convocación de un demonologista que intenta huir de los PJs. El lanzador de conjuros dejará que Dalmosh lo devore, para escurrirse hacia su Gaznate. Entonces el gigantón se dedicará a asolar la zona circundante, obligando a los PJs a poner fin a sus correrías. Y después aún tendrán que encontrar la forma de seguir a su enemigo original.

ECOLOGÍA

Dalmosh no ocupa ningún hueco en la ecología natural. Se limita a devorar todo lo que se cruza en su camino, siguiendo cualquier movimiento o ruido que pueda conducirlo a una presa potencial.

Las montañas de la Carne, el hogar abisal de Dalmosh, se extienden por varias capas del Abismo. Su morada es una enorme cueva abierta a mordiscos en las propias monta-

ñas, donde acude a descansar o reposar brevemente durante sus pesadas digestiones. Las montañas no dejan de expandirse jamás, y sólo las voraces comilonas de Dalmosh mantienen su extensión a raya.

Algunos afirman que Dalmosh es la voluntad personificada de las propias montañas de Carne, una extraña entidad tan antigua como el propio Abismo. Lo que está claro es que a Dalmosh no se lo puede matar de forma permanente ni puede permanecer mucho tiempo lejos de su particular hogar. Dos días después de su muerte o su partida de las montañas de Carne, El de las fauces infinitas reaparecerá de nuevo en ellas.

Dalmosh come sin parar, pero nunca se siente lleno. Su buche alberga un *portal* que es la única entrada conocida a un semiplano bautizado como el Gaznate de Dalmosh. El interior del Gaznate es como el del estómago de una gran bestia. Cuando una

criatura u objeto acceda al Gaznate, aparecerá a 10' del suelo y caerá de inmediato. Galernas silbantes (viento severo, GDM pág. 95) azotan sin cesar el Gaznate, creando remolinos de desperdicios y criaturas. A veces estos vientos cruzan los límites planarios, depositando lo que lleven consigo en las montañas de Carne o cualquier otro lugar.

Las criaturas devoradas por Dalmosh a veces eligen cruzar voluntariamente el *portal* hacia el Gaznate, en lugar de limitarse a morir rumiadas en su buche. Aquellas que carezcan de medios para viajar por los Planos quedarán atrapadas allí. Podrán sobrevivir comiendo los restos que caigan de los cielos, reuniendo objetos mágicos de otras víctimas o gracias a otras herramientas que sean engullidas por Dalmosh y terminen en su Gaznate. En algunos puntos de este semiplano se han erigido asentamientos y Garnamastra es el mayor de todos ellos. Un rakshasa conocido como el Tirano sin ojos gobierna el lugar, respaldado por una pequeña cábala de asesinos y lanzadores de conjuros.

Entorno: Dalmosh puede sobrevivir en cualquier entorno terrenal, pero se siente más cómodo en climas templados. Su hogar son las montañas de Carne del Abismo.

Características físicas: Dalmosh es una criatura gigantesca con forma humanoide, cubierta con una piel correosa y cicatrices. Su cabeza es toda boca, a excepción de unos grandes ojos azules. Tiene 50' de altura y pesa 10 toneladas.

Alineamiento: Dalmosh es implacable y voraz. No tiene ninguna otra preocupación más que aplacar su hambre interminable, sin importarle la destrucción o el sufrimiento que pueda causar. Es caótico maligno.

TESORO TÍPICO

Dalmosh no posee ningún tesoro, pero varias ruinas jalonan el paisaje del interior del Gaznate. Es posible que los tesoros perdidos de antiguas civilizaciones devoradas por él yazcan aún en su interior. Si tal cosa fuese cierta, la riqueza real de Dalmosh sería incalculable.

CONVOCAR A DALMOSH

Llamar a Dalmosh requiere una sencilla ceremonia que requiere comida y bebida de primera calidad, por valor de 10.000 po. El convocador

debe mezclar el alimento en una tinaja gigantesca, para después llevar a cabo cánticos rituales de una hora de duración. Al final de ese lapso de tiempo, Dalmosh aparecerá, devorará toda la comida de un bocado y luego se dedicará a buscar más.



Dalmosh de las fauces infinitas

DEMONIO

Como criaturas alineadas con el mal y el caos, los demonios son nativos de las Capas infinitas del Abismo. Se deleitan con el miedo y la destrucción, siguiendo sus depravados instintos allá donde los lleven.

Un gran número de demonios pertenece a la raza (y subtipo) conocida como tanar'ri. Los tanar'ri conforman el grupo más amplio y diverso de demonios y son los señores indiscutibles del Abismo (al menos, a sus propios ojos). Los tanar'ri disfrutan de varios rasgos raciales que se detallan en el glosario de este libro.

Algunos demonios pertenecen a otras razas, algunas de las cuales anteceden incluso al auge de los tanar'ri. Una de ellas es la *de los obyrith*, cuyos rasgos raciales comunes se describen también en el glosario.

ADARU

Un ciempiés azulado se escurre por el suelo impulsado por incontables patas insectoides de tonalidad naranja. Hoyuelos rezumantes y llenos de porquería cubren buena parte de su cuerpo, a la vez que emite una tenue nube de vapor apesados. Mientras se mueve, su grotesca parodia de rostro infantil hace rechinar unos venenosos colmillos marrones.

ADARU

VD 10

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri) siempre CM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +17, Escuchar +17
Aura nube fétida (30')

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, infernal, térraro;
telepatía 100'

CA 24, toque 12, desprevenido 22; Esquiva, Movilidad (+2 Des, +12 natural)

pg 110 (13 DG); **RD** 10/bueno

Inmune electricidad, veneno

Resiste ácido, frío, fuego 10; **RC** 18

Fort +12, **Ref** +10, **Vol** +9

Vel 50' (10 casillas); **Ex** 30'; **Ec** 50'; **Nd** 30'; Ataque elástico

C/C mordisco +16 (1d8+4 más veneno)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +13; **Prs** +16

Opciones de ataque golpe alineado (caótico, maligno), veneno (CD 22, 2d6 daño/1d6 Con)

Acciones especiales convocar tanar'ri

Aptitudes sortilegas (NL 13):

A voluntad: *libertad de movimiento*, *teleportar mayor* (sólo a sí mismo más 50 lb. de objetos)

3/día: *hechizar monstruo* (sólo tanar'ri, CD 18)

Características Fue 17, Des 14, Con 19, Int 16, Sab 13, Car 18

AE aptitudes sortilegas, convocar tanar'ri, golpe alineado, nube fétida, veneno

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Soltura con un arma (veneno)

Habilidades Averiguar intenciones +17, Avistar +17, Concentración +11, Diplomacia +8, Disfrazarse +4 (+6 actuando), Engañar +20, Equilibrio +20, Escapismo +10, Escondarse +18, Escuchar +17, Intimidar +22, Moverse sigilosamente +18, Nadar +19, Piruetas +20, Saber (los Planos) +11, Saltar +21, Supervivencia +1 (+3 en otros planos), Tregar +19

Avance 14-26 DG (Mediano); 27-39 DG (Grande)

Nube fétida (Sb): un adaru emite sin cesar una tenue nube de bruma infecta en una expansión de 30' de radio. Todas las criaturas no malignas dentro de su área de efecto quedarán indispuestas mientras permanezcan en ella. Las criaturas malignas que no

sean adaru obtendrán un bonificador +2 profano a sus tiradas de ataque y daño, TS, pruebas de habilidad y pruebas de característica mientras estén en la nube.

Esta nube vuelve resbaladizo el terreno que rodea al adaru, mientras que de sus heridas mana el mismo icor repugnante. Cuando un adaru quede reducido a la mitad o menos de sus pg originales, cada casilla a 30' o menos de él se considerará terreno difícil para cualquier criatura no maligna (2 casillas de movimiento para cruzar cada una). Este efecto no se aplicará con el aplicable por el terreno en sí.

Convocar tanar'ri (St): 50% de probabilidades de convocar 1d4 babau; 1/día; NL 10. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de nivel 4.

Habilidades: un adaru posee un bonificador +8 racial a sus pruebas de Equilibrio, Escapismo, Nadar y Tregar. Puede elegir 10 en sus pruebas de Tregar, incluso aunque esté apresurado o amenazado, y también en las de Nadar, incluso aunque esté distraído o en peligro. Un adaru puede llevar a cabo una acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

Los adaru son demonios astutos, muy efectivos cuando lideran a otras bandas de tanar'ri en combate. Son seres de corrupción absoluta, así como comandantes eficaces que fortalecen a sus seguidores a la vez que debilitan a sus enemigos.

Estrategias y tácticas

Un adaru siempre cuenta con un séquito de aduladores a los que ha hechizado o engañado para que entren a su servicio. Cuando empieza un combate, el adaru siempre ordena a sus lacayos que vayan por delante. Entonces buscará la mejor posición para que su nube fétida dé ventaja a los suyos y perjudique a la mayor cantidad posible de enemigos.

De todas las aptitudes del adaru, la más valiosa es su velocidad. Estas criaturas pueden escurrirse por casi cualquier terreno, nadar a través de la mayoría de fluidos e incluso excavar la roca sólida. La aptitud de *libertad de movimiento* del adaru le confiere aún más movilidad, lo cual le permite burlarse de casi cualquier trampa que le puedan preparar sus rivales. Combinará con gran osadía

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ADARU

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los adaru. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
20	Este demonio tanar'ri proveniente del Abismo es un adaru. Ningún terreno es un serio obstáculo para los adaru. Pueden emplear su gran movilidad para esquivar las defensas de sus enemigos y atacar con su mordisco venenoso.
25	Los adaru son resistentes a los conjuros, pero las armas de alineamiento bueno pueden penetrar sus gruesos caparazones.
30	Un adaru puede emplear los órganos especiales que jalonan su cuerpo para soltar una rociada que enferma a los seres buenos y fortalece a los malvados. Esta sustancia hace que el suelo quede resbaladizo, dificultando las cosas más aún para las criaturas buenas.

su Esquiva, Movilidad y Piruetas para moverse a cualquier lugar que quiera del campo de batalla; preferirá adoptar posiciones de flanco que puedan ser beneficiosas para sus aliados. Su Ataque elástico le permite propinar feos mordiscos sin miedo a una respuesta inmediata, dándole tiempo a retirarse hasta lo alto de un muro u otro lugar inalcanzable para su víctima. Reservará su *teleportación mayor* para huir de una batalla que esté perdida.

Encuentro de ejemplo

Los adaru nunca están solos. Ya sea en el Abismo o en cualquier otra parte, siempre cuentan con un séquito de demonios y demás criaturas aviesas. Los adaru no tienen ningún remilgo a la hora de elegir a sus compinches, pero sienten una predilección especial por los babau. Estos infernales crueles son un reflejo de las propias motivaciones de los adaru, y ambos se complementan bien en combate.

Culto a Mal'tanx (NE 12): cuando un incauto líder de un culto abre un *umbral* bajo una pacífica ciudad, el adaru Mal'tanx se escurre por la abertura desde el Abismo con sus cuatro lacayos babau (Mm, pág. 49). Irritado por el patético sacrificio ofrecido por el culto, Mal'tanx asesina y devora a su líder y asume con rapidez su papel. Ahora el adaru se sienta en el centro de una red de sectarios depravados que ostentan cargos de cierta importancia en la ciudad. Cuando empiezan a desaparecer inocentes para satisfacer el infernal apetito de Mal'tanx, y tras la aparición de varios líderes sociales de buen corazón asesinados en el interior de sus seguras casas, todas las pistas apuntan hacia algún tipo de corrupción demoníaca. ¿Quién podrá sacar a la luz la conspiración y encargarse de los infernales que yacen en su epicentro?



Adaru

ronroneando con sus sabrosos fluidos y relamiéndose de gusto con cada bocado que entra en sus estómagos. Los adaru también son conocidos por hacerse con algunos trofeos. Se sienten atraídos por otras formas de carne y algunos de ellos cogen y atesoran partes corporales de los que ellos mismos carecen.

Entorno: los adaru son nativos de las Capas infinitas del Abismo. Son más comunes en la 44.ª capa, donde su terrible corrupción ha transformado el paisaje desolado en una pastosa ciénaga de barro resbaladizo. En su superficie flotan las extremidades arrebatadas a los incontables suplicantes que han sido condenados a pasar una eternidad de tormento bajo el cieno.

Características físicas típicas: el cuerpo de un adaru crece hasta los 8' de largo y puede llegar a pesar hasta 250 lb. En el extremo posterior de su cuerpo cuentan con un gran órgano succionador recubierto de mugre, mientras que en la otra punta desarrollan un rostro parecido al de un niño humano, pero con largos colmillos marrones. Los adaru tienen cuerpos escamosos cubiertos por decenas de pequeños hoyuelos, cada uno de los cuales segrega su viscoso líquido corruptor. Cientos de brillantes patas naranjas se extienden en su parte inferior, cada una estrechándose hasta terminar en una punta muy afilada. El demonio emplea estos apéndices para correr, nadar, saltar y trepar con gracia antinatural, o para excavar a través de casi cualquier superficie.

Alineamiento: los adaru nacen como caóticos malignos. Son criaturas despiadadas cuya existencia queda definida por el sufrimiento que pueden infligir a otros. Los adaru emplean a sus lacayos sin ningún tipo de miramiento, sacrificándolos a granel si hace falta. Tales masacres divierten a los adaru, que no dejarán de reírse con deleite durante todo el combate incluso aunque vayan perdiendo.

Ecología

Los adaru son el engaño y la traición personificados. Se dice que nace un adaru cada vez que un mortal dice una mentira de graves consecuencias, tomando forma lentamente en las bóvedas del Abismo. Cobra consciencia de golpe y siente una inmediata urgencia por causar todo tipo de maldades. Algunos adaru pasan su vida buscando a los mortales que les dieron vida, peinando los Planos para recompensar a sus progenitores con un dolor desgarrador y un tormento infinito.

Como tanar'ri que son, los adaru no necesitan ningún tipo de comida o bebida, pero aún así se sienten inclinados a alimentarse. Se deleitan con los jirones de carne ensangrentada de sus víctimas,

Sociedad

Los adaru son perfectamente conscientes de su posición respecto a los habitantes más poderosos del Abismo. Palidecen ante la fuerza bruta de los bálor y el salvajismo de los goristros (*Fiendish codex I* [NdT: inédito en castellano]). No obstante, muchos demonios astutos dan buen uso a los astutos adaru, que emplean todo tipo de triquiñuelas para formar escuadrones de lacayos brutales.

Para compensar su falta de poder bruto, los adaru se enquistan en las mentes de otros infernales menores a base de mentiras y falsas promesas. Algunos no tienen dificultad en detectar estas trampas obvias, pero aquellos más débiles o desesperados son engañados con cierta facilidad, sobre todo cuando creen que tendrán una buena

oportunidad para ascender de categoría. Así pues, los adaru se rodean de gran cantidad de estos demonios menores, explotándolos o descartándolos a placer. Aquellos que no caen en sus trampas son *hechizados*, por lo que terminan acatando igualmente su voluntad.

Tesoro típico

Los adaru adoran la riqueza y la acumulan como símbolo de su importancia. También les encantan los trofeos macabros, guardando todo tipo de miembros amputados adornados con las posesiones de los caídos. Tales recuerdos les sirven a los adaru para acordarse de cada víctima concreta mientras revisan su colección de trofeos, lo cual les ocasiona ataques de risa cuando reviven mentalmente todo el dulce tormento que les causaron. Un adaru posee el tesoro estándar para una criatura de su VD. Siente preferencia por las joyas y los objetos que puedan identificar claramente a las víctimas de sus correrías, pero también guarda una buena provisión de monedas y gemas para emplearlas como soborno.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros maligno puede convocar a un adaru mediante un conjuro de *convocar monstruos IX*. Considera que la criatura pertenece a la lista de 9.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222). Los clérigos malignos pueden emplear un conjuro de *aliado mayor de los planos* para llamar a un adaru, aunque el pago exigido por el ser será el sacrificio de alguna criatura inteligente.

Los adaru en Eberron

Los adaru son nativos de Xoriat. Hace eones fueron rivales de los kaorti (*Manuscrito infernal*, pág. 117) y se sintieron lo bastante poderosos como para declararles una guerra total. Esta campaña estaba condenada desde el principio, ya que los adaru no pudieron lograr la cohesión suficiente contra sus enemigos. Cada adaru ponía sus metas personales por encima del esfuerzo bélico común. Este giro de los acontecimientos los condujo a una serie de derrotas aplastantes, y los adaru quedaron al borde de la extinción. En los siglos transcurridos desde entonces han logrado recuperarse en parte y ahora buscan lugares en Eberron para poder llevar a cabo sus maldades. Muchos de ellos desean liberar a los daelkyr aprisionados, con la esperanza de ganarse un lugar en las cortes terrenales de los poderosos señores de la locura.

Los adaru en Faerûn

Los adaru son nativos de los Eriales de ruina y desesperación, donde vagan por sus diversos paisajes en busca de larvas o infernales menores con los que formar ejércitos que se enzarzan en eternas guerras intestinas. Talona fue su creadora, por lo que un gran número de adaru infestan los pantanos que rodean el palacio de las Lágrimas de veneno. Se afanan por extender su corrupción por todo el lugar, expandiendo los límites del pantano y la influencia de su señora en los Eriales u otros Planos.

DEMONIO MATARIFE

Lanzándose contra vosotros, mientras profiere un grito de guerra indescifrable, veis a una criatura de anchos hombros y brazos desproporcionados que terminan en gigantescas zarpas con garras. Otras criaturas similares le van a la zaga, como si extrajesen fuerza de su proximidad mutua.

DEMONIO MATARIFE

VD 4

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno) siempre CM
Inic +0; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +4,

Escuchar +4

Idiomas abisal

CA 13, toque 10, desprevenido 13; (+3 natural)

pg 19 (3 DG); RD 5/plata

Inmune electricidad, veneno

Resiste ácido, frío y fuego 10

Fort +7, Ref +3, Vol +3

Debilidades apetito destructivo

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 golpetazos +8 cada uno (1d4+5)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +3; Prs +8

Opciones de ataque golpe alineado (caótico, maligno), matanza, puños desgarradores

Características Fue 20, Des 10, Con 14, Int 5, Sab 6, Car 6

AE golpe alineado, matanza, puños desgarradores

Dotes Gran fortaleza, Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +4, Escuchar +4, Saltar +11, Supervivencia +4,

Trepar +11

Avance 4-9 DG (Mediano)

Apetito destructivo (Ex): un demonio matarife es una amenaza incluso para sus aliados. Después de cada ataque cuerpo a cuerpo con éxito, un demonio matarife deberá superar un TS de Voluntad contra CD 14. Si falla, atacará a la criatura más cercana que no sea un demonio matarife si no es capaz de atacar a un enemigo durante el asalto.

Matanza (Sb): por cada otro demonio matarife en un radio de 30', un demonio matarife obtendrá un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y daño, hasta un máximo de +5.

Puños desgarradores (Ex): los golpetazos de un demonio matarife ignoran cualquier RD que pueda ser superada por un material metálico, como plata, hierro frío o adamantita.

Los demonios matarifes sólo existen para destruir y se deleitan con la miseria que causan.

Estrategias y tácticas

A pesar de contar con garras enormes, que emplean para trepar, los demonios matarifes prefieren aplastar a sus enemigos a puñetazos. Un demonio matarife solitario será un adversario brutal, pero huirá si se ve reducido a la mitad de sus pg totales o menos. Todos los demonios matarifes prefieren luchar junto a otros de su raza, liberando su odio contra el resto del mundo.

En grupo los demonios matarifes permanecerán cerca unos de otros. Dejarán que sea su furia la que dicte su siguiente ataque en lugar de cualquier otro sentido táctico, lo cual significa que descargarán sus golpetazos contra el enemigo que le haya causado el mayor daño en el turno asalto. Si luchan contra rivales que carecen de armas de plata, los demonios matarifes no tendrán reparos en provocar ataques de oportunidad para meterse en medio de sus filas, con el objetivo de aplastar rápidamente a los objetivos más blandos, como los lanzadores de conjuros.

Los demonios matarifes son un peligro para cualquier criatura que no sea de su especie. Un demonio matarife que haya succumbido a su apetito destructivo atacará a los aliados más cercanos por la simple razón de no poder acercarse y golpear a sus enemigos durante el asalto en curso.

Encuentros de ejemplo

Los demonios matarifes suelen encontrarse en grupos, que pueden ir desde un par de lacayos hasta hordas de miles. La mayoría de ellos, no obstante, están compuestos por entre dos y diez individuos. Otros demonios pueden emplear a los matarifes como siervos, pero tales líderes demoníacos acostumbran a mantenerlos lejos de sí.

Cualquier demonio que tenga la capacidad para convocar gibados podrá elegir, en su lugar, llamar a la mitad de demonios matarifes.

Asesino arrogante (NE 6): un poderoso enemigo de los PJs ha enviado a un vroc (Mm, pág. 57) para acabar con ellos. El vroc aparece en medio de su grupo, pero el caprichoso infernal los juzga indignos de sus esfuerzos. En lugar de acabar con ellos en persona, convoca a tres demonios matarifes para hacer el trabajo y luego emplea *teleportar mayor* para ir en busca de presas más satisfactorias.

Orgía de destrucción (NE 9): 14 demonios matarifes han conseguido acceder al plano Material a través de un antiguo *portal* que sólo funciona con la alineación correcta de estrellas. Han destruido un pequeño puesto avanzado y un villorrio comercial, perdiendo a seis de los suyos en el proceso. El rastro de los restantes conduce hacia una villa que no está advertida de su presencia. Los PJs tendrán que



Demonioo matarife

rastrear a los infernales y destruirlos antes de que caigan sobre el asentamiento y maten y destruyan a placer.

Ecología

Los demonios matarifes son los matones de los infernales menores del Abismo. Son la manifestación más destructiva del caos, espoleados por un ardiente deseo de machacar a las demás criaturas de la forma más sangrienta y dolorosa posible. Aunque su poder es equiparable al de los gibados, no comparten la apatía de esos torpes infernales. En lugar de ello, los matarifes rebosan un genuino deseo de destrucción.

Algunos consideran a los demonios matarifes como una evolución forzosa de los patéticos gibados, el producto de los esfuerzos de algún señor demoníaco por crear un demonio menor algo más útil. Esta teoría gana peso dado que, a diferencia de la mayoría de demonios, los matarifes no son tan arri. Su vulnerabilidad a las armas de plata sugiere que puedan haber sido creados empleando materiales relacionados con los diablos o provenientes de ellos.

Entorno: los demonios matarifes, al igual que muchos demonios, son criaturas extraplanarias nativas de las

Capas infinitas del Abismo. Hordas de demonios matarifes recorren cualquier punto de ese plano. Siempre están ansiosos por extender el caos y las matanzas, por lo que emplearán cualquier *portal* o *umbral* que encuentren, sin importarles a dónde conduzca. Así pues, los matarifes también se pueden encontrar en cualquier lugar que tenga un acceso al Abismo.

Características físicas típicas: un demonio matarife posee una recia constitución humanoide que raya lo simiesco, con grandes brazos que le cuelgan casi hasta el suelo. Estos brazos, del grosor de pequeños árboles, terminan en unas manazas gigantescas con gruesos dedos y garras. La colmilluda boca del infernal ocupa la mayor parte de su cara, aunque su cabeza parece pequeña en proporción al resto de su cuerpo.

La piel de los demonios matarifes varía en color desde un rojo sanguinolento hasta un marrón rojizo oscuro. Un matarife típico se alza hasta los 6' de altura y pesa más de 300 lb.

Alineamiento: los demonios matarifes personifican la maldad destructiva. No sólo generan violencia aleatoria, sino que además disfrutan con el dolor que causan. Así pues, siempre son caóticos malignos.

Sociedad

La mentalidad monotemática de los matarifes para causar destrucción a mansalva no casa bien en ninguna sociedad organizada, ni siquiera en una demoníaca. Sus pobres intelectos los hacen

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DEMONIOS MATARIFES

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los demonios matarifes. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD Resultado

- | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14 | Este es un demonio matarife, un infernal del Abismo que sólo existe para masacrar a sus víctimas de la forma más sangrienta posible. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno. |
| 19 | Los demonios matarifes son resistentes a muchas formas de energía y poseen una piel que sólo la plata puede penetrar con certeza. |
| 24 | Los puños de un demonio matarife pueden desgarrar casi cualquier material. Cuantos más demonios de este tipo haya presentes, más poderosos serán sus ataques. |

vulnerables a cualquier vaga promesa de violencia. En muchos casos los demonios más poderosos, sobre todo aquellos tan astutos como los adaru o súcubos, controlan de forma parcial a las bandas de matarifes.

En las gigantescas hordas de demonios infernales que luchan en los planos Inferiores, los generales demoníacos envían batallones de matarifes tras las primeras oleadas de gibados, ya que éstos son más propensos a trabarse con rapidez con el enemigo si cuentan con la "motivación" de las garras de los matarifes avanzando justo detrás de ellos. Los demonios matarifes son tropas de choque perfectas: su salvajismo extiende el miedo, la muerte y la confusión entre el enemigo.

Tesoro típico

Los demonios matarifes no llevan ninguna posesión consigo. Los demonios mayores que emplean a estos infernales envían a otros carroñeros para apoderarse de las posesiones de las víctimas de los matarifes, por lo que estos líderes tendrán tesoro adicional por valor de lo que podría llevar una víctima del VD de un matarife.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros maligno puede convocar a un demonio matarife mediante un conjuro de *convocar monstruos* IV o superior. Considera que la criatura pertenece a la lista de 4.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (Mdj, página 222).

Los demonios matarifes en Eberron

Los demonios matarifes son nativos de Shavarath, el Campo de batalla, donde forman la vanguardia de las fuerzas demoníacas que asaltan las fortalezas de dicho plano. Durante la Última guerra, los conjuradores de un grupo conocido como la Cábala de Shavarath ofrecieron sus servicios como expertos en asedios. Una vez contratados, estos mágicos podían arrasar casi cualquier fortificación sin dejar supervivientes. Abundaban los rumores de que estos individuos trataban con infernales del Campo de batalla, liberando hordas de demonios matarifes en sus objetivos. Nadie sigue con vida para apoyar tales teorías. Dónde hayan podido ir los miembros de la Cábala tras la Última guerra sigue siendo un misterio.

DRAUDNU

Una criatura lampiña del tamaño aproximado de un humano surge impulsada por tres patas musculosas que sobresalen de su parte superior. Bolsas de fluidos abotargados surgen por todo su cuerpo. Un único ojo rojo os contempla desde una masa de carne retorcida que debe ser la cabeza de la criatura, pero que cuelga en su parte inferior. Alrededor de ese ojo se extienden tres brazos que terminan en un garfio óseo.

NUEVA CONDICIÓN: INMOVILIZADO

Introducida en el *Tomo de magia*, la condición de inmovilizado evita que una criatura se mueva del espacio en el que empieza su turno. Una criatura inmovilizada puede atacar y lanzar conjuros, y retiene su bonificador de Destreza a la CA. Las criaturas voladoras que queden

DRAUDNU

VD 10

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno, obyrith) siempre CM
Inic +4; Sentidos visión en la oscuridad 60', visión verdadera; Avistar +20, Escuchar +20

Aura forma de locura (60')

Idiomas abisal, común; telepatía 100'

CA 21, toque 14, desprevenido 17; Esquiva, Movilidad; (+4 Des, +7 natural)

pg 119 (14 DG); curación rápida 5; RD 10/legal

Inmune ácido, aptitudes y conjuros enajenadores, veneno

Resiste electricidad, frío y fuego 10; RC 18

Fort +13, Ref +13, Vol +12

Vel 50' (10 casillas)

C/C 3 garfios de carne +18 cada uno (2d6+4/19-20 más inmovilizar)

Espacio 5'; Alcance 5' (20' con garfios de carne)

Atq base +14; Prs +18

Opciones de ataque golpe alineado (caótico, maligno), Reflejos de combate

Acciones especiales rociada de ácido

Características Fue 18, Des 19, Con 18, Int 13, Sab 16, Car 17

AE forma de locura, golpe alineado, inmovilizar, rociada de ácido

Dotes Crítico mejorado (garfio de carne), Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Rastrear^A, Reflejos de combate

Habilidades Avistar +20, Buscar +18, Equilibrio +30, Escapismo +21, Escuchar +20, Piruetas +23, Saber (los Planos) +10, Saltar +31, Supervivencia +20 (+22 en otros Planos, +22 siguiendo rastros), Tregar +21, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)

Avance 15-36 DG (Mediano); 37-54 DG (Grande)

Forma de locura (Sb): cuando un draudnu se encuentra a 60' de una criatura, dicha criatura tendrá que superar un TS de Voluntad contra CD 20 o creer firmemente que algo está creciendo en su interior, lo que la dejará indispuesta. Esta condición será permanente, hasta que su locura sea curada mediante *deseo*, *milagro*, *restablecimiento mayor* o *sanar*. Una criatura que supere su TS no podrá ser afectada de nuevo por la forma de locura del mismo draudnu durante 24 horas, y aquella que lo falle sólo podrá ser afectada una vez hasta su curación. Los ajenos caóticos malignos son inmunes a este poder. Esta aptitud es enajenadora. La CD del TS se basa en el Carisma.

Inmovilizar (Ex): cuando un draudnu cause daño con su garfio de carne, podrá liberar la punta de su apéndice para dejar clavado a su rival a una superficie cercana, como un muro o el suelo (la punta del garfio del draudnu volverá a crecer de inmediato). La víctima tendrá que superar un TS de Reflejos contra CD 21 o quedar inmovilizada (consulta la nota al pie de esta página). Esta aptitud no funciona si el garfio no puede clavar a la criatura a ninguna superficie. La CD del TS se basa en la Fuerza.

Un oponente inmovilizado puede liberarse mediante una acción de movimiento y una prueba de Fuerza o Escapismo contra CD 21. No obstante, el acto de liberarse por las bravas del garfio le causará 1d10 puntos de daño, a menos que otro personaje gaste una acción estándar y supere una prueba de Sanar contra CD 21 para liberarlo con cuidado. Las CD de las pruebas se basan en la Fuerza.

inmovilizadas en el aire podrán controlar su descenso para no sufrir daño por caída, pero serán incapaces de moverse de su espacio hasta que termine la inmovilización, descendiendo a un ritmo de 20' por asalto. Si una criatura voladora inmovilizada puede flotar, mantendrá su altitud pero no podrá moverse del espacio que ocupe hasta que termine tal condición.

Rociada de ácido (Ex): cuando un draudnu sufra daño expulsará un fluido corrosivo de las bolsas que cubren su cuerpo, causando 2d4 puntos de daño por ácido a todas las criaturas en una explosión de 5' de radio (Reflejos CD 21 mitad). La CD del TS se basa en la Constitución.

Habilidades: los draudnu disfrutan de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Equilibrio y Saltar.

Los draudnu son asesinos despiadados, creados para limpiar el Abismo de los no obyrith. Libran una guerra eterna e imposible en los campos de ruina y miseria que componen el vil hogar de los demonios.

Estrategias y tácticas

Un draudnu cargará hasta situarse al alcance de sus enemigos, para después liberar una furia demente con sus garfios de carne. Cuando se enfrente a varios rivales, el demonio intentará inmovilizar a dos. Después centrará su ira sobre ellos, aniquilándolos tan rápido como pueda para después pasar a presas frescas.

Los draudnu darán buen uso a su Movilidad para controlar la pelea. Rara vez renunciará a sus ataques, prefiriendo en lugar de ello realizar un único ataque y emplear Pericia en combate para aumentar su CA si debe cubrir la distancia que lo separe de la presa elegida.

Encuentro de ejemplo

Los draudnu, al igual que otros obyrith, son escasos y han sido cazados hasta casi su extinción por los tanar'ri. Antisociales por naturaleza, rara vez se los encuentra en grupos de más de cuatro individuos.

Un lugar difícil (NE 12): una manada de tres draudnu ha emergido en el plano Material a través de un antiguo *umbral*, en persecución de un grupo de cinco babau (*Mm*, pág. 49). Un conjurador maligno activó el *umbral* y envió a los babau a asesinar al sacerdote de una iglesia de alta montaña de Pelor y recuperar un objeto allí guardado. Sin ser conscientes de que los draudnu han matado a su amo, los babau entraron furtivamente en la iglesia dejando su rastro en el suelo. Los draudnu no tardaron mucho en llegar al lugar y asaltarlo frontalmente, iniciando una sangrienta batalla en la que cayó uno de los obyrith y un gran número de sacerdotes y monjes. Disfrutando de la matanza, los babau se han ocultado en las catacumbas de la iglesia mientras los draudnu asedian el santuario. Sólo cuando los draudnu hayan muerto o sido expulsados harán su movimiento contra su objetivo.

Ecología

Desde los terribles días en los que Obox-Ob, Príncipe demonio de las sabandijas, gobernaba el Abismo antes del auge de los tanar'ri que derrocó a sus creadores, los draudnu siempre han nacido en los campos de huesos que rodean el castillo sin nombre de Noche pálida, la Madre de los demonios.

Formados a partir de los restos de los eladrines que llevaron a cabo una absurda campaña contra los demonios en la 600.^a capa del Abismo, los draudnu son creados por Noche pálida. Su figura se asoma aun frágil balcón de su temible ciudadela y contempla los esqueletos que cubren todos sus dominios. Con un susurro escalofriante, infunde vida en los huesos de los eladrines y les da una nueva forma nacida de la locura más abyecta.

Entorno: los draudnu, también conocidos como los hijos de Noche pálida, son nativos de las Capas infinitas del Abismo. Son más comunes en la 600.^a capa, como esclavos al servicio de la Madre de los demonios.

Características físicas típicas: los draudnu miden 7' de alto y pesan alrededor de las 300 lb. Tienen un grueso pellejo correoso, tres patas poderosas y tres brazos que terminan en garfios de carne envueltos en endurecida

piel escamosa. Sus cuerpos, que parecen estar biológicamente al revés, están cubiertos de ampollas negruzcas que explotan al ser



Draudnu

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DRAUDNU

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los draudnu. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
20	Un draudnu, que es como se llama esta criatura, es un demonio del Abismo. El draudnu es un luchador fiero que puede extender sus garfios hasta 15'. También puede liberarlos para dejar clavado a su enemigo a una superficie.
25	Los draudnu poseen sacos llenos de ácido por todo su cuerpo, que explotan cuando el demonio sufre daño. Las armas de alineamiento bueno son muy efectivas contra ellos.
30	Los draudnu pertenecen a una rara raza de demonio conocida como obyrith. Todos los draudnu son resistentes a los conjuros. Este resultado revela todos los rasgos de obyrith.
35	Quienes miran a un draudnu llegan a creer que hay algo horrible creciendo en su interior, un pensamiento enfermizo del que no se pueden librar.

golpeadas. En su "cara", el draudnu sólo tiene un ojo rojo donde debería estar su boca.

Alineamiento: los draudnu nacen sin una sola pizca de bondad, enloquecidos por una insaciable sed de venganza y derramamiento de sangre. Siempre son caóticos malignos.

Sociedad

Los draudnu fueron creados para cazar y matar. Estos infernales se mueven por el deseo de asesinar, llenos de odio hacia todas las criaturas que no sean obyrith. Matan sin piedad a cualquiera que puedan, sobre todo a los lacayos de Bafomet de la 600.^a capa del Abismo, deleitándose con su destrucción y sangriento tormento. Nacidos de la corrupción de los restos de celestiales muertos en el Abismo, retienen pocos recuerdos y nada de las armoniosas virtudes de sus antiguas vidas. Sólo temen a su ancestral madre, Noche pálida.

Tesoro típico

Los draudnu no tienen uso alguno para la riqueza, los tesoros o cosas similares. Así pues, no poseen nada.

Los draudnu en Eberron

Xoriat, el Reino de la locura, es la residencia de los obyrith de Eberron. Aunque muchas y muy variadas criaturas llaman hogar a este plano, ninguno refleja con tanta precisión su atmósfera como esta raza de demonios. Al margen de las maquinaciones constantes de los daelkyr y libres de las maquinaciones de los kaorti, los obyrith acechan en los lugares oscuros destruyendo a cualquiera que se pone a tiro. Incluso los poderosos daelkyr muestran respeto a estos extraños infernales, y se sabe que los han empleado como intermediarios a la hora de tratar con sus inescrutables amos.

Los draudnu en Faerûn

Los demonólogos de Faerûn especulan con que los obyrith son anteriores a la existencia de los tanar'ri en el Abismo, pero que durante una terrible rebelión fueron empujados al borde de la extinción. Durante eones se han limitado a permanecer al margen, viendo cómo su legítimo hogar es despedazado por las legiones de tanar'ri en su Guerra de sangre eterna. Pero está quedando bastante claro, con el súbito resurgir de estos antiguos demonios,

que los obyrith ya no se contentan con esperar y contemplar, ya que un gran ejército se está reuniendo en los Eriales de ruina y desesperación. Esta hueste, compuesta por horrores que desafían cualquier descripción, engrosa sus filas sin cesar bajo el cielo almizcleño, con un gran número de draudnu entre ellas.

GADACRO

Una criatura que se parece a un niño de piel morada y alas de murciélago desciende del cielo, con sus afiladas garras apuntadas hacia vuestros ojos. Un collar que parece confeccionado con globos oculares baila alrededor de su cuello.

GADACRO

VD 3

Ajeno Pequeño (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri) siempre **CM Inic +4**; **Sentidos** visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra superior; Avistar +11, Escuchar +7

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100'

CA 15, toque 15, desprevenido 11; (+1 tamaño, +4 Des)

pg 26 (4 DG); **RD** 5/hierro frío o bueno; huída veloz

Inmune electricidad, veneno

Resiste ácido, frío y fuego 10; **RC** 18

Fort +6, **Ref** +8, **Vol** +4

Vel 20' (4 casillas); **VI** 40' (perfecta); Ataque en vuelo

C/C garra +9 (1d6-2/18-20/x3)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +4; **Prs** -2

Opciones de ataque ataque furtivo +1d6, golpe alineado (caótico, maligno), sacaojos

Acciones especiales convocar tanar'ri

Aptitudes sortilegas (NL 4):

1/día: imagen múltiple, ligadura terrestre (CD 13, consulta la nota a pie de página)

Características Fue 7, Des 18, Con 15, Int 8, Sab 10, Car 12

AE aptitudes sortilegas, ataque furtivo, convocar tanar'ri, golpe alineado, huída veloz, sacaojos

Dotes Ataque en vuelo, Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +11, Buscar +6, Equilibrio +11, Escapismo +15, Escondarse +15, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +11

Avance 5-8 DG (Pequeño); 9-12 DG (Mediano)

Visión en la penumbra superior (Ex): un gadacro ve cuatro veces mejor que un humano en condiciones de iluminación en penumbras.

Huída veloz (Ex): si un gadacro sufre daño de un ataque cuerpo a cuerpo, podrá, como acción inmediata, desaparecer en una nube de humo y azufre para reaparecer en cualquier casilla en un radio de 20' hacia la que tuviese línea de visión.

NUEVO CONJURO: LIGADURA TERRESTRE

Transmutación

Nivel: Drd 2, Hch/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Entonas palabras de ligadura y apuntas con el dedo a tu enemigo. Hilos amarillos de energía mágica se enroscan alrededor de sus alas, atrayéndolo hacia el suelo.

Entorpeces la capacidad del objetivo para volar (ya sea por medios naturales o mágicos) mientras dure este conjuro. Si el objetivo falla su TS, su velocidad de vuelo (si la tiene) quedará reducida a 0'. Una criatura en vuelo que se vea afectada por este conjuro caerá a tierra bajo los efectos de una caída de pluma. Incluso aunque un nuevo efecto o conjuro le conceda la capacidad de volar, dicho efecto quedará suprimido mientras dure la ligadura terrestre.

Ligadura terrestre no tiene ningún efecto sobre otras formas de movimiento, ni siquiera sobre aquellas que puedan conceder desplazamiento aéreo sin necesidad de una velocidad de vuelo (como saltar, levitar o caminar por el aire).

Sacaos (Ex): un gadacro puede renunciar al daño adicional de su ataque furtivo o de un crítico confirmado para a cambio cegar a su rival durante 5 asaltos. Una criatura que haya sido cegada de esta forma no podrá volver a ser afectada hasta que se haya recuperado de su estado actual. Las criaturas que carezcan de ojos serán inmunes a este efecto.

Convocar tanar'ri (St): 35% de probabilidades de convocar 1d2 gadacro; 1/día; NL 4. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de nivel 2.

Habilidades: los gadacro disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Escapismo.

Un gadacro es un sádico demonio menor que atormenta a sus enemigos cegándolos.

Estrategias y tácticas

Los gadacro son salvajes e impulsivos, y emplean su Ataque en vuelo para acosar a zarpazos a sus enemigos. Cuando logran cegar a un oponente, los gadacro del grupo se arremolinarán a su alrededor para despedazarlo. Si el combate se vuelve en su contra, se reagruparán empleando *imagen múltiple* y *convocar tanar'ri* para aumentar su número de forma ficticia y real, confundiendo a sus enemigos.

Encuentro de ejemplo

Los gadacro son como aves carroñeras, que siguen a las hordas de demonios para cazar a los rezagados o atormentar a los supervivientes de la guerra. Estos demonios se reúnen en nidadas de entre dos y seis individuos, o bandas de siete a 12.

Asesino de ojos (NE 9): un mago de habilidad moderada, fascinado por todo lo relacionado con la vista, descubrió cierta información sobre los gadacro en un tomo recién comprado. Con gran expectación, preparó un ritual destinado a convocar y atrapar a una de estas criaturas para su estudio posterior. Pero el mago echó a perder la ceremonia y una bandada de nueve gadacro hizo acto de presencia a través de la breve brecha abierta hasta el Abismo. La mansión del mago alberga suficientes criaturas como para que los gadacro estén entretenidos de momento, pero una persona que fue a visitar al erudito ha desaparecido y algunos bichos que sólo pueden provenir de su residencia han empezado a causar problemas en el pueblo cercano.

Ecología

A pesar de no necesitar sustento, los gadacro disfrutan con el sabor de la carne fresca. Les encantan sobre todo los ojos, a ser posible recién arrancados de la cara una presa viva. Los gadacro no se suelen poner de acuerdo sobre cual de ellos tiene el derecho a quedarse con los pedazos más sabrosos.



Gadacro

Entorno: los gadacro pueden encontrarse en cualquier lugar de las Capas infinitas del Abismo, aunque son más comunes en los picos Aullantes del reino de Yeenoghu, en la 422.^a capa.

Características físicas típicas: los gadacro son criaturas pequeñas, de rasgos querúbicos y escamosa piel púrpura. Sus

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GADACRO

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los gadacro. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
13	Esta criatura, un demonio del Abismo, es conocida como gadacro. Es cobarde pero sádica, y sus garras son letales. Este resultado revela todos los rasgos de ajeno y tanar'ri.
18	Cuando un gadacro alcanza a un rival de forma certera, lo cegará. El demonio también puede crear duplicados ilusorios de sí mismo y hacer que las criaturas voladoras desciendan a tierra.
23	Los gadacro son difíciles de matar y muy ágiles. Pueden teleportarse de inmediato para alejarse de un peligro, y su piel escamosa resiste a las armas normales. Pero las armas de alineamiento bueno o de hierro frío los dañan con facilidad.

grandes cabezas están adornadas por cuernos incipientes. El gadacro típico mide 4' de alto y pesa 35 lb.

Alineamiento: al igual que otros demonios, los gadacro siempre son caóticos malignos. Están dispuestos a traicionarse entre sí si con ello obtienen algún beneficio, y matarán a cualquier criatura que puedan extendiendo su agonía tanto tiempo como les plazca.

Sociedad

Cada grupo de gadacro cuenta con un único líder. Más astuto, fuerte y rápido que el resto, este líder asciende a su puesto asesinando a cualquier otro rival. Después enfrentará a los demás gadacro entre sí, favoreciendo a algunos de ellos para generar cierto sentimiento de lealtad. Obviamente, aquellos que se quedan al margen incubarán un fuerte rencor hacia su líder, al que terminarán reemplazando con uno de sus colegas.

Tesoro típico

Los gadacro adoran los objetos brillantes, con predilección por las baratijas pequeñas que puedan llevar consigo. Un gadacro posee el tesoro estándar para una criatura de su VD.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros maligno puede convocar a un gadacro mediante un conjuro de *convocar monstruos* IV o superior. Considera que el gadacro pertenece a la lista de 4.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Los gadacro en Eberron

Los gadacro acechan en las ruinas dejadas tras de sí por las eternas luchas de Shavarath. Aunque se dedican a torturar a los ajenos heridos con los que se cruzan, en realidad están prestando un servicio positivo. Cuando un guerrero muere y es consumido, su esencia es absorbida por el Plano y con el tiempo renace para volver a luchar.

Los gadacro en Faerûn

Los gadacro se reúnen en las grietas y hendiduras de la brecha de la Sangre. Al no tener nada que ver con la Guerra de sangre, se dedican a emboscar y mortificar a los viajeros desprevenidos, o a sacarles los ojos a los muertos. Algunos gadacro actúan como espías de los bálor, pero estos informantes no son muy de fiar, por decirlo de forma suave.

SOLAMITH

Una corpulenta monstruosidad de al menos 10' de alto se desplaza hacia vosotros sobre dos patas como jamones. Gruesas papadas de carne fofa rodean su cabeza astada. En la pálida piel de su grueso estómago, cruzado por venas de color verduzco, podéis ver varios rostros angustiados que parecen apretujarse en su interior.

SOLAMITH

VD 8

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri) siempre CM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +15, Escuchar +15
Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100'

CA 21, toque 12, desprevenido 18; (-1 tamaño, +3 Des, +9 natural)

pg 115 (11 DG); curación rápida 5; **RD** 5/mágico o bueno

Inmune electricidad, fuego, veneno

Resiste ácido y frío 10; **RC** 16

Fort +13, **Ref** +10, **Vol** +8

Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel 40' (8 casillas)

C/C 2 golpetazos +14 cada uno (1d8+4)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +11; **Prs** +19

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, golpe alineado (caótico, maligno), golpe mágico

Acciones especiales *convocar tanar'ri*, fuego interior, venganza del fuego interior

Características Fue 19, Des 16, Con 23, Int 4, Sab 13, Car 8

AE *convocar tanar'ri*, fuego interior, golpe alineado, golpe mágico, venganza del fuego interior

Dotes Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con una habilidad (fuego interior)

Habilidades Avistar +15, Equilibrio +17, Escuchar +15, Intimidar +13, Saltar +8, Tregar +18

Avance 12-22 DG (Grande); 23-33 DG (Enorme)

Fuego interior (Sb): como acción estándar que provoca ataques de oportunidad, un solamith puede causarse 5 puntos de daño a sí mismo para arrancarse pedazos de carne de su cuerpo y lanzárselos a sus enemigos, a una distancia máxima de 100' y con precisión absoluta. Al chocar, la carne detona en una explosión de 20' de radio, causando 4d6 puntos de daño, la mitad del cual será por fuego (Reflejos CD 23 mitad). Los solamith son inmunes al daño del fuego interior. La CD del TS se basa en la Constitución.

Si elige causarse 5 puntos de daño adicional, el solamith puede hacer que el radio de la explosión de su fuego interior aumente a 40'. Si se causa 10 puntos de daño adicional, el demonio puede hacer que dicha explosión cause el máximo daño posible (24 puntos). Un solamith puede emplear ambas opciones en el mismo uso de su fuego interior, pero sufrirá el daño adicional apilado de las dos.

Venganza del fuego interior (Sb): cuando un solamith sufra daño en cuerpo a cuerpo, podrá liberar un cono de 15' de fuego interior como acción rápida en su siguiente turno. El cono causará el mismo daño que el fuego interior descrito anteriormente (Reflejos CD 21 mitad). La CD del TS se basa en la Constitución.

Convocar tanar'ri (St): 40% de probabilidades de convocar 1d2 solamith; 1/día; NL 11. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de nivel 4.

Un solamith es la encarnación de la glotonería depravada y la gula desmedida, que extrae energía de los espíritus que devora. Ese poder carga su fofa carne con un ardiente fuego espiritual, que emplea contra sus enemigos arrancándose y lanzando pedazos de su propio cuerpo.

Estrategias y tácticas

Los solamith no se molestan en acercarse a sus enemigos, prefiriendo limitarse a arrojar su fuego interior desde el principio. Aunque no tienen muchas luces, sí disfrutan de un agudo sentido del espacio y de una conciencia instintiva sobre cómo emplear mejor esta aptitud. Un solamith empezará el combate con un ataque de fuego interior que cause daño máximo, para después aumentar el radio de su efecto siempre que con ello atrape a más enemigos en su área. Si puede, maniobrá para seguir usando este ataque a distancia durante todo el tiempo que pueda. Un solamith que haya perdido más de la mitad de sus pg realizará tan pocos ataques de fuego interior como pueda permitirse.

Cuando se vea obligado a luchar en cuerpo a cuerpo podría seguir empleando su fuego interior, aunque sus golpetazos también son potentes. Descargará su cono de fuego interior siempre que pueda, pero primero se colocará de forma que afecte a la mayor cantidad posible de enemigos.

Encuentro de ejemplo

Los solamith vagan en solitario o en pares, pero también forman parte de las tropas de choque de otros infernales más poderosos.

Guardias de la barbacana de Quinix (NE 10): Quinix el glabrezu vive en una ciudad en ruinas, donde gnolls e infernales menores atienden sus necesidades. Dos solamith montan guardia encima del portalón destartado de la fortaleza central, donde Quinix tiene su corte. Estos solamith a veces se extralimitan en sus funciones, y atacan a los gnolls u otros de los siervos del glabrezu.

Ecología

Los solamith vagan por el Abismo en busca de demonios inferiores o suplicantes a los que devorar, a pesar de que su metabolismo no requiere sustento. Un solamith disfruta despedazando a sus víctimas, pero a la hora de comer se vuelve todo un *gourmet*: mastica con lentitud y aprecia todos los ricos matices espirituales de cada bocado. Una vez ha terminado de comer, un nuevo rostro aparece bajo la piel de su panza, con un silencioso grito de auxilio marcado en sus rasgos.



Solamith

Entorno: los solamith pueden encontrarse en cualquier lugar de las Capas infinitas del Abismo, moviéndose como cazadores solitarios por este desolado paisaje. En grandes cantidades, pueden actuar como artillería móvil o centinelas en los ejércitos de esclavos de los demonios más poderosos.

Características físicas típicas: un solamith es un infernal obeso que mide 10' de alto y pesa alrededor de una tonelada. Su cabeza astada, de refulgentes ojos rojos y dientes planos, parece flotar sobre una masa de piel ondulante. Dicha piel es de una tonalidad pálida, cubierta por relucientes venas verdosas.

Alineamiento: los solamith son fieros y salvajes, excepto a la hora de comer. Nacidos en el Abismo, siempre son caóticos malignos.

Sociedad

Los solamith no poseen egos muy desarrollados. Se contentan con recorrer el Abismo, devorando a otras criaturas de forma instintiva sin importarles el sufrimiento que puedan causar. Cuando están en presencia de un demonio o entidad maligna más poderosa, los solamith gimotean y se humillan, con la esperanza de ser adoptados como mascotas o luchadores.

Tesoro típico

Los solamith no reúnen tesoros, ya que no tienen ninguna necesidad de las baratijas tan apreciadas por otros. No obstante, el comandante o amo de un solamith suele tener más riquezas de las habituales, debido al buen rendimiento de esta criatura como soldado sobre el campo de batalla.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros maligno puede convocar a un solamith mediante un conjuro de *convocar monstruos* VIII o superior. Considera que la criatura pertenece a la lista de 8.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Los solamith en Eberron

En el Campo de batalla de Shavarath, los solamith forman cuadrillas informales para acosar a la hueste angelical; sobre todo a los arcontes. Bajo la atenta vigilancia de sus comandantes hezrou, tienen un gran éxito como artillería móvil. Las unidades de mayor renombre se tatúan las bajas causadas en sus estómagos.

Los solamith en Faerûn

Los solamith son escasos en el Abismo, por lo que no aportan mucho a los ejércitos de la Guerra de sangre. Los pocos que se pueden hallar suelen estar a las órdenes de los bálors, quienes los emplean para encargarse de los prisioneros más problemáticos o como defensa contra las amenazas extraplanarias.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SOLAMITH

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los solamith. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
18	Este ser es un solamith, un demonio de las Capas infinitas del Abismo. Los solamith, lerdos pero robustos, son, a diferencia de otros tanar'ri, inmunes al fuego. Son vulnerables al frío, aunque pueden resistirlo en pequeñas cantidades.
23	Un solamith puede machacar a sus enemigos a golpes, pero normalmente ataca arrancándose trozos de su carne y arrojándolos contra ellos. Estos pedazos de carne estallan en llamas, que pueden dañar incluso a los que son resistentes al fuego.
28	Las heridas de un solamith se cierran a un ritmo envidiable. Las armas mágicas o de alineamiento bueno son las mejores contra estos demonios, pero si es herido en cuerpo a cuerpo, podrá vengarse con un chorro de su fuego corrupto.

DIABLO

Los diablos son criaturas de ley y maldad, nativos de los Nueve infiernos de Baator. Infligen gran miseria a los mortales y demás criaturas, mediante los complejos planes y retorcidas maniobras de sus luchas por el poder.

Los baatezu forman la raza (y subtipo) predominante entre los diablos. Los infernales que pertenecen a la raza baatezu también forman parte de la rígida jerarquía de los Nueve infiernos, donde luchan por aumentar su autoridad e influencia. Sus logros pueden mejorar el estatus de un diablo, pero tales hazañas también pueden despertar las sospechas y celos de aquellos en puestos superiores. La extirpación de cuajo por medios violentos de cualquier atisbo de ambición es mucho más común en los reinos infernales que cualquier recompensa. Los baatezu poseen varios rasgos raciales que se detallan en el glosario de este libro.

DIABLO ZURCIDO

Ante vosotros se encuentra una agónica criatura remendada, con un cuerpo compuesto de retales de brazos, piernas y rostros infernales unidos por hilo confeccionado con tendones.

DIABLO ZURCIDO

VD 9

Ajeno Grande (extraplanario, legal, maligno) siempre LM

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', ver en la oscuridad;

Avistar +14, Escuchar +14

Aura dolor (30')

Idiomas abisal, celestial, común, infernal; telepatía 100'

CA 27, toque 11, desprevenido 25; (-1 tamaño, +2 Des, +16 natural)

pg 84 (8 DG); **RD** 10/bueno

Inmune fuego, veneno

Resiste ácido y frío 10; **RC** 19

Fort +12, **Ref** +10, **Vol** +9

Vel 30' (6 casillas); **Ec** 20'

C/C mordisco +14 (1d8+7) y 4 garras +12 cada una (1d6+3)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +8; **Prs** +19

Opciones de ataque golpe alineado (legal, maligno)

Aptitudes sortílegas (NL 8)

A voluntad: *teleportar mayor* (sólo a sí mismo y 50 lb. de objetos)

1/día: *asesino fantasmal* (CD 17), *azote sacrílego* (CD 17), *disipar magia*

Características Fue 24, Des 15, Con 22, Int 7, Sab 17, Car 17

AE aptitudes sortílegas, aura de dolor, golpe alineado

Dotes Ataque múltiple, Rastrear^A, Reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (aura de dolor)

Habilidades Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Buscar +9,

Diplomacia +5, Escuchar +14, Intimidar +14, Supervivencia +14 (+16 siguiendo rastros), Tregar +15

Avance 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)

Aura de dolor (Sb): las criaturas vivas tendrán que superar un TS de Fortaleza contra CD 21 cuando se acerquen a 30' o menos de un diablo zurcido. Quienes la fallen, sufrirán 1d6 puntos de daño adicional cada vez que sufran daño por cualquier causa dentro del área de efecto del aura. La CD del TS se basa en el Carisma e incluye un bonificador +2 racial.

Cuando una criatura se vea afectada por varias auras de dolor y sufra daño, sólo sufrirá 1d6 puntos de daño adicional de una de las auras. Las demás auras superpuestas sólo le causarán 1 punto de daño adicional cada una. Por ejemplo, una criatura afectada por tres auras de dolor sufriría 1d6+2 puntos de daño adicional cada vez que sufra daño de alguna otra fuente.

Una criatura que supere su TS no podrá volver a ser afectada de nuevo por el aura de dolor del mismo diablo zurcido durante 24 horas. Las sagas nocturnas y los ajenos legales malignos son inmunes a esta aptitud.

Habilidades: los diablos zurcidos poseen un bonificador +8 racial a sus pruebas de Tregar. Además, pueden elegir 10 en ellas incluso aunque estén apresurados o amenazados.

Las sagas nocturnas que conocen las técnicas adecuadas pueden reunir pedazos de diablos muertos, y unirlos para crear diablos zurcidos. Estos infernales sufren un tormento mayor aún de lo habitual entre los suyos, aprisionados entre su agonía y la voluntad de sus creadoras.

Estrategias y tácticas

Un diablo zurcido empleará *asesino fantasmal* sobre el enemigo que parezca más peligroso. Luego se lanzará al combate cerrado sin importarle su seguridad. Si se enfrenta a rivales que no parezcan ser malignos (una suposición que no tiene por qué ser correcta), el diablo zurcido hará uso de su azote sacrílego sin importarle la presencia de aliados malvados en su zona de efecto. Usará *teleportar mayor* para acceder a algún punto ventajoso durante el desarrollo del combate.

Los grupos de diablos zurcidos usarán *teleportar mayor* para rodear a sus enemigos y superponer sus auras. Después cerrarán el lazo, avanzando para destrozarse a sus víctimas con dientes y garras.

Los diablos zurcidos rara vez emplearán su aptitud de *disipar magia*, a menos que se les ordene, o un rival posea alguna defensa mágica obvia que esté echando por tierra sus ataques.

Encuentro de ejemplo

Los diablos zurcidos suelen hallarse en compañía de sagas nocturnas, o de viaje mientras cumplen la voluntad de alguna de ellas. Lo normal es que cada saga tenga el control de un grupo de entre dos y cuatro de estos seres, dependiendo de su estatus y riqueza.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DIABLOS ZURCIDOS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los diablos zurcidos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
19	Esta criatura es un diablo zurcido, una criatura impía creada por una saga nocturna de los Yermos grises del Hades. No es un baatezu, pero comparte varios de sus rasgos y resistencias. Sus múltiples extremidades le permiten atacar con rapidez y contundencia.
24	Los diablos zurcidos emiten oleadas de dolor que hacen que aquellos heridos en su presencia sufran con mayor intensidad. También pueden viajar distancias enormes en un instante.
29	A pesar de su torpe intelecto, los diablos zurcidos disfrutan del uso de aptitudes sortílegas que pueden dejar muertos de miedo a sus rivales o invocar una grisienta nube de energías sacrílegas para dañar a las criaturas no malignas. Las armas de alineamiento bueno pueden penetrar su pellejo.

Las sagas nocturnas obtiene restos de diablos de manos de los baatezu, a cambio de larvas o suplicantes.

Las mascotas de Elocin (NE 13): Elocin, una saga nocturna especialmente poderosa y ambiciosa (12 DG; Mm, pág. 228), les ha echado el guante hace poco a un par de suplicantes de camino hacia los Dominios heroicos de Ysgard. Elocin le cambió a estas pobres almas, a pesar de sus protestas, a un amnizu (*Fiendish Codex II* [NdT: inédito en castellano]) que disfruta robando almas que merezcan un destino mejor. A cambio, el amnizu le entregó a la saga una gran cantidad de carne de diablo. La saga nocturna cosió estos restos para crear un par de diablos zurcidos, que la protegen y llevan a cabo todas sus peticiones. Se la puede encontrar en la ciudad de Sigil (*Manual de los Planos*, pág. 151), comerciando con más suplicantes en sus sombríos callejones.

Ecología

Los diablos forman parte del orden cósmico, aunque sea al margen de la ecología natural, pero los diablos zurcidos están desligados incluso de la jerarquía de los reinos infernales. Remendados a partir de trozos de otros infernales despedazados, los diablos zurcidos viven en una agonía constante. Aunque son, en cierto sentido, constructos, en cuanto se termina su creación se amoldan a su nueva forma y se convierten en criaturas vivas con sus propias personalidades, motivaciones y angustias.

Entorno: los diablos zurcidos, retorcidas mascotas de las sagas nocturnas, son nativos de los Yermos grises del Hades. No obstante, dado que las sagas nocturnas vagan por todos los Planos, estas criaturas pueden hallarse en cualquier parte.

Características físicas típicas: al ser seres contrahechos, remendados a partir de cualquier pedazo de carne que puedan encontrar las sagas nocturnas, ningún diablo zurcido se parece a otro (NdT: es decir, son las muñecas peponas de los planos Inferiores). No son más que un conjunto de retales de carne infernal. El diablo zurcido típico suele medir alrededor de 10' de alto y pesar unas 800 lb.

Alineamiento: los diablos zurcidos canalizan su dolor contra sus enemigos, soltando risotadas dementes al contemplar la miseria que causan. A pesar de su tendencia y deseo por herir a otras criaturas, son muy leales y obedientes hacia sus creadoras sagas nocturnas. Los diablos zurcidos siempre son legales malignos.

Sociedad

Cuando un diablo fracasa en su misión y resulta destruido, su esencia es reabsorbida por el Plano para volver a nacer en las humeantes tinajas de los pozos de crianza del Infierno. Esta es la forma en la que se supone que funcionan las cosas, pero los baatezu son conocidos

por aprovecharse de las reglas para mejorar su estatus dentro de la jerarquía de su dantesco hogar. Los kócrachon (*Libro de oscuridad vil*, pág. 175) tienen fama de vender trozos de sus víctimas a cambio de larvas valiosas o almas perdidas, que a su vez emplean para obtener sujetos de estudio más interesantes. Los diablos zurcidos son, así pues, abominaciones a ojos de los baatezu.

Desde el momento en que cobran consciencia, los diablos zurcidos sufren todo el peso de la agonía de las partes inconexas que forman su cuerpo, así como de los tendones que hacen las veces de hilo de zurcir. Estos diablos manufacturados tienen todas las razones del mundo para odiar a sus creadores, pero no saben que deberían hacerlo, por lo que adulan y halagan a sus dueñas sagas nocturnas en busca del menor atisbo de afecto y atención.

Los diablos zurcidos alimentan la vana esperanza de escapar de alguna forma a su cruel destino y obtener cierta importancia, libertad o, en el peor de los casos, la ansiada muerte.

Las sagas nocturnas les susurran falsas promesas de libertad a sus mascotas, animándolas a llevar a cabo infames actos de depravación. Las sagas envían a sus diablos a todo tipo de misiones, empleándolos como guardianes, cazadores, soldados o gladiadores.

Tesoro típico

Los diablos zurcidos buscan tesoros y se quedan con los objetos valiosos de aquellos a los que matan, gran parte de los cuales terminan en manos de sus dueñas sagas. Genera el tesoro adecuado para su VD, pero colócalo en su mayoría junto al de su creadora.

Los diablos zurcidos en Eberon

Las sagas nocturnas de Eberon tratan con infernales y demás ajenos, y por medio de estas transacciones obtienen materiales u objetos de gran rareza.

Algunas sagas saben cómo imbuir las partes corporales de los infernales con nueva vida, creando diablos zurcidos o "marionetas de saga". Estas criaturas se parecen al diablo zurcido estándar descrito en estas páginas, excepto porque suelen ser legales neutrales.

Los diablos zurcidos en Faerûn

Los diablos zurcidos de Faerûn se ajustan al estándar de su raza. Un Mago rojo llamado Alabast Rue robó las técnicas de su creación a una saga nocturna a la que hizo prisionera y después asesinó. Ofreciendo esta fórmula a otras sagas nocturnas a cambio de un flujo regular de reactivos alquímicos inusuales, Alabast ha logrado crear a seis de estos seres. Los diablos actúan como guardianes de su guarida secreta en la ciudad de Sefriszar, donde el mago se entrega a sus sueños de convertirse en el próximo zharkhión de Delhumida.



Diablo zurcido

GULTHIR

Esta criatura, igual que un gigantesco esqueleto envuelto en capas de piel rojiza, posee una arrugada cabeza calva arrasada por incontables tumores y lesiones. Una herida supurante hace las veces de boca, mientras que dos pequeños puntos gemelos de luz carmesí le sirven de ojos.

GULTHIR

VD 6

Ajeno Grande (baatezu, extraplanario, legal, maligno) siempre LM
Inic +6; Sentidos visión en la oscuridad 60', ver en la oscuridad;

Avistar +11, Escuchar +11

Idiomas celestial, dracónico, infernal; telepatía 100'

CA 21, toque 12, desprevenido 19; (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural)

pg 51 (6 DG); RD 10/bueno

Inmune fuego, veneno

Resiste ácido y frío 10

Fort +9, Ref +7, Vol +9

Vel 20' (4 casillas)

C/C mordisco +10 (2d6+6)

Espacio 10'; Alcance 10'

Atq base +6; Prs +14

Opciones de ataque agarrón mejorado, golpe alineado (legal, maligno)

Acciones especiales convocar baatezu, ingerir maldad, regurgitar esclavo

Aptitudes sortilegas (NL 6)

A voluntad: *teleportar mayor* (sólo a sí mismo y 50 lb. de objetos), *ver lo invisible*

5/día: *rayo de debilitamiento* (toque a distancia +8), *sobresaltar* (CD 16)

Características Fue 19, Des 14, Con 19, Int 8, Sab 15, Car 18

AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, convocar baatezu, golpe alineado, ingerir maldad, regurgitar esclavo

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +11, Escondarse +7, Escuchar +11, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +11, Saber (los Planos) +8, Supervivencia +11 (+13 en otros Planos)

Avance 7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

Agarrón mejorado (Ex): para poder emplear esta aptitud, el gulthir debe golpear a un rival de su tamaño o menor con su mordisco. Entonces podrá iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Regurgitar esclavo (Ex): un gulthir puede engullir a un rival apresado, que sea más pequeño que él, mediante una prueba de presa con éxito.

El estómago de un gulthir sólo puede albergar a una criatura de cada vez. Una víctima engullida por el diablo quedará afectada de inmediato por un efecto de *dominar monstruo* (NL 17, sin TS). Después, el gulthir podrá emplear una acción de asalto completo para regurgitar a la víctima tragada en una casilla adyacente que esté vacía.

La criatura vomitada estará cubierta de limo, y mientras esté controlada por el gulthir, sus ojos estarán velados por una capa aún más gruesa de babas blancas. Una vez regurgitada, la criatura *dominada* podrá intentar un TS de Voluntad contra CD 17, al final de cada uno de sus turnos, para anular el efecto. Este efecto también terminará si el gulthir muere o los ojos de la víctima son enjuagados con agua bendita (una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad). La CD del TS se basa en el Carisma.

Ingerir maldad (Sb): si un gulthir engulle a un ajeno maligno, podrá gastar una acción de asalto completo para digerir al infernal. Si el ser engullido falla un TS de Fortaleza contra CD 17, quedará destruido al instante y su esencia se fundirá con la del gulthir. El gulthir obtendrá de inmediato una cantidad de pg temporales

igual al máximo de pg totales del ajeno digerido, y un bonificador a sus TS igual a la mitad de los DG de la víctima. La CD del TS se basa en la Constitución. Los bonificadores a las salvaciones y los pg temporales durarán 1 minuto.

Convocar baatezu (St): 75% de probabilidades de convocar 1d4 lémures; 1/día; NL 6. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de nivel 3.

Los diablos que decepcionan a sus amos, si no son muertos en el acto, se transforman en sombras corruptas de sus antiguos seres. Entre las nuevas formas que puede adoptar un diablo está la del gulthir. Estos repugnantes diablos siguen sirviendo a sus contrariados amos como forma de castigo para otros diablos menores, ya que sus estómagos significan la perdición de cualquier baatezu que sea engullido. Estas criaturas terminan siendo destruidas o convirtiéndose a su vez en gulthir.

Estrategias y tácticas

Un gulthir ha perdido tanto que apenas le tiene miedo a nada, por lo que cargará al combate sin temor, eligiendo a un enemigo para intentar engullirlo lo antes posible. Atacará a los rivales más fuertes con su *rayo de debilitamiento*, con la esperanza de 'ablandarlos' para cuando le toque apresarlos y tragarlos. Empleará *sobresaltar* para dispersar a sus adversarios, de forma que pueda centrarse tranquilamente en su objetivo elegido. Si se enfrenta a un grupo numeroso de rivales, convocará a todos los lémures que pueda para que sirvan de distracción, o para consumirlos y potenciar sus aptitudes.

Encuentro de ejemplo

Los gulthir son parias, que cuando no están al servicio de un diablo mayor vagan por los Infiernos en compañía de lémures que les sirven de mascotas y alimento. Los lémures se arremolinan tontamente alrededor de los gulthir, sin saber el peligro que corren.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GULTHIR

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los gulthir. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un gulthir, un infernal de los Nueve infiernos de Baator. En combate los gulthir muerden y engullen a sus enemigos.
21	Un gulthir puede controlar mentalmente a las víctimas engullidas, escupiéndolas de vuelta al combate. Este resultado revela la naturaleza del limo que cubre los ojos de sus víctimas, así como las formas de eliminarlo. Los gulthir son vulnerables a las armas de alineamiento bueno.
26	Los gulthir pueden convocar lémures que acudan en su ayuda. Si un gulthir engulle a otro diablo, incluidos estos lémures, podrá sumar su esencia vital a la suya. También podrá digerirlo con lentitud, transformándolo en un nuevo gulthir.

La banda de Gublestald (NE 7): un gulthir glotón llamado Gublestald y su banda de cuatro lémures (*Mm*, pág. 69) acechan en el fétido paisaje de un pantano infecto. Estos infernales sirven al liche que vive en el interior de la marisma, pero son libres de hacer los que les plazca con cualquier intruso que se topen.

Ecología

Los gulthir están al margen del orden establecido por los infernales que pueblan los Nueve infiernos. Creados a partir de los infernales que han provocado la ira de sus amos, se los castiga transformándolos en una forma de infernal menor hasta que recuperen de alguna forma la confianza de los baatezu.

En lugar de asimilar de inmediato la esencia de cualquier infernal engullido, un gulthir puede digerirlo lentamente en un proceso que transforma a la pobre víctima en otro gulthir. Los diablos que han decepcionado a sus amos suelen ser entregados como alimento a los gulthir, en parte como castigo, pero también para mantener estable la población de estos seres. Como cierta muestra de orgullo, los gulthir nunca transformarán voluntariamente de esta forma a otros infernales menores en nuevos miembros de su especie.

Un gulthir recién creado quedará destrozado por esta transformación, experimentando agónicas oleadas de dolor mientras su cuerpo se aclimata a su nuevo estado. Desde el momento en que renazca será consciente de su nueva función y de todas sus aptitudes, poniéndose de inmediato a la tarea de recuperar el favor de su amo.

Entorno: los gulthir son nativos de los Nueve infiernos de Baator. Infestan todas sus capas, pero son más comunes en Dis, la segunda capa, donde Dispater, el Duque de hierro, dispensa su paranoico sentido de la justicia.

Características físicas típicas: un gulthir mide 10' de alto y pesa unas 800 lb. Su lívida piel cuelga en bolsas de su cuerpo esquelético. La flácida boca que divide su cabeza cuadrada está situada sobre una mandíbula que el gulthir puede desencajar a voluntad, para engullir a criaturas de hasta tamaño Mediano.

Alineamiento: al igual que todos los baatezu, los gulthir siempre son legales malignos. Aprovechan cualquier oportunidad para amasar el poco poder que caiga en sus manos, engullendo a aquellos que no hincan la rodilla.

Sociedad

Los gulthir lamentan su destino. Desprecian sus nuevas formas corruptas, un castigo que sin duda ellos consideran injusto. Para liberar su odio y asco, se vuelven contra otros diablos y se deleitan con el horror que causan sus aptitudes especiales. Irónicamente, los gulthir se cuentan entre los siervos más leales de los Nueve infiernos, ya que actúan como una especie de fuerza policial, así como de medio de castigo. Los demás diablos se acercan lo menos posible a ellos, dejándolos libres para disfrutar de la miseria que hacen caer sobre los infernales menores.

Tesoro típico

Las riquezas son un símbolo de estatus al que se aferran los gulthir. Se adornan con joyas y ambicionan objetos de gran poder. Se tragan las cosas valiosas que lleven sus víctimas, para mantenerlas lejos de las envidiosas zarpas de sus rivales potenciales. Los gulthir poseen el tesoro estándar para una criatura de su VD.

Gulthir avanzados

A menos que un gulthir recupere de alguna forma el favor del diablo que lo condenó a este estado, se pasará el resto de la eternidad en esta forma. Los gulthir excepcionalmente viejos son mucho más grandes de lo normal, por lo que pueden engullir a criaturas mayores.

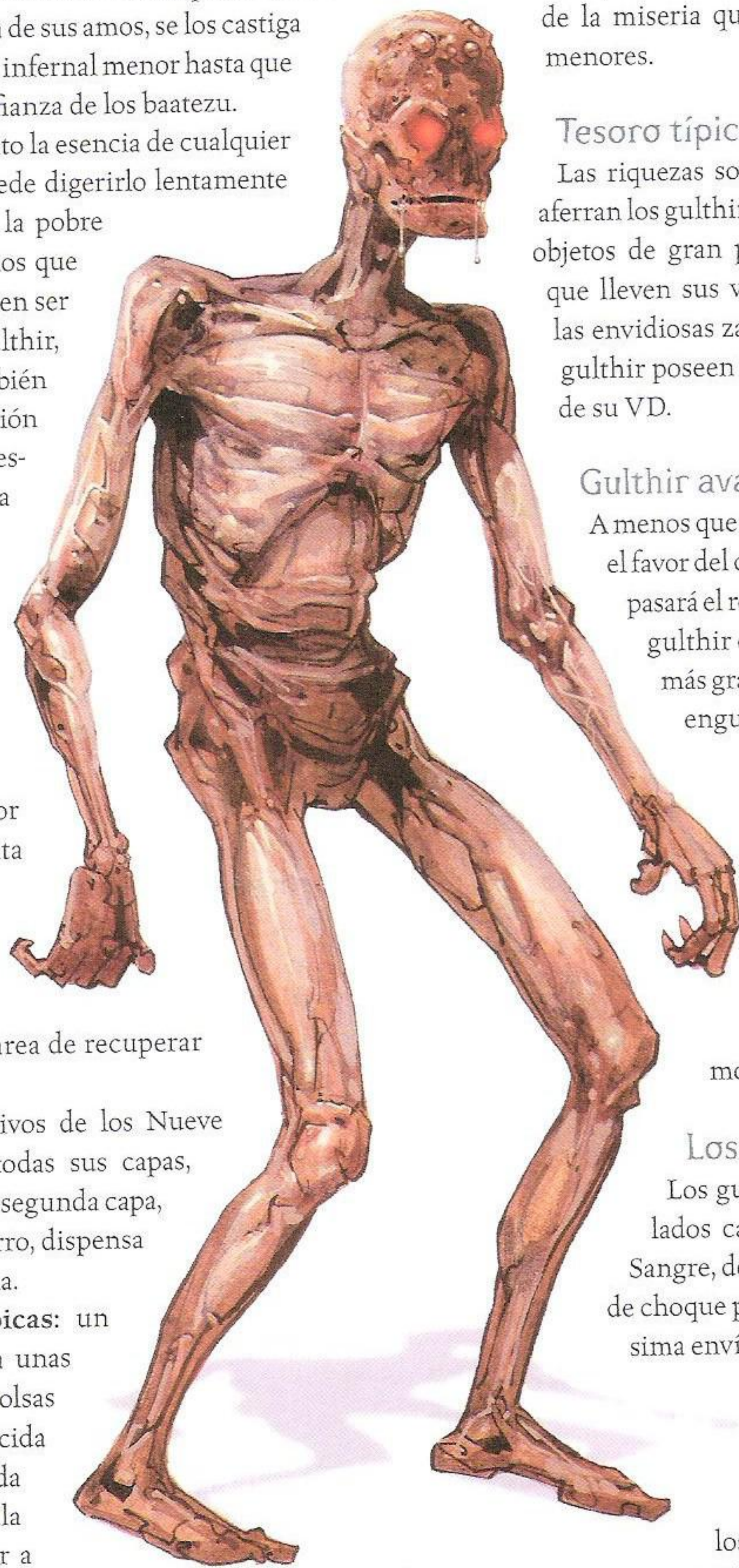
Para los PJs

Un lanzador de conjuros maligno puede convocar a un gulthir mediante un conjuro de *convocar monstruos VI* o superior. Considera que la criatura pertenece a la lista de 6.º nivel de la tabla de *Convocar monstruo* (*Mdj*, página 222).

Los gulthir en Faerûn

Los gulthir son muy comunes en los desolados campos de batalla de la brecha de la Sangre, donde sirven como comisarios o tropas de choque prescindibles. A veces los diablos de la sima envían a grupos de estos seres a la Brecha, para cazar yugoloth débiles y convertirlos en más gulthir, de forma que puedan aumentar las filas de su ejército sin tener que plegarse a los contratos mercenarios que suelen preferir los yugoloth (*MM2*, pág. 202).

Por supuesto, los diablos mayores siempre niegan que estas "cuadrillas de reclutamiento" trabajen de forma oficial para ninguno de ellos. Aún así, los yugoloth siempre matan a los gulthir a la mínima oportunidad que tengan para hacerlo con impunidad.



Gulthir

REMMANON

Flotando a pocos pies del suelo veis a una criatura humanoide andrógina, desnuda y lampiña. Garfios, espinas y cadenas decoran su carne, mientras que una pareja de largos cuernos se retuerce sobre su cabeza y desciende hasta casi tocarse bajo su barbilla. Dos ojos de negro absoluto os contemplan desde un rostro inescrutable.

REMMANON

VD 15

Ajeno Mediano (baatezu, extraplanario, legal, maligno)
siempre LM

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', ver en la oscuridad;
Avistar +28, Escuchar +28

Aura insidiosa (30')

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100'

CA 32, toque 18, desprevenido 28; (+4 Des, +2 escudo, +4 desvío, +12 natural)

pg 153 (18 DG); **RD** 15/bueno y plata

Inmune fuego, veneno

Resiste ácido y frío 10; **RC** 25

Fort +15, **Ref** +15, **Vol** +18

Vel 30' (6 casillas), **VI** 30' (buena); Ataque en vuelo, Viraje brusco
C/C toque de fuego infernal +23 (2d6+4 más 1d6 fuego)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +18; **Prs** +22

Opciones de ataque Finta mejorada, golpe alineado (legal, maligno)

Acciones especiales convocar baatezu

Aptitudes sortílegas (NL 18)

A voluntad: *desplazamiento de plano* (sólo objetivos voluntarios), *detectar el bien*, *disfrazarse*, *teleportar mayor* (sólo a sí mismo y 50 lb. de objetos)

Características Fue 18, Des 19, Con 18, Int 23, Sab 24, Car 25

AE aptitudes sortílegas, aura insidiosa, convocar baatezu, golpe alineado

Dotes Apresurar aptitud sortílega (*teleportar mayor*), Ataque en vuelo, Finta mejorada, Iniciativa mejorada, Pericia en combate, Soltura con un arma (toque de fuego infernal), Viraje brusco

Habilidades Averiguar intenciones +28, Avistar +28, Buscar +27, Concentración +25, Diplomacia +34, Disfrazarse +28 (+30 actuando), Engañar +28, Escapismo +25, Escuchar +28, Intimidar +30, Saber (arcano) +27, Saber (historia) +27, Saber (nobleza y realeza) +27, Saber (los Planos) +27, Supervivencia +7 (+9 en otros Planos o siguiendo rastros), Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)

Avance 19-36 DG (Mediano)

Posesiones anillo de escudo de fuerza, anillo de protección +4

Aura insidiosa (Sb): un remmanon emana un aura telepática que aviva las dudas y miedos de sus enemigos. Los rivales que empiecen su turno a 30' o menos del remmanon deberán superar un TS de Voluntad (CD 26) o sufrir el efecto de un conjuro de *confusión* durante ese asalto. Un enemigo afectado nunca considerará al remmanon como la criatura más cercana, a efectos de determinar el efecto del conjuro. La CD del TS se basa en el Carisma.

Convocar baatezu (St): 75% de probabilidades de convocar 1d3 diablos barbados (barbazu); 2/día; NL 18. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de nivel 9.

Los remmanon son diablos que siembran la discordia y la desconfianza entre los mortales. Empleando palabras ladinas, manipulación mágica y siervos leales por completo a su persona, pueden derribar la más sólida de las fortalezas, carcomiéndola desde el interior.

Estrategias y tácticas

Un remmanon rara vez se encuentra indefenso, ya que disfruta de la servidumbre de lacayos mortales e infernales (dependiendo de dónde esté). Se dedica a flotar sobre el campo de batalla, sembrando dudas e incertidumbre entre sus enemigos mientras espolea a los suyos para que despedacen a los adversarios confusos. Si en algún momento sus lacayos se ven superados, aumentará sus filas mediante *convocar baatezu*.

Encuentro de ejemplo

Los remmanon se rodean de todo tipo de sirvientes, empleando a sectarios mortales si están en el plano Material o a infernales menores si se encuentran en los Nueve infiernos. Cuando les sea posible, se harán con los servicios de erinias u otros diablos cuyas aptitudes complementen a las suyas.

Divide y vencerás (NE 15 o más): Gorathron llegó al plano Material con seis erinias y no tardó en subyugar a varias tribus de trasgoides en lo más remoto de una cordillera montañosa. Los trasgoides adoptaron al infernal como su dios, construyeron una fortaleza en la montaña y aceptaron a las erinias de Gorathron como sus comandantes militares. Los diablos han esperado pacientemente durante generaciones, imbuyendo a sus seguidores con sangre infernal y haciendo nuevos aliados, entre los que destacan algunos dragones azules. Al mismo tiempo, Gorathron y sus lacayos han ido sembrando las rencillas, la envidia y la debilidad entre los reinos humanos de las tierras cercanas. Se acerca el momento en que el pueblo elegido de Gorathron invada estos reinos fragmentados, incapaces de presentar una alianza unida contra su horda.

Ecología

Los remmanon son infernales que se alimentan de la discordia y personifican la envidia, la codicia y la lujuria. Se cuentan entre los

CONOCIMIENTO SOBRE LOS REMMANON

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los remmanon. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
25	Este diablo es un remmanon, un infernal de los Nueve infiernos. Son diablos de discordia que cierran sangrientos pactos con los mortales. El toque de un remmanon incinera a su víctima con fuego infernal.
30	La mera presencia de un remmanon puede confundir a sus enemigos y potenciar a sus aliados. Empleará a sus sicarios para mantener a sus rivales a la defensiva, pero tampoco teme enzarzarse en combate cerrado.
35	Al igual que muchos otros infernales poderosos, un remmanon posee un pellejo que puede desviar las armas más recias, por lo que sólo aquellas de alineamiento bueno tratadas con plata alquímica pueden herirlo con facilidad. También es muy resistente a los conjuros.

infernales menos propensos a trabarse en combate con mortales u otros infernales, como sus propios cuerpos sugieren. En lugar de ello prefieren emplear manipulaciones e influencias, ocultando su poder físico en un cuerpo andrógino de aspecto engañosamente mortal.

Entorno: los remmanon son nativos de los Nueve infiernos de Baator. Dadas sus aptitudes sortilegas, disfrutaban de mayor libertad que otros infernales, por lo que pueden encontrarse en cualquier Plano.

Características físicas típicas: un remmanon tiene la altura y peso de un varón humano adulto típico. Su cuerpo parece hermoso y ágil, aunque carente de fuerza física. Su carne está perforada por garfios, aros y barras, de las que cuelgan pequeños trozos de papel en los que están escritos los nombres de los mortales que han cerrado pactos con él.

Alineamiento: los remmanon son astutos, pacientes y previsores. Se afanan por cerrar tratos con mortales, aplicándolos al pie de la letra cuando les llega el turno de exigir su parte. Disfrutaban aprovechándose de los mortales y destruyéndolos, sin dudar en perjudicar o corromper a todo aquel que puedan. Estas criaturas siempre son legales malignas.

Sociedad

Los remmanon son arrogantes incluso comparados con otros baatezu. Creen que son infalibles y que personifican las mejores cualidades de su retorcida raza. Pocos diablos inferiores aprecian las complejas sutilidades de la seducción o la manipulación, y los remmanon siempre están dispuestos a echárselo en cara a la mínima oportunidad. Pero estos seres también imponen respeto, por lo que los baatezu menores se apresuran a unirse a ellos ante las perspectivas de ganancias y experiencia que pueden obtener a la sombra de un diablo tan ambicioso.

Los remmanon viajan por los Planos en busca de rivales a los que engañar o fastidiar. Para tales empresas se toman su tiempo, enfrentando a todas las facciones posibles entre sí, planeando un golpe decisivo en el momento justo para causar la

ruina de todo lo que es bueno y sagrado. Cuando no existen tales conflictos, los remmanon más emprendedores se los inventan. Sus únicos deseos sinceros son la destrucción de todo lo que huele a bondad y pureza, así como la subyugación de los débiles bajo el puño de hierro de un mal implacable.

Tesoro típico

Los remmanon acumulan objetos de poder para su defensa personal, así como para sobornos o por mera ostentación. Tienen el triple del tesoro estándar para una criatura de su VD.

El remmanon descrito aquí posee objetos mágicos protectores por valor de 40.500 po, lo cual representa aproximadamente dos terceras partes del total de su tesoro de 66.000 po. El resto de su riqueza adoptará la forma de monedas y objetos de arte, o joyas mundanas.

Para los PJs

Los remmanon poseen una aptitud asombrosa para escuchar las súplicas mágicas de auxilio. Cuando un lanzador de conjuros no bueno lance un conjuro de *aliado mayor de los planos*, el 5% de las veces aparecerá un remmanon en lugar de la criatura esperada.

Cuando conteste a una de estas llamadas, el remmanon ofrecerá un trato al lanzador. Se sabe que los más osados han interferido

en los efectos de conjuros de *ligadura mayor de los planos*, ofreciendo sus servicios a cambio de favores incluso sin haber sido atrapados por el conjuro.

Los remmanon en Eberron

En Eberron, los remmanon son nativos del plano Material. Estas criaturas, inusuales descendientes de los quori que invadieron Xen'drik hace unos 40.000 años, han permanecido ocultas a lo largo y ancho del continente devastado, tejiendo sus malas artes entre los drow y gigantes del lugar. Algunos se han mudado a otros reinos, incluido Khorvaire, donde infectan a las razas de la Marca del dragón con su corrupción.



Remmanon

DRAGONES DEL GRAN JUEGO

Algunos dragones, ya sean jóvenes o ancianos, dedican sus vidas a una competición que llaman *xorvintaal*, "el gran juego". Complotan contra sus iguales, apostando sus tesoros y moviendo a sus lacayos como si de peones de ajedrez se tratase. A veces, incluso aquellos que no sirven directamente a ningún dragón se ven atrapados en estos juegos.

Los dragones deciden apuntarse al *xorvintaal* cuando son jóvenes adultos, atraídos por la perspectiva de vencer a sus hermanos y la promesa de grandes recompensas. Pero el gran juego exige compromiso por parte de sus jugadores. Los dragones son criaturas orgullosas y solitarias, por lo que el *xorvintaal* es una de las pocas formas en las que un dragón puede ganar prestigio dentro de su raza. Los maestros del *xorvintaal* son considerados las mentes más selectas de la raza dracónica.

Para unirse al gran juego, un dragón debe investigar y realizar en primer lugar el Ritual del *xorvintaal*. Este ritual exige que el dragón pase un mes meditando en un capullo mágico. Cuando emerja, quedará marcado para siempre como un dragón del gran juego; habrá sacrificado su aptitud sortílega innata a cambio de la capacidad para manipular a sus lacayos, interactuar telepáticamente con otros dragones del gran juego y obtener poder a medida que avanza la partida.

CÓMO FUNCIONA EL XORVINTAAL

El *xorvintaal* requiere años de aprendizaje y siglos para completar una partida. Sólo los dragones comprenden sus reglas más sutiles. Básicamente, el *xorvintaal* es una combinación de ajedrez y póquer, jugado con el mundo como "tablero" y las demás criaturas como "piezas". Los dragones emplean a sus lacayos para apoderarse del territorio y tesoro de sus rivales, pero sin descuidar la defensa de los suyos.

El *xorvintaal* también cuenta con un elemento feudal, ya que los jugadores más viejos y aclamados acogen bajo su tutela a los recién llegados. Un novato que sobresalga obtendrá estima e influencia tanto para sí como para su tutor dracónico, además de que este último también obtendrá parte de los tesoros obtenidos en las futuras conquistas de su pupilo.

Las reglas del *xorvintaal* prohíben los enfrentamientos directos entre dragones, salvo casos excepcionales. La mayoría de los jugadores actúan con mucho tiento para no atraer la atención sobre sí mismos y desviar las iras de sus rivales.

TRAS EL TELÓN: ¿POR QUÉ EL XORVINTAAL?

Aplicar la plantilla de *xorvintaal* a un dragón significa básicamente que perderá sus conjuros a cambio de algunas aptitudes sobrenaturales, la mayoría de las cuales lo convierten en un encuentro final mucho mejor. Dado que la plantilla de *xorvintaal* mejora las aptitudes clásicas de los dragones, como sus armas de aliento o ataques en cuerpo a cuerpo, hará que los dragones se comporten más como tales, y no como poderosos hechiceros que por azar de la vida son dragones.

Lidiar con el arma de aliento, la retahíla de ataques en cuerpo a cuerpo y las aptitudes especiales de un dragón ya es bastante trabajo para un DM. Al eliminar el lanzamiento de conjuros, las aptitudes del *xorvintaal* eliminan un nivel añadido de complejidad. Las aptitudes del

Dado que deben unirse al gran juego tras un ritual transmutador, los dragones del *xorvintaal* son incapaces de romper sus reglas, pero a cambio cuentan con lacayos de gran poder y una serie de aptitudes inusuales concedidas por dicho ritual. Pueden manipular a los aventureros u otras criaturas para que asalten las guaridas de sus rivales, tras lo cual estos "peones prescindibles" atraerán las iras de sus víctimas sobre sí mismos, en lugar de sobre su dracónico instigador. Tras una jugada con éxito, estas piezas involuntarias podrían verse convertidas en el objetivo de un dragón del *xorvintaal* mucho más poderoso, con derecho a parte del tesoro y ganancias del derrotado.

La puntuación exacta y las reglas de cada partida no son tan importantes como los efectos que tú, como DM, quieras que el *xorvintaal* tenga en tu campaña. En la mayoría de los casos, la mecánica del gran juego puede ser descrita simplemente como "ajena por completo a la comprensión de los PJs".

Aquellos personajes que logren penetrar en este velo de misterio deberían recibir visiones evocadoras pero confusas sobre maniobras o estrategias de cualquier juego que conozcas lo bastante bien como para disertar sobre él. La consistencia y la claridad deberían ser tus menores preocupaciones: describe el *xorvintaal* como una retorcida mezcla de reglas y excepciones contradictorias que sólo un dragón con siglos de veteranía pueda comprender por completo. A continuación se presentan algunas ideas para jugadas de *xorvintaal* relacionadas con los PJs:

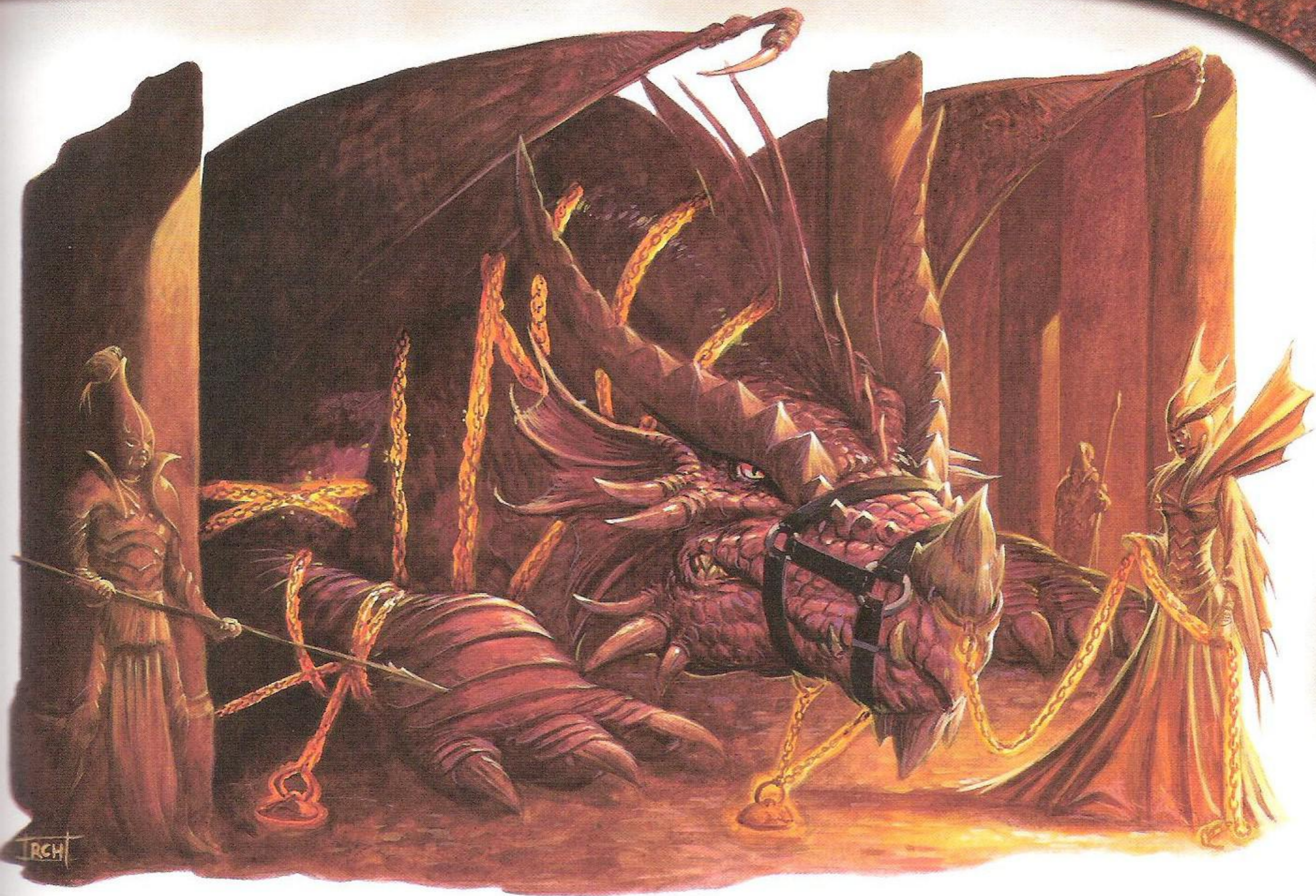
Enroque: desplazar el tesoro personal de un dragón del *xorvintaal* debería ser una jugada compleja en extremo, que requeriría años de organización cuidadosa e innumerables planes de contingencia y seguridad para cubrir cualquier imprevisto. Esa es la impresión que les gusta dar a muchos de los dragones del *xorvintaal*. Así que, ¿cómo se las arreglan algunos de los jugadores para mover todo su tesoro con rapidez, facilidad y regularidad? ¿Lo llevan a lugares predispuestos? ¿Poseen extensas redes de recursos por todo el mundo, ocultas de forma que ninguno de sus rivales las pueda ver?

Prueba de la garra: en fechas concretas que sólo los jugadores del gran juego pueden atisbar, los exarcas y agentes involuntarios de varios dragones son situados en posiciones preestablecidas. Este enfrentamiento será perfectamente factible para los involucrados en el momento de producirse, pero si algún superviviente investigase más a fondo las causas, se encontraría con algo mucho más turbio. Al parecer, el jugador vencedor en estas pequeñas pruebas de habilidad es aquel cuyos agentes hayan logrado obtener los mayores beneficios con el menor poder o los recursos más escasos.

xorvintaal ya son lo bastante poderosas como para compensar la aplicación de esta plantilla.

Algunas de las aptitudes del *xorvintaal* poseen activaciones o aplicaciones muy específicas. Unas hacen que el dragón parezca más activo en combate, lo que mejora la atmósfera del encuentro. Otras recompensan a los jugadores que se den cuenta de que el dragón ruge antes de expulsar su aliento.

La historia tras la plantilla del *xorvintaal* es una excusa para atiborrar la guarida de un dragón con todo tipo de monstruos y PNJs interesantes: sus exarcas. La planificación del encuentro será mucho más sencilla si el dragón cuenta con un exarca leal que se encargue del lanzamiento de conjuros. Prepara un PNJ lanzador de conjuros puro, para que el dragón sea libre de achicharrar y masticar a sus víctimas a placer.



El xorvintaal tiene vencedores y vencidos bien definidos

Los supervivientes de estas luchas programadas suelen estar en mejor posición para llegar a convertirse en exarcas que aquellos agentes que actúan con todas las opciones a su favor. Los PJs con madera de exarca deberán superar al menos una prueba de la garra.

Tesoro secundario: uno de los movimientos más agresivos de una partida de xorvintaal es el establecimiento de un tesoro secundario, en una zona que el dragón jugador no pretende habitar en persona. Confiar en sus exarcas y peones para que protejan este nuevo tesoro dará al jugador un montón de puntos, sobre todo si lo sitúa cerca del tesoro principal de un dragón rival. Mover un tesoro secundario a una distancia inferior a las 10 millas en las que un dragón de xorvintaal puede comunicarse telepáticamente con sus exarcas (consulta la página 91) es una maniobra muy osada, que puede causar unas pérdidas catastróficas a su rival si no logra localizar y eliminar este alijo en un periodo de tiempo razonable.

En las vidas de los PJs, un tesoro secundario creará una situación muy extraña, en la cual la guarida y riquezas del dragón parecerán estar defendidas por todo tipo de criaturas... excepto un dragón.

Tesoro falso: algunos tesoros secundarios son meros señuelos. En lugar de estar compuestos por riquezas reales, no son más que una mezcla de trampas exóticas y amenazas diseñadas para mermar los recursos de los dragones rivales. Estas engañosas parecen ser la razón principal por la que los dragones del xorvintaal no se muestran muy propensos a investigar personalmente los acontecimientos inusuales acaecidos cerca de sus territorios.

Los mejores tesoros falsos, así como los que otorgan más puntos al jugador que los emplee, son aquellos que permiten al objetivo del engaño la posibilidad de descubrir que el supuesto tesoro es en reali-

dad una trampa, ateniéndose a las reglas del juego. Pero tomar como falso un tesoro que en realidad sea verdadero puede tener también consecuencias desastrosas, por lo que los jugadores menores suelen emplear lacayos recién adquiridos o prescindibles para investigar los tesoros sospechosos. Ese parece un trabajo a medida de los PJs.

CONOCIMIENTO SOBRE EL XORVINTAAL

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre el xorvintaal. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Aunque las reglas concretas del juego son esotéricas en extremo, sus principios generales pueden llegar a comprenderse.

Saber (arcano)

CD	Resultado
20	El xorvintaal es el gran juego al que juegan los dragones, en un intento por robarse mutuamente sus tesoros.
25	Algunos dragones juegan al xorvintaal, apostando sus tesoros con otros dragones. Básicamente consiste en una lucha por el territorio, jugada con humanoides y monstruos como fichas de juego.
30	Los dragones que juegan al xorvintaal pueden llevar a cabo un ritual que conceda gran poder a otras criaturas, a cambio de ayudarlos en sus partidas.
35	El xorvintaal tiene cierto toque feudal, ya que los jugadores novicios acatan los mandatos de los más veteranos a cambio de protección y ayuda.

CHORRANATHAU EL INSONDABLE

Este inmenso dragón de color oscuro está cubierto de afiladas púas y posee colmillos de tamaño descomunal. Se mueve con gracia serpentina cuando avanza hacia vosotros.

CHORRANATHAU EL INSONDABLE

VD 18

Dragón colmillo varón venerable

Dragón Gargantuesco CN

Inic +0; **Sentidos** sentido ciego 60', sentidos agudos, visión en la oscuridad 120'; **Avistar** +38, **Escuchar** +38

Idiomas común, dracónico, élfico, enano, gigante, infernal; telepatía (ver texto)

CA 35, toque 6, desprevenido 35; (-4 tamaño, +29 natural)

pg 375 (30 DG); curación rápida; **RD** 15/mágico; poder bersérker

Inmune adivinación (ver texto)

Fort +28, **Ref** +26, **Vol** +27

Vel 60' (12 casillas), **VI** 150' (torpe)

C/C mordisco +37 (4d8+11 más consunción de Con más toxina de dragón) y

2 garras +38 cada una (4d6+5/19-20 más toxina de dragón más derribo) y

2 alas +37 cada una (2d8+5) y
coletazo +37 (4d6+16 más derribo)

Espacio 20'; **Alcance** 15' (20' con mordisco)

Atq base +30; **Prs** +53

Opciones de ataque Ataque poderoso, Crítico arrollador, Crítico devastador (garra), Gran hendedura, Hendedura, golpe mágico, presencia pavorosa

Acciones especiales aplastar, barrido, vuelco del destino

Aptitudes sortílegas (NL 11)

A voluntad: *detectar magia*, *hechizar monstruo* (CD 17, sólo sus exarcas, NL 18), *leer magia*

3/día: *escudriñamiento* (CD 17, sólo sobre sus exarcas, NL 18)

2/día: *escudo*, *telecinesia* (CD 18)

1/día: *disipar magia*, *globo de invulnerabilidad*, *retorno de conjuros*

Características Fue 33, Des 10, Con 23, Int 19, Sab 21, Car 16

CE crear exarcas, imitar sonidos

Dotes Ataque múltiple, Ataque múltiple mejorado*, Ataque poderoso, Conocimiento dracónico*, Crítico arrollador*, Crítico mejorado (garra), Crítico devastador (garra)*, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos épicos*, Soltura con un arma (garra)

* Estas dotes aparecen en el *Draconomicón*.

Habilidades Averiguar intenciones +38, Avistar +38, Buscar +37, Concentración +21, Diplomacia +40, Engañar +12, Escuchar +38, Intimidar +38, Saber (arcano) +37, Saber (geografía) +37, Saber (historia) +37

Sentidos agudos (Ex): puede ver cuatro veces más que un humano en condiciones de mala iluminación; puede ver el doble bajo iluminación normal.

Telepatía (Sb): Chorrathau puede comunicarse telepáticamente con cualquiera de sus exarcas (alcance de 10 millas) y con cualquier otro dragón del xorvintaal que se preste a ello (alcance de 100 millas).

Poder bersérker (Sb): cuando Chorrathau quede reducido a 186 pg o menos, obtendrá un bonificador +5 a sus tiradas de ataque y daño.

Inmunidad a la adivinación (Ex): nadie podrá averiguar el próximo movimiento de Chorrathau en el xorvintaal mediante conjuros de adivinación o efectos similares. Estos efectos sí podrán revelar otros tipos de información sobre él.

Consunción de Constitución (Sb): el mordisco de Chorrathau causa 2d4 puntos de consunción de Con (Fortaleza CD 28 niega).

Toxina de dragón (Sb): cuando Chorrathau golpee a una criatura, ésta quedará expuesta a la toxina de dragón y sufrirá 25 puntos de daño al inicio de cada uno de los turnos del dragón. Los efectos de varias

heridas no se apilan. La curación mágica finalizará este efecto, pero no protegerá contra infecciones posteriores. La toxina de dragón se disipará 1 asalto después de la muerte de Chorrathau.

Presencia pavorosa (Ex): radio 300', 29 DG o menos, Vol CD 28 niega.

Derribo (Ex): si Chorrathau impacta con un ataque de garra o cola, podrá intentar derribar (modificador +33) al rival golpeado como acción gratuita. Si el intento falla, el adversario no podrá reaccionar intentando derribar al dragón.

Aplastar (Ex): como acción estándar, Chorrathau puede lanzarse sobre criaturas Grandes o menores que se encuentren en un área igual a su espacio. Estas criaturas sufrirán 4d8+16 puntos de daño contundente y tendrán que superar un TS de Reflejos contra CD 28 o quedar sujetas. Las criaturas sujetas de esta forma sufrirán 4d8+16 puntos de daño contundente cada asalto que sigan en tal estado.

Barrido (Ex): como acción estándar, Chorrathau puede hacer un barrido con su cola en un semicírculo de 30' de radio. El barrido causa 2d6+16 puntos de daño contundente (Reflejos CD 28 mitad).

Vuelco del destino (Sb): Chorrathau puede gastar una acción inmediata para crear uno de estos efectos.

Cuando sea el objetivo de un conjuro que afecte a uno o más objetivos (en lugar de un conjuro de área), podrá obtener un bonificador +10 a su TS contra su efecto. A cambio, Chorrathau perderá su bonificador +5 introspectivo a sus TS durante los siguientes 1d4 asaltos.

Podrá moverse 30' para evitar un efecto de área, pero sólo si su movimiento lo saca por completo de dicho área de efecto. Si así lo hace, el dragón no podrá moverse en su siguiente turno.

Cuando Chorrathau tenga la oportunidad de realizar un ataque de oportunidad, podrá elegir agitar sus alas y azotar con su viento al enemigo que provocase dicho ataque. El batir de sus alas se considera un intento de embestida (bonificador +11 en la prueba enfrentada), excepto porque Chorrathau no se moverá junto con el rival embestido (aunque la víctima podrá ser empujada toda la distancia de embestida normal del dragón). Si el objetivo es volador, se considerará una categoría de tamaño inferior a efectos de resolver la prueba enfrentada. Esta acción inmediata no gastará ninguno de los ataques de oportunidad del dragón para el turno en curso.

Crítico arrollador (Ex): si Chorrathau confirma una amenaza de crítico con una de sus garras, causará 1d6 puntos de daño adicional (*Draconomicón*, pág. 71).

Crítico devastador (Ex): si Chorrathau confirma una amenaza de crítico con una de sus garras, el rival golpeado tendrá que superar un TS de Fortaleza contra CD 36 o morir en el acto (*Draconomicón*, pág. 71).

Conocimiento dracónico (Ex): Chorrathau puede realizar el equivalente a una prueba de conocimiento de bardo (*Mdj*, pág. 28, bonificador +14) para obtener información sobre un objeto, acontecimiento o lugar (*Draconomicón*, pág. 70).

Crear exarcas (St): Chorrathau puede llevar a cabo un ritual de una hora de duración para designar a una criatura como exarca suyo en la partida del gran juego. Tras el ritual, la criatura obtendrá la plantilla de exarca del xorvintaal (consulta la página 91).

Imitar sonidos (Ex): Chorrathau puede imitar cualquier sonido que haya oído (Voluntad CD 28 detecta el engaño).

Chorrathau es un maestro del xorvintaal, y es bien conocido por los demás dragones del gran juego. Tiene a docenas de dragones más jóvenes como vasallos.

Estrategias y tácticas

Chorrathau cuenta con exarcas lanzadores de conjuros de alto nivel (como el Visir embozado) para obligar a sus enemigos a acercarse a él. También usa a su favor el terreno y su aptitud de imitar sonidos, para hacer que sus rivales no se den cuenta de su presencia hasta que lo tengan encima.

Una vez que sus enemigos se han acercado hasta una distancia aceptable para Chorrathau, atacará haciendo uso de su presencia pavorosa. Realizará ataques completos siempre que le sea posible, repartiéndolos entre tantos rivales como pueda para que todos ellos se vean expuestos a su toxina de dragón. Después se centrará en el enemigo que le haya causado la mayor cantidad de daño.

La primera vez que pueda realizar un ataque de oportunidad en cada asalto, el dragón usará su aptitud de vuelco del destino para lanzar por los aires a su víctima. Después de eso aún le quedará un ataque de oportunidad disponible.

Encuentros de ejemplo

Chorrathau cuenta con varias docenas de exarcas, un testimonio de sus numerosas victorias en el gran juego. Su mejor aplicación en tu campaña es como un enemigo poderoso pero distante. Chorrathau no suele abandonar su guarida, por lo que los personajes sólo podrán enfrentarse a él cara a cara tras haberse enfrentado a sus muchos exarcas y haber superado los peligros del escondite del dragón colmillo.

La prueba del maestro (NE 18): Chorrathau ha estado siguiendo las andanzas de los PJs, mediante intermediarios y exarcas, durante algún tiempo. Impresionado por su poder, el dragón colmillo ha decidido que los personajes serían exarcas excelentes, pero desea poner a prueba en persona sus agallas. Chorrathau se reunirá con los personajes en un inmenso patio y les explicará en qué consiste la prueba: un juicio por combate que cualquier participante puede abandonar cuando quiera, limitándose a gritar "Me rindo". Después, el dragón iniciará la pelea. Chorrathau no se cortará a la hora de repartir dolor en este combate, excepto cuando ataque a personajes tan débiles como para morir de un solo golpe. El dragón se rendirá cuando quede reducido a 74 pg o menos, y tras la lucha hará que uno de sus exarcas, un clérigo de alto nivel, devuelva a la vida a los PJs muertos.

Llamados a consultas (NE 20): Chorrathau y su Visir embozado (humana Nig 18) invitan a los PJs a una antigua guarida del dragón colmillo, para explicarles que sus acciones recientes han perjudicado a Chorrathau en una partida del gran juego. Los personajes tendrán que negociar una salida al embrollo o aplacar al dragón de alguna forma, mientras que el Visir emplea todo un arsenal de conjuros de adivinación para asegurarse de que dicen la verdad y negocian con sinceridad. Los PJs podrían salir de la cueva como nuevos exarcas de Chorrathau, salir de ella reprendidos y advertidos para no volver a interferir en sus asuntos, o no salir jamás.

Ecología

Chorrathau tiene el físico típico de un dragón colmillo de su edad y tamaño. Es paciente y calculador si se lo compara con los dragones colmillo más jóvenes, y se esfuerza por apaciguar sus impulsos para acomodarse a sus objetivos en el gran juego.

Entorno: Chorrathau emplea un antiguo templo de alta montaña como guarida. Sus Caballeros de los dientes (guerreros mercenarios de bajo nivel) patrullan los valles cercanos en busca de alces, ciervos y demás manjares, para que el dragón no tenga que abandonar jamás sus aposentos.

Tras siglos de mantener a raya a sus rivales del xorvintaal, Chorrathau ha llegado a contar con una cantidad ingente de trampas situadas por todo el templo. En cualquier momento dado habrá una docena de exarcas de alto nivel en este santuario, listos para defender a su maestro o llevar a cabo cualquiera de sus deseos.

Características físicas: Chorrathau mide 85' de largo desde el hocico hasta la punta de la cola. Sobre sus cuatro patas se alza hasta los 16' de altura y tiene una envergadura alar de 70'. Pesa unas 80 toneladas.

Alineamiento: a ojos de Chorrathau, la batalla entre el bien y el mal es una minucia filosófica que palidece en comparación con la pasión absoluta del juego de xorvintaal. Todas las demás criaturas del mundo son piezas en sus partidas. Chorrathau es caótico neutral.

Sociedad

El interés de Chorrathau por el xorvintaal se ha convertido en obsesión. Siempre está maquinando los próximos movimientos de sus exarcas y los dragones del xorvintaal más jóvenes que están a sus órdenes, intentando anticiparse a tantos movimientos rivales como le sea posible.

Pero a estas alturas del juego, los únicos dragones del xorvintaal que pueden desafiar a Chorrathau son igualmente brillantes y astutos. Así pues, el dragón colmillo ha empezado a cultivar una reputación de criatura implacable e imprevisible. Esta reputación se ajusta a sus tendencias naturales, y Chorrathau se ha dado cuenta que muchos de sus rivales prefieren enfrentarse a una oposición más predecible, lo cual deja al dragón colmillo las zarpas libres para apropiarse de sus territorios con bastante impunidad.

Tesoro típico

En su guarida, Chorrathau atesora una ingente montaña de riquezas. Genera el quíntuple del tesoro estándar (o 235.000 po) para el propio Chorrathau y añade el valor total de todos los demás encuentros en el interior de su templo.

CONOCIMIENTO SOBRE CHORRATHAU

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre Chorrathau. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Las CD de estas pruebas son más bajas de lo normal, debido al renombre del dragón.

Saber (arcano)

CD	Resultado
15	Chorrathau es un dragón ermitaño a quien los demás dragones tienen en gran estima.
20	Chorrathau, un dragón colmillo, es un jugador consumado del xorvintaal, el gran juego de los dragones.
25	La guarida de Chorrathau es un antiguo templo en lo alto de las montañas del sur. Viajar hasta allí es pedir la muerte a gritos.
30	Chorrathau es el poderoso mecenas de varios dragones jóvenes que también juegan al xorvintaal. Dado que algunos de estos vasallos son buenos y otros malignos, a veces tiene que intervenir para evitar que luchen entre sí.

MORLICANTHA

Con un fognazo deslumbrante, la bella mujer que hay ante vosotros se transforma en un dragón del tamaño de un caballo robusto, que enrosca su cola a su alrededor mientras sus titilantes escamas plateadas refulgen como estrellas.

MORLICANTHA

VD 13

Hembra dragón de plata joven adulta
Dragón Grande (frío) LB

Inic +0; **Sentidos** sentido ciego 60', sentidos agudos, visión en la oscuridad 120'; **Avistar** +26, **Escuchar** +26

Aura energía (5')

Idiomas celestial, común, dracónico, enano, gigante, silvano; telepatía (ver texto)

CA 27, **toque** 9, **desprevenido** 27; (-1 tamaño, +18 natural)

pg 199 (19 DG); **RD** 5/mágico

Inmune ácido, frío, adivinación (ver texto)

Fort +17, **Ref** +13, **Vol** +19

Vel 40' (8 casillas), **VI** 150' (mala); caminar por las nubes

C/C mordisco +24 (2d6+6) y

2 garras +24 cada una (1d8+3) y

2 alas +24 cada una (1d6+3) y

coletazo +24 (1d8+9)

Espacio 10'; **Alcance** 5' (10' con mordisco)

Atq base +19; **Prs** +29

Opciones de ataque Ataque poderoso, golpe mágico, presencia pavorosa

Acciones especiales arma de aliento de frío, arma de aliento de gas paralizante

Aptitudes sortilegas (NL 5)

A voluntad: *hechizar monstruo* (CD 18, sólo sus exarcas, NL 13)

3/día: *escudriñamiento* (CD 18, sólo sobre sus exarcas, NL 13)

2/día: *caída de pluma*

Características Fue 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18

CE crear exarcas, forma alternativa

Dotes Ataque múltiple, Ataque múltiple mejorado*, Ataque poderoso, Maximizar aliento*, Superar debilidad*, Suprimir debilidad*, Voluntad de hierro

* Estas dotes aparecen en el *Draconomicón*.

Habilidades Averiguar intenciones +26, Avistar +26, Buscar +26, Conocimiento de conjuros +15, Diplomacia +32, Engañar +15, Escuchar +26, Saber (arcano) +26, Saber (local) +26, Saber (nobleza y realeza) +26

Sentidos agudos (Ex): puede ver cuatro veces más que un humano en condiciones de mala iluminación; puede ver el doble bajo iluminación normal.

Aura de energía (Sb): a voluntad, Morlicantha puede rodear su cuerpo con un halo gélido. Al inicio de cada uno de los turnos de la dragona, este halo causará 25 puntos de daño por frío a las criaturas adyacentes a ella. Si Morlicantha emplea su arma de aliento de frío, perderá su aura de energía hasta el final de su siguiente turno.

Telepatía (Sb): Morlicantha puede comunicarse telepáticamente con cualquiera de sus exarcas (alcance de 10 millas) y con cualquier otro dragón del xorvintaal que se preste a ello (alcance de 100 millas).

Inmunidad a la adivinación (Ex): nadie podrá averiguar el próximo movimiento de Morlicantha en el xorvintaal mediante conjuros de adivinación o efectos similares. Estos efectos sí podrán revelar otros tipos de información sobre ella.

Caminar por las nubes (Sb): Morlicantha puede caminar sobre nubes o niebla como si fuese una superficie sólida.

Presencia pavorosa (Ex): radio 150', 19 DG o menos, Vol CD 23 niega.

Arma de aliento de frío (Sb): cono de 40', una vez cada 1d4 asaltos, daño 10d8 de frío, Reflejos CD 23 mitad.

Arma de aliento de gas paralizante (Sb): cono de 40', una vez cada 1d4 asaltos, parálisis durante 1d6+5 asaltos, Reflejos CD 23 niega.

Maximizar aliento: Morlicantha puede maximizar el efecto de cualquiera de sus armas de aliento (para causar 80 puntos de daño por frío, o paralizar a sus víctimas durante 11 asaltos). Si así lo hace, no podrá volver a emplear sus armas de aliento durante 1d4+3 asaltos (*Draconomicón*, pág. 73).

Superar debilidad: Morlicantha ya no es vulnerable al fuego (*Draconomicón*, pág. 74). La dote Suprimir debilidad es prerequisite de esta, pero no tiene efectos adicionales.

Forma alternativa (Sb): Morlicantha puede asumir cualquier forma animal o humanoide.

Crear exarcas (St): Morlicantha puede llevar a cabo un ritual de una hora de duración para designar a una criatura como exarca suyo en la partida del gran juego. Tras el ritual, la criatura obtendrá la plantilla de exarca del xorvintaal (consulta la página 91).

Morlicantha es una ambiciosa jugadora de xorvintaal, aunque es relativamente nueva en el juego y aún mantiene sus principios. Busca de forma activa a miembros dignos de las "razas sin alas" para ayudarla en sus esfuerzos y, con el tiempo, convertirse en sus exarcas.

Estrategias y tácticas

En combate, resuelve la presencia pavorosa de Morlicantha en cuanto empiece la lucha. Si desea matar a sus enemigos, usará su arma de aliento de frío maximizada a las primeras de cambio. Al hacerlo tendrá que renunciar a su aliento durante un buen rato, pero a cambio podrá disfrutar de su aura de energía desde el 3.^{er} asalto (suponiendo que haya expelido su aliento en el 1.^o). Se comportará de forma evasiva o tratará de obtener la ventaja del terreno durante el 2.^o turno, con la esperanza de que los PJs se traben en cuerpo a cuerpo con ella en el 3.^{er} turno y se coman de lleno su aura de energía. Después impondrá su ley con sus ataques naturales, pensándose mucho antes de realizar Ataques poderosos.

Si Morlicantha no desea matar a sus rivales, empleará su arma de aliento paralizante. Algunos de sus adversarios se han recuperado de esta parálisis sólo para encontrarse estrujados bajo el considerable peso de la dragona. Y entonces es cuando empiezan las preguntas.

Encuentros de ejemplo

Morlicantha viaja mucho con la intención de aprender todo lo que pueda sobre sus rivales del gran juego. Normalmente se hace pasar por una hermosa semielfa o una vieja humana encorvada. Los encuentros con Morlicantha se desarrollarán por la tenue línea que separa el combate abierto y la búsqueda de aliados dignos.

Aquí llega la caballería (NE 11): Morlicantha contacta con los PJs bajo su aspecto de semielfa y les ofrece un trato. Está dispuesta a ayudarlos con su dilema actual, si aceptan un pequeño desvío para acabar con una pirohidra de 10 cabezas que anida en las cercanías. Esta criatura es un peón de otro jugador del xorvintaal, y Morlicantha no quiere atacarla de forma abierta.

No pareces tan duro (NE 13): Morlicantha observa a los personajes en público bajo su disfraz de vieja arrugada. Después se acercará al PJ más impulsivo o apasionado, provocándolo para que acepte un pulso, carrera o cualquier otra prueba atlética. Si el personaje pone reparos, Morlicantha se reirá de él y lo ridiculizará

en público. Si se desata una pelea, Morlicantha participará hasta que se vea reducida a 50 pg o menos. Entonces saldrá volando, mientras grita "¡Nos veremos de nuevo!". Si los personajes vencen el desafío o la derrotan en combate, es posible que la dragona regrese para ofrecerles alguna misión en su siguiente movimiento de xorvintaal.

Ecología

Viajera infatigable, Morlicantha suele estar siempre en camino para espiar a sus rivales o planificar su siguiente jugada de xorvintaal. Dado que Morlicantha pasa mucho tiempo en sus formas alternativas predilectas, ha desarrollado cierto gusto por la comida típica humanoide.

Entorno: la guarida de Morlicantha está en un lugar bastante inusual para un dragón de plata: sobre un pequeño atolón de coral cercano a una costa deshabitada. La dragona pasa mucho tiempo lejos de este lugar, pero una banda de tritones protege su isla. Una red de túneles se extiende desde el atolón por todo el subsuelo marino. Morlicantha no es el primer dragón en habitar este arrecife coralino, y dada su nueva pasión por el xorvintaal, aún no ha explorado todos los túneles.

Características físicas: en su forma verdadera Morlicantha mide 35' de largo y tiene una envergadura alar de 50'. Pesa 2.500 lb. Sus formas alternativas se atienen a los estándares de sus razas.

Alineamiento: Morlicantha siente un profundo respeto por las reglas del xorvintaal, pero su sentido del juego limpio no entorpece lo más mínimo con su vena competitiva. Cuando se trata de ganar, juega de forma tan agresiva como se lo permiten las reglas. Es legal buena.

Sociedad

Morlicantha está obsesionada con el xorvintaal, pero ha optado por un estilo de juego un tanto arriesgado. No se ha aliado con ninguno de los dragones más poderosos y de momento actúa en solitario. Esta elección le concede gran libertad de movimientos, pero sus rivales podrían atacar sus territorios o guarida sin tener que preocuparse por las represalias de un mentor mayor. Pero claro, los demás dragones no tienen por qué saber que Morlicantha va por libre.

Morlicantha es muy cauta en sus tratos con los demás dragones, razón por la cual le gusta tanto hacer aliados entre lo que ella llama

CONOCIMIENTO SOBRE MORLICANTHA

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre Morlicantha. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas. Dado que es nueva en el gran juego, se sabe poco sobre ella.

Saber (arcano)

CD	Resultado
23	Morlicantha es una dragona de plata a la que le gusta adoptar forma humanoide y manipular a la gente.
28	Es una jugadora de xorvintaal, el gran juego de los dragones, aunque no está asociada con ninguno de los dragones más poderosos.

"las razas sin alas". Se siente cómoda entre humanos o humanoides, e incluso puede mostrarse muy sociable. Pero en presencia de otros dragones o sus exarcas, medirá sus palabras con gran detalle e intentará mostrarse tan discreta como pueda.

Tesoro típico

En su guarida Morlicantha posee el triple del tesoro estándar para una criatura de VD 13 (39.000 po). Además, cuando viaje como semielfa o anciana, Morlicantha irá equipada como un PNJ de nivel 10.

CÓMO CREAR UN DRAGON DEL XORVINTAAL

"Dragón del xorvintaal" es una plantilla adquirida, que puede ser añadida a cualquier dragón auténtico joven adulto o mayor (que, a partir de ahora, se llamará "dragón base").

Valor de desafío: igual que el dragón base o mayor, dependiendo de cuántas aptitudes del xorvintaal posea (consulta más adelante).

Idiomas: un dragón del xorvintaal puede comunicarse telepáticamente con cualquiera de sus exarcas (alcance 10 millas) o cualquier otro dragón del xorvintaal que lo desee (alcance de 100 millas).

Inmune: nadie puede conocer el próximo movimiento de un dragón del xorvintaal durante la partida mediante conjuros de adivinación o efectos similares. Estos efectos sí podrán revelar otros tipos de información sobre el dragón.

Resistencia a conjuros: los dragones del xorvintaal no poseen RC.

Tiros de salvación: un dragón del xorvintaal obtiene un bonificador +1 introspectivo a sus TS por cada dos categorías de edad que posea. Un joven adulto, por ejemplo, obtendría un bonificador +2 introspectivo.

Conjuros: los dragones del xorvintaal pierden la capacidad para lanzar conjuros.

Aptitudes sortílegas: un dragón del xorvintaal retendrá todas sus aptitudes sortílegas, además de ganar las siguientes:

Hechizar monstruo (St): un dragón del xorvintaal puede emplear a voluntad un conjuro de *hechizar monstruo* sobre sus exarcas (NL 8 + la categoría de edad del dragón).

Escudriñamiento (St): tres veces al día, un dragón del xorvintaal podrá emplear *escudriñamiento* sobre uno de sus exarcas (NL 8 + la categoría de edad del dragón).

Cualidades especiales: un dragón del xorvintaal retendrá todas las cualidades especiales del dragón base, además de ganar la siguiente:

Crear exarcas (St): un dragón del xorvintaal puede llevar a cabo un ritual de una hora para designar a una criatura como su exarca en el gran juego. Tras el ritual, la criatura obtendrá la plantilla de exarca del xorvintaal (consulta la página 91), o le concederá cinco amuletos de favor a una criatura que ya sea exarca.

Aptitudes del xorvintaal (Sb): un dragón del xorvintaal podrá elegir una de estas aptitudes tras haber completado el Ritual del xorvintaal, aunque irá ganando más mediante sus victorias en el gran juego.

El dragón del xorvintaal medio posee una de estas aptitudes, más otra por cada dos categorías de edad por encima de joven adulto. Pero si deseas crear un dragón del xorvintaal de gran éxito,

Ilustración de W. Reynolds



Chorranathau
y Morlicantha

podrás añadirle más aptitudes a cambio de aumentar su VD en 1 punto por cada aptitud adicional.

Aura de energía: la poderosa energía que imbuye a los dragones del xorvintaal mana por sus poros, dañando a todos los que se acerquen a ellos. Al inicio de cada turno del dragón, esta energía causará 5 puntos de daño (del mismo tipo que su arma de aliento) por cada categoría de edad a todas las criaturas adyacentes a él. Esta aura será evidente para todos aquellos que puedan ver al dragón. Un dragón rojo, por ejemplo, estará cubierto de pequeñas llamas, un dragón azul tendrá un nimbo de electricidad, mientras que un dragón verde o negro estará rodeado por gases corrosivos. Si el dragón emplea su arma de aliento, perderá la energía de su aura hasta el final de su siguiente turno. Los dragones que no tengan arma de aliento no podrán obtener este poder.

Convocar exarca: un dragón del xorvintaal puede llamar a su presencia a cualquier exarca. Esta aptitud funciona igual que el conjuro *palabra de regreso*, excepto porque es el dragón, no el exarca, quien lo activa. El exarca recibirá un aviso con cierta antelación: tiempo suficiente para coger cualquier objeto adyacente o tocar a cualquier criatura adyacente que se preste voluntaria. Emplear esta aptitud normalmente requiere una acción estándar, pero el dragón puede sufrir voluntariamente 10 puntos de daño por categoría de edad para emplearla como acción rápida.

Cuando crees un encuentro con un dragón del xorvintaal que posea esta aptitud, concede PX de forma separada por cada exarca llamado, y calcula el NE total incluyendo a cualquier criatura que pretendas convocar. Después de todo, son una parte importante del desafío y, una vez llamadas, permanecerán junto al dragón para el resto del encuentro.

Forma alternativa: hasta tres veces al día, el dragón del xorvintaal puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o menor.

Ojos del dragón: un dragón del xorvintaal puede disponer de varios dispositivos en su guarida o territorio equipados con ojos mágicos flotantes, que patrullan la zona e informan de todo lo que ven a su amo. Este efecto funciona igual que el conjuro *ojos fisgones*, salvo porque el dragón de xorvintaal tendrá derecho a dos de estos ojos por cada categoría de edad que posea. Los ojos del dragón tienen duración ilimitada; cuando uno resulte destruido, otro se formará junto al dragón al inicio de su turno siguiente. Cuando un ojo regrese al dragón, éste podrá darle nuevas instrucciones.

Poder bersérker: cuando quede reducido a la mitad o menos de su máximo de pg, un dragón del xorvintaal recibirá un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y daño por cada dos categorías de edad que posea. El bonificador durará hasta

que el dragón se cure hasta quedar por encima de la mitad de su total de pg o más.

Presencia intimidante: esta aptitud reemplaza a la presencia pavorosa del dragón. Cuando otro PNJ se acerque a una distancia de 30' x la categoría de edad del dragón del xorvintaal, éste podrá realizar una prueba de Intimidar opuesta a una prueba de nivel del PNJ (1d20 + sus DG + su modificador de Sab + modificadores a sus TS contra miedo). Si el dragón gana esta prueba enfrentada, la actitud del PNJ mejorará hasta ser amistosa, mientras esté dentro del área de efecto de la presencia intimidante y durante 1d6x10 minutos después de haber salido de ella. Tras ese tiempo, su actitud pasará de inmediato a ser malintencionada (u hostil, si ya era malintencionada antes de la intimidación).

Rejuvenecimiento: cuando un dragón del xorvintaal llegue a -10 pg, no morirá realmente. No obstante, todas sus funciones vitales dejarán de funcionar y será fiambre a efectos de resolver todos los conjuros que afecten a los cadáveres. Se necesita una prueba de Sanar (CD 20 + la categoría de edad del dragón) para detectar el más leve signo vital. Se mantendrá con -10 pg sin importar el daño o la curación posteriores que reciba. Los efectos de muerte seguirán afectándolo de forma normal, y mutilar o despellejar su cuerpo será suficiente para matarlo del todo.

Cuando hayan pasado 10 minutos desde la última vez que el dragón sufriese daño, obtendrá curación rápida 10. Seguirá pareciendo muerto del todo hasta que recupere su total máximo de pg.

Respirar hondo: si un dragón del xorvintaal gasta una acción de movimiento para inhalar de forma clara y visible, podrá expulsar su arma de aliento al turno siguiente con potencia añadida, lo cual causará 4 dados de daño (de tantas caras como emplee el ataque normal) adicionales y aumentará la CD del TS de Reflejos en 4 puntos. El uso de esta aptitud no alterará el tiempo de recarga de su arma de aliento.

Rugido dracónico: como acción rápida, un dragón del xorvintaal puede emitir un rugido sobrecogedor. Este rugido causará la mitad de daño que su arma de aliento principal (aunque el daño será sónico) y ensordecirá a todas las criaturas en un cono de 30'. Un TS de Fortaleza con éxito (la misma CD que su arma de aliento) reducirá el daño a la mitad y negará la sordera. Los personajes ensordecidos recuperarán el oído de forma natural al cabo de 1 hora.

Después de que un dragón del xorvintaal use su rugido dracónico, no podrá volver a hacerlo hasta después de haber empleado su arma de aliento. Cuando tires 1d4 para determinar el tiempo de recarga de su arma de aliento, usa el mismo resultado + 1 para saber cuándo volverá a estar disponible el rugido.

Toxina de dragón: cuando esté en combate, los colmillos y zarpas de un dragón del xorvintaal segregarán un fluido corrosivo conocido como toxina de dragón. Cualquier criatura que sufra daño de un ataque de mordisco o garra del dragón quedará infectada. Al inicio de cada uno de los turnos del dragón, cada criatura afectada por la toxina sufrirá 5 puntos de daño adicional por cada dos categorías de edad de aquél. Varias heridas diferentes no apilarán sus daños; una criatura sólo puede considerarse afectada por la toxina una vez. Cualquier tipo de curación mágica eliminará la toxina del dragón que afecte al paciente, pero no lo protegerá contra exposiciones posteriores a ella. La toxina del dragón se disipará inofensivamente 1 asalto después de la muerte del dragón que la inoculase.

Vuelco del destino: adquirir esta aptitud concederá al dragón del xorvintaal una serie de beneficios, cada uno de ellos activado como acción inmediata como respuesta a una condición concreta.

- Cuando sea objetivo de un conjuro, el dragón del xorvintaal podrá realizar una acción inmediata para intentar evitar sus efectos. Este esfuerzo concederá al dragón un bonificador a su TS contra dicho conjuro igual a su categoría de edad. Cuando los haya usado, perderá su bonificador introspectivo a todos sus TS durante 1d4 asaltos.
- Cuando se vea afectado por un conjuro o efecto de área, un dragón del xorvintaal podrá realizar una acción inmediata para moverse hasta 30', pero sólo si con ese movimiento logra salir por completo del área del efecto. El dragón tendrá que tomar la ruta disponible más directa hacia el lugar seguro más cercano, y provocará ataques de oportunidad de la forma normal durante su desplazamiento. Si el dragón completa este movimiento, no podrá moverse durante su siguiente turno.
- Cuando el dragón tenga la oportunidad de realizar un ataque de oportunidad, podrá elegir agitar sus alas y azotar con su viento al enemigo que provocase dicho ataque. El batir de sus alas se considera un intento de embestida, excepto porque el dragón no se moverá junto con el rival embestido (aunque éste podrá ser empujado toda la distancia de embestida normal del dragón). Si el objetivo es volador, se considerará una categoría de tamaño inferior a efectos de resolver la prueba enfrentada.

Si un dragón del xorvintaal ejecuta esta acción inmediata, no podrá emplear sus ataques con las alas durante el siguiente turno. No obstante, esta acción no gastará ninguno de sus ataques de oportunidad para el turno en curso.

SINGH EL INMENSO

El humano que sale de las sombras es claramente obeso, pero se mueve con gracia felina a pesar de su volumen. Viste ropajes de noble cuna, con una brillante coraza hecha a medida de su oronda panza.

SINGH EL INMENSO

VD 14

Humano Pcr 7/Dnz 6

Humanoide Mediano N

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +1

Idiomas común; telepatía (ver texto)

CA 20, toque 14, desprevenido 20; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa mejorada (+6 armadura, +4 Des)

pg 106 (13 DG); rodar a la defensiva

Resiste evasión

Fort +8, **Ref** +14, **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas); Ataque elástico, salto sombrío

C/C espada corta +1 +13/+8 (1d6+4/19-20) o

C/C espada corta +1 +11/+6 (1d6+4/19-20) y **espada corta** +1 +11 (1d6+2/19-20)

Atq base +9; **Prs** +12

Opciones de ataque Reflejos de combate, ataque furtivo +4d6

Acciones especiales convocar sombras, esconderse a plena vista, favor del dragón

Aptitudes sortilegas (NL 6):

1/día: *imagen silenciosa* (CD 10)

Características Fue 17, Des 18, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 8

CE encontrar trampas, sentido de las trampas +2

Dotes Ataque elástico, Combate con dos armas, Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Habilidades Abrir cerraduras +15, Avistar +1, Buscar +13, Equilibrio +20, Escondarse +24, Escuchar +1, Interpretar (baile) +14, Inutilizar mecanismo +11, Moverse sigilosamente +24, Piruetas +20, Saltar +19, Tregar +11

Posesiones *coraza de mithril* +1, 2 *espadas cortas* +1, *amuleto de salud* +4, *cinturón de fuerza de gigante* +4, *botas élficas*, *capa élfica*, herramientas de ladrón de gran calidad

Telepatía (Ex): Singh puede comunicarse telepáticamente con Chorrathau a una distancia de hasta 100 millas.

Rodar a la defensiva (Ex): una vez al día, cuando Singh sufra cualquier daño que lo reduzca a 0 pg o menos, podrá acompañar el golpe con movimiento defensivo mediante un TS de Reflejos (CD igual al daño sufrido). Si tiene éxito, reducirá el daño a la mitad.

Salto sombrío (Sb): Singh puede moverse como si emplease un efecto de *puerta dimensional*, siempre que los puntos de origen y destino estén sumidos en las sombras. Podrá transportarse hasta un máximo de 40' al día, repartidos en tantos usos como Singh considere oportunos. Los saltos menores de 10' contarán como 10'.

Favor del dragón (Sb): Singh tiene cinco amuletos de favor que puede gastar para cumplir la voluntad de Chorrathau o salir de un apuro. Podrá gastar uno o más amuletos como acción inmediata para obtener los siguientes beneficios.

Ala del dragón: si Singh estrecha las manos con uno o más de los exarcas de Chorrathau, y cada uno gasta un amuleto, todos ellos obtendrán una velocidad de vuelo de 150' (torpe) durante tanto tiempo como sigan sujetando al menos una mano de otro exarca.

Ensueño dracónico: al gastar un amuleto, Singh obtendrá un bonificador +4 a su siguiente TS o tirada de ataque.

Presencia pavorosa: un amuleto, radio 300', 12 DG o menos, Vol CD 15 niega.

Regreso a la guarida: Singh puede gastar dos amuletos para lanzar *palabra de regreso*. Su santuario es el templo de montaña de Chorrathau.

Renacimiento en la guarida: si Singh sufre daño suficiente como para quedar reducido a -10 pg, podrá gastar todos sus amuletos restantes (al menos uno) para regresar al templo de montaña de Chorrathau, inconsciente y con 0 pg.

Escondarse a plena vista (Sb): Singh puede escondarse incluso cuando está siendo observado, siempre que esté a 10' o menos de una sombra que no sea la suya.

Convocar sombras (Sb): Singh cuenta con una sombra de 4 DG, que es de alineamiento neutral y carece de la aptitud de crear engendro, como compañera.

Antiguo ladrón, aventurero y asesino por encargo, Singh el Inmenso es ahora uno de los exarcas que ejecutan la voluntad de Chorrathau el Insondable.

CONOCIMIENTO SOBRE SINGH

Los personajes que posean rangos en Saber (local) podrán aprender más sobre Singh el Inmenso. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (local)

CD	Resultado
24	Le llaman Singh "el Inmenso" por estar tan gordo. Pero que no te engañe: es un asesino frío como el acero, con la agilidad de un felino.
29	Singh fue antaño ladrón y mercenario, y conoce cierta magia esotérica que le permite manipular las sombras.
34	Se dice que Singh sirve a Chorrathau el Insondable, un poderoso dragón colmillo. Es bien conocida su afición por los grandes banquetes de manjares selectos.

Estrategias y tácticas

Singh atacará desde las sombras siempre que le sea posible, acompañado por su lacayo sombra. Su sombra flanqueará a sus enemigos, lo que permitirá a Singh emplear a menudo sus ataques furtivos. Piruetas y Movilidad lo mantendrán a salvo mientras se mueve, a la vez que emplea Ataque elástico o su salto sombrío para cambiar de posición cuando quiera. No le hará ascos a una lucha en firme, realizando tantos ataques completos como pueda hasta que su salud se vea comprometida. Dará buen uso a su *imagen silenciosa*, sobre todo para confundir a sus rivales en combate.

Encuentros de ejemplo

Singh trabaja solo (sin contar a su sombra), y valora la discreción por encima del coraje.

Mensaje del amo (NE 14): si los PJs interfieren en los planes de Chorrathau para el gran juego, Singh los seguirá hasta que estén descansando o desprevenidos. Después se lanzará al ataque, susurrando siniestras advertencias y juramentos de muerte mientras lucha. Tras haber entregado su particular mensaje, rubricado con la sangre de los PJs, usará su salto sombrío, o si es necesario, su aptitud de regreso a la guarida, para huir.

Elimina a los peones del tablero (NE 16): Singh y dos cazadores troll (Mm, pág. 252) deben cumplir una misión bastante directa: eliminar a los PJs. Se aprovecharán al máximo del elemento sorpresa, pero huirán si quedan reducidos por debajo del 25% de su total de pg.

Ecología

Singh es humano. Le encanta la comida y devora en un día tanto como varias personas normales, deleitándose siempre con la perspectiva de probar un nuevo manjar o plato.

Entorno: Singh divide su tiempo entre la guarida de su amo y varias mansiones solariegas o edificios urbanos. Se siente especialmente orgulloso de una hacienda que cuenta con un viñedo anexo, donde ha empezado a enseñar el arte de los danzarines sombríos a varios estudiantes prometedores.

Características físicas: Singh se ha ganado a pulso su apodo: mide casi 7' de alto y pesa 550 lb. Pero bajo sus capas de grasa se ocultan músculos como piedras, a la vez que su entrenamiento implacable le ha permitido conservar su gracia y agilidad.

Alineamiento: la neutralidad de Singh representa su indiferencia moral frente a los dilemas éticos, no un seguimiento místico de algún equilibrio cósmico. Singh se preocupa sobre todo por seguir vivo, en forma y saciado.

Sociedad

Singh se muestra muy cauto, y un poco paranoico, cuando está cumpliendo alguna misión para su amo. Sólo habla cuando no le queda más remedio (prefiere interactuar con una buena botella de vino añejo o algún plato de *gourmet* que con otras personas), e incluso entonces no hará más que susurrar. Mercenario nato, Singh se contenta con su papel actual en la vida. Chorrathau el Insondable cuida bien a sus exarcas y este antiguo ladrón se ha acostumbrado a su extravagante estilo de vida actual.

Tesoro típico

Singh lleva consigo casi todos sus objetos mágicos, pero posee aún más riquezas en sus diversas casas y haciendas, que están vigiladas por sus soldados de confianza. En cada una de estas viviendas habrá un tesoro equivalente a las monedas estándar y el doble de los objetos estándar de una criatura del VD de Singh.

CÓMO CREAR UN EXARCA DEL XORVINTAAL

“Exarca del xorvintaal” es una plantilla adquirida que puede ser aplicada a cualquier constructo viviente, humanoide, humanoide monstruoso, gigante, fata o muerto viviente (al que a partir de ahora se llamará “criatura base”).

Valor de desafío: igual que la criatura base + 1.

Idiomas: un exarca del xorvintaal puede comunicarse telepáticamente en un radio de 100 millas con el dragón del xorvintaal que lo convirtiese en su exarca.

Favor del dragón (sb): un exarca del xorvintaal cuenta con cinco amuletos de favor. Podrá gastar cualquier cantidad de amuletos como acción inmediata, para obtener los siguientes beneficios.

Ala del dragón: si un exarca del xorvintaal estrecha las manos con uno o más de los exarcas del mismo dragón, y cada uno gasta un amuleto, todos ellos obtendrán una velocidad de vuelo igual a la de su amo durante tanto tiempo como sigan sujetando al menos una mano de otro exarca. Dado que ir cogido de la mano con otra persona no facilita las cosas a la hora de luchar, los exarcas suelen reservar este poder como forma de realizar largos viajes.

Ensueño dracónico: un exarca del xorvintaal puede gastar un amuleto de favor para obtener parte de la sabiduría dracónica que fluye entre todos aquellos unidos por el Ritual del xorvintaal. Al hacerlo, el exarca obtendrá un atisbo del futuro probable, lo suficiente como para disfrutar de un bonificador +4 a su siguiente TS o tirada de ataque.

Inmunidad a la energía: un exarca del xorvintaal puede gastar un amuleto de favor para obtener inmunidad a la energía del mismo tipo que el arma de aliento de su amo. Esta inmunidad durará 10 minutos. Si el dragón de un

exarca no tiene arma de aliento, éste no podrá obtener este beneficio.

Presencia pavorosa: un exarca del xorvintaal puede gastar un amuleto para obtener la aptitud de presencia pavorosa con el mismo radio que su amo dracónico. Cuando el exarca ataque o cargue, las criaturas que tengan menos DG que él tendrán que superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del exarca + su modificador de Car) o quedar estremecidas mientras permanezcan dentro del radio de acción de esta aptitud. Una criatura que supere su TS no podrá volver a ser afectada por la presencia pavorosa del mismo exarca durante las

siguientes 24 horas.

Regreso a la guarida: un exarca del xorvintaal puede gastar dos amuletos para emplear *palabra de regreso*. El santuario del exarca será siempre la guarida de su amo draconiano.

Renacimiento en la guarida: si un exarca del xorvintaal sufre daño suficiente como para quedar reducido a -10 pg, podrá gastar todos sus amuletos restantes (al menos uno) para regresar al instante a la guarida de su amo draconiano, inconsciente y con 0 pg.

Ajuste de nivel: +2.



Singh el Inmenso

Ilustración de R. Spears

DRAGONES DEL GRAN JUEGO

PJS COMO EXARCAS

Las recompensas inherentes al gran juego pueden atraer a los PJs, y un dragón del xorvintaal podría concederles la plantilla de exarca del xorvintaal. Ese dragón puede renovar el ritual de un exarca para renovar sus amuletos de favor, pero su capacidad para hacerlo se verá limitada por su éxito en el gran juego.

En lugar de llevar un tanteo exacto de la partida, emplea los progresos de los personajes como factor determinante, recompensando su éxito con nuevos amuletos.

Los PJs que fracasen no recibirán nuevos amuletos de favor; no porque su amo les haya cogido ojeriza, sino porque no ha logrado ob-

tener suficiente prestigio en el gran juego como para repetir el ritual exacto.

El dragón sería un medio perfecto para decirles a los personajes cómo recuperar sus amuletos. “Aseguraos de derrotar a Roallaxathan, y mi posición en el gran juego será lo bastante fuerte como para renovar mis favores”, podría decir un dragón. O quizá les comente “Nuestra posición es precaria; poned a prueba las defensas de Roallaxathan, pero no os delatéis vosotros ni a mí”. Ambos mensajes les dan pistas a los personajes sobre cómo podrían obtener más amuletos, además de decirles con cuánta libertad podrán gastar los que ya tienen.

ELEMENTAL DE RUINAS

Lo que en un principio no parecía más que un montón de escombros de un muro derruido o un edificio desmoronado, se alza de golpe sobre un par de sólidos pies. Compuesto enteramente de ruinas y cascotes, este inmenso bípedo encorvado se lanza rápidamente a por vosotros con sus rocosos puños en alto.

ELEMENTAL DE RUINAS

VD 10

Elemental Grande (tierra) normalmente N

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar +9, Escuchar +9

Idiomas térraro

CA 23, toque 9, desprevenido 23 (-1 tamaño, +14 natural)

pg 161 (14 DG); **RD** 5/-

Inmune inmunidades de elemental, *pedras punzantes*

Fort +16, **Ref** +4, **Vol** +6

Vel 40' (8 casillas)

C/C 2 golpetazos +19 cada uno (1d8+9)

A distancia pedrada +19 (2d6+9)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +10; **Prs** +23

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, Romper arma mejorado

Acciones especiales onda de choque

Características Fue 28, Des 10, Con 24, Int 9, Sab 15, Car 7

AE lanzamiento de rocas, onda de choque

CE rasgos de elemental

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Lanzamiento brutal*, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (golpetazo)

*Nueva dote; consulta la nota al pie de página

Habilidades Avistar +9, Escondarse -1*, Escuchar +9, Saltar +11

*Los elementales de ruinas disfrutan de un bonificador +4 a

Escondarse en entornos de piedra demolida

Avance 15-26 DG (Grande); 27-42 DG (Enorme)

Inmunidades (Ex): los elementales de ruinas no sufren daño ni impedimentos a su movimiento en el área de efecto del conjuro *pedras punzantes*.

Lanzamiento de rocas (Ex): al igual que los gigantes, los elementales de ruinas son lanzadores de rocas expertos y obtienen un bonificador +1 racial a sus tiradas de ataque al lanzar pedradas. Un elemental de ruinas de tamaño Grande puede lanzar rocas de hasta 50 lb. de peso (objetos Pequeños) a cinco incrementos de distancia. Un elemental de ruinas de tamaño Enorme puede lanzar rocas de hasta 80 lb. de peso (objetos Medianos) a cinco incrementos de distancia. El incremento de distancia de las rocas arrojadas por estas criaturas es de 150'.

Onda de choque (Ex): cada 1d4 asaltos y como acción rápida, el elemental de ruinas puede golpear el suelo para crear una onda de choque, en una expansión de 20' de radio centrada en sí mismo. Todas las criaturas que no posean el subtipo 'tierra' afectadas por la onda de choque se considerarán embestidas por el elemental. El elemental recibirá un +4 a esta prueba gracias a su dote Embestida mejorada, así como un +4 acumulativo por cada categoría de tamaño en la que supere al objetivo. El elemental de ruinas típico tiene un bonificador +17 a la prueba enfrentada contra criaturas Medianas, un bonificador +21 contra criaturas Pequeñas y +13 contra criaturas Grandes. Quienes fallen esta prueba enfrentada serán desplazados 5' hacia atrás y caerán al suelo.

Creados por los cantores de la ruina (consulta la página 58), los elementales de ruinas se alzan de los restos de regiones desoladas o edificaciones derrumbadas. Son muy suyos y evitan cualquier contacto con otras criaturas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los elementales de ruinas son criaturas pasivas y pacientes, pero se vuelven muy violentas cuando alguien irrumpe en el territorio que deben defender. Los elementales de ruinas que defienden sus guaridas son agresivos y no hay forma de razonar con ellos, ya que consideran a todo lo que se mueva en las cercanías como un objetivo a aniquilar o expulsar sin contemplaciones. Sólo el cantor de la ruina que lo creó, o aquellos designados por él como inofensivos, podrán acercarse al elemental sin temor.

Cuando defienden sus hogares, los elementales de ruinas empiezan lanzando pedradas para acabar con los intrusos con rapidez. Si se acercan al cuerpo a cuerpo, el elemental los 'saludará' con sus golpetazos y, si se enfrenta a varios rivales, probará con su onda de choque para derribarlos. Los enemigos que queden tirados en el suelo seguramente lo estén dentro del área amenazada del elemental, pero este se concentrará en acabar con un rival antes de pasar al siguiente.

Si protegen sus guaridas o una zona que hayan jurado defender, estas criaturas lucharán a muerte.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los elementales de ruinas son los lacayos de los cantores de la ruina. Estas criaturas deben ser llamadas al plano Material y rara vez se presentan en gran número.

Siervo sin amo (NE 10): un elemental de ruinas solitario vaga entre los escombros de un castillo derruido. El cantor de la ruina que lo creó murió hace mucho, pero un doppelgänger ha establecido su guarida en las cercanías. El cambiaformas sabe en qué zonas es seguro esconderse para escapar de la ira del elemental. Si el doppelgänger avista a los personajes curioseando por la zona, se hará pasar por el cantor de la ruina y exigirá un tributo por evitar que "su" elemental los machaque a conciencia. Después el cambiaformas huirá con su botín (o si es descubierto), dejando a los PJs a solas con el elemental.

Guardianes finales (NE 13): un trío de elementales de ruinas vigila la salida de un antiguo dungeon explorado por la compañía aventurera. Cuando los personajes asomen la cabeza, los elementales los rodearán y evitarán que escapen o regresen al interior del dungeon. A menos que los PJs suelten todo el tesoro saqueado, los elementales los atacarán y lucharán a muerte.

ECOLOGÍA

Los elementales de ruinas personifican las destructivas fuerzas de la Naturaleza y el tiempo, a pesar de que muchos de ellos se dedican a proteger los restos de dichos estragos. Sus amos cantores de la ruina los crean para proteger lugares antiguos frente a aquellos que sólo pretenden profanarlos o saquearlos.

NUEVA DOTE: LANZAMIENTO BRUTAL

Has aprendido como arrojar armas con efectos letales.

Beneficio: podrás sumar tu modificador por Fuerza (en lugar del de Destreza) a las tiradas de ataque con armas arrojadas.

Normal: un personaje que ataque con un arma arrojada sumará su modificador de Des a la tirada de ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Lanzamiento brutal como una de sus dotes adicionales de guerrero.

Los elementales de ruinas recogen instintivamente cualquier objeto que llame su atención de las ruinas que defienden, con la intención de guardarlo en sitio seguro con gran cuidado. Estos objetos pueden ser casi cualquier cosa, desde baratijas sin valor a potentes artefactos. Aunque los elementales son muy posesivos con los tesoros que acumulan, la superficie de su cuerpo rocoso es tan abrasiva que estos artículos sufren enormemente a causa del roce continuado con la criatura. Los objetos mundanos del tesoro de un elemental de ruinas estarán dañados sin remedio por su manipulación, y a menudo no parecerán más que chatarra sin valor.

Entorno: los elementales de ruinas vigilan ciudades, templos o fortalezas largo tiempo abandonados, en los lugares más remotos del mundo. Desiertos, tundras u otros lugares tan inhóspitos que nunca se pensó en volver a colonizarlos, son los hábitat naturales de estos seres.

Características físicas típicas: los elementales de ruinas son criaturas encorvadas y bamboleantes de unos 14' de altura. Sus cuerpos rocosos pesan unas 7.000 lb. Con el tiempo, los escombros que forman su figura se van gastando a causa de la fricción del movimiento continuo y la interacción con su entorno. Los elementales de ruina más viejos tienen el aspecto de estar creados



Elemental de ruinas

de cascotes pulidos y lascas de piedra más dura.

Alineamiento: los elementales de ruinas no se preocupan mucho por las vidas ajenas, aunque suelen ser benignos a menos que su integridad o la de las zonas bajo su protección se vean amenazadas. Suelen ser neutrales.

TESORO TÍPICO

Los elementales de ruinas recogen cualquier cachivache interesante que se encuentren alrededor de sus guaridas, aunque estos objetos no tienen por qué ser valiosos ni útiles. Aunque rara vez se los encuentra en posesión de monedas, estos elementales suelen atesorar objetos de arte o armas de calidad. A menudo estos artículos están gastados o dañados a causa del roce abrasivo del elemental, por lo que sólo tendrán su valor completo a ojos de coleccionistas de antigüedades. Los objetos mágicos también son bastante comunes entre las riquezas de estas criaturas, ya que son más resistentes a los estragos del tiempo y las zarpas de su dueño. Los elementales de ruinas poseen la mitad del tesoro estándar para su VD, casi todo compuesto por los objetos mencionados con anterioridad.

LOS ELEMENTALES DE RUINAS EN EBERRON

Los elementales de ruinas son comunes por todo Eberron, desde las ruinas de Xen'drik hasta los yermos desolados de las tierras Enlutadas. Se cree que en los yermos Demoníacos existen varios de ellos, creados por cantores de la ruina dedicados a vigilar dicha región frente a un regreso de los Señores del polvo. Abundan los rumores de que un cantor de la ruina ha ocultado un poderoso artefacto en pleno territorio vigilado por sus creaciones: una reliquia supuestamente clave para los planes de quienes desean liberar a los infernales apresados al final de la Era de los demonios.

LOS ELEMENTALES DE RUINAS EN FAERÚN

Aunque son poco más que una leyenda, se pueden encontrar elementales de ruinas en lo más profundo de los desiertos y tundras de Faerún. Se dice que en las guaridas de los más ancianos de ellos se pueden encontrar poderosos artefactos mágicos del pasado de los Reinos olvidados. Ciertas facciones de los zhentárim y los Magos rojos buscan sin cesar estos lugares, y pagarán bien por cualquier información referente a ellos. También son generosos en sus recompensas a aquellos que coarten las investigaciones ajenas.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ELEMENTALES DE RUINAS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los escarabajos de gema. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
20	Este monstruo es un elemental de ruinas, una criatura vinculada a un lugar concreto marcado por las ruinas o la destrucción.
25	Los elementales de ruinas protegen las zonas que se les ordena vigilar con sus golpetazos y pedradas brutales. Coleccionan reliquias del pasado, que pueden ser halladas en sus guaridas.
30	Los elementales de ruinas pueden crear una onda de choque devastadora para derribar a sus enemigos. Los cantores de la ruina son quienes invocan a estos seres, para proteger emplazamientos antiguos frente a los saqueadores de tesoros.

ENGENDRO DE JUIBLEX

Los señores demoníacos Zuggtmoy y Juiblex han luchado durante incontables milenios por el control de Shedaklah, la 222.^a capa del Abismo. Hace siglos, Zuggtmoy empleó una serie de poderosas adivinaciones para determinar la ubicación exacta del Señor demoníaco de los cienos en Shedaklah. Después erigió una serie de plintos de adamantita por toda la capa abismal y ejecutó un poderoso ritual destinado a desterrar a Juiblex a otro plano.

Por desgracia para Zuggtmoy y el resto del cosmos, el ritual solamente envió una porción de la corrupta forma de Juiblex al plano Elemental del agua. Aunque debilitado, el Señor sin rostro sobrevivió, pero la naturaleza tóxica y virulenta de su forma material corrompió la materia elemental que la rodeaba. Los ciudadanos del plano cercanos a esta zona contaminada combinaron sus poderes, para contener esta corrupción y enviarla de vuelta a su propio semiplano. Aunque este proceso tuvo finalmente éxito, también desperdigó a la prole de Juiblex por el plano Material.

ENGENDRO MENOR DE JUIBLEX

Un gigantesca masa de líquido oscuro se alza del suelo, expandiendo su masa mientras salpica a su alrededor con gotas de limo. Docenas de pequeños ojos rojos pueblan su rostro, mirándoos como faros de odio y hambre.

ENGENDRO MENOR DE JUIBLEX

VD 6

Elemental Grande (agua, extraplanario) siempre CM

Inic +1; **Sentidos** sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60'; Avistar +6, Escuchar +7

Idiomas acuano

CA 18, toque 10, desprevenido 17 (-1 tamaño, +1 Des, +8 natural)

pg 68 (8 DG); **RD** 5/-

Inmune inmunidades de elemental

Fort +10, **Ref** +3, **Vol** +3

Vel 40' (8 casillas), **Tr** 30'; forma fangosa

C/C 2 golpetazos +12 cada uno (2d8+7 más infestación legamosa)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +6; **Prs** +17

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura

Características Fue 25, Des 12, Con 19, Int 4, Sab 13, Car 10

AE forma fangosa, infestación legamosa

CE rasgos de elemental

Dotes Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Hendedura

Habilidades Avistar +6, Escuchar +7, Saltar +11, Tregar +15

Avance 9-12 DG (Grande)

Forma fangosa (Ex): los engendros de Juiblex fluyen como el agua fangosa al moverse. Su movimiento nunca provoca ataques de oportunidad. También ignoran el terreno difícil y pueden atravesar con libertad el espacio ocupado por otras criaturas, aunque no podrán terminar su movimiento en él.

Si un engendro menor de Juiblex entra en el espacio de una criatura viva, ésta tendrá que realizar un TS de Fortaleza contra CD 18. Si lo falla, sufrirá 2d6 puntos de daño y quedará indisputada durante 1 asalto. Si tiene éxito, la criatura reducirá el daño a la mitad y no quedará indisputada.

Esta aptitud sólo es efectiva contra la misma criatura una vez por asalto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Infestación legamosa (Sb): cuando un engendro de Juiblex cause daño a una criatura con su golpetazo, la cubrirá con una gruesa

capa de limo. Al inicio de cada turno del engendro, como acción gratuita, podrá dar vida al cieno que cubra a todas sus víctimas en un radio de 100'. Del limo saldrán varios tentáculos, que atacarán a cualquier criatura a 10' (incluida a la que está cubriendo el limo, si no hay otra). Cada uno realizará un ataque de golpetazo con un ataque base igual al del engendro (+12, normalmente), que causará 1d8 puntos de daño + la mitad del modificador de Fue del engendro (+3, normalmente).

Una criatura afectada por esta infestación legamosa puede eliminar el cieno que la cubre como acción de asalto completo. Este limo también resultará destruido si la criatura a la que está cubriendo sufre 10 puntos de daño por fuego o frío. Si dicha criatura tiene resistencia o inmunidad a estos tipos de energía, se puede destruir al limo sin causar daño a su víctima.

Aunque son los menores de los hijos predilectos del Señor sin rostro, los engendros menores de Juiblex siguen siendo amenazas considerables. Estas enormes criaturas elementales vagan por los dungeons y otras zonas aisladas, matando y devorando cualquier cosa que se cruce en su camino.

ENGENDRO MAYOR DE JUIBLEX

Esta criatura, si es que se la puede llamar así, se alza ante vosotros como una burbujeante masa fangosa de líquido negruzco. Grumos de un barro asqueroso flotan en su interior, mientras que su superficie salpica y se ondula sin cesar. Un único ojo rojo domina la parte central de su figura, mientras que varias decenas de ojos más pequeños os contemplan desde otros puntos de su pútrida anatomía.

ENGENDRO MAYOR DE JUIBLEX

VD 10

Elemental Enorme (agua, extraplanario) siempre CM

Inic +0; **Sentidos** sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60';

Avistar +9, Escuchar +9

Aura presencia horrenda (5')

Idiomas acuano

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (-2 tamaño, +16 natural)

pg 126 (11 DG); **RD** 5/-

Inmune inmunidades de elemental

Fort +14, **Ref** +3, **Vol** +5

Vel 40' (8 casillas), **Tr** 30'; forma fangosa

C/C 2 golpetazos +16 cada uno (3d8+10/19-20 más infestación legamosa)

A distancia orbe fangoso +6/+1 (2d8+10 más infestación legamosa)

Espacio 15'; **Alcance** 15'

Atq base +8; **Prs** +26

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura

Características Fue 31, Des 10, Con 24, Int 6, Sab 15, Car 10

AE forma fangosa, infestación legamosa

CE rasgos de elemental

Dotes Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Hendedura

Habilidades Avistar +9, Escuchar +9, Saltar +14, Tregar +18

Avance 12-15 DG (Enorme)

Presencia horrenda (Sb): cualquier criatura que empiece su turno en una casilla adyacente al engendro mayor de Juiblex, tendrá que superar un TS de Fortaleza (CD 22) o verse obligada a alejarse 10' del monstruo. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad y no contará a la hora de calcular el movimiento normal de la víctima en ese asalto.

Una criatura que, por cualquier razón, sea incapaz de moverse, quedará atontada durante 1 asalto si falla su salvación. La CD del TS se basa en la Constitución.

Forma fangosa (Ex): como el engendro menor, salvo porque causa 4d6 puntos de daño y 1 punto de daño de Con. La criatura quedará indispueta durante 1 asalto. Fortaleza CD 22 para reducir el daño de pg a la mitad y negar el daño de Con.

Infestación legamosa (Sb): como el engendro menor, salvo que los tentáculos causan 1d8+5 puntos de daño.

Orbe fangoso (Ex): un engendro mayor de Juiblex puede lanzar bolas de fango a un máximo de cinco incrementos de distancia. Cada incremento de distancia es de 20'.

Los engendros mayores de Juiblex se parecen a sus parientes menores, pero son más escasos y mucho más peligrosos. Los rastros cenagosos que aparecen en los túneles más profundos pueden ser una pista de su presencia, y las criaturas inteligentes se mantienen bien lejos de tales lugares.

ENGENDRO ANCIANO DE JUIBLEX

Una gigantesca masa de cieno alquitranado y humeante se alza a alturas imposibles. Una serie de convulsiones espasmódicas agitan toda su mole, a la vez que burbujea y arroja trozos de su propia materia en todas direcciones. Tres grandes ojos rojos rodean su cuerpo a intervalos regulares, aunque podéis ver docenas de globos oculares más pequeños repartidos por otros puntos.

ENGENDRO ANCIANO DE JUIBLEX VD 14

Elemental Gargantuesco (agua, extraplanario) siempre CM
Inic +3; **Sentidos** sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60';
Avistar +11, Escuchar +12
Aura presencia horrenda (5')
Idiomas acuano

CA 23, toque 5, desprevenido 23 (-4 tamaño, -1 Des, +18 natural)
pg 216 (16 DG); **RD** 10/-
Inmune inmunidades de elemental
Fort +19, **Ref** +6, **Vol** +7

Vel 40' (8 casillas), **Tr** 30'; forma fangosa
C/C 2 golpetazos +22 cada uno (4d8+14/19-20 más infestación legamosa)
A distancia orbe fangoso +7/+2/-3 (3d8+14 más infestación legamosa)
Espacio 20'; **Alcance** 20'
Atq base +12; **Prs** +38
Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura

Características Fue 39, Des 8, Con 29, Int 8, Sab 15, Car 12
AE forma fangosa, infestación legamosa
CE rasgos de elemental
Dotes Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos
Habilidades Avistar +11, Escuchar +12, Saltar +18, Trepar +22
Avance 17-21 DG (Gargantuesco)

Presencia horrenda (Sb): como el engendro mayor. Fortaleza CD 27.

Forma fangosa (Ex): como el engendro menor, salvo porque causa 6d6 puntos de daño y 2 puntos de daño de Con. La criatura quedará indispueta durante 1 asalto y derribada en el suelo. Fortaleza CD 27 para reducir el daño de pg a la mitad, negar el daño de Con y evitar ser derribada.

Infestación legamosa (Sb): como el engendro menor, salvo que los tentáculos causan 1d8+7 puntos de daño.

Orbe fangoso (Ex): como el engendro mayor, salvo que los incrementos de distancia son de 30'.

El mundo puede dar gracias de que estos enormes y poderosos engendros de Juiblex sean tan escasos. Las leyendas que se susurran

al calor de la hoguera describen a estas criaturas ascendiendo de cavernas olvidadas para engullir villas enteras. Un engendro anciano de Juiblex puede tapar el sol cuando se abalanza como una ola contra sus presas. Cuando ha terminado de alimentarse, no deja tras de sí más que ruinas y huesos pelados.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Sea cual sea su inteligencia real, los engendros de Juiblex demuestran tener una astucia letal. En ruinas o zonas deshabitadas, elegirán guaridas que les permitan lanzarse con rapidez sobre una presa desprevvenida. Ya sea un engendro menor filtrándose por una puerta cerrada o un engendro anciano al acecho bajo la superficie de un lago oscuro, los engendros de Juiblex que cuenten con el factor sorpresa intentarán usar su forma fangosa para indisponer o dañar a todas las criaturas lo bastante desafortunadas como para encontrarse en su camino.

Cuando empiece el combate, el engendro atacará a tantos rivales diferentes como pueda para sacar todo el partido posible a su infestación legamosa. Los engendros mayores y ancianos incluso se arriesgarán a sufrir ataques de oportunidad para lanzar orbes fangosos a los objetivos más alejados. Una vez en cuerpo a cuerpo, emplearán su forma fangosa para moverse e indisponer a tantos rivales como puedan cada asalto, confiando en sus potentes aptitudes para nivelar la balanza.

Los engendros mayores y ancianos son lo bastante inteligentes como para distinguir a las criaturas vivas de las no vivas, como muertos vivientes o constructos. Suelen ignorar a estos últimos, pero se defenderán si son agredidos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Dispersos como están por el plano Material, los engendros de Juiblex suelen ser criaturas solitarias. Incluso cuando se generan nuevas criaturas a partir de las viejas, suelen separarse de inmediato impulsadas por su naturaleza destructiva.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ENGENDROS DE JUIBLEX

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los engendros de Juiblex. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
16	Esta nauseabunda masa de cieno tóxico es un engendro de Juiblex. Aunque se parece a un cieno y tiene orígenes demoníacos, es un elemental.
21	Si un engendro de Juiblex infesta un dungeon, yacerá al acecho a la espera de poder inundar un pasillo o manar de un estanque o fisura.
26	Los engendros de Juiblex cubren a sus enemigos con una materia fangosa, que puede cobrar vida y atacar de forma independiente. No obstante, estas criaturas pueden enfermar e incluso matar a sus víctimas con un mero toque. En combate, los engendros se limitan a anegar a sus rivales como una ola destructiva.

Engendro solitario (NE 6-14): aunque los engendros de Juiblex no poseen ninguna conexión directa con el Señor sin rostro, conservan el intelecto instintivo de su progenitor. Estas criaturas se sienten atraídas a lugares de gran poder, incluidas localizaciones mágicas, el lugar de reposo de artefactos perdidos, antiguos altares consagrados a grandes males o *umbrales* al Abismo u otros Planos.

NE 10: un monasterio aislado es víctima de varios asaltos a manos de bandas de incursores de la Infraoscuridad. Pero no es hasta que se exploran las catacumbas, que se hace patente que estas oleadas de criaturas no hacen sino huir de la presencia de un engendro mayor de Juiblex, atraído por la presencia de una poderosa arma mágica a recaudo de la orden monástica.

ECOLOGÍA

Los engendros de Juiblex no tienen cabida en el mundo natural, aunque son muy mañosos a la hora de destruirlo. Cuando ha consumido comida suficiente, un engendro puede dividirse para crear un nuevo engendro menor. Estas criaturas matan de forma indiscriminada a todos los seres vivos con los que se cruzan, excepto cienes y légamos.

Entorno: aunque los engendros de Juiblex pueden sobrevivir en casi cualquier entorno no dañino, se limitan a los pasadizos y dungeons subterráneos, compartiendo las preferencias de su señor demoníaco por las guaridas bajo tierra. Los engendros prefieren luchar en lugares angostos y sinuosos, ya que los espacios abiertos permiten a sus presas dispersarse y atacar a distancia. Todos los engendros de Juiblex se consideran nativos del semiplano de la Mugre (consulta más adelante).

Características físicas típicas: un engendro de Juiblex es una entidad cenagosa con una forma vagamente circular. Su cuerpo semilíquido es de color verde enfermizo, con algunos remolinos negros, marrones o amarillos que sacuden su superficie al moverse.

Los engendros menores tienen unos 10' de diámetro y pesan más o menos una tonelada y media. Los engendros mayores miden 20' de diámetro y pueden pesar hasta 10 toneladas. Los engendros ancianos tienen 40' de diámetro y pesan alrededor de 60 toneladas.

Alineamiento: todos los engendros de Juiblex cargan con la esencia corrupta de su progenitor y son caóticos malignos sin excepción.

TESORO TÍPICO

Los engendros de Juiblex no tienen necesidad alguna de tesoros y no los poseen. Aún así, a diferencia de los cienes a los que se parecen, los engendros no son de naturaleza ácida y cualquier tesoro portado por sus víctimas permanecerá intacto en sus guaridas. También es posible que, en casos inusuales, un engendro de Juiblex atrape y retenga algún tesoro u objeto mágico en el interior de su ondulante forma. Estos objetos siempre están ligados de alguna forma al Señor sin rostro o son potencialmente beneficiosos para sus planes. Los engendros de Juiblex poseen la mitad del tesoro estándar para criaturas de su VD.

Ilustración de A. Waters



Engendros de Juiblex

ENGENDROS DE JUIBLEX AVANZADOS

Los engendros de Juiblex aumentan de tamaño al devorar cantidades ingentes de materia orgánica. Aunque estas criaturas pueden dividirse en engendros menores en cualquier momento, algunas de ellas se limitan a seguir creciendo.

EL SEMIPLANO DE LA MUGRE

Este extraño semiplano se formó cuando los habitantes del plano Elemental del agua desterraron la corrupción de la esencia de Juiblex de su reino. El semiplano es una parodia de un bosque frondoso, con los árboles y el suelo formados de un limo palpitante, parte del cual es auténtico limo verde. Arroyos y estanques que aguas fétidas jalonan el paisaje. Un sol verdoso cuelga de un cielo amarillo, que se oscurece hasta convertirse en un telón negro por las noches. Grandes nubes de insectos infestan el aire, y los otyugh y otras criaturas infames chapotean por el barro.

El semiplano de la Mugre tiene 25 millas de ancho y 10 de largo. En su centro se alza un monolito de piedra de 50' de lado y 400' de altura. En una pequeña choza, enclavada en lo alto de la estructura, habita una criatura que parece ser un anciano humano conocido simplemente como el Ermitaño. Creado a partir de un pedazo de la esencia de Juiblex, el Ermitaño sabe muchas cosas sobre el cosmos y la historia del Abismo. Quienes accedan a realizar alguna misión en su nombre podrán hacerle una única pregunta.

El Ermitaño es un avatar de Juiblex. Responderá a las preguntas que beneficien los planes de su amo; básicamente, derrotar a Zuggtmoy y vengarse por la afrenta sufrida. Las misiones a las que envíe a sus visitantes serán casi siempre contra los enemigos de Juiblex, aunque a veces los ha involucrado en metas más siniestras.

Al alcanzar la chabola del Ermitaño, éste permanecerá con sus ojos y boca cerrados, y no los abrirá hasta que alguien se dirija a él por su nombre. Cuando los abra, un limo verduzco fluirá lentamente de ellos para devorar la carne de su cuerpo mientras detalla la misión a realizar y contesta a la pregunta. Pero la siguiente vez que un grupo aventurero entre en su choza, el Ermitaño volverá a estar allí esperando pacientemente.

Cienos y engendros de Juiblex campan a sus anchas por el semiplano de la Mugre, así como aquellos que desean obtener el favor del Señor sin rostro. Algunas de sus sectas más poderosas cuentan con *portales* permanentes que conducen a este lugar miserable, a donde acuden para llevar a cabo sacrificios rituales o invocar a alguna criatura poderosa que cause todo tipo de maldades en el plano Material.

LOS ENGENDROS DE JUIBLEX EN EBERRON

En Eberron los engendros de Juiblex son conocidos como engendros del caos. Cuando la invasión daelkyr fue abortada mediante la clausura de los *umbrales* que unían Eberron y Xoriat, se abrieron violentamente varias grietas entre los Planos. Cuando la locura corruptora de Xoriat tocó Lamannia, el Bosque del ocaso, creó a estas terribles criaturas y las liberó por el plano Material. En la actualidad, los engendros del caos siguen extendiendo la destrucción y la locura en las profundidades de Khyber y las ruinas de las civilizaciones perdidas de Eberron.



ENGENDRO DE LAS LIANAS

A medida que os aproximáis a él, lo que parece ser un árbol cubierto de lianas se agita violentamente. Una enorme masa de zarcillos orgánicos se despega del tronco, para dar forma a una nueva criatura que reptará hacia vosotros con una abigarrada masa de lianas que azotan el aire en vuestra dirección.

ENGENDRO DE LAS LIANAS

VD 7

Planta Grande normalmente N

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +3

Idiomas —

CA 18, toque 14, desprevenido 13; Esquiva, Movilidad (-1 tamaño, +5 Des, +4 natural)

pg 102 (12 DG); **RD** 5/cortante

Inmune inmunidades de planta

Fort +11, **Ref** +11, **Vol** +4

Debilidades vulnerabilidad al fuego

Vel 30' (6 casillas); **Tr** 30'

C/C 2 golpetazos +14 cada uno (1d8+6)

A distancia red de lianas +13 toque (enmarañar)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +9; **Prs** +19

Opciones de ataque Ataque poderoso

Acciones especiales envolver, fertilización

Características Fue 22, Des 21, Con 17, Int 5, Sab 10, Car 12

AE envolver, fertilización

CE rasgos de planta

Dotes Ataque natural mejorado (golpetazo), Ataque poderoso, Esquiva, Movilidad, Reflejos rápidos

Habilidades Avistar +4, Escondarse +14 (+22 en bosques), Escuchar +3, Moverse sigilosamente +8, Trepar +14

Avance 13-24 DG (Grande); 25-36 DG (Enorme)

Red de lianas (Ex): un engendro de las lianas puede arrojar partes de su propio cuerpo a una distancia de hasta 30'. Cada una de estas prietas bolas de lianas se despliega en pleno vuelo, formando una caótica red de zarcillos que puede enmarañar a cualquier criatura de hasta una categoría de tamaño superior a la del engendro. El engendro de las lianas puede crear una de estas redes al día por cada 4 DG que tenga (normalmente, tres al día).

Envolver (Ex): como acción estándar, el engendro de las lianas puede envolver a criaturas Medianas o menores, atrapándolas en su interior. El engendro no tendrá más que mover al espacio ocupado por su oponente; cualquier criatura cuyo espacio quede cubierto totalmente por el hongo será víctima de su ataque envolvente. El engendro no podrá realizar un ataque de golpetazo o red de lianas en el mismo asalto en el que trate de envolver a un rival. Será capaz de envolver a tantas criaturas como quepan físicamente en su espacio.

Las víctimas podrán realizar ataques de oportunidad contra el engendro, pero si lo hacen, no podrán intentar un TS. Quienes renuncien a sus ataques de oportunidad tendrán derecho a una salvación de Reflejos (CD 18) para evitar ser envueltos. Si tienen éxito, se moverán hacia un lado o hacia atrás (a elección de su rival) para apartarse del camino del engendro. La CD del TS se basa en la Fuerza.

Como acción rápida, el engendro de las lianas puede constreñir a las criaturas envueltas, causándoles 2d6+12 puntos de daño no letal. Las criaturas envueltas se consideran apresadas y atrapadas en el interior de su cuerpo, pero serán capaces de dañarlo o intentar escapar como si se tratase de una presa normal. Por su parte, el engendro no se considerará involucrado en una presa mientras albergue a una criatura en su interior, ni podrá ser inmovilizado por una criatura envuelta.

La criatura envuelta por el engendro se verá expuesta a cualquier efecto que afecte al vegetal. Las criaturas apresadas y envueltas perderán su bonificador de Destreza a la CA, pero

obtendrán un bonificador +4 a sus TS de Reflejos al disfrutar de cobertura. La criatura envuelta también sufrirá la mitad del daño de cualquier ataque con un arma perforante que impacte al engendro de las lianas; dicha mitad del daño se calculará antes de aplicar la RD del engendro.

El engendro de las lianas puede decidir expulsar a cualquier criatura envuelta como acción estándar. Si el engendro muere, las criaturas envueltas quedarán libres.

Fertilización (Ex): como acción estándar, el engendro de las lianas puede intentar insertar su raíz fertilizadora (*NdT: así que ahora se llama así...*) por la garganta de cualquier humanoide, humanoide monstruoso o gigante envuelto en el interior de su cuerpo. Una criatura envuelta inconsciente no podrá resistirse a esta aptitud. El engendro tendrá que superar una prueba de presa para fertilizar a cualquier otra criatura. La criatura envuelta sufrirá 1d6+8 puntos de daño, a medida que el espinoso apéndice se abra paso a través de su garganta hasta el estómago. La inserción de esta raíz evitará que la víctima hable, lance conjuros con componentes verbales o realice cualquier otra acción que requiera el uso de la palabra. Extraer una raíz fertilizadora requiere una prueba de presa por parte de la víctima, pero dicha maniobra le causará 1d6 puntos de daño adicional. Si el engendro de las lianas está muerto, la raíz podrá ser extraída sin causar daño.

La raíz fertilizadora nutrirá a cualquier víctima inconsciente, permitiéndole respirar mientras el engendro emplea acciones rápidas reiteradas para causarle más daño no letal y mantenerla inconsciente. Si la criatura envuelta permanece en este estado durante todo un día, empezarán a crecerle lianas en el interior de las venas. Al cuarto día de semejante proceso, la desdichada víctima morirá y un engendro de las lianas adulto brotará del cuerpo de su progenitor.

Un engendro de las lianas que sea atacado durante este proceso podrá combatir, pero no moverse sin extraer su raíz fertilizadora. Si se lo reduce a 20 pg o menos huirá, extrayendo su raíz (y causando el daño indicado más arriba) y llevándose consigo a cualquier criatura envuelta.

Si se extrae la raíz de una víctima antes del fatídico cuarto día, la criatura seguirá indispuesta incluso tras recobrar la consciencia. Morirá en 2d4 días, a menos que se emplee *quitar maldición* para eliminar los esquejes de liana que pueden verse creciendo bajo su piel.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ENGENDROS DE LAS LIANAS

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los engendros de las lianas. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD Resultado

- | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 17 | Esta mole móvil de lianas y zarcillos es un engendro de las lianas, un cazador astuto y consumado. |
| 22 | Un engendro de las lianas ataca con un salvaje golpetazo y puede arrojar partes de su cuerpo como redes que enmarañan a sus enemigos. Puede envolver a sus adversarios simplemente abalanzándose sobre ellos, para atraparlos y estrujarlos en el interior de su cuerpo vegetal. |
| 27 | Los engendros de las lianas no se alimentan de criaturas vivas, sino que sus víctimas se enfrentan a un destino más siniestro. Estos seres se reproducen fertilizando a un anfitrión vivo, quien se convertirá en un nuevo engendro al cabo de cuatro días. |

Habilidades: los engendros de las lianas poseen un bonificador +8 racial a sus pruebas de Escondarse y Tregar. Podrán elegir 10 en sus pruebas de Tregar, incluso aunque estén apresurados o amenazados. En zonas boscosas, su bonificador racial a Escondarse aumentará a +16.

Criaturas de la más profunda foresta, los engendros de las lianas son cazadores astutos que atacan por sorpresa.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los engendros de las lianas prefieren emboscar a sus presas y huirán de cualquier combate en el que estén en desventaja desde el principio. Los engendros empezarán las hostilidades arrojando su red de lianas contra aquellos que empuñen armas cortantes, para después lanzarse al combate.

Los engendros aporrearán a sus rivales con sus golpetazos, envolviendo en el proceso a tantos como puedan. Usará las redes de lianas que le queden para entorpecer a cualquier atacante a distancia o adversario que lo flanquee. Cuando haya dejado inconsciente a alguna criatura envuelta, se retirará al bosque circundante.

Cuando esté en un lugar seguro, iniciará el proceso de fertilización. A menos que sea atacado, permanecerá oculto e inmóvil hasta que haya terminado.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los engendros de las lianas son cazadores arteros, impulsados únicamente por su necesidad de reproducirse. Lo normal es que acechen a solas en las zonas más densas de los bosques, aunque ya se han visto grupos de estos seres emboscados junto a caminos comerciales. Estas bandas suelen estar formadas por seis o menos criaturas, lideradas por el espécimen más grande y agresivo. Los miembros de bandas más grandes no tardan en volverse unos contra otros, en su constante búsqueda de anfitriones válidos y espacio vital.

Muerte reptante (NE 7): un engendro de las lianas solitario acecha en los árboles próximos a un camino transitado, a la espera de que alguna criatura distraída pase bajo él. Cuando haya envuelto a su presa, regresará a su guarida cercana.

Acampada en el bosque (NE 11): cuatro engendros de las lianas merodean por el bosque, cerca de un claro empleado para acampar. Lo normal es que el lugar sea frecuentado por mercaderes y aventureros de paso, pero no han aparecido viajeros por la zona durante varias semanas. Los miembros del grupo se están impacientando.

Los engendros atacarán cuando los viajeros se establezcan para pasar la noche. Cuando empiece el combate, tres de las criaturas arrojarán sus redes de lianas desde direcciones diferentes antes de cargar. La cuarta se quedará atrás, empleando sus redes contra aquellas criaturas que huyan o que causen mucho daño con sus ataques a distancia.

ECOLOGÍA

Como criaturas vegetales los engendros de las lianas no cazan para comer, por lo que se mostrarán indiferentes ante los pájaros o animales que compartan su hábitat. Sólo las criaturas Pequeñas o mayores son aptas para su reproducción, por lo que los engendros ignorarán a todos los demás.

Durante el día se dedicarán a tomar el sol en las ramas más altas de los árboles a los que llaman hogar, siempre atentos ante cualquier presa potencial. Cuando caiga la noche, se arrastrarán hasta el suelo en busca del agua de estanques o arroyos, tras lo cual empezarán su cacería.

Entorno: los engendros de las lianas viven en las arboledas cubiertas por las lianas de bosques templados y cálidos. Con estas hiedras pueden llegar a tejer complejas guaridas con varios compartimentos. Los nidos de los miembros de un mismo grupo están unidos, creando todo un laberinto vegetal. En las zonas donde estas lianas crezcan hasta gran altura, los nidos de estas criaturas también crecerán a lo alto. A veces los engendros anidan en lo más alto de la cúpula forestal, para poder reproducirse lejos de cualquier interferencia.

Características físicas típicas: los engendros de las lianas son criaturas enormes, compuestas de lianas vivas unidas en una masa compacta. Sus cuerpos son ágiles, pero resistentes. El engendro

típico mide 12' de altura y pesa 1.500 lb.

Alineamiento: los engendros de las lianas están motivados únicamente por su necesidad de reproducirse. Son neutrales.

SOCIEDAD

Cuando los fuertes vientos castigan el bosque, los engendros de las lianas ascienden a lo más alto de sus árboles. Allí contorsionan sus cuerpos para atrapar y canalizar el viento, creando una cacofonía de extraños sonidos silbantes que se pueden escuchar en millas a la redonda. Aunque la razón que puedan tener para hacer esto es un misterio absoluto, ninguno falta a la cita. Aquellos que escuchan estos conciertos los describen como los aullidos de los condenados. Sin duda, varias historias acerca de bosques encantados tienen sus raíces en la presencia de los engendros de las lianas.

TESORO TÍPICO

Los engendros de las lianas no sienten interés por las riquezas materiales, pero a veces el equipo de aquellos a los que han envuelto queda enredado en el interior de sus cuerpos vegetales. Este equipo puede estar formado por armas, joyas u objetos mágicos. Los engendros de las lianas poseen el tesoro estándar para su VD.



Engendro de las lianas

ESCARABAJO DE ASEDIO

El sonoro zumbido de unas alas llena el aire, justo antes de ver a un insecto gigantesco descendiendo hacia vosotros. Sus descomunales patas delanteras fustigan el aire con violencia, mientras que sus curvas mandíbulas brillan con un líquido extraño.

ESCARABAJO DE ASEDIO

VD 16

Sabandija Gargantuesca (extraplanaria) siempre N
Inic +0; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas —

CA 33, toque 6, desprevenido 33 (-4 tamaño, +27 natural)
pg 250 (20 DG); RD 15/perforante
Inmune electricidad, inmunidades de sabandija, sonido
Resiste frío y fuego 10
Fort +20, Ref +6, Vol +6

Vel 40' (8 casillas), VI 50' (torpe)
C/C 2 garras +26 cada una (2d8+15) y mordisco +24 (2d6+7 más parálisis)

Espacio 30'; Alcance 20'

Atq base +15; Prs +42

Opciones de ataque agarrón mejorado

Acciones especiales almizcle cegador, empuje arrollador

Características Fue 40, Des 10, Con 27, Int —, Sab 10, Car 9
AE agarrón mejorado, almizcle cegador, empuje arrollador, parálisis
CE rasgos de sabandija

Dotes -

Habilidades Avistar +0, Escuchar +0

Avance 21-26 DG (Gargantuesco); 27-35 DG (Colosal)

Parálisis (Ex): cualquier criatura alcanzada por el mordisco de un escarabajo de asedio tendrá que superar un TS de Fortaleza contra CD 28, o quedar paralizada durante 1d6 asaltos. La CD del TS se basa en la Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, el escarabajo de asedio debe golpear a un rival de cualquier tamaño con su garra. Entonces podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Si vence en la prueba de presa y la mantiene durante el siguiente asalto, podrá morder a la víctima apresada como acción gratuita.

Almizcle cegador (Ex): en cuanto quede reducido a la mitad o menos de sus pg totales, el escarabajo de asedio rociará a sus rivales con un cono de 60' de almizcle cegador como acción inmediata. Quienes se vean atrapados en su área de efecto tendrán que superar un TS de Fortaleza contra CD 28, o quedar cegados durante 1 minuto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Empuje arrollador (Ex): el escarabajo de asedio puede aplastar y demoler cualquier cosa que se ponga en su camino. Las criaturas que estén en su ruta de movimiento sufrirán 2d6+22 puntos de daño, además de ser empujadas delante del escarabajo hasta el final de su movimiento. Una víctima potencial de este avance puede elegir entre realizar un TS de Reflejos (CD 35) para apartarse del camino, o un ataque de oportunidad (si el ataque de oportunidad no mata al escarabajo, la criatura sufrirá todas las consecuencias del empuje arrollador). La CD del TS se basa en la Fuerza.

Los escarabajos de asedio son gigantesco insectos carnívoros del plano de Aqueronte. Son muy voraces y se alimentan de los desechos esparcidos por los gigantesco campos de batalla de dicho Plano. Estos insectos brutales consideran a las demás criaturas vivas como sabrosas comidas móviles.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los escarabajos de asedio atacan sin miedo, descendiendo sobre cualquier presa potencial para aplastarla. Seguirán acosándola con sus poderosas patas delanteras, intentando apresar a cualquier criatura que golpeen. Cuando el escarabajo logre apresar con éxito a un rival, le morderá en cuanto pueda para paralizarlo. Pasará al siguiente objetivo en cuanto el primero haya sucumbido.

Si un objetivo (o sus aliados) demuestran ser demasiado resistentes o problemáticos, el escarabajo se alejará volando con la presa que tenga agarrada. La dejará caer desde una altura elevada si aún se resiste.

Cuando esté herido de gravedad, el escarabajo se pondrá a la defensiva. La criatura tratará de huir, liberando su almizcle cegador antes de salir volando. Si es posible, intentará hacerlo con uno de sus enemigos cegados para devorarlo más tarde.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los aventureros tendrán más probabilidades de encontrarse con un escarabajo de asedio tras haber entrado en el territorio de caza del insecto. Por suerte para aquellos que luchan contra estos seres, los escarabajos son tan hostiles hacia los de su raza como con sus presas, por lo que rara vez se los encuentra en grupo.

El guardián (NE 16): en lo más profundo de un inmenso bosque hay una arboleda de secoyas ancestrales, que se alzan cientos de pies hacia el cielo. Se dice que en sus copas se abre un *portal* hacia Aqueronte. A unos dos tercios de altura se encuentra la guarida de su vigilante, un hambriento escarabajo de asedio.

Recién nacidos (NE 20): un mago envía a los PJs a buscar un material especial, con el cual promete fabricarles una poderosa armadura mágica. Señala a los personajes la ubicación de un antiguo campo de batalla en Aqueronte, en el cual se dice que hay un nido de huevos de escarabajo de asedio. Aunque no oculta a los personajes la naturaleza de los huevos o de las criaturas que los ponen, les asegurará que es imposible que eclosionen en un entorno tan frío. No obstante, un reciente terremoto en Aqueronte ha dejado al descubierto una falla geotérmica, que ha calentado el nido y ha hecho que los huevos eclosionen prematuramente. Cuando los PJs llegan allí, los huevos están vacíos y cuatro escarabajos de asedio famélicos buscan su primera comida.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESCARABAJOS DE ASEDIO

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los escarabajos de asedio. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
26	Este es un escarabajo de asedio, un enorme insecto del plano de Aqueronte. Es más débil ante las armas perforantes, y su quitina es muy útil para fabricar armaduras.
31	Los escarabajos de asedio tienen mordiscos paralizantes. De todas las formas de energía, sólo el ácido es efectivo al 100% contra ellos.
36	Los escarabajos de asedio pueden rociar a sus enemigos con un almizcle cegador, si están heridos de gravedad.

ECOLOGÍA

Los escarabajos de asedio requieren una gran cantidad de comida y espacio para sobrevivir. Sólo dejarán de comer para mudar de piel y reproducirse. Dado que deben ingerir cantidades ingentes de alimento, disponen de muy pocos hábitat capaces de soportar su presencia. Defienden con agresividad sus territorios de caza y se muestran hostiles incluso contra otros de su especie. Sólo las feromonas de cortejo, liberadas por un espécimen dispuesto a aparearse, son capaces de frenar esta hostilidad.

Los escarabajos de asedio ponen sus huevos en grandes hendiduras o rasgos geográficos similares. Luego los tapan con cadáveres u otros desperdicios similares. Una hembra de escarabajo de asedio puede poner entre dos y cuatro huevos, rodeados por una membrana de ectoplasma pegajoso. Cada huevo tiene más de 15' de circunferencia y se parece a una gran semilla marrón y carnosa.

Los huevos eclosionan en pocos meses, dejando salir a los escarabajos en estado casi larvario. Las crías mudarán de piel varias veces antes de alcanzar la edad adulta (criaturas avanzadas de 30 DG). Cada fase dura aproximadamente un año, y muchos de estos seres mueren antes de llegar a la madurez.

Entorno: los escarabajos de asedio vagan por los férreos Campos de batalla de Aqueronte, pero alguno puede colarse hasta el plano Material a través de algún *portal*. Los escarabajos anidarán de forma instintiva en cuevas o grutas oscuras, donde puedan hibernar. Cuando encuentren un campo de batalla lleno de cadáveres, los amontonarán en una gran pila, ascenderán hasta lo alto y empezarán a comer.

Características físicas típicas: el escarabajo de asedio común es del tamaño de un granero y pesa entre 30 y 40 toneladas. Su cuerpo es más largo que ancho, y se apoya sobre esbeltas patas segmentadas cubiertas de cilio pegajoso. Su coraza quitinosa está adornada por franjas de uno o dos colores.

Todos los escarabajos de asedio tienen un par de alas dobles, que se pliegan sobre su espalda bajo el caparazón exterior. Translúcidas e iridiscentes, estas alas se mueven tan rápido que apenas pueden verse cuando la criatura vuela, aunque sí emiten un sonoro zumbido grave.

Alineamiento: los escarabajos de asedio carecen de nociones morales y siempre son neutrales.



Escarabajo de asedio

SOCIEDAD

Los escarabajos de asedio no tienen sociedad. Los ejércitos que libran guerras eternas en los campos de Aqueronte emplean a estos enormes insectos como bestias de guerra. Pero estas criaturas son soldados rebeldes, y más de un ejército ha perdido una batalla a causa de sus propios escarabajos de asedio.

TESORO TÍPICO

Los escarabajos de asedio carecen de intelecto, pero las posesiones de sus víctimas quedan atrás después de sus banquetes. Estos insectos tienen la mitad de monedas, la mitad de bienes y los objetos estándar para su VD. Su caparazón es un bien valioso en aquellos lugares donde las armaduras de quitina sean populares (consulta 'Para los PJs'), incluyendo los campamentos militares y fortalezas de Aqueronte.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

La quitina de los escarabajos de asedio es muy práctica para fabricar armaduras de quitina. Este material debe ser tratado químicamente para hacerlo más flexible y luego se corta en largas tiras, que serán unidas por fuertes cuerdas si es necesario. La armadura de un escarabajo de asedio siempre se considera de gran calidad y ofrece a su portador RE 5 (electricidad y sonido). Un druida que vista una armadura de quitina de un escarabajo de asedio no perderá acceso a sus conjuros o rasgos de clase. La armadura de quitina de estas criaturas se considera armadura intermedia, con las siguientes características.

Coste	Bonif. CA	Bonif. Des Máx.	Pen. Armadura	Fallo conjuros	Vel. (30')	Vel. (20')	Peso ¹
2.000 po	+4	+4	-2	30%	20'	15'	20 lb.

¹ El peso indicado es el de una armadura para una criatura Mediana. La armadura de una criatura Pequeña pesará la mitad, y la de una criatura Grande el doble.

ESCARABAJO DE GEMA

Un brillante escarabajo multicolor emerge del suelo en medio de una lluvia de tierra y guijarros. Tan reluciente e iridiscente es, que casi daña la vista mirarlo directamente. Su lomo está engarzado con lo que parecen gemas, mientras sus retorcidas mandíbulas chasquean en tono amenazador.

ESCARABAJO DE GEMA

VD 2

Bestia mágica Pequeña siempre N

Inic +1; Sentidos sentido de la vibración 30'; Avistar +4, Escuchar +6

Idiomas —

CA 16, toque 11, desprevenido 16 (+1 tamaño, +5 natural)

pg 17 (2 DG)

Fort +6, Ref +3, Vol +2

Vel 40' (8 casillas), VI 60' (regular); Ex 15'; Tr 10'

C/C mordisco +2 (1d4-1)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +2; Prs -3

Aptitudes sortílegas (NL 20):

Escarabajo de diamante: 6/día: *llamarada* (CD 14)

Escarabajo de esmeralda: 6/día: *salpicadura de ácido* (toque a distancia +3)

Escarabajo de zafiro: 6/día: *rayo de escarcha* (toque a distancia +3)

Características Fue 9, Des 10, Con 16, Int 1, Sab 15, Car 10

AE aptitudes sortílegas

Dotes Alerta

Habilidades Avistar +4, Escondarse +7 (+15 en la arena),

Escuchar +6, Tregar +9

Avance 3-4 DG (Pequeño); 5-6 DG (Mediano)

Habilidades: los escarabajos de gema poseen un +8 racial a sus pruebas de Escondarse en la arena. Además, cuentan con un bonificador +10 racial a sus pruebas de Tregar y siempre pueden elegir 10 en ellas, incluso aunque estén apesurados o amenazados.

Los escarabajos de gema son criaturas excavadoras insectoides, que habitan en zonas áridas y arenosas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los escarabajos de gema forman manadas subterráneas y atacan en grupo. Inician sus emboscadas desde el subsuelo a los pies de su objetivo, intentando causarle tanto daño como puedan en la primera oleada para sacar todo el partido al elemento sorpresa. Si esto no es suficiente para derribar a su presa, emplearán sus poderes sortílegos para atontarla o matarla.

Los escarabajos de gema son tenaces y se niegan a abandonar el combate hasta que ellos o su rival estén muertos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los escarabajos de gema viven y cazan en manadas. Estos grupos pueden albergar entre dos y diez criaturas.

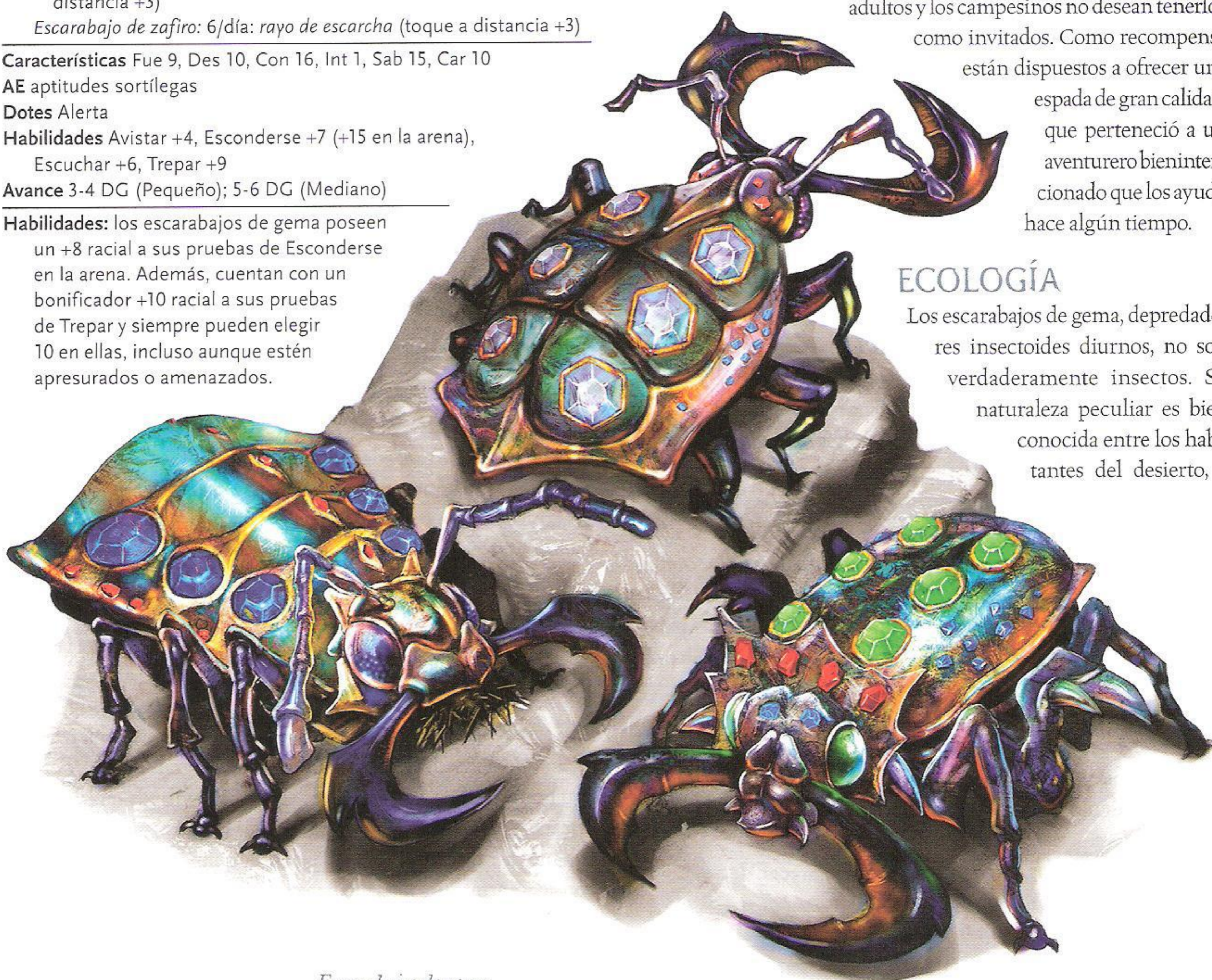
Terreno abonado (NE 5): una pequeña colonia de escarabajos de gema ha establecido su nido en las lindes de un pastizal, y las criaturas han empezado a aterrorizar a los lugareños que llevan allí a sus animales a pastar y abreviar. Su nido alberga a tres escarabajos adultos y los campesinos no desean tenerlos

como invitados. Como recompensa están dispuestos a ofrecer una

espada de gran calidad, que perteneció a un aventurero bienintencionado que los ayudó hace algún tiempo.

ECOLOGÍA

Los escarabajos de gema, depredadores insectoides diurnos, no son verdaderamente insectos. Su naturaleza peculiar es bien conocida entre los habitantes del desierto, a



Escarabajos de gema

quienes no les agradan estos escarabajos, dado que devoran minerales valiosos y eliminan los nutrientes de la tierra, dejándola estéril.

Los escarabajos de gema pasan buena parte de su tiempo en túneles subterráneos, excavando entre la arena en busca de minerales que digerir o añadir a sus caparazones. También cazan criaturas vivas, inteligentes o no, para obtener carne fresca. Dotados de una habilidad asombrosa para detectar vetas de minerales, los escarabajos de gema pueden llegar a atacar caravanas comerciales o mercaderes solitarios, de quienes podrán obtener sus dos tipos de alimento favoritos.

Los minerales que ingieren los escarabajos de gema se acumulan en su caparazón y las excrecencias parecidas a gemas que crecen en él. Estas criaturas pueden almacenar energías mágicas en la mayor de estas estructuras cristalinas, con las que después liberarán sus aptitudes sortílegas. Cuando un escarabajo emplea la energía almacenada en una gema, ésta se desintegra y el escarabajo la "muda". Alguna de las demás gemas de su caparazón se hará lo bastante grande como para almacenar nuevas energías arcanas en apenas un día.

Entorno: los escarabajos de gema prefieren vivir en zonas calientes, secas y polvorientas, sobre todo desiertos o yermos abrasados. Pero se ha comprobado que también migran a las zonas limítrofes de las grandes llanuras en los meses de verano.

Excavan sus madrigueras cerca de charcas, oasis, ríos o demás lugares frecuentados por otros animales. Algunos aprenden las rutas o caminos por los que la gente lleva a sus animales al mercado, atrincherándose bajo la carretera a la espera del paso de su siguiente almuerzo.

Características físicas típicas: los escarabajos de gema presentan una gran variedad de tonos y de gemas distintas sobre sus lomos. En todo momento cada escarabajo posee seis de estas gemas de gran tamaño.

El caparazón del escarabajo puede tener una tonalidad dorada, plateada, cobriza o de cualquier otro tono metálico, aunque a veces presenta un degradado entre dos colores de un extremo a otro de la criatura. En su parte superior crecen las incrustaciones de lo que parecen ser gemas: minerales cristalizados que son tan brillantes y atractivos como cualquier joya.

Los escarabajos de gema normales miden 2' de largo, con seis patas ganchudas y potentes mandíbulas evolucionadas para triturar minerales. Esta especialización también las hace válidas a la hora de herir a personas o animales.

Alineamiento: los escarabajos de gema actúan básicamente por instinto, sin ninguna consideración por temas morales. Así pues, siempre son neutrales.

TESORO TÍPICO

Los escarabajos de gema no acumulan tesoros: los devoran. Aquellos cuyas riquezas han sufrido las depredaciones de estas criaturas

NUEVOS ESCARABAJOS DE GEMA

Los escarabajos de gema pueden presentarse en otras variedades. Casi cualquier truco arcano o plegaria divina es aceptable como aptitud sortilega para una de estas criaturas. Por ejemplo, un escarabajo de topacio podría poseer *curar heridas menores* como aptitud sortilega, mientras que un escarabajo de ónice quizá lance *infligir heridas menores*.

pueden obtener cierto consuelo al pensar que, si se las mata, sus caparazones y gemas pueden valer una pequeña fortuna.

Cuando se extraen de los escarabajos muertos las gemas dejan de ser mágicas, pero siguen teniendo cierto valor. Si un escarabajo muere antes de poder emplear todos los usos diarios de su aptitud sortilega, se podrán obtener de su caparazón tantas gemas completas como usos le quedasen, cada una de las cuales tendrá un valor de 100 po. Por cada vez que el escarabajo muerto haya usado su aptitud sortilega, resta una a las seis gemas con las que empieza el combate.

Las gemas extraídas de un escarabajo vivo se convierten en polvillo, ya que la criatura transferirá de inmediato la energía almacenada en ella a las restantes que aún sigan en su lomo. Arrancarle una gema a un escarabajo vivo le causará 1 punto de daño.

El caparazón metálico de estas criaturas también tiene cierto valor para la manufactura de joyas, tinta, maquillaje y tintes. Algunos habitantes del desierto saben cómo hacer hilos a partir de estos caparazones. De cada escarabajo muerto podrá recuperarse parte de su caparazón intacto, por un valor de 1 a 100 po.

Cuando los escarabajos de gema cazan a criaturas inteligentes, devoran todos los minerales de naturaleza no mágica que lleven encima, además de su carne. Los demás objetos serán dejados atrás.

Todas estas posibilidades pueden combinarse para dar a los escarabajos de gema el tesoro estándar para su VD.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Se puede tener a un escarabajo de gema como familiar mejorado (GDM, pág. 200). Un lanzador de conjuros de cualquier alineamiento podría hacerse con sus servicios, pero sólo si posee 5º nivel de lanzador arcano y la dote Familiar mejorado. El dueño del escarabajo podrá elegir antes de convocar a su familiar el conjuro de nivel 0 que empleará como aptitud sortilega, pero no podrá cambiarlo una vez invocada la criatura.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESCARABAJOS DE GEMA

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los escarabajos de gema. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
12	Esta criatura insectoide es un escarabajo de gema, un voraz depredador del desierto. Este resultado revelará todos sus rasgos de bestia mágica.
17	Los escarabajos de gema excavan sus madrigueras cerca de charcas o en sendas transitadas por animales o personas. Sus caparazones pueden llegar a valer un buen pellizco.
22	Los escarabajos de gema llevan gemas incrustadas que les permiten realizar ataques mágicos. Estas piedras conservarán su valor si se extraen de la criatura muerta.

FANÁTICO DE LA PROGENIE VERDE

Amarillos ojos dracónicos brillan en el interior del yelmo de esta criatura, y podéis ver brillantes escamas verdes entre las uniones de su cota de bandas. Con una maza pesada en una de sus manos, alza con la otra un escudo adornado con el símbolo de Tiamat mientras profiere un grito de guerra.

FANÁTICO DE LA PROGENIE VERDE

VD 5

Humanoide monstruoso Mediano (sangre dracónica) siempre LM
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +1
Idiomas común, dracónico

CA 21, toque 10, desprevenido 21 (+6 armadura, +2 escudo, +3 natural)
pg 45 (6 DG)

Inmune ácido

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +8; fanatismo, gracia de Tiamat

Vel 20' (4 casillas) con cota de bandas, base 30'

C/C maza pesada +10/+5 (1d8+3)

A distancia ballesta ligera +6 (1d8/19-20)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +6; **Prs** +9

Opciones de ataque enemigo predilecto (humanos +2)

Acciones especiales toque de Tiamat (toque cuerpo a cuerpo +9)

Características Fue 16, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 12

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (maza pesada), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Escuchar +1

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** alma predilecta (ver texto)

Gracia de Tiamat (Ex): cuando un fanático de la progenie verde esté adyacente a otro fanático o más, obtendrá un bonificador +2 a sus TS.

Fanatismo (Ex): una vez al día, como acción inmediata, el fanático de la progenie verde puede repetir un TS.

Enemigo predilecto (Ex): un fanático de la progenie verde obtiene un bonificador +2 a sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando las emplee contra humanos. También disfruta de un bonificador +2 a las tiradas de daño con armas contra los humanos.

Toque de Tiamat (Sb): un fanático de la progenie verde puede dañar a las criaturas vivas con su ataque de toque. Podrá causar hasta 18 puntos de daño al día con esta aptitud (Voluntad CD 16 mitad), repartidos entre tantos toques como quiera. Cuando el fanático de la progenie verde cause daño con su toque, podrá curar de inmediato la misma cantidad a una criatura de tipo dragón o sangre dracónica a su elección (incluido él mismo) en un radio de 30'. La CD del TS se basa en la Constitución.

Un fanático de la progenie verde que posea niveles en una clase lanzadora de conjuros divinos y adore a Tiamat, podrá aplicar este efecto a los conjuros de *infligir* que lance. El conjuro de *infligir* causará el daño habitual, pero a la vez curará a los dragones o criaturas de sangre dracónica cercanos a su elección.

Los fanáticos de la progenie verde son los capitanes, capellanes marciales y líderes guerreros de la progenie de Tiamat (MM4, pág. 131). Disfrutan de una afinidad natural hacia la magia divina, y muchos siguen la senda del clérigo o el alma predilecta (*El divino completo*). Estos fanáticos emplean su fervor religioso para motivar a otros engendros o adoradores de Tiamat.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

El papel principal del fanático de la progenie verde en combate es ayudar, respaldar y liderar a otros engendros de Tiamat. Su toque de

Tiamat le permite dañar a sus enemigos mientras cura a sus aliados. Debido a que esta aptitud requiere un toque cuerpo a cuerpo, los fanáticos podrán emplearla incluso contra rivales fuertemente acorazados con una buena perspectiva de éxito.

Los fanáticos de la progenie verde son algo menos efectivos en combate que otros engendros de Tiamat. Así pues, aquellos que luchan junto a aliados más fuertes se mantendrán en segundo plano, dejando la violencia física a otros. Sólo cuando ambos bandos hayan sufrido daños entrará en acción el fanático, con su toque de Tiamat o sus conjuros de *infligir*, con la intención de rematar a algún adversario a la vez que restaura su salud a uno de sus compañeros.

Un fanático que esté al mando de criaturas más débiles se lanzará al combate al inicio de la lucha. Reservará su toque de Tiamat hasta que haya sufrido heridas graves, momento en el que lo usará contra un rival débil para curarse a sí mismo. Cuando haya gastado todo su toque de Tiamat, lo más normal es que huya si se sigue viendo amenazado, abandonando a sus lacayos a su suerte.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los fanáticos de la progenie verde sólo suelen encontrarse en solitario si se han separado de sus aliados, especialmente tras alguna derrota en combate. En otro caso, siempre estarán rodeados por otros engendros de Tiamat.

Emboscada (NE 6): dos furtivos de la progenie verde (MM4, pág. 158) y un fanático de la progenie verde acechan en la campiña, emboscando y asesinando a grupos pequeños de criaturas no malignas. Gracias a su armadura el fanático actuará como señuelo, haciendo el ruido suficiente como para atraer a los batidores enemigos hasta su posición. Cuando el fanático sea atacado, los furtivos activarán la emboscada y se apresurarán a flanquear a sus objetivos para emplear sus ataques furtivos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS FANÁTICOS DE LA PROGENIE VERDE

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los fanáticos de la progenie verde. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
15	Esta criatura es un fanático de la progenie verde, un humanoide monstruoso emparentado con los dragones verdes.
20	Los fanáticos de la progenie verde son los líderes espirituales y practicantes religiosos de los ejércitos de Tiamat. Tienen mando sobre los demás engendros de Tiamat y sus aliados en combate, asegurándose de que todos ellos sigan fieles a la Reina de los dragones. Un fanático de la progenie verde es más resistente si está rodeado por otros de su especie.
25	Un fanático posee un ataque de toque dañino que también le permite curar a las criaturas dracónicas cercanas.

Partida de guerra (NE 7): un fanático de la progenie verde lidera un destacamento de ocho combatientes grandes trasgos (Mm, pág. 144) y un ogro (Mm, pág. 207). Al fanático le importan muy poco las vidas de sus subordinados, y estará más que dispuesto a sacrificarlos si con ello obtiene alguna ventaja en combate.

ECOLOGÍA

A diferencia de otros engendros de Tiamat, los fanáticos de la progenie verde son creados de forma intencionada en lugar de por mero azar. Los fanáticos reúnen los huevos de otras progenies, bañándolos de forma ritual en una mezcla de sangre de Tiamat, sangre de un dragón verde venerable y esmeraldas molidas por valor de 200 po. Estos huevos, al eclosionar, darán vida a nuevos fanáticos.

Entorno: los fanáticos de la progenie verde pueden encontrarse en cualquier zona donde deba ejecutarse la voluntad de Tiamat. Sus misiones se basan en la protección de la fe de las progenies dracónicas por todo el mundo, e incluso en otros Planos.

Características físicas típicas: un fanático de la progenie verde típico mide unos 6' de altura y pesa algo más de 200 lb. Machos y hembras son del mismo tamaño aproximado, y sólo un ojo experto podría diferenciarlos.

Alineamiento: los fanáticos de la progenie verde son siempre legales malignos. Su dedicación a la Reina de los dragones sólo es igualada por su sadismo y crueldad. Los fanáticos no suelen

luchar entre sí, ya que respetan en grado sumo la cadena de mando de la que forman parte. Concentran su atención en la destrucción de los enemigos de su diosa, así como en descubrir y castigar cualquier lapsus de fe entre los miembros de sus legiones.

SOCIEDAD

Los fanáticos de la progenie verde son adoctrinados en las enseñanzas de Tiamat desde edad temprana y se convierten en devotos exaltados de su causa. Son los comisarios de las legiones de Tiamat, los defensores de la fe y responsables de asegurar un nivel de entusiasmo adecuado entre las tropas. Algunos de ellos también actúan como oficiales de alto nivel o señores de la guerra. Otros engendros de Tiamat, sobre todo los caóticos incursores de la progenie negra o los arcaniss de la progenie roja, pueden llegar a sentirse incómodos con el poder ejercido por los fanáticos. No obstante, pocos de ellos se arriesgarán a enfrentarse a estos elegidos de Tiamat.

En cierto sentido, los fanáticos de la progenie verde son los más peligrosos de los engendros de Tiamat. Aunque carecen

del potencial destructivo de los matadioses de la progenie azul y similares, su posición en el reparto de poder les permite comandar a otros engendros contra sus enemigos. Incluso un matadioses podría caer ante su gran número.

Cuando las legiones de Tiamat lanzan una invasión, los fanáticos de la progenie verde levantan pequeños monasterios y templos dedicados a su gloria en las zonas conquistadas. Estos monasterios actúan como centros de mando y refugio para los fanáticos. Allí entrenan en las artes de la guerra, estudian los textos sagrados de su diosa y comulgan con ella.

La parte baja de estos edificios está ocupada por grandes estanques de ondulante energía; los fanáticos de la progenie verde los emplean para comunicarse con Tiamat y sus vasallos más poderosos. Estos estanques podrían escupir llamas un instante, para después helarse hasta quedar sólidos, generar descargas eléctricas o expulsar chorros de ácido. A través de estos estanques los fanáticos reciben órdenes, edictos religiosos y noticias de los Planos, para después salir a extender sus palabras de fe.

Los túneles que hay bajo estos monasterios también albergan mazmorras para los prisioneros de guerra, monstruos destinados a sus experimentos o a ser domesticados como bestias de guerra, y engendros dracónicos renegados a espera de su ejecución. Los pisos superiores contienen capillas, barracones y aulas donde los fanáticos estudian teología y practican sus habilidades marciales.

TESORO TÍPICO

Los fanáticos de la progenie verde prefieren las formas de riqueza ligeras y transportables, como joyas o gemas. También buscan activamente cualquier objeto mágico, con la esperanza de negar al enemigo su uso potencial y aprovecharlos para la causa de Tiamat. Tienen el tesoro estándar para su VD y se equipan como PNJs de su VD cuando obtienen niveles de clase.

FANÁTICOS DE LA PROGENIE VERDE CON NIVELES DE CLASE

Los fanáticos de la progenie verde son devotos de la fe de Tiamat y suelen convertirse en lanzadores de conjuros divinos. Su clase predilecta es la de alma predilecta, de *El divino completo*. Si no posee dicho libro, emplea la de clérigo como clase predilecta. Ambas se consideran asociadas para estas criaturas.

Ajuste de nivel: +2.



Fanático de la progenie verde

GARNGRATH

Un enorme cuerno de brillante cristal emite rayos de luz multicolor sobre el morro reptiliano de este monstruo. Bajo él se abren unas fauces repletas de dientes cristalinos. El pelaje negro de esta monstruosidad se mueve de forma antinatural, mientras que un tenue halo refulge a su alrededor. Sus seis patas terminan en fragmentos de duro cristal serrado.

GARNGRATH

VD 20

Bestia mágica Colosal (extraplanaria) siempre CM

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +14, Escuchar +14

Idiomas comprende el común; no puede hablar

CA 38, toque 18, desprevenido 37 (-8 tamaño, +1 Des, +15 desvío, +20 natural); escudo dimensional

Probabilidad de fallo 20% (escudo dimensional)

pg 462 (28 DG); **RD** 15/épico

Inmune consunción de energía, daño de característica, electricidad, fuego, ilusiones, locura, sonido

Resiste ácido y frío 20; **RC** 33

Fort +29, **Ref** +19, **Vol** +15

Vel 80' (16 casillas), **Ex** 50'; **Correr**

C/C mordisco +33 (6d6+28)

Espacio 30'; **Alcance** 20'

Atq base +28; **Prs** +56

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, Engarro, Golpe demoledor, agarrón mejorado, golpe épico

Acciones especiales agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, carga engullidora, *cuerno de cristal*, engullir, rugido devastador

Aptitudes sortilegas (NL 20):

1/día: *desplazamiento de plano* (sólo sobre sí mismo)

Características Fue 48, Des 12, Con 32, Int 6, Sab 18, Car 12

AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, carga engullidora, *cuerno de cristal*, engullir, rugido devastador

Dotes Ataque poderoso, Correr, Embestida mejorada, Engarro, Golpe demoledor, Gran fortaleza, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +14, Escuchar +14, Supervivencia +15

Avance 29-40 DG (Colosal)

Escudo dimensional (Sb): un garngrath está rodeado por un campo de energías extraplanarias, que le conceden su bonificador de desvío a la CA y su probabilidad de fallo. Una vez al día, el escudo puede concentrar sus energías para concederle su aptitud sortilega.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, el garngrath debe golpear a un rival con su mordisco. Entonces podrá iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Cuerno de cristal (St): como acción rápida, el garngrath puede usar su cuerno para generar un efecto de *rociada prismática*, igual que el conjuro del mismo nombre. Tira 1d8 y consulta la tabla adjunta. NL 20. La CD de los TS se basa en Sabiduría.

1d8	Color	Efecto
1	Rojo	20 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 21 mitad)
2	Naranja	40 puntos de daño por ácido (Reflejos CD 21 mitad)
3	Amarillo	80 puntos de daño por electricidad (Reflejos CD 20 mitad)
4	Verde	Veneno (muerte; Fortaleza CD 21 para sufrir sólo 1d6 puntos de Con)
5	Azul	Petrificación (Fortaleza CD 21 niega)
6	Índigo	<i>Locura</i> , igual que el conjuro (Voluntad CD 21 niega)
7	Violeta	Enviado a otro Plano (Voluntad CD 21 niega)
8	Golpeado por dos rayos; tira otras dos veces, ignorando un nuevo 8.	

Rugido devastador (Ex): como acción de asalto completo, el garngrath puede liberar un rugido de tal ferocidad que dañará a las criaturas y estructuras cercanas. El rugido causa 20d6 puntos de daño sónico en una expansión de 60' de radio (Reflejos CD 35 mitad). Además, este rugido nivelará el terreno adyacente al garngrath, reduciéndolo a escombros e incrementando las CD de las pruebas de Equilibrio y Piruetas en 2 puntos. La CD del TS se basa en la Constitución.

Engullir (Ex): el garngrath puede tragarse a un rival apresado de tamaño Gargantuesco o menor mediante una prueba de presa con éxito.

Una criatura engullida sufrirá 6d6 puntos de daño por ácido por cada asalto que esté en el buche de la bestia. La criatura podrá abrirse paso hacia el exterior con un arma cortante o perforante, si logra causar 50 puntos de daño al buche (CA 23; RD 15/épico). Cuando la criatura haya conseguido salir, la acción muscular cerrará la herida; la siguiente criatura engullida tendrá que volver a abrirse camino.

El buche del garngrath puede albergar a 2 criaturas Gargantuescas, 8 Enormes, 32 Grandes, 128 Medianas o 512 Pequeñas o menores.

Carga engullidora (Ex): como acción de asalto completo el garngrath puede abrir sus fauces descomunales, colocar su mandíbula a ras de suelo y lanzarse hacia delante 80', engullendo cualquier cosa que se ponga en su camino. Cualquier criatura atrapada en los 30' de ancho de esta carga deberá superar una prueba de presa (como si estuviese siendo engullida de forma normal) o terminar en el buche del garngrath. Los objetos desatendidos o las estructuras sueltas de tamaño Gargantuesco o menor serán engullidos de forma automática.

Los garngrath son titánicas criaturas engendradas por Erythnul como máquinas de guerra vivientes. El increíble poder y apetito salvaje de los garngrath se ven complementados por los devastadores poderes de su cuerno de cristal.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GARNGRATH

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los garngrath. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
30	Este es un garngrath, una bestia mágica destructiva proveniente del Pandemónium. En ese plano, los garngrath son los depredadores supremos de la cadena alimenticia, capaces de engullir a varias criaturas de un bocado. De hecho, estos monstruos pueden cargar en línea recta y devorar todo lo que se ponga en su camino.
35	El cuerno de la cabeza de los garngrath puede emitir rápidos <i>rayos prismáticos</i> . Su pelaje está rodeado por una energía extraplanaria que lo hace muy difícil de golpear. Es muy resistente al ácido y el frío, además de inmune al daño de característica, la consunción de energía, la electricidad, el fuego, las ilusiones, la locura y el daño sónico.
40	Los garngrath son resistentes a los conjuros de todo tipo, y sólo las armas épicas pueden dañarlos a fondo. También pueden liberar rugidos atronadores capaces de convertir la piedra en gravilla. Si la bestia muere, su cuerno será un premio digno de un héroe.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Cuando un garngrath aviste a su presa, excavará hacia ella y emergerá del suelo en sus cercanías. Entonces empleará su carga engullidora para lanzarse al combate, trabándose en cuerpo a cuerpo con cualquier superviviente. Su único objetivo es matar y devorar a sus rivales, por lo que empleará Ataque poderoso con gran generosidad e intentará engullir a cualquier criatura que logre apresar. Liberará un *rayo prismático* cada asalto. El garngrath prefiere usar sus ataques en cuerpo a cuerpo antes que su rugido, a no ser que planee huir. Si aún quedan en pie enemigos poderosos tras haber liberado su berrido ensordecedor, podría decidir escapar mediante su aptitud de *desplazamiento de plano*.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los garngrath sólo se juntan en grupos cuando forman parte de algún gran ejército extraplanario.

Llega el destructor (NE 20): puede verse en el horizonte: un gran garngrath, liberado por una entidad extraplanaria decidida a aniquilar la civilización de los PJs. La voraz monstruosidad ya ha reducido tres ciudades a escombros, y los personajes se encuentran en la cuarta. A menos que los PJs logren acabar con la criatura, miles de inocentes perecerán ante su hambre insaciable.

ECOLOGÍA

Erythnul creó a los primeros garngrath como compañía y distracción, añadiéndoles el cristal de su frente sólo por aumentar la diversión. Dejó que algunas de estas criaturas huyesen a propósito hacia las zonas salvajes del Pandemónium, junto con el secreto de la manufactura y confección de sus cuernos de cristal. Las entidades extraplanarias más poderosas han empleado a estos monstruos en la guerra desde entonces.

Cuando Erythnul creó a los garngrath, los aclimató para sobrevivir al entorno del Pandemónium y convertirse en sus mayores depredadores. Estas bestias pueden devorar y digerir cualquier materia que no las mate antes. Excavan con sus mandíbulas, abriendo túneles por el procedimiento de engullir cualquier superficie.

Los garngrath son escasos. Aunque se aparean, lo más probable es que dos de ellos que se crucen luchen a muerte antes que ponerse a cortejar. El vencedor devorará al perdedor. Incluso las crías de garngrath pueden morir a manos de sus madres, si no son rápidas a la hora de ponerse a excavar nada más nacer.

Los jóvenes garngrath tienen un tamaño Gargantuesco, aunque alcanzan el tamaño de su madurez en pocas semanas tras un frenesí devorador sin parangón. Cuando un garngrath alcanza el tamaño Colosal, su metabolismo se vuelve loco. Rara vez una de estas bestias vive para ver sus 30 años de vida, ya que envejecen a pasos agigantados debido a su exigente vitalidad.

Entorno: los garngrath son nativos de las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium. Allí excavan en las grandes masas de materia que componen su suelo, contribuyendo a la enorme red de túneles que ya hay allí. La aptitud de estas bestias para *desplazarse de plano* significa que también se las puede encontrar en cualquier otro lugar, pero pocas eligen marcharse voluntariamente. Deben recibir entrenamiento para poder usar esta aptitud de forma estratégica, excepto cuando huyen instintivamente de una batalla.



Garngrath

Características físicas típicas: el garngrath típico mide 70' de largo, 20' de alto y pesa más de 50 toneladas. Un pelaje negruzco cubre su corpachón en mechones apelmazados. El aire a su alrededor cambia y se agita bajo el efecto de su escudo dimensional, lo cual le confiere el inquietante aspecto de que su piel y pelaje poseen vida propia. Sus seis musculosas patas, ocultas bajo densas matas de pelo y escamas, terminan en fieras garras de composición mineral similar a la del cuarzo, pero mucho más duras. La desproporcionada cabeza reptiliana del garngrath está coronada por un enorme cuerno de brillante cristal prismático, y rodeada por otra mata de pelaje negro. Las hileras de dientes de su enorme boca, que sobresalen en todas direcciones, se asemejan a fragmentos de cristal aguzado.

Alineamiento: los garngrath se deleitan con las matanzas caprichosas y la destrucción a gran escala. Siempre son caóticos malignos.

TESORO TÍPICO

Los garngrath no dejan nada tras de sí, y digieren cualquier cosa que se traguen. Pero si se logra matar a uno, su cuerno podrá desprenderse y recuperarse. Si así se hace, este cuerno mágico se adherirá de inmediato a la frente de la criatura que lo haya desprendido del garngrath, adaptándose al tamaño adecuado del cráneo de su nuevo anfitrión (Fortaleza CD 35 niega). El cuerno actuará entonces como un *yelmo de fulgor*, convirtiéndose en polvillo en la frente de su dueño cuando su última "joya" haya sido empleada.

GÓLEM

Los gólem son autómatas de gran poder creados mágicamente. La construcción de uno de ellos requiere el uso de magia y fuerzas elementales poderosas. Sus características se relatan con mayor detalle en la página 140 del Manual de monstruos.

GÓLEM DE FUERZA

Esta criatura, de forma humanoide pero cubierta por placas de metal verde-azulado, tiene el aspecto de haber sido vapuleada o desgarrada por puños gigantes. Su cuerpo se encorva como si su armadura estuviese fundida, o como si hubiese sido recompuesta por una gran fuerza.

GÓLEM DE FUERZA

VD 4

Constructo Grande normalmente N

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar +3, Escuchar +2

Idiomas común, térraro**CA** 18, toque 16, desprevenido 15 (-1 tamaño, +3 Des, +4 desvío, +2 natural)**pg** 52 (4 DG); **RD** 5/adamantita**Inmune** inmunidades de constructo, magia**Resiste** sonido 10**Fort** +1, **Ref** +6, **Vol** +1**Debilidades** vulnerabilidad a la fuerza**Vel** 30' (6 casillas)**C/C** 2 golpetazos +6 cada uno (1d8+4)**A distancia** onda +5 toque a distancia (empujón)**Espacio** 10'; **Alcance** 10'**Atq base** +3; **Prs** +11**Opciones de ataque** Disparo a quemarropa**Acciones especiales** estallido de fuerza, reacción a la fuerza**Características** Fue 19, Des 16, Con -, Int 12, Sab 10, Car 14**AE** estallido de fuerza, onda, reacción a la fuerza**Dotes** Disparo a quemarropa, Iniciativa mejorada**Habilidades** Avistar +3, Equilibrio +8, Escuchar +2, Piruetas +9, Saltar +11**Avance** 5-10 DG (Grande); 11-15 DG (Enorme)**Inmunidad a la magia (Ex):** un gólem de fuerza es inmune a los conjuros y aptitudes sortílegas que permitan resistencia a conjuros. Esta inmunidad no se extiende a los efectos de fuerza.**Vulnerabilidad a la fuerza (Ex):** los efectos de fuerza causan la mitad más de daño (+50%) a los gólem de fuerza.**Estallido de fuerza (Sb):** una vez cada 3 asaltos, el gólem de fuerza puede crear una explosión de fuerza de 30' de radio centrada en sí mismo. Las criaturas en su área de efecto sufrirán 2d6 puntos de daño y quedarán tumbadas. Quienes superen un TS de Reflejos contra CD 14 reducirán el daño a la mitad y permanecerán de pie. Los gólem de fuerza son inmunes a esta aptitud. La CD del TS se basa en el Carisma.**Reacción a la fuerza (Sb):** cuando un rival agrede a un gólem de fuerza con un ataque cuerpo a cuerpo y falle, el gólem podrá volver la energía cinética del ataque contra su agresor como acción inmediata. El atacante se verá empujado 5' hacia una casilla vacía a elección del gólem. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.**Onda (St):** un gólem de fuerza puede lanzar un ataque de toque a distancia contra cualquier objetivo corporal en un radio de 60'. Si este ataque impacta, el gólem y su objetivo deberán realizar una prueba enfrentada de Fuerza. Si es el constructo el que vence, su rival será empujado 10' en la dirección que elija el gólem y quedará tumbado en la casilla final. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Un gólem de fuerza sólo puede empujar a un enemigo en línea recta, y sólo de forma que lo aleje de él (la criatura empujada

no podrá terminar su movimiento más cerca del gólem que cuando lo empezó). Si algún obstáculo evita que la víctima sea desplazada 10', tanto el obstáculo como la criatura sufrirán 1d6 puntos de daño y ésta quedará tumbada en el espacio que ocupase antes de estamparse contra el estorbo.

Cualquier dote o aptitud especial que conceda un bonificador a los intentos de embestida (como la estabilidad de los enanos) se aplicará a la prueba enfrenada de Fuerza.

Los gólem de fuerza están imbuidos con el poder de manipular los impulsos cinéticos y la fuerza en bruto. Pueden volver los ataques de sus rivales contra ellos y lanzarlos por los aires con un gesto.

Estrategias y tácticas

La inteligencia inusual de los gólem de fuerza tiene un fin concreto: permitirles sacar todo el jugo a sus aptitudes de estallido de fuerza y reacción a la fuerza. Estos constructos son capaces de realizar complejos análisis tácticos, y nunca se limitarán a atacar a lo loco a sus adversarios.

La clave para el éxito en combate de los gólem de fuerza reside en mantener a sus enemigos lejos. Al ser inmunes por naturaleza a una gran variedad de ataques mágicos, los gólem sólo deben limitarse a mantener a raya a los combatientes de primera fila mediante su aptitud de estallido de fuerza y su ataque de onda, estrellándolos contra los muros u otros obstáculos si tienen oportunidad. Un gólem de fuerza hará todo lo que pueda para lograr lanzar a sus adversarios por pozos o desniveles en el campo de batalla.

Si sus atacantes llegan al cuerpo a cuerpo, el gólem empleará su estallido de fuerza para evitar verse flanqueado o rodeado. También usará su reacción a la fuerza para alejar a sus agresores, haciendo que las criaturas de menor tamaño queden en desventaja por su menor alcance.

Un grupo de gólem de fuerza puede ser devastador en combate. Escalonarán los usos de sus estallidos de fuerza para mantener alejados a sus rivales todos los turnos y evitar que se sitúen en posiciones ventajosas. También elegirán objetivos distintos para sus ataques de onda, para romper las filas de sus enemigos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GÓLEM DE FUERZA

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los gólem de fuerza. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD	Resultado
14	Este es un gólem de fuerza, un constructo inusualmente inteligente. Este resultado revelará todos los rasgos de constructo.
19	Un gólem de fuerza puede derribar a grupos enteros de enemigos mediante un estallido de fuerza dañina. También podrá elegir a criaturas individuales y empujarlas mediante una onda de fuerza.
24	Los gólem de fuerza pueden absorber y redirigir la energía cinética de los ataques en cuerpo a cuerpo fallados en sus cercanías, desplazando a sus enemigos fuera de su alcance. Son inmunes a la mayoría de efectos mágicos, pero vulnerables a los efectos de fuerza.

Encuentro de ejemplo

Aunque los gólem de fuerza suelen ser empleados como guardianes, los magos y hechiceros pueden llegar a emplearlos como apoyo pesado en combate. Con su capacidad para alejar a los enemigos del lanzador de conjuros o evitar que huyan, un gólem de fuerza puede ser un gran guardaespaldas. También puede ser de utilidad a la hora de conseguir que los conjuros de área de su amo afecten al mayor número posible de criaturas. Estos gólem inteligentes suelen operar en parejas, pero no son desconocidos los grupos más numerosos.

Maestros de las trampas (NE 8): tres gólem de fuerza vigilan la antecámara del gran tesoro de un mago. En el suelo de esta sala hay un círculo de improntas que actúa como una trampa de *bola de fuego* (GDM, pág. 72). Gracias a su inmunidad ante el efecto de la trampa, los gólem serán libres de mangonear a su antojo a sus rivales mediante sus aptitudes especiales, activando la trampa tantas veces como puedan durante el combate contra cualquier intruso.

Ecología

Un gólem de fuerza es un cuerpo manufacturado y habitado por un espíritu elemental que ha cerrado un trato con el creador del constructo, lo cual lo obliga a seguir ciertas instrucciones pero dotado de la consciencia e independencia del espíritu huésped. Como tales, los gólem de fuerza pueden ser controlados de forma mucho más eficaz que otros tipos de constructo; pueden seguir órdenes complejas y llevar a cabo tareas sofisticadas. Aunque son capaces de pensar por su cuenta, se dedicarán a su cometido de forma implacable una vez recibida alguna orden. No obstante, si su amo demuestra ser excesivamente manipulador, el gólem podría ponerle las cosas complicadas o incluso llegar a rebelarse contra él.

Entorno: los gólem de fuerza operan en cualquier entorno, aunque prefieren los lugares en los que puedan sacar todo el jugo a sus aptitudes especiales. Los espacios abiertos serán los más idóneos para que puedan afectar al mayor número posible de enemigos. Estas criaturas evitarán los espacios cerrados siempre que puedan.

Características físicas típicas: los gólem de fuerza parecen haber sido contruidos con un diseño muy estricto en mente; un diseño que, de alguna forma, ha quedado arruinado a causa de las mismas fuerzas que controlan. Su armadura está doblada y tiene la textura del metal fundido, como efecto secundario de las energías residuales que emanan sin cesar de sus cuerpos.

Los gólem de fuerza son altos y corpulentos. Miden unos 8' de altura y pesan alrededor de 1.200 lb.

Alineamiento: aunque poseen un intelecto superior al de sus semejantes, casi todos los gólem de fuerza permanecen fieles a su alineamiento neutral. Unos pocos de ellos pueden llegar a adoptar la ética buena o maligna de sus amos, y algunos llegarán incluso a huir de cualquier intento por pervertir su naturaleza neutral.

Sociedad

Cuando no están bajo control directo, estos constructos inteligentes se sienten atraídos por las zonas habitadas. Si logran salvar los prejuicios que sufren, los gólem de fuerza pueden llegar a desarrollar relaciones estables con otras criaturas. Algunos de ellos parecen incluso necesitar esta compañía, lo cual es una de las razones por las que suelen cohabitar en grupos amplios.

Aunque no poseen cultura ni sociedad propias, los gólem de fuerza comparten un vínculo común de comprensión. Consideran a los demás gólem de fuerza como aliados. Aquellos que han huido de sus amos pueden formar pequeñas bandas, para defenderse contra sus enemigos comunes.

Tesoro típico

Un gólem de fuerza no suele poseer tesoro propio, pero quizá esté vigilando la fortuna de su amo. Los que se hayan librado del control de sus creadores podrían desarrollar cierta inclinación por acumular riquezas y tendrían el tesoro estándar de su VD.

Para los PJs

Los lanzadores de conjuros arcanos crean gólem de fuerza como guardianes para lugares concretos, como guardaespaldas o ambas cosas. Con su elevada inteligencia y aptitudes para manipular la fuerza, estos constructos son muy complicados de vencer y son capaces de apresar a sus rivales en lugar de destruirlos. También saben distinguir entre los intrusos con malas intenciones y los simples fisgones que podrían morir a manos de gólem no inteligentes o trampas automáticas.

Construcción de un gólem de fuerza: el cuerpo de metal del gólem está compuesto por varias aleaciones, fundidas en la proporción exacta antes de ser vertidas en moldes creados *ex profeso* y que cuestan 2.000 po. Las materias primas y demás ingredientes de la mezcla cuestan 2.250 po. Cada molde sólo se puede emplear una vez, ya que resulta destruido durante el proceso de creación. Crear el cuerpo a partir de las piezas obtenidas requerirá una prueba de Artesanía (Fabricación de armaduras) contra CD 20.



Gólem de fuerza

Cuando el cuerpo esté terminado, el creador del gólem tendrá que atraer a un espíritu elemental del plano Elemental de la tierra. El espíritu accederá a obedecer al creador a cambio de conservar su inteligencia, tras lo cual espíritu y cuerpo se fundirán en uno. Cuando el proceso de ligadura haya concluido, el espíritu elemental deformará y moldeará el cuerpo metálico del gólem a su gusto.

NL 10; Fabricar constructo, animar los objetos, contactar con otro plano, ligadura menor de los planos, el lanzador debe ser al menos de nivel 12; Precio 50.000 po; Coste 29.250 po + 2.000 PX.

Los gólem de fuerza en Eberron

El proceso de crear un gólem de fuerza es diferente al de crear gólem que contengan elementales ligados, pero algunos creen que los primeros suponen un avance en el arte de la ligadura elemental. Se rumorea que los artífices de la casa Cannith pagan bien por cualquier información que lleve al descubrimiento de gólem de fuerza en manos de agentes independientes, lo cual otorga más crédito a tal creencia.

Aunque los gólem de fuerza son meros espíritus ligados a un cuerpo artificial, demuestran un nivel de consciencia similar al de los constructos vivos. Por ello, muchos forjados sienten curiosidad por estos gólem y los consideran espíritus afines, pero también los hay que albergan cierta desconfianza hacia ellos.

Los gólem de fuerza en Faerûn

Aunque no son del todo desconocidos en Faerûn, los gólem de fuerza son escasos en extremo. Un gran número de lanzadores de conjuros arcanos desconfía de unos constructos que poseen tal grado de raciocinio y autonomía, y muchas organizaciones arcanas prohíben a sus miembros la creación de tales criaturas. Quizá en este caso, el miedo a unas criaturas potencialmente levantiscas pese más que su creatividad arcana. A pesar de este ambiente generalizado, se sabe que los Magos rojos de Zhay emplean gólem de fuerza como guardianes de sus lugares arcanos más importantes.

GÓLEM DE MAGMA

Capas superpuestas de metal recalentado cubren el cuerpo de esta figura humanoide, que emite ondas de calor que hacen ondular el aire a su alrededor. A medida que la criatura se mueve, entre las placas de su armadura podéis ver lo que pareced ser roca fundida.

GÓLEM DE MAGMA

VD 4

Constructo Mediano normalmente N

Inic +2; Sentidos visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar -1, Escuchar -1

Idiomas comprende las órdenes de su creador

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

pg 47 (4 DG); RD 5/adamantita; armadura despedazada, muerte agónica volcánica

Inmune electricidad, fuego, inmunidades de constructo, magia Fort +1, Ref +3, Vol +0

Vel 30' (6 casillas)

C/C golpetazo +7 (1d8+4)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +3; Prs +6

Acciones especiales fundir el suelo

Características Fue 16, Des 14, Con -, Int -, Sab 8, Car 6

AE fundir el suelo, muerte agónica volcánica

CE rasgos de constructo

Dotes Soltura con un arma (golpetazo)

Habilidades Avistar -1, Escuchar -1

Avance 5-10 DG (Mediano)

Armadura despedazada (Ex): cuando un gólem de magma quede reducido a la mitad o menos de su total de pg, su capa de armadura externa se hará pedazos y revelará su interior ardiente. Sus estadísticas se alterarán como se indica a continuación.

El bonificador de armadura natural de la criatura se reducirá a +1, lo cual reducirá su CA total en 7 puntos.

Obtendrá ocultación, como si estuviese bajo los efectos constantes de un conjuro de *contorno borroso*.

Perderá su RD 5/adamantita.

Cualquier criatura que lo toque o realice un ataque cuerpo a cuerpo contra él sufrirá 1d4 puntos de daño por fuego.

Muerte agónica volcánica (Sb): cuando resulte destruido, el gólem de magma liberará un último estallido de lava fundida. La casilla ocupada por la criatura y todas las adyacentes quedarán fundidas, como si hubiesen sido afectadas por su aptitud de fundir el suelo.

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de magma es inmune a los conjuros y aptitudes sortilegas que permitan resistencia a conjuros. No obstante, los conjuros que causen daño por frío lo afectarán de forma normal.

Fundir el suelo (Sb): como acción rápida, una vez cada 3 asaltos, el gólem de magma puede extender su esencia a dos casillas adyacentes cualesquiera. Estas casillas se convertirán en magma ardiente durante 2 minutos. Se requieren dos casillas de movimiento para entrar en una de estas casillas fundidas, y no se podrá correr ni cargar a través de ellas. Cualquier criatura que atraviese una de estas casillas fundidas sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego.

Si se causan 10 puntos de daño por frío o más a una casilla fundida, volverá a la normalidad. Las casillas afectadas se enfriarán de inmediato en cuanto termine el efecto, pero conservarán un aspecto chamuscado y calcinado.

Los gólem de magma son constructos con forma humanoide, creados a partir de roca fundida y cubiertos por una armadura metálica. Forman una extraña amalgama de fuego y tierra.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GÓLEM DE MAGMA

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los gólem de magma. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD Resultado

14 Este es un gólem de magma, un constructo vinculado con los espíritus de los planos Elementales de fuego y tierra. Este resultado revelará todos los rasgos de constructo.

19 Los gólem de magma pueden crear fuego mágico en el suelo que los rodea, fundiéndolo. Son inmunes al fuego, la electricidad y la mayoría de la magia, pero el frío puede dañarlos.

24 Un gólem de magma se volverá más peligroso a medida que sea dañado. Primero causará daño ígneo a cualquiera que lo ataque y al morir fundirá todo el suelo a su alrededor.

Estrategias y tácticas

Debido a la fusión de espíritus de fuego y tierra que alberga en su interior, el gólem de magma es una criatura fiera que cargará al combate de cabeza. Empleará su aptitud de fundir el suelo para crear zonas de lava ardiente que protejan sus flancos. Si es posible, el gólem también frenará el avance de sus rivales de primera línea con la misma aptitud, obligándolos a sufrir daño ígneo si desean trabarse en cuerpo a cuerpo.

Estas criaturas son especialmente letales si luchan en grupos de su misma especie. Podrán usar su aptitud de fundir el suelo para crear un campo de batalla muy peligroso para aquellos rivales que no sean resistentes al fuego.

Al no poseer ningún sentido de autoconservación, los gólem de magma lucharán hasta ser destruidos.

Encuentros de ejemplo

Los gólem de magma sirven como vigilantes o guardianes. Al ser individualmente más flojos que otros gólem, suelen actuar en grupos o bandas junto a otros constructos.

Guardián solitario (NE 4): un gólem de magma vigila la entrada a una mina en ruinas donde se oculta una valiosa reliquia. El gólem no usará su aptitud de fundir el suelo desde el principio, prefiriendo atraer a los intrusos hacia los estrechos pasadizos de la mina. Allí los acorralará con secciones de suelo fundido.

Fuego y fuerza (NE 6-8): a veces se empareja a los gólem de magma con gólem de fuerza (consulta más atrás). El gólem de fuerza puede controlar al de magma, combinando sus aptitudes mutuas con gran efectividad.

NE 7: un gólem de fuerza y dos gólem de magma protegen la tumba de un antiguo hechicero. Cuando se enfrenten a intrusos, el gólem de fuerza usará sus aptitudes cinéticas para empujar a sus rivales hacia las casillas fundidas.

Ecología

Los gólem de magma son creados al ligar un espíritu del plano Elemental de tierra a un cuerpo manufacturado, para después convocar a otro espíritu del plano Elemental de fuego y vincularlo

a su interior fundido. El emparejamiento de estos espíritus hace que los gólem de magma sean bastante más violentos que otros constructos similares.

Entorno: los gólem de magma pueden encontrarse en cualquier entorno, aunque son más efectivos en zonas donde puedan emplear su aptitud para fundir el terreno. Así pues, estas criaturas suelen destinarse a lugares en los que no puedan dañar parte de alguna estructura permanente.

Características físicas típicas: los gólem de magma miden aproximadamente 6' y pesan más de 2.000 lb. Las placas de su armadura están fundidas sobre un núcleo de roca fundida, y sus cabezas no poseen ningún rasgo discernible bajo su protector facial liso.

Alineamiento: los gólem de magma siempre siguen las órdenes de sus amos sin vacilación. Son neutrales.

Tesoro típico

Los gólem de magma no tienen tesoros propios, pero a veces se les confía la vigilancia de objetos de valor.

Para los PJs

Los gólem de magma suelen ser creados como guardianes de ubicaciones remotas, pero a veces actúan como guardianes personales de lanzadores de conjuros consagrados a las artes ígneas.

Construcción de un gólem de magma:

el cuerpo de un gólem de magma debe ser tallado a partir de una única losa de piedra, de no menos de 2.000 lb. de peso. Antes de empezar el cincelado, la losa deberá ser tratada con raros ungüentos y polvos por valor de 500 po, tras lo cual el artesano tendrá que superar una prueba de Artesanía (escultura) contra CD 10. Después se le acoplará la armadura metálica externa: una armadura completa de gran calidad creada especialmente para este fin y con un coste de 1.650 po. Cuando los espíritus de fuego y tierra sean ligados al cuerpo acorazado, la piedra quedará convertida en una masa de roca fundida.

NL 9; Fabricar constructo, animar los objetos, comunión, ligadura menor de los planos, el lanzador debe ser al menos de nivel 9; Precio 35.000 po; Coste 19.650 po + 1.400 PX.



Gólem de magma

GRAN TRASGO

Los grandes trasgos son humanoides brutales y disciplinados, que erigen reinos expansionistas muy bien estructurados. También actuarán de forma voluntaria como mercenarios para otras criaturas.

Esta sección ofrece cuatro miembros de ejemplo de una sociedad de grandes trasgos típica, además de ampliar el orden social de estas criaturas. Los grandes trasgos son tan implacables en su entrenamiento que llegan a alterar su aspecto físico; el resultado no puede por menos que describirse como monstruoso.

Los rasgos genéricos de los grandes trasgos se resumen en la página 145 del *Manual de monstruos*.

GRAN TRASGO ALMA DE GUERRA

Este gran trasgo está tan escuálido que parece un muerto viviente, con la piel tirante hasta el límite sobre su esqueleto. Su túnica roja y el bastón que empuña lo señalan como una especie de mago.

GRAN TRASGO ALMA DE GUERRA

VD 8

Humanoide monstruoso (trasgoide) Mediano normalmente LM

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +8

Idiomas común, dracónico, élfico, enano, gigante, trasgo

CA 20, toque 14, desprevenido 17 (+3 Des, +2 armadura, +1 desvío, +4 natural)

pg 88 (10 DG); **RD** 10/mágico

RC 18

Fort +9, **Ref** +12, **Vol** +13; +2 contra conjuros, devorador de conjuros

Vel 30' (6 casillas)

C/C bastón de gran calidad +10/+5 (1d6-1)

A distancia daga de gran calidad +14/+9 (1d4-1)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +10; **Prs** +9

Opciones de ataque golpe mágico

Acciones especiales tirano del alma

Equipo de combate broche de escudo, poción de curar heridas graves

Conjuros de mago preparados (NL 9):

5.º: *cono de frío* (CD 21), *inmovilizar monstruo* (CD 20)

4.º: *alarido* (CD 20), *muro de hielo*, *puerta dimensional*

3.º: *acelerar*, *bola de fuego* (CD 19), *disipar magia*, *rayo relampagueante* (CD 19)

2.º: *esfera flamígera* (CD 18), *estallar* (CD 18), *falsa vida*, *rayo abrasador* (toque a distancia +14), *telaraña* (CD 17)

1.º: *armadura de mago*, *escudo*, *grasa* (CD 16), *proyector mágico* (2), *retirada expeditiva*

0: *atontar* (CD 15), *leer magia*, *llamarada* (CD 16), *resistencia*

Aptitudes sortílegas (NL 9):

A voluntad: *detectar magia*

Características Fue 8, Des 16, Con 18, Int 21, Sab 14, Car 15

AE aptitudes sortílegas, conjuros, golpe mágico, tirano del alma

CE culto de poder, talento arcano

Dotes Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (evocación), Tácticas de magia en combate*, Voluntad de hierro^A

* Nueva dote; consulta la nota al pie de la página 115

Habilidades Avistar +10, Concentración +17 (+21 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +8, Escuchar +8, Intimidar +15, Moverse sigilosamente +8, Saber (arcano) +17

Avance por clase de personaje; Clase predilecta mago

Posesiones equipo de combate más *brazales de armadura* +2, *anillo de protección* +1, bastón de gran calidad, 3 dagas de gran calidad, *capa de resistencia* +2

Libro de conjuros conjuros preparados más 0: todos los del *Mdj*;

1.º: *causar miedo*, *montura*, *protección contra el bien*, *rayo de debilitamiento*, *soportar los elementos*, *toque gélido*; 2.º: *detectar pensamientos*, *sobresaltar*, *toque de necrófago*, *viento susurrante*; 3.º: *clariaudiencia/clarividencia*, *don de lenguas*; 4.º: *escudriñamiento*, *geas menor*; 5.º: *teleportar*, *transmigración*.

Devorador de conjuros (Sb): si un gran trasgo alma de guerra supera su TS contra un conjuro, obtendrá 5 pg temporales y un bonificador +2 a sus tiradas de ataque. El bonificador al ataque durará 1 asalto y los pg temporales 1 minuto.

Tirano del alma (Sb): como acción rápida, un alma de guerra puede extraer poder arcano de un gran trasgo que se preste voluntario, esté a una distancia de 30' o menos y tenga 10 pg o menos. Ese gran trasgo morirá de inmediato, convirtiéndose en un cadáver momificado. El alma de guerra se curará 1 pg por cada DG que tenga y recibirá un bonificador +2 a la CD del siguiente conjuro que lance. También obtendrá un bonificador +2 a cualquier tirada de ataque requerida por el siguiente conjuro que lance. Si dicho conjuro causa daño, el alma de guerra disfrutará de un bonificador al daño igual a sus DG.

Talento arcano (Ex): las almas de guerra lanzan conjuros como magos de nivel 9.

Culto de poder (Ex): un alma de guerra siempre está acompañado por 2d4 combatientes grandes trasgos de nivel 1, que han puesto sus vidas a su servicio. Estos lacayos se sacrificarán gustosamente para que su señor pueda emplear la aptitud de tirano del alma.

A veces un lanzador de guerra demuestra un talento sobresaliente para el lanzamiento de conjuros, adelantando a todos sus compañeros y llegando a dominar magia muy poderosa. A medida que supera más rituales y profundiza más en sus estudios, el lanzador de guerra aumenta su poder hasta que su carne se convierte en poco más que un receptáculo marchito de su alma. Aprenderá incluso a consumir la esencia de sus parientes "inferiores" para potenciar sus conjuros. Con el tiempo, llegará a liderar una tribu o morirá a manos de un rival.

Estrategias y tácticas

Las almas de guerra nunca entran en combate sin varios lacayos leales. Estos combatientes grandes trasgos, sometidos por el gran poder y la personalidad magnética del alma de guerra, creen que morir en nombre de su amo es la mejor forma de obtener un puesto de honor en la otra vida. Darán su vida con gusto por detener a cualquier enemigo que se acerque o para alimentar la aptitud de tirano del alma de su señor.

Las almas de guerra, que prefieren contar a su lado con fillos del ocaso, azotes de conjuros y algunos lanzadores de guerra aliados, intentarán tener todo el tiempo posible para lanzarse conjuros defensivos antes de que empiece el combate. Sólo un rival muy astuto podrá sorprender a un alma de guerra sin sus conjuros de *armadura de mago*, *escudo* y *falsa vida*. Después usarán *acelerar* para beneficiar a sus seguidores justo antes del combate.

Un alma de guerra típica podría seguir la siguiente secuencia de acciones.

Asalto 1: lanza *telaraña* para ralentizar o inmovilizar a los guerreros rivales. Las almas de guerra prefieren que sean sus combatientes quienes lleven la pelea a terreno enemigo.

Asalto 2: lanza *bola de fuego* sobre el área de la *telaraña*, para limpiar el campo de batalla y sumar daño adicional al de la *bola de fuego*.



Grandes trasgos azote de conjuros y filo del ocaso

Asalto 3: ordena un ataque contra el enemigo más duro, retrasa su acción para maximizar el penalizador al TS de dicho enemigo gracias a las Tácticas de magia en combate de sus aliados y le lanza *inmovilizar monstruo*.

Asalto 4: lanza *rayo abrasador* para acabar con el enemigo inmovilizado.

Asalto 5: lanza un conjuro de área contra el grupo más numeroso de oponentes.

Si la pelea se vuelve contra ella, el alma de guerra usará *puerta dimensional* para huir con su pellejo intacto. Si su bando está perdiendo pero puede salvar a algunas de sus tropas, usará un *muro de hielo* para cubrir la retirada antes de usar la *puerta dimensional*.

Las almas de guerra como personajes

Las almas de guerra son criaturas de élite que avanzan como magos. Los niveles de mago que adquieran se apilarán con sus DG para determinar sus conjuros diarios y los almacenados en su libro de conjuros. Ninguna clase, aparte de la de mago, se considerará asociada para las almas de guerra.

Ajuste de nivel: +4.

NUEVA DOTE: ASESINO DE MÁGICOS

Has estudiado las características y debilidades de los lanzadores de conjuros, y podrás medir con gran precisión tus ataques y defensas contra ellos.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 2 rangos, ataque base +3.

GRAN TRASGO AZOTE DE CONJURO

Las cicatrices de viejas quemaduras y heridas curadas cubren la piel de este gran trasgo. Su coraza abollada luce una única runa. Se protege haciendo girar una cadena de púas a su alrededor.

GRAN TRASGO AZOTE DE CONJURO

VD 5

Humanoide monstruoso (trasgoide) Mediano normalmente LM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas común, trasgo

CA 17, toque 12, desprevenido 15; Esquiva, Movilidad (+2 Des, +5 armadura)

pg 41 (5 DG)

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +7; +2 contra conjuros, devorador de conjuros

Vel 30' (6 casillas)

C/C cadena de púas +1 +9 (2d4+5)

Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con cadena de púas)

Atq base +5; **Prs** +8

Características Fue 16, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8

Dotes Asesino de mágicos*, Esquiva, Movilidad, Voluntad de hierro^A

* Nueva dote; consulta la nota al pie de página

Habilidades Avistar +1, Conocimiento de conjuros +3, Escuchar +1,

Movearse sigilosamente +5, Piruetas +8, Saber (arcano) +3, Saltar +9

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero

Beneficio: obtendrás un bonificador +1 a tus TS de Voluntad. Los lanzadores de conjuros a los que amenaces no podrán conjurar a la defensiva (fallarán de forma automática sus pruebas de Concentración para hacerlo), pero serán conscientes de ello mientras permanezcan en tu zona amenazada.

Especial: adquirir esta dote reducirá el Nivel de lanzador de todos tus conjuros y aptitudes sortílegas en 4 puntos.

Posesiones *camisote de mallas* +1, *cadena de púas* +1, *capa de resistencia* +1

Devorador de conjuros (Sb): si un gran trasgo azote de conjuros supera su TS contra un conjuro, obtendrá 5 pg temporales y un bonificador +2 a sus tiradas de ataque. El bonificador al ataque durará 1 asalto y los pg temporales 1 minuto.

Los azotes de conjuros son soldados de élite. Se someten a un entrenamiento intensivo, exposición continua a conjuros y rituales crueles, todo lo cual les concede una resistencia especial a la magia. En combate, los azotes de conjuros se adelantan a las tropas para acabar con los lanzadores enemigos. Cuando la rivalidad entre mágicos grandes trasgos se vuelve violenta, los azotes de conjuros son los asesinos perfectos.

Estrategias y tácticas

Los azotes de conjuros se trabarán con los lanzadores de conjuros, sobre todo aquellos que lleven poca o ninguna armadura, negando sus poderes desde cierta distancia gracias a su cadena de púas. Emplearán Movilidad y Piruetas para esquivar a los enemigos que se interpongan en su camino.

Los lanzadores de conjuros grandes trasgos no sentirán reparos a la hora de lanzar conjuros de área de baja intensidad contra los enemigos que tengan azotes de conjuros cerca, ya que cuentan con que las defensas de sus tocayos los libren de sus efectos. Más aún, la magia lanzada podrá potenciar al azote de conjuros gracias a su aptitud de devorador de conjuros.

Los azotes de conjuros como personajes

Los azotes de conjuros son criaturas de élite que poseen los rasgos raciales de los grandes trasgos, así como las aptitudes especiales concedidas por su cruel entrenamiento ritual. El azote de conjuros típico avanzará como guerrero, pero algunas tribus entrenan a monjes o bárbaros con estas características. Los azotes de conjuros pueden llegar a adoptar la esotérica clase de exterminador de lo oculto (*El combatiente completo*).

Ajuste de nivel: +2.

GRAN TRASGO FILO DEL OCASO

Un gran trasgo emitido en un camisote de mallas avanza hacia vosotros. Empuña su espada larga de forma amenazante, mientras se protege con un escudo cubierto de runas.

GRAN TRASGO FILO DEL OCASO

VD 3

Varón gran trasgo Flo*3

*Clase descrita en el *Mdj2*

Humanoide (trasgoide) Mediano LM

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0

Idiomas común, dracónico, trasgo

CA 19, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +5 armadura, +2 escudo) pg 26 (3 DG)

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)

C/C espada larga de gran calidad +7 (1d8+2)

A distancia arco largo +5 (1d8)

Atq base +3; **Prs** +5

Opciones de ataque canalización arcana

Conjuros de filo del ocaso conocidos (NL 3):

1.º (5/día): *contacto electrizante* (toque cuerpo a cuerpo +5), *manos ardientes* (CD 12), *rayo de debilitamiento* (toque a distancia +5), *retirada expeditiva rápida* (acción rápida, duración 1 asalto)

0 (5/día): *rayo de escarcha* (toque a distancia +5), *salpicadura de ácido* (toque a distancia +5), *toque de fatiga* (toque cuerpo a cuerpo +5, CD 11)

Aptitudes sortilegas (NL 3):

Total combinado de 4/día: *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada* (CD 11), *luces danzantes*, *sonido fantasma* (CD 11)

Características Fue 15, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 10, Car 8

CE mago blindado

Dotes Conjurar en combate^A, Soltura con un arma (espada larga), Tácticas de magia en combate*

* Nueva dote; consulta la nota al pie de página

Habilidades Avistar +0, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +7, Escuchar +0, Montar +8, Moverse sigilosamente +5

Posesiones *camisote de mallas* +1, *escudo ligero de acero* +1, espada larga de gran calidad, arco largo con 20 flechas

Canalización arcana (Sb): un gran trasgo filo del ocaso puede lanzar y transmitir cualquier conjuro de toque que conozca a través de un ataque cuerpo a cuerpo. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción estándar o inferior. Lanzar un conjuro de esta forma no provoca ataques de oportunidad. Si el ataque impacta, causará el daño normal del arma y después se resolverán los efectos del conjuro sobre la criatura golpeada.

Mago blindado (Ex): un gran trasgo filo del ocaso no sufre probabilidad de fallo arcana al llevar armadura ligera y escudo ligero.

Los grandes trasgos fillos del ocaso son combatientes expertos que aprenden a combinar la lucha armada con el lanzamiento de conjuros. Hace mucho tiempo, un poderoso mago gran trasgo llamado Tartak de la Mano ardiente robó tales técnicas a sus enemigos elfos. Ahora muchas tribus de grandes trasgos emplean a los fillos del ocaso como magos o hechiceros de combate.

El filo del ocaso descrito en esta sección tenía las siguientes puntuaciones de característica antes del ajuste racial correspondiente: Fue 15, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 8.

Estrategias y tácticas

Antes de trabarse en combate, los fillos del ocaso emplearán *rayos de debilitamiento* para "ablandar" a sus enemigos. Después se trabarán en combate cerrado y emplearán su canalización arcana para

HUMANOIDE MONSTRUOSO (TRASGOIDE)

Los terribles rituales y entrenamiento a los que se someten estos grandes trasgos cambian su tipo de criatura a humanoide monstruoso. Esto significa que serán inmunes a las aptitudes que afecten sólo a los humanoides. No obstante, aquellas aptitudes que afecten a las criaturas

con el subtipo trasgoide seguirán afectándoles de forma normal a pesar de su nuevo tipo. Así pues, un explorador que tenga a los humanoides (trasgoide) como enemigo predilecto seguirá recibiendo sus bonificadores cuando emplee sus aptitudes contra el gran trasgo humanoide monstruoso descrito en esta sección.

NUEVA DOTE: TÁCTICAS DE MAGIA EN COMBATE

Mediante un intenso entrenamiento y una precisión impecable, tus aliados y tú aprenderéis a potenciar vuestros ataques mágicos mutuos cuando los concentréis en un único objetivo.

Prerrequisitos: Conocimiento de conjuros 6 rangos, 3.º nivel de lanzador arcano.

Beneficio: cada vez que lances un conjuro que obligue al objetivo a realizar un TS, dicho objetivo recibirá un marcador de Tácticas de magia de combate tras resolver los efectos de tu magia. La criatura obtendrá este marcador tanto si supera su TS como si no, aunque aquella que se libere de los efectos de tu magia gracias a su resistencia a conjuros no recibirá ninguno. Cada marcador de Tácticas de magia de combate impondrá un penalizador -1 acumulativo a sus TS posteriores, contra cualquier conjuro lanzado por otro mágico que también posea esta dote. Los marcadores de Tácticas de magia de combate desaparecen al final de cada asalto.

imbuir sus ataques con *contactos electrizantes*, *salpicaduras de ácido* o *rayos de escarcha*. Reservarán *manos ardientes* para las situaciones más apuradas, en las que pongan en peligro a pocos o ninguno de sus camaradas con el cono de 15' creado por el conjuro.

Si se dedican a debilitar a un rival frente a los ataques subsiguientes de otros lanzadores arcanos, los filos del ocaso o los lanzadores que los acompañen retrasarán o prepararán sus acciones para poder actuar en turnos de iniciativa consecutivos, evitando así que sus adversarios puedan reaccionar a su asalto combinado. Los filos del ocaso usarán *toque de fatiga* y Tácticas de magia en combate con sus ataques en cuerpo a cuerpo; después, usarán su *retirada expeditiva rápida* para alejarse del área de efecto de los conjuros más violentos lanzados por sus aliados.

GRAN TRASGO LANZADOR DE GUERRA

Un demacrado gran trasgo, embutido en una túnica roja, hace gestos en vuestra dirección. De sus dedos brotan dos dardos de energía mágica.

GRAN TRASGO LANZADOR DE GUERRA VD 4

Humanoide monstruoso (trasgoide) Mediano normalmente LM

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +5,

Escuchar +0

Idiomas común, dracónico, gigante, trasgo

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +1 armadura, +2 natural)

pg 33 (4 DG); **RD** 5/mágico

RC 14

Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +6; +2 contra conjuros, devorador de conjuros

Vel 30' (6 casillas)

C/C bastón de gran calidad +4 (1d6-1)

A distancia daga de gran calidad +7 (1d4-1)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +4; **Prs** +3

Opciones de ataque golpe mágico

Acciones especiales pilar mágico

Conjuros de mago preparados (NL 4):

2.º: *esfera flamígera* (CD 15), *falsa vida*, *telaraña* (CD 15)

1.º: *escudo*, *proyector mágico* (2), *retirada expeditiva*

0: *atontar* (CD 13), *leer magia*, *llamarada* (CD 13), *resistencia*

Aptitudes sortilegas (NL 4):

A voluntad: *detectar magia*

Características Fue 8, Des 15, Con 16, Int 16, Sab 10, Car 12

AE aptitudes sortilegas, conjuros, golpe mágico, pilar mágico

CE talento arcano

Dotes Conjurar en combate, Tácticas de magia en combate*, Voluntad de hierro[^]

* Nueva dote; consulta la nota al pie de la página 115

Habilidades Avistar +5, Concentración +9 (+13 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +0, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +6, Saber (arcano) +9

Avance por clase de personaje; Clase predilecta mago

Poseiones *brazales de armadura* +1, bastón de gran calidad, 3 dagas de gran calidad

Libro de conjuros conjuros preparados más 0: todos los del *Mdj*; 1.º: *causar miedo*, *montura*, *protección contra el bien*, *rayo de debilitamiento*, *soportar los elementos*, *toque gélido*; 2.º: *sobresaltar*, *toque de necrófago*

Devorador de conjuros (Sb): si un gran trasgo lanzador de guerra supera su TS contra un conjuro, obtendrá 5 pg temporales y un



Grandes trasgos alma de guerra y lanzador de guerra

bonificador +2 a sus tiradas de ataque. El bonificador al ataque durará 1 asalto y los pg temporales 1 minuto.

Pilar mágico (Sb): una vez al día, un gran trasgo lanzador de guerra podrá conceder a todos los trasgoides, en un radio de 30', resistencia a conjuros 14 durante 1 minuto.

Talento arcano (Ex): los lanzadores de guerra lanzan conjuros como magos de nivel 4.

Los lanzadores de guerra son magos de élite entrenados específicamente para el combate. Los lanzadores arcanos grandes trasgos más prometedores se someten a una serie de espantosos rituales y pruebas, que deforman y alteran lentamente sus cuerpos para siempre. Muchos de los grandes trasgos sometidos a este cruel régimen físico mueren de forma aterradora, pero quienes sobreviven se convierten en poderosos lanzadores de conjuros con magia imbuida en sus propias venas.

Los lanzadores de guerra son los productos de menor nivel de este proceso, pero aún así consideran a aquellos que han obtenido su talento arcano mediante el estudio, en lugar de a través de estos rigurosos rituales, como seres inferiores. Cuando un ejército gran trasgo marcha a la guerra, estos lanzadores son su artillería móvil. También cooperarán con los azotes de conjuros y filos del ocaso para destruir a los conjuradores enemigos.

Estrategias y tácticas

Los lanzadores de guerra emplearán *falsa vida* para fortalecerse antes de una batalla. Justo antes de trabarse con el enemigo, emplearán *escudo* para defenderse mientras los azotes de conjuros y filos del ocaso a los que lideran se sitúan en posición. Los lanzadores de guerra son muy conscientes de que no tienen más de cuatro o cinco conjuros con los que contribuir a una refriega, por lo que los reservarán hasta que hayan calibrado las defensas de sus adversarios. Liberarán su magia con precisión contra los objetivos que los filos del ocaso hayan marcado con su dote Tácticas de magia en combate.

Los lanzadores de guerra también cubrirán una zona, a ser posible donde los filos del ocaso hayan ablandado ya al enemigo, con sus *telarañas*. Después lanzarán una *esfera flamígera* sobre las criaturas atrapadas, causándoles más daño al hacer que el fuego prenda en la telaraña mágica. Después usarán sus *proyectiles mágicos* para rematar a los rivales que parezcan malheridos, para después abandonar el campo de batalla con sus *retiradas expeditivas*.

Los lanzadores de guerra como personajes

Todos los lanzadores de guerra son criaturas de élite que poseen las características raciales de los grandes trasgos, así como las aptitudes ganadas durante su tortuoso entrenamiento. Aún así, los lanzadores de guerra grandes trasgos sienten predilección por la clase de mago. Los niveles de mago que adquieran estas criaturas se apilarán con sus DG para determinar los conjuros diarios y los almacenados en su libro de conjuros. Ninguna clase, aparte de la de mago, se considerará asociada para los lanzadores de guerra.

Ajuste de nivel: +3.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los grandes trasgos emplean tácticas coordinadas y muy bien organizadas. Viajan en grupos compactos compuestos por miembros cuyas aptitudes se complementan bien, para crear un bloque sólido.

Incursores mágicos (NE 6): dos grandes trasgos filos del ocaso y un lanzador de guerra forman la unidad de combate más pequeña de las unidades de grandes trasgos especializadas. Los filos del ocaso actuarán como guardaespaldas, hasta que se lancen al combate para debilitar a sus enemigos con la dote Tácticas de magia en combate.

Escolta del alma de guerra (NE 9): un alma de guerra suele luchar junto a dos filos del ocaso, un lanzador de guerra y un azote de conjuros, especializados en acabar con los lanzadores de conjuros rivales. Los filos del ocaso formarán un muro defensivo mientras que el azote de conjuros se adelantará para acosar o matar a los mágicos enemigos. El lanzador de guerra concentrará su magia sobre los combatientes rivales, mientras que el alma de guerra hará lo mismo con sus conjuros dañinos. Empleará su magia incapacitadora, como *inmovilizar monstruo*, sobre cualquier lanzador de conjuros lo bastante desafortunado como para haber atraído la atención del azote de conjuros.

ECOLOGÍA

Los grandes trasgos son depredadores natos. A diferencia de los orcos u otros humanoides salvajes, los grandes trasgos son astutos y adaptables por naturaleza, ágiles y resistentes. Los grandes trasgos superarán sin dificultades a sus rivales cuando sus fuerzas estén igualadas o beneficien ligeramente a los primeros.

Aunque pocas sociedades de grandes trasgos son agrícolas, no tienen mayor problema en adquirir comida por medio de la caza, el pillaje o la conquista, si bien algunas de ellas mantienen pequeños rebaños. Tienen predilección por la carne y no harán reparos a la hora de comer cualquier cosa que maten, a veces incluso a otras criaturas inteligentes.

Los grandes trasgos se reproducen de la misma forma que los humanos, aunque la natalidad suele estar estrictamente controlada por los líderes tribales (consulta Sociedad). Los grandes trasgos nacen casi indefensos, pero maduran mucho más rápido que sus iguales humanos.

Entorno: los grandes trasgos prefieren las regiones de colinas templadas, pero son casi tan adaptables como los humanos y podrán sobrevivir en casi cualquier clima o terreno.

Características físicas típicas: los grandes trasgos son delgados y altos; la media está en unos 6' y medio de alto y 250 lb. de peso, con constitución atlética. Tienen una piel naranja que se vuelve azulada o rojiza alrededor de sus narices chatas. En sus cabezas, así como en sus brazos y piernas, les crece un cabello rebelde que varía entre el marrón rojizo o el gris. Los varones tienen vello facial y algunos incluso calvicie hereditaria, igual que los varones de otras razas humanoides.

Alineamiento: los grandes trasgos se organizan en jerarquías estrictas de leyes brutales, con los grandes trasgos más astutos en la cima del todo. Pero también son sanguinarios y tiránicos, con poco espacio en sus corazones para la compasión u otros sentimientos "débiles". Normalmente son legales malignos.

SOCIEDAD

Los grandes trasgos tienen una sociedad implacable y rígida, basada en la idea de que la preservación de su existencia depende de su superioridad marcial. Su jerarquía está pensada para situar a cada

gran trasgo en su posición social adecuada, de forma que aporte el máximo a su maquinaria bélica. Sienten una sed insaciable de conquistas y dominio sobre todas las demás criaturas.

Estos trasgoideos muestran dos pautas de conducta. O bien buscan la conquista directa de sus vecinos, o reúnen sus fuerzas para un ataque futuro mientras realizan incursiones y amagos contra sus enemigos. Una tribu de grandes trasgos en paz es una tribu que se prepara entre dos guerras.

A diferencia de los orcos y otros humanoides malignos de pocas luces, los grandes trasgos tienen una visión estratégica a largo plazo y más global de los conflictos. Un rey gran trasgo podría incluso llegar a un acuerdo de paz o de no agresión con un reino no gran trasgo que tuviese una actitud tolerable. A pesar de su sed de conquista y su deseo por imponer su control a todas las demás razas inteligentes, son conscientes de que sus planes podrían requerir años de lucha constante.

Para tal fin los grandes trasgos se organizan en rígidas castas, cada una de ellas dedicada a un objetivo concreto. Los esclavos ocupan el escalafón más bajo en su sociedad, seguidos por los artesanos civiles, los líderes religiosos y después los combatientes. Cada individuo es asignado a una casta de acuerdo con sus habilidades y las necesidades de su tribu, sin importar su sexo o preferencias personales.

Dado el ambiente marcial de esta sociedad, sobresalir en combate es la mejor forma de llegar a las posiciones de poder. Así, incluso un herrero o clérigo gran trasgo empuñará un arma para ganarse el respeto de sus tocayos. Los combatientes más valientes se someten a un entrenamiento brutal y rituales salvajes para endurecerse de cara al combate. Muchos de ellos no sobreviven al proceso.

En lo que se refiere a la cultura de grandes trasgos, el término "combatiente" no debería asociarse a "no lanzador de conjuros". Los lanzadores de conjuros pueden llegar a ser miembros muy respetados de la jerarquía de grandes trasgos y, como ocurre con otros integrantes de esta sociedad, quienes tengan éxito en combate serán mejor vistos aún. De hecho, los magos grandes

trasgos están más que dispuestos a someterse a rituales terribles para endurecerse para la guerra.

El ideal del guerrero predominante no significa que otras castas sean menospreciadas. Todos los combatientes grandes trasgos reconocen la necesidad de contar con artesanos, curanderos y demás oficios tribales. Sólo un idiota creería que la maquinaria bélica de los grandes trasgos podría funcionar sin estos engranajes. No obstante, ningún miembro de una casta inferior osaría insultar o menospreciar a un guerrero, a no ser que esté cansado de vivir.

Los líderes religiosos son la excepción a esta regla; su casta está por debajo de la de los combatientes, pero tienen autoridad para aconsejar e incluso desafiar a sus superiores. La mayoría de sacerdotes grandes trasgos son adeptos, encargados de supervisar todos los aspectos de la vida en la tribu como los matrimonios concertados o la instrucción civil, incluida la enseñanza del idioma común. Los niños grandes trasgos no suelen crear vínculos entre ellos, ya que su unión principal suele ser con un adepto o clérigo que actúe como mentor. Los déspotas tribales suelen contar con uno o más consejeros religiosos, que disfrutaban de gran influencia sobre la tribu y su líder.

A cada gran trasgo se le enseña desde pequeño a protegerse y defender su espacio vital. Por extensión, conservar el espacio vital de la tribu es responsabilidad de todos, ya que está compuesto por el espacio de cada uno de sus miembros. Todo gran trasgo presta gran atención a su entorno y siempre está listo ante cualquier oportunidad o amenaza. La tribu se afana por controlar dicho entorno, dominando a las criaturas inteligentes más débiles y eliminando de raíz cualquier amenaza incipiente. No hay lugar para las consideraciones emocionales: la compasión es debilidad y la libertad personal un peligro potencial para la seguridad de toda la tribu.

En la misma tónica, si bien dos grandes trasgos podrían mantener una cita por puro placer, estas criaturas no se casan por amor. Los sacerdotes eligen a aquellos que deben procrear para tener la descendencia más fuerte, por lo que los matrimonios se conciertan siguiendo esos parámetros. Algunos matrimonios se cierran para sellar alguna alianza, afianzar la posición de poder de un caudillo o arrebatar parte de su influencia a otro gran trasgo. Los recién nacidos son propiedad de sus padres, y serán instruidos en el duro estilo de vida gran trasgo por su padre, madre y los sacerdotes de la tribu.

De forma parecida, los grandes trasgos adultos son propiedad de sus superiores, y la única forma de evitar una orden directa suya es suicidarse de forma ritual o destruir a dicho superior y a todos sus aliados. Estos acontecimientos son muy inusuales, no obstante, y la mayoría de grandes trasgos sirve a su tribu con fidelidad hasta que no les quedan fuerzas. Aquellos demasiado viejos o débiles se suicidan en una ceremonia ritual, planificada para honrar a la tribu y a su deidad Maglubiyet.

TESORO TÍPICO

Los grandes trasgos valoran los tesoros prácticos, como equipo militar y objetos mágicos, pero también atesoran dinero y joyas. Tienen el tesoro estándar para una criatura de su VD. Los grandes trasgos de élite suelen tener el equipo habitual de un PNJ de su VD, en lugar del tesoro estándar.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GRANDES TRASGOS

Los personajes que posean rangos en Saber (local) podrán aprender más sobre los grandes trasgos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (local)

CD	Resultado
11	Los grandes trasgos son criaturas trasgoideas, más fuertes y mejor organizadas que sus parientes menores.
16	Los grandes trasgos despliegan tácticas coordinadas para derrotar a sus enemigos. Flanquean a sus rivales, se concentran en cada amenaza concreta y trabajan en equipo.
21	Los grandes trasgos son listos y emplean la magia para convertirse en soldados y lanzadores de conjuros especializados. Algunos incluso se convierten en humanoides monstruosos en el proceso.

GUARDIA DE LOS RESCOLDOS

Una enorme mole de piedra y bronce aparece de improviso, liberando bocanadas de humo acre desde sus fauces. Un calor intenso emana de su superficie, dejando tras de sí un rastro humeante.

GUARDIA DE LOS RESCOLDOS

VD 13

Ajeno Enorme (extraplanario, fuego, legal, maligno) siempre LM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +20, Escuchar +20
Aura fuego (30'); ver texto
Idiomas ígnaro, infernal

CA 33, toque 10, desprevenido 31; fortificante 25% (-2 tamaño, +2 Des, +23 natural)

pg 162 (13 DG); curación rápida 5; **RD** 15/bueno; muerte agónica

Inmune fuego, veneno

Resiste ácido y frío 10; **RC** 23

Fort +18, **Ref** +12, **Vol** +12

Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 golpetazos +22 cada uno (1d8+10 más 1d6 por fuego)

Espacio 15'; **Alcance** 15'

Atq base +13; **Prs** +31

Opciones de ataque golpe alineado (legal, maligno)

Acciones especiales aliento de fuego

Características Fue 30, Des 15, Con 26, Int 3, Sab 18, Car 9

AE aliento de fuego, aura de fuego, golpe alineado, muerte agónica

Dotes Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una aptitud (aliento de fuego)

Habilidades Avistar +20, Equilibrio +18, Escuchar +20, Trepar +26

Avance 14-26 DG (Enorme)

Aura de fuego (Sb): si un guardia de los rescoldos queda reducido a la mitad o menos de su total de pg, emitirá un aura de fuego producido por las llamas que se escapan de sus heridas. Las criaturas en un radio de 30' de él sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego, al final de cada turno del guardia. Las criaturas afectadas podrán realizar un TS de Fortaleza contra CD 24 para reducir el daño a la mitad. La CD del TS se basa en la Constitución.

Fortificante (Ex): 25% de probabilidades de ignorar el daño adicional causado por un ataque furtivo o golpe crítico.

Muerte agónica (Sb): cuando muere, un guardia de los rescoldos detona en una explosión de 60' de radio, que causa 3d6 puntos de daño contundente y 3d6 puntos de daño por fuego a todo lo que esté en dicho área (Reflejos CD 24 mitad). La CD del TS se basa en la Constitución.

Aliento de fuego (Sb): cono de 30', una vez cada 4 asaltos, daño 6d6 por fuego más *ralentizar* (como el conjuro) durante 4 asaltos. Reflejos CD 24 mitad. La CD del TS se basa en la Constitución.

Regalos de Imix, el Príncipe de los elementales de fuego malignos, los guardias de los rescoldos son criaturas de pocas luces y un mal primigenio, que extienden la siniestra voluntad de su señor al servicio de los efrit y demás criaturas ígneas malvadas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los guardias de los rescoldos suelen ser sicarios de otras criaturas al servicio de Imix, como salamandras, gigantes del fuego o efrit. Su único propósito en el mundo es propagar el dolor y la miseria, por lo que atacarán alegremente a cualquiera que se cruce en su camino. Empezarán expulsando un cono de fuego, para *ralentizar* a sus adversarios. Después se lanzarán al fragor del combate, barriendo toda oposición con sus enormes puños hasta que su aliento vuelva a estar disponible.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Imix entrega a los guardias de los rescoldos a sus seguidores más fieles. Ninguna criatura rechazaría tal regalo, ni siquiera aunque estos seres tienen poca utilidad al margen de matar y aplastar. Sus nuevos amos no perderán la oportunidad de llevarlos consigo en sus correrías por otros Planos. Los bajás efrit usan a los guardias de los rescoldos como mercenarios y guardianes, llegando incluso a alquilar sus servicios a terceros a cambio de riquezas o esclavos.

El protector del flámico (NE 14): una salamandra flámica (Mm, pág. 232) ha recibido la profecía de que está destinada a convertirse en una gran hechicera, que extenderá el mal por todo el mundo en una oleada de fuego. En la actualidad se encuentra de viaje en una caravana que viaja a un gran templo del plano Material, donde podrá liberar todo su potencial.

Cuando los PJs encuentren la caravana, no hallarán ni rastro del flámico. En lugar de ello, hará acto de presencia un guardia de los rescoldos. Tres salamandras normales lideran la comitiva, con otras dos en la retaguardia. El resto de la caravana está compuesto por 14 sectarios (todos ellos humanoides Adp 1), que actúan como carne de cañón.

El flámico se encuentra en el interior del guardia de los rescoldos, a salvo gracias a su inmunidad al fuego. Los personajes podrán emplear magia de adivinación para dar con él, o simplemente dejarlo al descubierto al matar a su protector.

Los mercenarios de Bortrax (NE 18): un diablo de la sima llamado Bortrax ha cerrado un pacto con un bajá ifriti de la ciudad de Oropel, para obtener los servicios de cinco guardias de los rescoldos. Bortrax pretende enviar al grupo al plano Material, para vengarse de una villa en la que fueron ejecutados varios de sus sectarios.

La villa está ubicada en un valle fluvial, por lo que los PJs que logren atraer a los guardias hasta el agua (o detenerlos antes de que la crucen) podrían obtener cierta ventaja al ralentizarlos o minimizar el peligro de sus ataques ígneos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GUARDIAS DE LOS RESCOLDOS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los guardias de los rescoldos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
23	Este es un guardia de los rescoldos, una criatura del plano Elemental de fuego. Un guardia de los rescoldos puede expulsar un cono de llamas que ralentiza mágicamente a quienes quema. El frío es su mayor debilidad.
28	Los guardias de los rescoldos son creados por Imix, el Príncipe de los elementales de fuego malignos. Su esencia vital, el fuego, está atrapada bajo una piel de bronce y piedra que es resistente a todas las armas salvo las de alineamiento bueno. A pesar de su gran capacidad curativa, los guardias de los rescoldos se ven incapaces de contener su fuego interior si sufren heridas graves, abrasando a todos los que los rodean con las llamas y el calor que manan de su cuerpo.
33	Si un guardia de los rescoldos muere explotará con fuerza devastadora, cubriendo los alrededores con una lluvia de cenizas y roca.

ECOLOGÍA

Se dice que cuando un lacayo de Imix agrada a su amo, el Príncipe elemental hace que uno de sus guardias de los rescoldos se alce de un lago de magma. Formados por las llamas más ardientes contenidas en un caparazón de roca y bronce, estos seres avanzan con la firme determinación de servir a su señor. No necesitan ningún tipo de alimento, ni sienten realmente ningún deseo propio. En lugar de ello se limitan a ir donde les mandan, dando rienda suelta a la maldad que arde en su interior.

Entorno: los guardias de los rescoldos son nativos del plano Elemental de fuego, donde se los puede encontrar vigilando los palacios de los nobles más importantes. No suelen ser muy corrientes en otros lugares, aunque algunos osados viajeros planarios afirman haber contemplado legiones de estas criaturas recién salidas de las bolsas de tierra elemental que burbujan en sus mares de lava.

Características físicas típicas: un guardia de los rescoldos típico mide 18' de alto y pesa unas cuatro toneladas. Su cuerpo rocoso está jalonado por pequeñas vetas bronceas, lo cual le da un aspecto muy parecido al de un elemental de tierra Enorme. La diferencia más obvia son las llamas que titilan en sus ojos y boca, así como el tremendo calor que emana de su cuerpo cuando es herido.

Alineamiento: aunque poseen una inteligencia limitada, los guardias de los rescoldos rezuman maldad, como queda claro por los jocosos gruñidos que emiten cuando matan a sus enemigos. Estas criaturas siempre son legales malignas.

SOCIEDAD

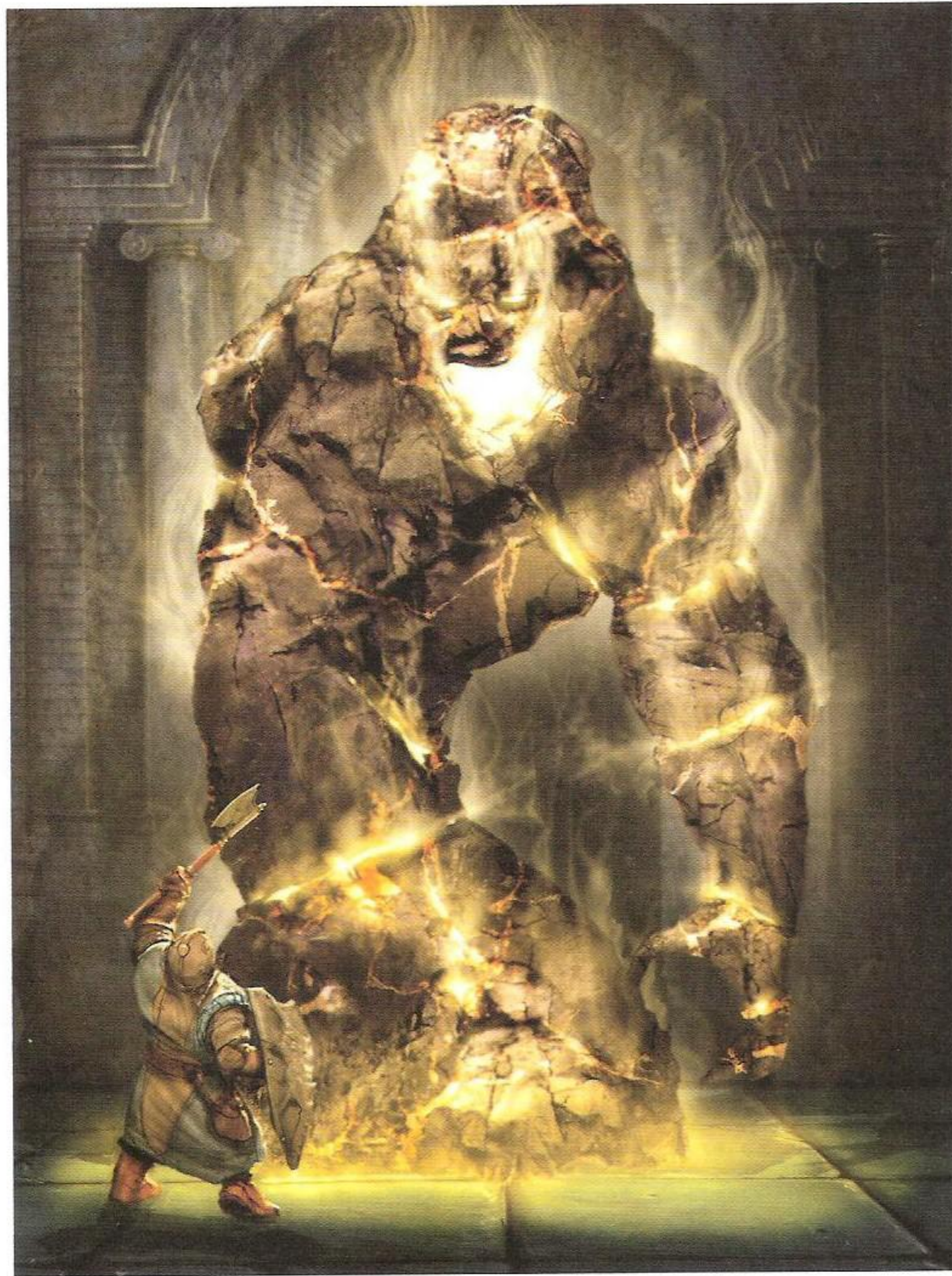
Los guardias de los rescoldos son ciegamente obedientes y siguen cualquier orden de todo aquel al que consideren una autoridad legítima. Su mente es tan espesa como su cuerpo, pero su naturaleza y las circunstancias de su creación les confieren inclinaciones malignas y un deseo por hacer daño. La camaradería

o el compañerismo les son totalmente ajenos, aunque sienten un extraño impulso por unirse a otros de su especie cuando no tienen ninguna orden concreta en otro sentido.

TESORO TÍPICO

A simple vista se pueden divisar las vetas bronceas que recorren el cuerpo de un guardia de los rescoldos. Con una inspección más detallada se podrá comprobar que es un metal carente de todo valor.

Los guardias de los rescoldos no acumulan tesoros. Divide el tesoro estándar de un monstruo del VD del guardia a partes iguales entre sus compañeros y su comandante, o como parte de la recompensa entregada a los PJs por los agradecidos inocentes salvados de su ira.



Guardia de los rescoldos

LOS GUARDIAS DE LOS RESCOLDOS EN EBERRON

Durante el último siglo, cuando los mares de Fernia quedaron limítrofes con el plano Material, un ifriti loco llamado Ayim se liberó de su prisión y lideró a un grupo de guardias de los rescoldos hasta conquistar un pequeño reino en el norte de Xen'drik. Los meses siguientes fueron una sucesión de batallas contra los drow vecinos, pero con el tiempo Ayim fue derrotado y su ejército dispersado.

Los exploradores drow afirman que algunos guardias de los rescoldos aún vagan por las islas del mar Tronante, a la espera del regreso de su amo. Poco saben estos drow de que una gigantesca del

fuego llamada Jyanta está reuniendo a estos guardias dispersos, reclutándolos para sus propios fines aviesos.

LOS GUARDIAS DE LOS RESCOLDOS EN FAERÚN

Engendrados en las forjas de Mazoadusto, los guardias de los rescoldos castigan a los duergar que ofenden a Duerra de las profundidades. Enormes catacumbas se extienden bajo la ciudadela del Pensamiento, y de las cámaras de estos ardientes túneles ascienden espantosos alaridos de dolor, que se imponen incluso a la resonante risa de los torturadores guardias de los rescoldos.

GUULVORG

La boca de este gigantesco lobo negro no puede albergar todos los colmillos como guadañas de sus mandíbulas. Unas protuberancias rígidas recorren todo su cráneo y lomo hasta su cola serpentina, que termina en un bulbo óseo. Los ojos de la criatura brillan con un maléfico fulgor rojo.

GUULVORG

VD 13

Bestia mágica Enorme normalmente NM

Inic +4; Sentidos olfato, visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; Avistar +10, Escuchar +10

Idiomas huargo, trasgo

CA 26, toque 12, desprevenido 22 (-2 tamaño, +4 Des, +14 natural)

Inmune frío

Resiste fuego 15

pg 175 (14 DG); sangre hirviente; RD 10/mágico

Fort +16, Ref +13, Vol +9

Vel 60' (12 casillas)

C/C mordisco +21 (2d6+9/19-20/x4 más derribo) y cola +19 (4d8+13)

Espacio 15'; Alcance 10' (15' con la cola)

Atq base +14; Prs +31

Opciones de ataque cola veloz, golpe mágico

Características Fue 28, Des 18, Con 24, Int 6, Sab 16, Car 12

AE cola veloz, derribo, sangre hirviente

Dotes Alerta, Ataque múltiple, Crítico mejorado (mordisco), Rastrear, Supervivencia

Habilidades Avistar +10, Escuchar +10, Saltar +21, Supervivencia +10

Avance 15-17 DG (Enorme); 18-25 DG (Gargantuesco)

Sangre hirviente (Ex): la sangre del guulvorg arde en sus venas. Si un rival adyacente al guulvorg le causa daño con un arma de cuerpo a cuerpo cortante o perforante, sufrirá 1d10 puntos de daño por fuego (Reflejos CD 24 mitad) a causa del chorro de sangre hirviendo. La CD del TS se basa en la Constitución.

Cola veloz (Ex): un guulvorg sólo necesita una acción estándar para realizar un ataque de mordisco y otro con la cola. El coletazo causará el daño indicado, más una vez y media el bonificador por Fuerza de la criatura, a pesar de ser un ataque secundario.

Derribo (Ex): un guulvorg que impacte con su ataque de mordisco podrá intentar derribar a su rival (modificador +17) como acción gratuita, sin tener que realizar un ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el adversario no podrá reaccionar para derribar al guulvorg.

Los guulvorg, terroríficas monstruosidades lupinas creadas para la guerra, son el orgullo de la maquinaria bélica de los grandes trasgos. Su nombre significa "huargo de guerra" en trasgo.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los guulvorg son astutos a la hora de rastrear a su presa, adivinar su destino y emboscarla a lo largo de la ruta. Cargarán al combate de cabeza y se abrirán paso con sus crueles mandíbulas y potente cola. Aunque son lo bastante inteligentes como para acabar con un adversario antes de pasar al siguiente, los guulvorg pueden ser distraídos por aquellos enemigos que les causen suficiente daño, ya que concentrarán toda su ira contra ellos. Pero estos lupinos no son bobos y se retirarán si van perdiendo un combate. Después se tomarán su tiempo para regresar y vengarse cuando sus rivales estén en desventaja.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los guulvorg son tan grandes y glotones que en estado salvaje no suelen convivir en grupos más amplios que una pareja en época

de cría. Si son más abundantes en territorio trasgoide, donde los guulvorg domesticados pueden encontrarse en extensas manadas. Existen los suficientes, no obstante, como para ser una amenaza para algunos reinos civilizados. Las regiones asoladas por estas temibles bestias ofrecen generosas recompensas por sus cabezas.

Anillos y colmillos (NE 14): mientras viajan por un lúgubre bosque de enormes árboles ancianos, los personajes detectan los sonidos de una violenta pelea. Si se acercan verán a un guulvorg y un gusano púrpura (Mm, pág. 151) trabados en furioso combate, tumbando los árboles que los rodean en su caótico revuelo. Hambriento a causa de una erupción de lava que arrasó su provisión de presas subterráneas, el gusano ha emergido para atacar al guulvorg por pura necesidad. En cuanto presenta a los PJs, el gusano se volverá contra ellos al ser una presa más fácil. El guulvorg se retirará al bosque, acechando de forma indolente por los alrededores a la espera de poder lanzarse contra los supervivientes del ataque del gusano púrpura. Si el guulvorg se ve arrastrado al combate antes de la muerte del gusano, este encuentro tendrá NE 15.

ECOLOGÍA

Los guulvorg, sin duda la obra de un transmutador trasgoide con demasiado tiempo libre y muy poca cordura en la mollera, no son criaturas naturales. Los primeros aparecieron hace relativamente poco en los reinos trasgoides. A pesar de sus orígenes mágicos, estos enormes lupinos son capaces de procrear por su cuenta y algunos han escapado hacia las zonas salvajes.

Al igual que los huargos, los guulvorg son pérfidas criaturas lupinas con mentes astutas y mala actitud. Estas criaturas tienen un metabolismo asombrosamente alto, ya que su cuerpo emite una gran cantidad de calor y necesitan enormes cantidades de comida. Un guulvorg en estado salvaje estará continuamente de caza y devorará hasta la última migaja de cada una de sus presas.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GUULVORG

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los guulvorg. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
23	Los guulvorg son bestias mágicas emparentadas con los huargos y tan astutas como ellos. Estas criaturas se cuentan entre los monstruos lupinos más grandes conocidos. Sus colmillos son desproporcionados incluso para sus grandes fauces.
28	La cola de un guulvorg termina en un gran bulbo de hueso endurecido, y la bestia puede emplear esta arma con gran rapidez en combate.
33	La sangre de los guulvorg corre ardiente por sus venas, protegiéndolos del daño por fuego y haciéndolos inmunes al frío. Si la criatura resulta herida, lo cual es complicado de hacer sin armas mágicas, su sangre escaldará al agresor.

Afortunadamente para la gente de buena voluntad, los guulvorg se reproducen poco y envejecen con rapidez. En estado salvaje, muchos adultos mueren de hambre al tener que ocuparse y alimentar a un único cachorro. Los guulvorg recién nacidos tienen el tamaño de un huargo normal, pero su apetito insaciable les permite crecer con rapidez y alcanzan la madurez en seis meses. Estas criaturas no dejan de crecer a lo largo de su existencia, por lo que los más viejos pueden alcanzar un tamaño Gargantuesco. Pero pocos viven tanto; la mayoría no alcanza los 15 años y ninguno ha vivido para ver la veintena.

Entorno: los guulvorg prefieren los bosques templados antiguos, donde los colosales troncos de los venerables árboles puedan ocultar su volumen. Dentro de estos hogares forestales crearán un complejo sistema de sendas que dificultará mucho su rastreo, incluso a pesar de su tamaño. Los rastros de cada senda serán confusos y habrán sido modificados una y otra vez por la misma criatura. Quienes rastreen a un guulvorg en su territorio no obtendrán ningún beneficio por su tamaño.

Características físicas típicas: el guulvorg medio, una de las criaturas lupinas más grandes jamás vistas, empequeñece incluso a los lobos terribles más feroces. Suelen medir entre 15' y 20' de largo, y se han confirmado varios informes sobre machos más viejos que llegan a medir 40' de largo y 20' de alto hasta la grupa.

Los guulvorg se parecen a huargos desproporcionados, de pelaje gris o negro y rasgos lupinos. Sus atributos antinaturales quedan claros gracias a la cresta de púas óseas que recorre su lomo y sus brillantes ojos rojos. Los rasgos aberrantes del guulvorg continúan con sus gigantescos colmillos, que se parecen a guadañas y que resultan demasiado grandes incluso para sus fauces descomunales, por lo que sobresalen en todo momento de sus encías y hocico.

Otra rareza es su cola, larga, correosa y terminada en un bulbo óseo. Posee un complejo sistema nervioso y muscular, que permite a la criatura emplearla con velocidad y potencia asombrosas.

Alineamiento: aunque posee un poder impresionante y una inteligencia considerable para una bestia, los guulvorg siguen siendo criaturas animales. Pero les gusta atormentar a su presa antes de matarla y no hay ni un ápice de compasión o empatía en ellos. Suelen ser neutrales malignos.

SOCIEDAD

Creados por los trasgoides, los guulvorg siguen vinculados a dicha raza. Los grandes trasgos los tienen como crueles bestias de asedio, que pueden limpiar un campo de batalla de cadáveres sin apenas



Guulvorg

aflojar el paso. Ni siquiera los reyes trasgoides pueden permitirse mantener a más de un puñado de estos seres en tiempo de paz. Algunos se limitan a dejar que los guulvorg más fieles se vayan de caza y regresen a casa a su libre albedrío.

Los guulvorg son muy territoriales y defenderán tercamente sus dominios frente a otros de su especie o cualquier intruso. Un guulvorg sólo está dispuesto a compartir sus territorios con su pareja y con los huargos, ya que considerarán a estas monstruosidades lupinas menores como cachorros a proteger. Un guulvorg domesticado considerará el asentamiento en el que viva como su territorio particular, por lo que la criatura defenderá a la comunidad con su ferocidad habitual.

Los guulvorg se emparejan de por vida. Sólo si uno de los dos muere el otro buscará un nuevo compañero. Aunque los guulvorg se muestran hostiles a la mayoría de criaturas, son padres atentos y sorprendentemente generosos. Los jóvenes guulvorg son sádicos por naturaleza y aprenderán más conductas violentas contemplando a sus padres.

TESORO TÍPICO

Los guulvorg tienen poca necesidad de tesoro, pero sus guaridas están repletas con las posesiones de sus víctimas. Tienen el 10% de monedas, el 50% de bienes y el 50% de objetos de lo que sería el tesoro estándar para su VD. Lo más probable es que el amo de un guulvorg domesticado posea más riquezas de lo normal, ya que contar con esta máquina de matar aumentará exponencialmente el número de enemigos derrotados.

HIJA DEL VIENTO GÉLIDO

Esta pálida mujer de rasgos suaves y atractivos, y relucientes ojos azules, está envuelta en una gruesa capa de pieles. A pesar de que sus hombros, rostro y brazos están cubiertos por cristales de escarcha, es arrebatadoramente encantadora.

HIJA DEL VIENTO GÉLIDO

VD 16

Fata Mediana normalmente NM

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +30, Escuchar +30

Aura bloqueo mental (30')

Idiomas aurano, común, élfico, silvano

CA 30, toque 24, desprevenido 24; Esquiva, Movilidad; (+6 Des, +8 desvío, +6 natural)

pg 285 (30 DG); RD 10/hierro frío

Inmune frío

RC 25

Fort +15, Ref +23, Vol +22

Vel 30' (6 casillas); VI 60' (perfecta); Nd 20'; Ataque elástico, Ataque en vuelo

C/C 2 toques congeladores +21 cada uno (2d6+10 más 2d6+10 por frío)

A distancia gran cerbatana de gran calidad +15/+10 (1d3)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +15; Prs +18

Opciones de ataque Ataque de torbellino, Desarme mejorado

Acciones especiales llamada cautivadora, vórtice gélido

Características Fue 17, Des 22, Con 20, Int 16, Sab 17, Car 20

AE aura de bloqueo mental, llamada cautivadora, toque congelador, vórtice gélido

Dotes Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque en vuelo, Desarme mejorado, Dureza mejorada, Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Rastrear, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +30, Avistar +30, Diplomacia +30, Engañar +30, Escapismo +30, Esconderse +30, Escuchar +30, Intimidar +30, Mov. sigilosamente +30, Nadar +23, Saber (Naturaleza) +15, Supervivencia +30 (+32 en entornos naturales al aire libre)

Avance 31-40 DG (Mediano)

Aura de bloqueo mental (Sb): al final de cada turno de una hija del viento gélido, las criaturas que estén a 30' de ella deberán superar un TS de Voluntad contra CD 30 o quedar estremecidas durante 1 asalto. Quienes fallen por 5 o más quedarán atontadas durante 1 asalto, mientras que las que fallen por 10 o más quedarán aturdidas durante 1 asalto. La CD del TS se basa en el Carisma. Una hija del viento gélido puede suprimir esta aptitud como acción gratuita. Otras hijas del viento gélido son inmunes a esta aptitud.

Toque congelador (Sb): el toque de una hija del viento gélido puede congelar cualquier tipo de materia. Cada dado de daño tiene un bonificador igual al modificador de Carisma de la criatura.

Llamada cautivadora (Sb): cuando una hija del viento gélido habla, puede hacer que todas las criaturas (que no sean de su misma especie) en una extensión de 300' de radio deban superar un TS de Voluntad contra CD 30 o quedar cautivadas por su voz. Se trata de una aptitud sónica, enajenadora y dependiente del sonido. Una criatura que supere su TS no podrá volver a ser afectada por la voz de la misma hija del viento gélido durante las siguientes 24 horas. La CD del TS se basa en el Carisma.

Una víctima cautivada caminará hacia la hija del viento gélido, a través de la ruta más corta posible. Si su camino la conduce a una zona peligrosa, la víctima recibirá un segundo TS. Los enemigos cautivados no realizarán ninguna acción aparte de evitar cualquier contacto. Aquellos que lleguen a 5' o menos de la fata se quedarán quietos ante ella, sin ofrecer resistencia a sus ataques. El efecto continuará mientras la hija del viento gélido siga hablando y durante 1d4 asaltos más. La aptitud de contraoda de un bardo permitirá que una víctima cautivada realice un nuevo TS.

Vórtice gélido (Sb): una hija del viento gélido puede generar una vertiginosa masa de cristales de hielo en un radio de 30' a su alrededor, durante 1 asalto. Las criaturas atrapadas en dicho área sufrirán 4d6 puntos de daño perforante y 4d6 puntos de daño por frío (Reflejos CD 30 mitad). La CD del TS se basa en el Carisma.

Habilidades: las hijas del viento gélido disponen de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Nadar, a la hora de llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. Además, podrán elegir 10 en sus pruebas de Nadar incluso aunque estén distraídas o en peligro. También podrán realizar una acción de correr mientras nadan, siempre que lo hagan en línea recta.

Las hijas del viento gélido son personificaciones del implacable y cruel corazón del invierno.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las hijas del viento gélido prefieren hacerse pasar por inocentes doncellas vestidas con pieles, para atraer a sus víctimas con su llamada cautivadora, suprimiendo su aura de bloqueo mental hasta que estén cerca. Entonces, la taimada fata activará su aura y concentrará sus ataques en aquellos que no hayan sido afectados por su llamada. Hará uso de su Ataque de torbellino siempre que con ello pueda realizar más de dos ataques, sobre todo si está rodeada de enemigos, incluso aunque estén cautivados, atontados o aturdidos. Si sus adversarios están dispersos, activará su vórtice gélido para aniquilarlos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Las hijas del viento gélido son escasas. Se las suele encontrar en solitario, aunque algunas se alían con gigantes de la escarcha (NdT: ¿alguien más piensa en la mítica historia "La hija del gigante de hielo", una de las primeras andanzas de Conan?) o gobiernan a otras criaturas de hielo malignas en climas fríos.

Una fría bienvenida (NE 16): una hija del viento gélido enciende una linterna en lo alto de su torre de hielo durante las ventiscas. El oscuro camino de montaña que conduce hasta su morada es traicionero, y una gélida muerte aguarda a cualquier viajero que logre llegar hasta su puerta.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS HIJAS DEL VIENTO GÉLIDO

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre las hijas del viento gélido. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
26	Esta criatura es una hija del viento gélido, una fata de frío corazón que puede cautivar a sus víctimas simplemente con su voz. Su toque hiela hasta la médula.
31	Una hija del viento gélido puede atontar o aturdir a aquellos que se le acercan. También puede invocar un vórtice de cristales de hielo en una amplia zona a su alrededor.
36	El frío no puede herir a las hijas del viento gélido, y su naturaleza es tan fría que ni siquiera el fuego las daña completamente. Son muy resistentes a los conjuros y sólo las armas de hierro frío pueden herir sus cuerpos feéricos.

ECOLOGÍA

Las hijas del viento gélido están imbuidas por la esencia del invierno más crudo. Su sangre hiela al contacto y es espesa como la melaza, e incluso su simple roce causa un helor cruel. Viven en lugares remotos de clima invernal, donde subsisten a base de la carne congelada de los mamíferos a los que matan y el agua obtenida del hielo.

Una hija del viento gélido desconoce por completo el amor, pero puede experimentar cierta punzada de deseo, por lo que a veces adopta a un campeón gélido (*Frostburn* [NdT: inédito en castellano]) o a algún otro humanoide como amante. Estas relaciones son breves y tempestuosas, aunque de ellas puede nacer una nueva hija del viento gélido.

Entorno: las hijas del viento gélido prefieren habitar en montañas frías, normalmente en el interior de cuevas abiertas en el hielo que dominen algún paso natural. La fata reclamará las vidas de todos los que crucen su territorio.

Características físicas típicas: las hijas del viento gélido son del tamaño de una elfa, con unos 5' de altura y 90 lb. de peso. Su piel es pálida y su pelo rubio platino hasta casi resultar blanco. Sus ojos son de un intenso color azul, sin ninguna traza de blanco.

Alineamiento: las hijas del viento gélido desprecian a las criaturas inteligentes de sangre caliente, que emplean su intelecto para evitar la férrea garra de los meses más crudos del año. Son asesinas despiadadas que juegan con sus presas, pero se puede razonar con ellas y comprenden el valor de cooperar por alguna causa común con otros seres. Estas fatas suelen ser neutrales malignas.

SOCIEDAD

Las hijas del viento gélido se consideran a sí mismas las criadas de Áuril (*Frostburn* [NdT: inédito en castellano]), la siniestra Doncella de hielo de los yermos helados. No desean otra cosa que ver al mundo cubierto por una capa de escarcha. Desde sus hogares en las zonas más frías y remotas, estas fatas actúan como solitarios y despiadados agentes del invierno, cazando a los viajeros o desdichados lugareños. Estas criaturas disfrutan de la caza y el combate, pero incluso ellas pueden ser aplacadas mediante humildes tributos.

Algunas de estas fatas se instalan como reinas de tierras nevadas, gobernando a otras criaturas nativas de climas invernales, incluidos gélidos que las adoran como criaturas semidivinas. En estas cortes mezquinas, las hijas del viento gélido proyectan sin descanso

la forma de anexionarse otras tierras. Sus súbditos ejecutan sus complejos planes de destrucción y miseria, destinados a mostrar a todo el mundo la naturaleza implacable de la estación fría.

Otras hijas del viento gélido encuentran su lugar entre los gigantes de la escarcha. Los gigantes las respetan como poderosos espíritus del invierno, y las fatas residen entre ellos como guías o protectoras. Más de un monarca gigante de la escarcha cuenta con una de estas fatas como consejera.

A todas las hijas del viento gélido las une un odio absoluto hacia las fatas de climas cálidos o templados. Aquellas que se adentren en el territorio de una hija del viento gélido estarán destinadas a sufrir una agonía prolongada más allá de cualquier descripción, antes de que se les permita morir por exposición a los gélidos elementos.

TESORO TÍPICO

Dado que sus presas principales son humanoides, y que las ofrendas son la única forma fiable de detener su fría mano, las hijas del viento gélido llegan a amasar una fortuna considerable. Poseen el tesoro estándar para una criatura de su VD, en su mayoría en forma de bienes y objetos arrebatados a los viajeros.

LAS HIJAS DEL VIENTO GÉLIDO EN EBERRON

Las hijas del viento gélido son bastante comunes en las montañas Cuernogélido, al norte de los confines de Eldeen, así como en las estribaciones septentrionales de las montañas Raizférrea en Karrnath y los baluartes de Mror. Al menos una de estas malévolas fatas tiene su residencia en el bosque Helado de Karrnath, donde atrae a los viajeros incautos hacia la piedra del Loco. Los enanos de los baluartes de Mror y las comunidades continentales de los principados de Lhazaar también sufren los ataques de estas criaturas en las montañas Capa de escarcha.

LAS HIJAS DEL VIENTO GÉLIDO EN FAERÛN

Estas criadas de Áuril (*Fes y panteones*, pág. 91) se cuentan entre las criaturas más temidas del Norte, por todo el valle del Viento helado y las tierras de Allendhelor. Las hijas del viento gélido también sienten predilección por las zonas más remotas del Espinazo del mundo. Aunque se han visto algunas de estas fatas en puntos tan alejados como la costa de la Espada durante los inviernos más crudos, prefieren quedarse en el Norte cebándose con la gente de la Frontera salvaje.



Hija del viento gélido

HONGO HEDIONDO

Una amorfa masa de ampollas coloristas y cubiertas de líquen avanza hacia vosotros. Su capa exterior está moteada con costras rojas, anaranjadas y carnosas, y cubierta por una resbaladiza capa de zarcillos herbosos. A medida que las burbujas ascienden a la superficie, algunas explotan liberando el inconfundible hedor de la materia en descomposición, y los gases de los pantanos.

HONGO HEDIONDO

VD 1

Planta Mediana siempre N

Inic -1; Sentidos ciega, visión ciega 60'; Escuchar +0

Aura gas enfermizo (30')

Idiomas —

CA 13, toque 9, desprevenido 13 (-1 Des, +4 natural)

pg 12 (2 DG); muerte agónica

Inmune ácido, ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones, inmunidades de planta

Fort +4, Ref -1, Vol +0

Debilidades vulnerabilidad al fuego

Vel 20' (4 casillas)

C/C toque ácido +1 (1d6 de ácido)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +1; Prs +1

Opciones de ataque limo corrosivo

Acciones especiales envolver

Características Fue 11, Des 8, Con 13, Int 1, Sab 10, Car 5

AE envolver, gas enfermizo, limo corrosivo, muerte agónica

CE rasgos de planta

Dotes Rastrear

Habilidades Escondarse +2 (+12 en terreno pantanoso), Escuchar +0, Supervivencia +2

Avance 3 DG (Mediano); 4-6 DG (Grande)

Gas enfermizo (Ex): el cuerpo amorfo del hongo hediondo está lleno de gases producidos por la materia en descomposición. Todas las criaturas vivas en un radio de 30' de un hongo hediondo tendrán que superar un TS de Fortaleza contra CD 12 o quedar indispuestas durante 10 asaltos. La CD del TS se basa en la Constitución.

Las criaturas que superen su salvación no podrán volver a ser afectadas por el gas del mismo hongo durante 24 horas. Un conjuro de *lentificar veneno* o *neutralizar veneno* eliminará el efecto. Las criaturas que sean inmunes al veneno no se verán afectadas, y aquellas resistentes a él obtendrán los bonificadores habituales a sus TS.

Muerte agónica (Ex): cuando sea destruido, el hongo detonará en una explosión de 10' de radio de icor corrosivo, que causará 1d4 puntos de daño por ácido (Reflejos CD 12 mitad) a todas las criaturas en el área de efecto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Limo corrosivo (Ex): el cuerpo del hongo hediondo produce un limo corrosivo. Cualquier criatura que lo toque o golpee con su cuerpo, o que intente una presa contra él, sufrirá 1 punto de daño por ácido. Una criatura concreta sólo sufrirá el daño de esta aptitud una vez por asalto.

Envolver (Ex): como acción estándar, el hongo hediondo puede envolver a criaturas de su tamaño o menores, atrapándolas en su interior. El hongo no tendrá más que mover al espacio ocupado por su oponente; cualquier criatura cuyo espacio quede cubierto totalmente por el hongo será víctima de su ataque envolvente. El hongo hediondo no podrá realizar un ataque de toque en el mismo asalto en el que trate de envolver a un rival. Será capaz de envolver a tantas criaturas como quepan físicamente en su espacio.

Las víctimas podrán realizar ataques de oportunidad contra el hongo, pero si lo hacen, no podrán intentar un TS. Quienes renuncien a sus ataques de oportunidad tendrán derecho a una salvación de Reflejos (CD 12) para evitar ser envueltos. Si tienen éxito, se moverán

hacia un lado o hacia atrás (a elección de su rival) para apartarse del camino del hongo. La CD del TS se basa en la Constitución.

Las criaturas envueltas se considerarán apresadas dentro del cuerpo del hongo, quedarán expuestas a su ataque de toque y sufrirán 1 punto de daño por ácido por asalto a causa de su limo corrosivo.

Habilidades: los hongos hediondos disfrutan de un bonificador +10 racial a sus pruebas de Escondarse en marismas o pantanos.

Un hongo hediondo es un líquen corrupto que se alimenta de la carne putrefacta de sus presas. Estas criaturas sin raíces se alimentan envolviendo y digiriendo carne viva, por lo que siempre están en movimiento para buscar nuevas presas. Aunque apenas son inteligentes, son cazadores y rastreadores bastante buenos. Cuando un hongo hediondo capte el rastro de una presa potencial, será implacable.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Tan pronto como un hongo hediondo descubra algún rastro de una presa, rastreará a su almuerzo potencial y atacará en cuanto detecte a un enemigo. Los hongos hediondos tendrán predilección por los objetivos más lentos. A la primera oportunidad que tenga envolverá a su adversario, defendiéndose con su toque ácido mientras su limo corrosivo disuelve lentamente a la víctima envuelta. Si termina de comer, o su presa escapa, el hongo buscará de inmediato un segundo plato. Los hongos hediondos nunca se retiran; se limitan a luchar y alimentarse hasta ser destruidos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los hongos hediondos rara vez se congregan en gran número, salvo que sean cultivados por criaturas más poderosas. Se los puede encontrar en grupos de uno a cuatro miembros.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS HONGOS HEDIONDOS

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) o Saber (religión) podrán aprender más sobre los hongos hediondos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD Resultado

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11 | Este es un hongo hediondo, una planta agresiva que envuelve a sus víctimas, disolviéndolas y digiriéndolas en el interior de su cuerpo amorfo. Este resultado revela todos los rasgos de planta. |
| 16 | El hedor del hongo hediondo es causado por la materia en descomposición de su interior y puede enfermar a sus rivales. El gas de estas criaturas es inflamable, por lo que son extremadamente vulnerables a los ataques con fuego. |
| 21 | Los hongos hediondos escupen ácido al atacar, y explotan en una lluvia de icor corrosivo al morir. |

Saber (religión)

CD Resultado

- | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11 | Los druidas malignos a veces convocan hongos hediondos. |
| 16 | Los hongos hediondos son sagrados para los adoradores de la demonesa Zuggtmoy, la Dama de los hongos. |
| 21 | Algunos cultos crían a estos hongos en grandes pozos y los emplean durante los sacrificios rituales. |

Sorpresa en el pantano (NE 3): los PJs deben coger un atajo a través de un pantano. A medio camino, un druida llamado Alkarn (NM semielfo Drd 2) se ofrece a acompañarlos como guía. El druida cree que es el elegido de Zuggtmoy, la demoníaca Dama de los hongos, por lo que a la primera oportunidad que tenga intentará sacrificarlos conduciéndolos a una ciénaga profunda (GDM, pág. 88) habitada por un hongo hediondo.

ECOLOGÍA

Los hongos hediondos son plantas depredadoras que se alimentan digiriendo con rapidez a las criaturas vivas. Los gases y enzimas liberadas por la descomposición le confieren su forma abotargada y la ayudan a moverse, por lo que necesita una fuente constante de carne para poder sobrevivir. Los gases cambiantes de su interior le permiten moverse de forma sinuosa, rodando sobre el suelo con extrañas ondulaciones.

Entorno: habitan en regiones húmedas y oscuras, como cuevas o bosques en pantanos, marismas, ciénagas u otros lugares donde abunde la muerte y la putrefacción. Su territorio suele estar señalado por huesos parcialmente corroídos de animales, llamativos porque parecen tener la consistencia del caucho y huelen fatal. Una prueba de Saber (Naturaleza) contra CD 16 indicará que estos tipos de resto esquelético son característicos de los hongos hediondos.

Características físicas típicas: los hongos hediondos son plantas pilosas de un color que varía desde el de la carne pálida al rojizo. Es normal que un mismo espécimen tenga varias tonalidades. El hongo parece ser un montón de burbujas o ampollas, algunas de las cuales explotan sin previo aviso. Bajo su capa exterior yace una masa de materia orgánica en descomposición, que actúa como fuente de energía constante al liberar los gases necesarios para el movimiento de la criatura. Estos gases también generan el fétido olor que le da nombre.

Los hongos hediondos crecerán a medida que consuman más materia. Algunos llegan a tener el tamaño de un buey grande, pero incluso estos enormes vegetales no pesan más de 20 lb. Con el tiempo, es posible que la acumulación de gases haga que la criatura alcance un tamaño superior al sostenible. En ese punto, el hongo se dividirá en criaturas más pequeñas (del tamaño de una jarra de vino), cada una de un peso inferior a 5 lb.

Alineamiento: los hongos hediondos no tienen sentido de la moralidad, por lo que siempre son neutrales.

TESORO TÍPICO

Los hongos hediondos no valoran las posesiones materiales y por lo tanto no acumulan de forma deliberada ningún tesoro. Los objetos más grandes son expulsados de su cuerpo como desechos, pero los más pequeños pueden quedar incrustados en su costra de líquen.

Este tesoro consistirá en la cantidad estándar de monedas y bienes (sólo gemas), pero sin objetos.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un druida neutral o maligno puede convocar a un hongo hediondo mediante un conjuro de *convocar aliado natural* II o superior. Considera que el hongo pertenece a la lista de 2.º nivel de la tabla de Convocar aliado natural (Mdj, pág. 220).

Los clérigos de Zuggtmoy pueden invocar también a estas criaturas mediante el conjuro *convocar monstruo* II o superior. Considera que el hongo pertenece a la lista de 2.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (Mdj, pág. 222).

LOS HONGOS HEDIONDOS EN EBERRON

Pocos ponen en duda los cuentos populares según los cuales los daelkyr son responsables de la creación de los hongos hediondos. Muchos daelkyr los consideran como obras de arte sublimes y los atesoran en colecciones gigantescas, ya que creen que las ondulaciones gaseosas de sus cuerpos crean pautas muy relajantes. También se dice que emplean sus vapores tóxicos como forma de droga.

Algunos de los lacayos más poderosos de los daelkyr crían a los hongos con la esperanza de obtener los favores de sus amos. Más de una vez se los ha empleado como moneda de cambio. Las criaturas menores, como los dolgaunt o dolgrim, intentan cultivar también a estas criaturas, mediante el rudimentario procedimiento de sembrar sus territorios con cadáveres.

LOS HONGOS HEDIONDOS EN FAERÛN

Aunque se los puede encontrar en pantanos y cavernas, estos hongos son mucho más comunes en Rezhild. Algunos teorizan con la posibilidad de que estén unidos a la ciudad perdida, aunque no se sabe si contribuyeron a su caída o emergieron a resultas del desastre. El rey hombre lagarto Ghassis y sus druidas crían a estos seres en profundos pozos, donde arrojan los restos de sus enemigos para que se pudran.



Hongo hediondo

HONGO
HEDIONDO

Ilustración de W. England

ILÚRIEN

Una nube de gotas danzarinas se arremolina ante vosotros. En medio de esta tormenta se alza una grácil y alta mujer, vestida con una túnica gris. No tiene más rasgos discernibles que un par de intensos ojos azules. Os llama con un gesto sutil.

ILÚRIEN

VD 15

Ajeno Grande (extraplanario, maligno) LM

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 120', visión en la penumbra; Avistar +32, Escuchar +32

Aura tormenta de visiones (30')

Idiomas comprende todos los idiomas; no puede hablar; telepatía 120'

CA 24, toque 16, desprevenida 24; esquiva asombrosa (-1 tamaño, +7 Des, +8 natural)

Probabilidad de fallo 20% (nube de presciencia)

pg 230 (20 DG); curación rápida 5; **RD** 15/bueno; rejuvenecimiento **Inmune** aturdimiento, electricidad, enfermedad, parálisis, polimorfía, sueño, veneno

Resiste ácido 20; **RC** 24

Fort +21, **Ref** +21, **Vol** +21

Vel 40' (8 casillas), **VI** 80' (perfecta)

C/C látigo de la tempestad +28/+23/+18/+13 (1d8+6 más látigo de la tempestad)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +20; **Prs** +30

Opciones de ataque golpe alineado (maligno), golpe mágico

Acciones especiales nube de presciencia

Aptitudes sortilegas (NL 20)

A voluntad: *analizar esencia mágica, vista arcana*

1/día: *desplazamiento de plano*

Características Fue 22, Des 24, Con 25, Int 36, Sab 24, Car 21

AE aptitudes sortilegas, golpe alineado, golpe mágico, látigo de la tempestad, tormenta de visiones

Dotes Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (látigo de la tempestad), Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +30, Avistar +32, Buscar +36 (+38 con puertas secretas), Conocimiento de conjuros +38 (+40 descifrando pergaminos), Descifrar escritura +36, Diplomacia +11, Engañar +28, Escuchar +32, Intimidar +30, Reunir información +30, Saber (arcano) +36, Saber (arquitectura e ingeniería) +36, Saber (dungeons) +36, Saber (geografía) +36, Saber (historia) +36, Saber (local) +36, Saber (Naturaleza) +36, Saber (nobleza y realeza) +36, Saber (los Planos) +36, Saber (religión) +36, Supervivencia +7 (+9 en entornos naturales al aire libre, +9 en otros Planos, +9 para evitar perderse, +9 para seguir rastros, +9 bajo tierra), Tasación +36, Usar objeto mágico +28 (+30 con pergaminos)

Tormenta de visiones (Sb): las gotas acuosas que rodean a Ilúrien son los fragmentos del saber que ha ido acumulando. Al final de cada uno de sus turnos, las criaturas a 30' de ella deberán superar un TS de Voluntad contra CD 25 o quedar atontadas durante 1 asalto, a causa de la contemplación de las verdades esotéricas que inundan sus mentes. Un TS con éxito negará este efecto, pero las criaturas que permanezcan en el área de efecto tendrán que volver a salvarse al final del siguiente turno de Ilúrien. La CD del TS se basa en el Carisma. Esta es una aptitud enajenadora.

Nube de presciencia (Sb): gracias a su conocimiento infinito, Ilúrien puede emplear los deseos y tendencias de sus rivales contra ellos. Esto hará que sus enemigos sufran una probabilidad de fallo del 20%. Una vez por asalto, como acción inmediata, Ilúrien puede imponer un penalizador -8 a una única tirada de ataque, prueba o TS realizada por un enemigo en un radio de 60'.

Rejuvenecimiento (Sb): si muere, Ilúrien reaparecerá en el Ateneo corrupto (consulta más adelante) dos días después.

Látigo de la tormenta (Sb): Ilúrien ataca fustigando a sus rivales con un arma cortante formada a partir de las gotas que la rodean. Cualquiera que sea golpeado por este látigo de la tormenta deberá superar un TS de Voluntad contra CD 25 o sufrir 1d4 puntos de daño de Inteligencia. Ilúrien se curará 5 pg por cada punto de daño de Inteligencia que cause con este ataque.

Conocimiento agudo (Sb): Ilúrien comprende todos los idiomas y será consciente de inmediato de varios hechos sobre cualquier criatura con la que se comunique telepáticamente, como su edad, donde nació y los hechos más importantes de su vida.

Ilúrien de la Miríada de miradas, una extraña criatura compuesta por incontables lágrimas y gotas de lluvia, es una recolectora de información y guardiana de secretos. Está fascinada por el contenido de las mentes ajenas, en la creencia de que es su derecho la obtención y conservación de tal conocimiento para sí.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Ilúrien iniciará una amable conversación telepática con aquellos a los que encuentre, pero este comportamiento civilizado no es más que una excusa para enmascarar su examen mental. Cuando Ilúrien haya elegido al intelecto más brillante de entre sus interlocutores, se acercará para afectarlos con su tormenta de visiones. Empleará su látigo de la tormenta para causar daño de Inteligencia a la víctima elegida, confiando en su nube protectora para mantener a raya a sus compañeros. Si se siente especialmente mezquina, usará su conocimiento agudo para intimidar o amenazar a sus adversarios. Si empieza a pasarlo mal, usará *desplazamiento de plano* para regresar al Ateneo corrupto (consulta Entorno).

CONOCIMIENTO SOBRE ILÚRIEN

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre Ilúrien. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
25	Esta es Ilúrien de la Miríada de miradas, una extraña criatura que roba el saber de las mentes de sus víctimas. Es amoral e indigna de confianza. Su hogar está en el Dominio concordante de las Tierras exteriores.
30	La nube que rodea a Ilúrien puede privar a los mortales de sus sentidos. Sus ataques debilitan la mente de sus enemigos a la vez que curan sus heridas. Se dice que reside en una biblioteca secreta en las Tierras exteriores, conocida como el Ateneo corrupto.
35	El saber de Ilúrien la protege en combate, y es inmune a la enfermedad, electricidad, parálisis, veneno, polimorfía, sueño y aturdimiento. Es resistente al ácido y la magia y capaz de viajar de golpe entre los Planos. Se la puede invocar en un lugar de las Tierras exteriores conocido como la capilla Oculta, donde se la puede forzar a compartir sus conocimientos.
40	Si muere, Ilúrien resucitará y volverá a aparecer en el interior del Ateneo corrupto en un par de días.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Ilúrien viaja por los Planos en busca de conocimientos y misterios que pueda robar para su disfrute personal.

Asesino conciencado (NE 15): Ilúrien ha conseguido robar cierta información de uno de los aliados más eruditos de los PJs. La ajena habló con dicho PNJ durante un buen rato, lo atacó, le drenó su Inteligencia y lo mató. Tras el asesinato, Ilúrien examinó a conciencia los órganos y miembros del cadáver para conocer mejor su funcionamiento interno. Ahora los personajes tienen un siniestro asesinato entre manos, y el cadáver, drenado de casi todo su intelecto, sólo acertará a murmurar "Ilúrien" si se emplea el conjuro *hablar con los muertos*.

ECOLOGÍA

Ilúrien es una criatura única, nativa del Dominio concordante de las Tierras exteriores. De dónde procede y quién la creó, si es que hay alguien, sigue siendo un misterio. Algunos sospechan que es una sierva de Vecna, pero ni Ilúrien, ni el clero de Vecna, ni el propio dios dirán nada al respecto.

Obtiene alimento mediante la obtención de conocimiento, pero su consumo de mentes ajenas no destruye el saber almacenado en ellas. En lugar de ello, ese conocimiento se convierte en parte de Ilúrien y su tormenta de visiones.

Por lo demás, Ilúrien no come ni bebe y, a diferencia de otros ajenos, tampoco necesita respirar. No tiene ninguna necesidad física o deseo, aparte de su inagotable sed de erudición.

Entorno: Ilúrien reside en una biblioteca extraplana conocida como el Ateneo corrupto, un lugar tan bien oculto en las zonas remotas de las Tierras exteriores que pocos lo han encontrado (y menos aún son los que han vuelto). La biblioteca contiene cantidades ingentes de tomos olvidados y oscuros, trampas crueles, guardianes impíos y varios portales unidireccionales a otros Planos. Una pista sobre la posible ubicación de esta siniestra cámara de conocimientos podría ser la tormenta eterna que la envuelve. Sólo Ilúrien puede emplear *desplazamiento de plano* para llegar con precisión al Ateneo.



Ilúrien de la Miríada de miradas

La capilla Oculta, un edificio que se encuentra a unas 100 millas de la espira central de las Tierras exteriores, es el lugar a donde pueden acudir aquellos que deseen hablar con Ilúrien. Aparecerá si lo desea, llevando consigo una *espada de los Planos* (GDM, pág. 227) y protegida por los efectos que las Tierras exteriores tienen sobre la magia y las aptitudes sobrenaturales y sortílegas. Sólo Ilúrien puede emplear la puerta planaria de la Capilla, que lleva directamente al Ateneo corrupto.

Características físicas típicas: Ilúrien es una esbelta figura femenina humanoide, de unos 8' de alto y con una reluciente piel gris plata. No posee ningún rasgo facial distintivo, aparte de un par de ojos teñidos de plata con iris azules. Un examen más cercano revelará que su cuerpo está compuesto por completo de pequeñas gotitas, aunque éstas forman órganos completos e incluso estructuras óseas. Así pues, a pesar de su naturaleza elemental, tiene puntos débiles. Ilúrien sólo toca el suelo cuando se ve obligada a ello; el resto del tiempo, flotará o volará allá donde vaya.

Alineamiento: Ilúrien no deja que ninguna emoción se interponga en el camino de su cuidadosa recolección de saber. Puede fingir amabilidad si con ello obtiene algún beneficio, pero los halagos no sirven de nada con ella. Disfruta extrayendo información de mentes involuntarias y no le importa si con ello les causa sufrimiento, pero

tampoco se muestra innecesariamente violenta.

Ilúrien es neutral maligna.

SOCIEDAD

Ilúrien se considera una erudita, una coleccionista y una sabia. El conocimiento que atesora tiene una gran demanda. Criaturas de todos los Planos buscan sus consejos a pesar de sus tarifas, que siempre son cruelmente personales y fríamente calculadas.

TESORO TÍPICO

Ilúrien no suele llevar consigo ningún tesoro, pero quizá se la encuentre transportando algún tomo de siniestro contenido u objeto místico al Ateneo corrupto. Si transporta riquezas, serán por un valor total equivalente al tesoro estándar de su VD (22.000 po). La espada que lleva en sus visitas a la capilla Oculta cuesta un poco más de dicha cantidad.

Si ocurre en cualquier otro lugar que no sea la capilla Oculta, la resurrección de Ilúrien transmitirá ciertas pistas sobre la ubicación del Ateneo corrupto a las mentes que hayan sido tocadas recientemente por su látigo de la tempestad. Las criaturas que sobrevivan a su ataque podrán, por lo tanto, encontrar en su interior la información necesaria para encontrar su siniestro hogar.

INSECTO IMPOSTOR

Los insectos impostores son una rama de bestias mágicas que descienden de los ankhegs. Poseen dos estados básicos: la reina impostora y su temible prole, los zánganos impostores.

REINA IMPOSTORA

Un inmenso insecto plateado se gira hacia vosotros, mientras arrastra su abdomen abotargado por el suelo. Seis esbeltas patas soportan el peso de su cuerpo segmentado. Sus mandíbulas son grandes, pero nada comparadas con la enorme boca cavernosa que se abre tras ellas. La criatura os contempla con un aire que sugiere que es mucho más que una simple bestia no inteligente.

REINA IMPOSTORA

VD 14

Bestia mágica Grande normalmente NM

Inic +7; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; **Avistar** +27, **Escuchar** +27

Idiomas consumir idioma; no puede hablar

CA 34, **toque** 25, **desprevenido** 31 (-1 tamaño, +3 Des, +13 desvío, +9 natural)

pg 150 (20 DG)

Resiste retorno de conjuros

Fort +14, **Ref** +15, **Vol** +10

Vel 20' (4 casillas), **Ex** 20'

C/C mordisco +25 (3d6+7 más 1d6 por ácido)

Espacio 10'; **Alcance** 5'

Atq base +20; **Prs** +29

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura

Acciones especiales agarrón mejorado, crear zángano impostor, engullir

Características Fue 21, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 6

AE ácido, agarrón mejorado, crear zángano impostor, engullir

Dotes Alerta, Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +27, Escuchar +27, Tregar +28

Avance 21-40 DG (Grande); 41-60 DG (Enorme)

Consumir idioma (Sb): cuando una reina impostora devore a un humanoide, obtendrá la capacidad de comprender los idiomas que hablase su víctima. Este conocimiento nunca la abandonará, a pesar de no poder hablarlos.

Retorno de conjuros (Sb): los conjuros y aptitudes sortílegas que afecten específicamente a la reina impostora serán devueltos a su lanzador, como si hubiesen sido afectados por el conjuro *retorno de conjuros*. Los conjuros y efectos de área no se verán afectados, ni tampoco los de toque. Esta aptitud no tiene límite al número o nivel de los conjuros que puede retornar.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, la reina impostora deberá golpear a un rival, de tamaño más pequeño que ella, con un mordisco. Entonces podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

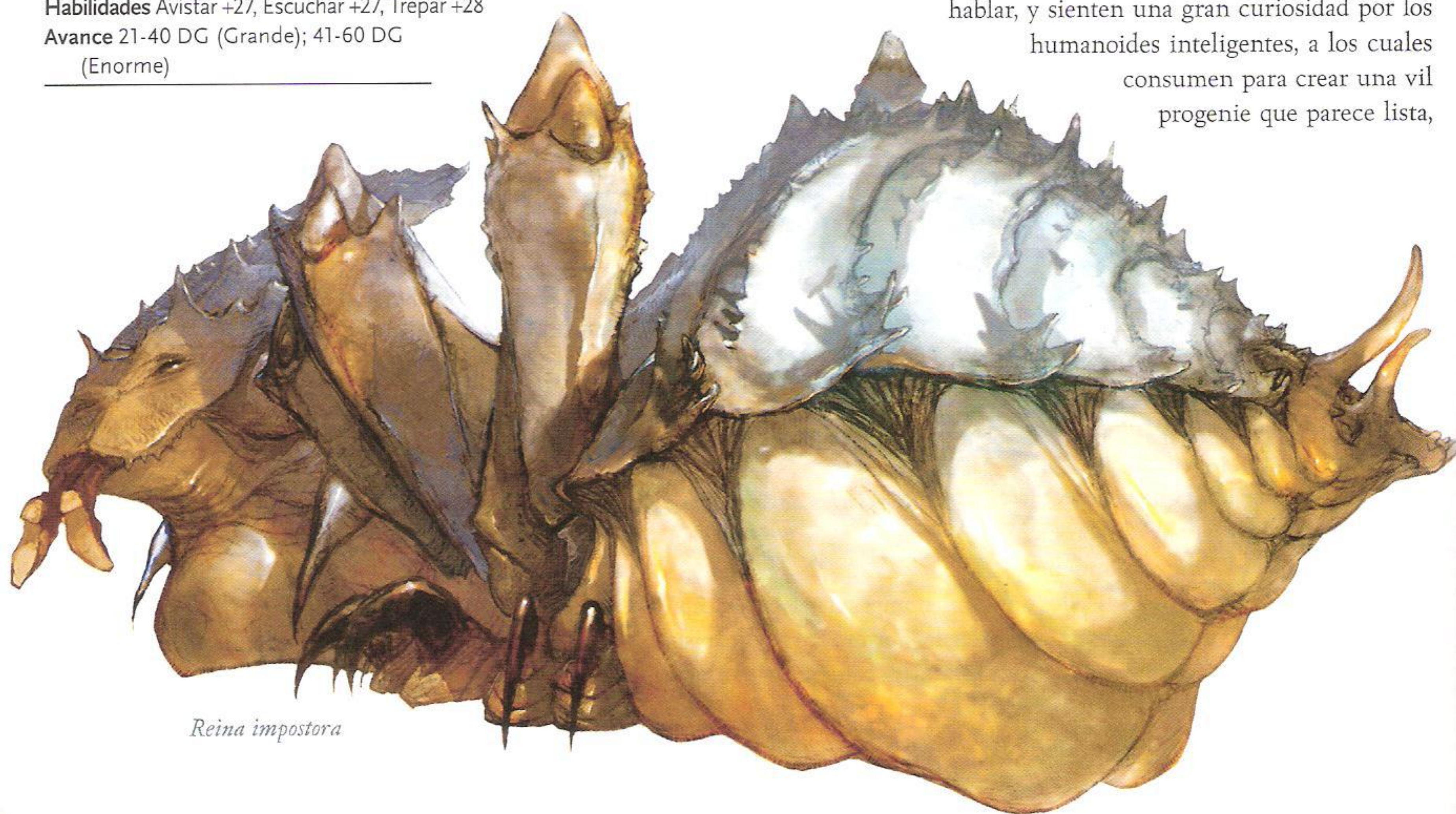
Engullir (Ex): la reina impostora puede tragarse a un rival apresado, de tamaño menor al suyo, mediante una prueba de presa con éxito.

Una criatura engullida sufrirá 1d6+5 puntos de daño contundente y 5 puntos de daño por ácido por cada asalto que esté en el abdomen de la bestia. La criatura tragada podrá abrirse paso hacia el exterior con un arma cortante o perforante, si logra causar 25 puntos de daño al abdomen (CA 15). Cuando la criatura haya conseguido salir, la acción muscular cerrará la herida; la siguiente criatura engullida tendrá que volver a abrirse camino.

El abdomen de una reina impostora Grande puede albergar a 2 criaturas Medianas, 8 Pequeñas, 32 Menudas o 128 Diminutas o menores.

Crear zángano impostor (Sb): un humanoide reducido a 0 pg o menos en el interior del abdomen de la reina impostora se convertirá en un zángano impostor. El zángano recién creado saldrá del estómago al inicio del siguiente turno de la reina. Aunque el zángano tendrá el aspecto del humanoide engullido, en realidad será una nueva criatura carente de todas las aptitudes de su antiguo ser. Los zánganos impostores no están dominados por la reina, pero le son leales por completo.

Las reinas impostoras son bestias mágicas insectoides inteligentes, cuya única meta en la vida es engendrar tantos zánganos impostores como puedan. Carecen de la capacidad para hablar, y sienten una gran curiosidad por los humanoides inteligentes, a los cuales consumen para crear una vil prole que parece lista,



Reina impostora

pero que en realidad posee poca inteligencia más que un animal.

Estrategias y tácticas

Las reinas impostoras son lo bastante listas como para vivir cerca de sitios civilizados, pero lo bastante lejos como para poder pasar desapercibidas. Se dedicarán a emboscar a aquellos humanoides que se alejen de los caminos más transitados o que viajen solos. Cada víctima se convertirá en un zángano impostor, que la reina empleará a su vez para atraer a más presas hasta ella.

Las reinas impostoras más viejas son aún más ladinas, ya que han aprendido tácticas para atraer directamente a los humanoides en lugar de espantarlos. Puede que extienda rumores acerca de que un niño perdido fue visto entrando en una alcantarilla cercana a su guarida, o quizá mate a varias cabezas de ganado dejando tras de sí pistas que apunten al ataque de un ankheg corriente. Estas reinas tan mañosas suelen llegar a conseguir gran cantidad de zánganos, antes de ser descubiertas y eliminadas.

A pesar de su inteligencia, las reinas impostoras emplean tácticas bastante directas. Muerden y apresan con tanta frecuencia como pueden, engullendo a cualquier humanoide que apresen con éxito. A la hora de defenderse, se limitarán a confiar en sus duros caparazones y en la extraña energía que las envuelve y desvía conjuros y armas.

ZÁNGANO IMPOSTOR

El tendero se gira hacia vosotros, con una sonrisilla estúpida en su rostro. "¡Aquí tenéis el cambio! ¡Aquí está!", os dice, mientras su voz se convierte casi en un grito. Entonces, con un chorretón de sangre, su rostro es arrancado de su cabeza y salta hacia vosotros, impulsado por un cuerpo similar a un ciempiés con púas de un pie de largo. "¡Aquí tenéis... el... cambio!", os grita una vez más la criatura con la cara del tendero, mientras se escurre hacia vosotros.

ZÁNGANO IMPOSTOR

VD 9

Bestia mágica Mediana normalmente NM

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas común (de forma extraña)

CA 23, toque 18, desprevenido 20; púas (+3 Des, +5 desvío, +5 natural)

pg 114 (12 DG)

Fort +14, **Ref** +11, **Vol** +6

Vel 30' (6 casillas), **Tr** 30'

C/C 2 garras +19 cada una (2d6+6/19-20) y púas +13 (1d8+3)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +12; **Prs** +18

Acciones especiales apariencia humanoide, escupir ácido

Características Fue 23, Des 16, Con 22, Int 3, Sab 14, Car 11

AE escupir ácido, púas

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)

Habilidades Avistar +4, Disfrazarse +8 (+16 si es sólo visual), Escuchar +4, Tregar +21

Avance 13-23 DG (Mediano)

Púas (Sb): cualquier rival que toque a un zángano impostor, lo golpee con un arma natural o arma de cuerpo a cuerpo sin alcance, o lo aprese, sufrirá 5 puntos de daño perforante y cortante a causa de las púas que lo recubren. Una criatura sólo podrá sufrir daño a causa de esta aptitud una vez por turno.

Apariencia humanoide (Ex): cuando nacen, los zánganos impostores tienen el aspecto de un humanoide Mediano o Pequeño. Pero el zángano en sí es realmente una criatura similar a un ciempiés, que vive bajo su piel y lo maneja desde el interior. Cuando está dentro de su envoltorio humanoide, el zángano impostor pierde sus ataques naturales, su velocidad de trepar y la efectividad de sus púas.

Como acción rápida el zángano impostor puede brotar de la cabeza de su anfitrión, conservando su cara pero descartando el resto del cuerpo. El zángano saldrá de su escondite en cuanto presienta algún peligro. Si el cuerpo del humanoide recibe daño antes de que el zángano pueda abandonarlo, absorberá los 10 primeros puntos sufridos antes de que la bestia mágica empiece a sufrir daño.

Escupir ácido (Ex): una vez cada 6 horas, como acción estándar, un zángano impostor puede escupir ácido en una línea de 60', causando 10d4 puntos de daño por ácido (Reflejos CD 22 mitad). La CD del TS se basa en la Constitución.

Habilidades: los zánganos impostores disfrutan de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Tregar y siempre podrán elegir 10 en ellas, incluso aunque estén apresurados o amenazados. Los zánganos también obtienen un bonificador +8 racial a sus pruebas de Disfrazarse, siempre que se realicen para engañar a aquellos que los vean sin tener que hablar con ellos.

La vida de un zángano impostor es confusa y a menudo breve. Nace con forma humanoide, pero sin recuerdos, habilidades o idioma coherentes. Siente un deseo instintivo por llevar a otros humanoides junto a la reina impostora, pero no es lo bastante listo como para pensar en una forma sofisticada de lograrlo.

Estrategias y tácticas

Los zánganos impostores permanecen cerca de la reina, pero a veces ésta los envía a buscar más víctimas. Los zánganos con tal misión suelen vagar sin rumbo fijo hasta que llaman la atención de alguien. Entonces regresan al cubil de la reina siguiendo un

CONOCIMIENTO SOBRE LOS INSECTOS IMPOSTORES

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los insectos impostores. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD	Resultado
19	Los zánganos impostores, criaturas parecidas a ciempiés que viven dentro de cuerpos humanoides, son bestias mágicas que salen de sus macabros disfraces y atacan sin previo aviso. Poseen largas púas afiladas con las que pueden cortar y apuñalar a aquellos que se acerquen demasiado.
24	Los zánganos impostores son la descendencia de una criatura conocida como la reina impostora, una bestia mágica nacida de un ankheg. Las reinas impostoras son insectos inteligentes, capaces de engullir enteros a sus adversarios.
29	Una reina impostora da vida a zánganos impostores, que tienen el aspecto de los humanoides a los que se traga. Su caparazón puede rebotar los conjuros hostiles de vuelta al lanzador.

*Zángano impostor*

rumbo errático, con la esperanza de que sus seguidores sientan curiosidad y acaben en las ansiosas fauces de su monarca. Aunque no son muy brillantes, los zánganos impostores tienen una percepción instintiva de aquellos que “reconocen” su forma humanoide y la usan en su provecho. Quienes sigan los pasos de un pariente o amigo que actúa de forma extraña, suelen terminar convertidos a su vez en zánganos impostores.

Cuando siente algún peligro, el zángano sale de golpe de la cabeza de su anfitrión, revelándose como el monstruo que es. A pesar de todo conservará su rostro humanoide, que empleará para seguir hablando de forma repetitiva o incoherente mientras lucha contra la amenaza presente. El zángano escupirá ácido contra sus rivales a la primera oportunidad que tenga. Después se trabará en combate, usando Ataque poderoso desde el principio con la intención de eliminar a sus enemigos lo más rápido posible. Si falla muchos ataques con esta táctica, dejará de intentar causar tanto daño y se centrará en realizar golpes más precisos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las reinas impostoras nunca tienen a otras reinas como compañeras, sino únicamente zánganos leales a su alrededor.

Los tontos del pueblo (NE 11+): una reina impostora ha convertido a todos los habitantes de un villorrio en zánganos impostores. Cualquier visitante se dará cuenta de inmediato de que todos los lugareños parecen idiotas endogámicos; gente que saca cubos vacíos del pozo, un pregonero que anuncia a grito pelado “¡Medianoche y todo sereno!” a plena luz del día o un tallista que recorta sin cesar el mismo trozo de madera hasta que no quedan más que astillas inservibles. Cuando se vean acorralados o descubiertos, los zánganos atacarán en grupos de dos o más. Los personajes tendrán que librar muchos combates contra los zánganos antes de averiguar que la reina se encuentra en el sótano de la posada.

En busca del impostor (NE 15): una reina impostora acaba de mudarse a las ruinas de una antigua fortaleza fronteriza, cercana a varios asentamientos pequeños, y ya ha conseguido hacerse con los servicios de cuatro zánganos. Los miembros de una organización clandestina tienen sus propios planes, que consisten en reclutar a la reina para sus siniestros fines. Quizá tengan la errónea convicción de que esta criatura puede crear agentes secretos perfectos para su red de espionaje, o es posible que sepan que puede convertir a gente normal en criaturas peligrosas. Sea como fuere, los agentes de esta organización están dispuestos a emplear cualquier subterfugio para encontrar a la reina y reclutarla para su causa, incluso aunque deban secuestrar

a inocentes y entregárselos como obsequio. Los PJs tendrán que desinfectar la zona de la presencia de todos estos indeseables.

ECOLOGÍA

Un pequeñísimo porcentaje de huevos de ankheg da vida a las reinas impostoras. Estas criaturas suelen abandonar el nido en cuanto se les presenta la oportunidad.

Las reinas impostoras, a todas luces el producto de algún tipo de magia empleado con los ankheg, se parecen bastante a sus primos menores. Pero esta similitud es engañosa. Desde su intelecto superior a sus exoesqueletos protectores, estas criaturas muestran todos los síntomas de energías sobrenaturales desbocadas. Por suerte para el mundo, las reinas impostoras son estériles. No pueden aparearse con los ankhegs ni con otras reinas, por lo que no sienten ningún impulso biológico por encontrar a otras criaturas de su especie ni quedarse con sus parientes bestiales. Su único apetito es por encontrar humanoides, engullirlos y crear zánganos impostores.

Las reinas impostoras pueden pasar mucho tiempo sin comida y viajar grandes distancias sin ser detectadas. Sus excavaciones sólo dejan túneles tras de sí si así lo desean, por lo que les resulta muy fácil llegar a una zona civilizada discretamente y establecer su nido. Allí la reina se pondrá manos a la obra, para convertir a los habitantes del lugar en zánganos a su servicio.

Los zánganos también son incapaces de reproducirse. Su único propósito es proteger a la reina y atraer a más víctimas a sus fauces. Estas criaturas nunca se alejan de forma voluntaria de su monarca, pero a veces se pierden o sobreviven a alguna desgracia que mate a la reina. Estos zánganos vagarán sin rumbo fijo, intentando poner en orden sus confusos recuerdos. Si se han librado de su "disfraz" humanoide, los zánganos atacarán a cualquier cosa que consideren más débil que ellos.

A diferencia de los cambiaformas, los zánganos impostores sólo pueden emplear su disfraz humanoide una vez. Cuando salgan de su cuerpo y revelen su verdadero aspecto, tendrán que pasar como ciempiés el resto de sus vidas.

Entorno: las reinas impostoras pueden encontrarse en casi cualquier lugar, pero prefieren los entornos cálidos. Los edificios y ruinas abandonados tienen un atractivo especial para ellas. Siempre intentarán habitar cerca de zonas civilizadas, donde puedan encontrar presas en abundancia para convertirlas en zánganos. Los zánganos nunca están muy lejos de su reina.

Los nidos de los zánganos suelen ser zonas subterráneas despejadas, rodeadas por sinuosos túneles que llevan hasta la guarida de la reina. Estos pasadizos tendrán al menos 5' de ancho por 5' de alto.

Características físicas típicas: las reinas impostoras son enormes insectos segmentados con caparazones plateados. Sus bocas son amplias aberturas musculosas, dotadas de potentes mandíbulas. Todas las reinas tienen abdómenes abultados en extremo. Una reina adulta mide 10' de largo y pesa unas 1.000 lb.

Los zánganos impostores tienen el aspecto de ciempiés espinosos con rostros humanoides. Tienen 5' de largo de media y pesan 200 lb.

Alineamiento: las reinas impostoras sienten curiosidad por las demás criaturas inteligentes, pero no tienen ningún remordimiento a la hora de causar dolor o muerte. No son destructivas por naturaleza, pero tampoco albergan ningún sentido del honor o la justicia. Estas criaturas emplean todo tipo de engaños planificados para alcanzar su objetivo de engullir y transformar a cualquier humanoide incauto. Suelen ser neutrales malignas.

Los zánganos impostores son similares a su reina, aunque bastante más lerdos y directos.

SOCIEDAD

Las reinas impostoras no poseen ninguna sociedad, aparte de la naturaleza colectiva de los nidos de ankheg en los que nacen. Sienten una gran curiosidad por el mundo exterior y las demás criaturas inteligentes que lo habitan. Pero este sentimiento no es por mero impulso social, sino para encontrar víctimas con las que crear zánganos.

Es posible que una reina impostora llegue a forjar alguna alianza con otra criatura, aunque estos pactos llegarán a su fin cuando la

monarca no pueda resistir la tentación de convertir a sus camaradas en zánganos para su colección.

Los zánganos impostores son criaturas independientes y caprichosas, que disfrutan matando. Por fortuna para sus víctimas potenciales, son poco más listos que animales e incapaces de organizarse en grupo.

Cada zángano se dedicará a vagar por ahí, intentando llevar a cabo un remedo de las actividades que "recuerde" de su vida como humanoide. Pero con sus recuerdos turbios y fragmentarios, el zángano no podrá pasar mucho tiempo por humanoide si alguien trata de interactuar con él. Estas criaturas se limitan a repetir frases sin sentido o reiterar de forma irreflexiva las mismas acciones hasta que reciben un nuevo estímulo.

TESORO TÍPICO

Las reinas impostoras se quedan con todo lo que atraiga su interés, por lo que suelen examinar con mucho interés las posesiones de aquellas personas a las que maten. Se sienten atraídas sobre todo por las herramientas y objetos que los humanoides llevan consigo, por lo que se quedarán con casi todos. Aún así, carecen de cualquier concepto de riqueza o noción de compraventa. Las reinas impostoras tendrán el tesoro estándar para su VD.

Los zánganos impostores también tendrán el tesoro estándar para su VD, que estará disperso por su guarida. En forma humanoide, los zánganos sólo darán uso a aquellos objetos que tengan un uso obvio y directo, como herramientas, armas o armaduras.

LOS INSECTOS IMPOSTORES EN EBERRON

Las reinas y zánganos impostores aparecieron en la ciudad Inferior de Sharn cerca del final de la Última guerra. Se rumorea que pueden ser el producto de algún experimento brelio fracasado con ankhegs y cucarachas esclavistas (*Sharn: la ciudad de las Torres*, pág. 178). Parece ser que las casas Phiarlan y Thuranni estuvieron implicadas, pero ambas se echan la culpa mutuamente. A pesar de todos los esfuerzos para destruirlas, algunas reinas impostoras escaparon de la ciudad. Los insectos impostores han llegado tan al este como Valenar, y se dice que las sagas de Droaam tienen algunos a su servicio.

LOS INSECTOS IMPOSTORES EN FAERÚN

Las reinas y zánganos impostores fueron creados originariamente en el antiguo Nezheril, aunque no se sabe si de forma deliberada o accidental. Los insectos impostores salvajes son escasos, pero suelen darse en las zonas donde habitan ankhegs.

Los zhentárim han experimentado hace poco con estas criaturas, empleándolas con resultados desiguales en su expansión por el Norte. Al principio las reinas impostoras seguían las órdenes de los zhents con obediencia, pero a medida que crearon más y más zánganos empezaron a mostrarse más independientes de sus amos. Ahora, algunas de estas reinas renegadas se enfrentan abiertamente a los zhentárim.

JAEBRIN

Este humanoide de pequeña estatura, ágil y atractivo, viste lujosas ropas de seda y joyas espectaculares. Un velo oculta la parte inferior de su rostro, dejando a la vista sus impactantes ojos marrones. Una súbita brisa aparta la tela que oculta sus facciones, dejando a la vista una boca descomunal llena de dientes puntiagudos como agujas.

JAEBRIN

Varón jaebrin Emb*1

*Nueva clase descrita en el Mdj2

Fata Mediana CN

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +3

Idiomas común, élfico, mediano, silvano

CA 16, toque 13, desprevenido 14 (+2 Des, +3 armadura, +1 suerte)
pg 7 (1 DG)

Inmune encantamientos

Resiste fingir encantamiento

Fort +1, **Ref** +2, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas)

C/C estoque +2 (1d8/18-20) o

C/C mordisco +2 (1d3 más absorción de Voluntad)

A distancia ballesta ligera +2 (1d8/19-20)

Atq base +0; **Prs** +0

Conjuros de embaucador conocidos (NL 1):

1.º (4/día): *agobiar** (CD 14), *alineamiento indetectable*, *armadura de mago*, *comprensión idiomática*, *despertar**, *detectar puertas secretas*, *disfrazarse*, *dormir* (CD 14), *hechizar persona* (CD 14), *hipnotismo* (CD 14), *imagen silenciosa* (CD 13), *niebla de oscurecimiento*, *retirada expeditiva*, *rociada de color* (CD 13)

0 (5/día): *abrir/cerrar*, *atontar*, *cuchichear mensaje*, *detectar magia*, *leer magia*, *luces danzantes*, *sonido fantasma*

*Nuevos conjuros descritos en el Mdj2

Características Fue 10, Des 14, Con 13, Int 15, Sab 8, Car 12

CE encontrar trampas, mago blindado

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Abrir cerraduras +6, Avistar +3, Conocimiento de conjuros +2 (+6 si se trata de encantamientos), Diplomacia +3, Disfrazarse +5, Engañar +7, Escondarse +6, Escuchar +3, Interpretar +3, Moverse sigilosamente +6, Tasación +4, Usar objeto mágico +5

Poseiones armadura de cuero tachonado de gran calidad, estoque, ballesta ligera con 10 virotes, vestimenta llamativa de noble

Fingir encantamiento (Sb): los embaucadores jaebrines absorben la energía de los efectos de encantamiento empleados contra ellos, lo cual les permite conocer el efecto pretendido. El jaebrin podrá intentar aparentar que ha sido encantado, pudiendo engañar incluso a conjuros como *detectar magia*, *vista arcana* y similares, ya que la energía absorbida impregnará el aura del jaebrin hasta que termine el efecto o la fata lo disipe. Los testigos sólo podrán detectar el engaño si superan una prueba de Averiguar intenciones, enfrentada a la prueba de Engañar del jaebrin.

Absorción de Voluntad (Ex): cualquier criatura dañada por el mordisco de un embaucador jaebrin deberá superar un TS de Voluntad (CD 11) o sufrir un penalizador -4 a sus salvaciones de Vol durante 1 minuto. Los efectos de varios mordiscos no se apilan. La CD del TS se basa en la Constitución.

Mago blindado (Ex): el embaucador jaebrin no sufre probabilidad de fallo arcano al llevar armadura ligera.

Los jaebrines son fatas cuyos aterradores dientes revelan una naturaleza infernal. Sus poderes de encantamiento, así como su inmunidad a esos mismos efectos, los convierten en enemigos ladinos y aliados inestables.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los embaucadores jaebrines viven de su ingenio, no sus arrestos, por lo que preferirán confundir y atolondrar a sus enemigos en lugar de encararse con ellos en combate. Ningún jaebrin renunciará a usar sus conjuros de *hechizar persona* o *hipnotismo* para lograr sus metas. Si se ve obligado a luchar, empleará *dormir* y luego *niebla de oscurecimiento*, para terminar con una *retirada expeditiva* para poner pies en polvorosa.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los jaebrines son vagabundos errantes que disfrutan engañando y asombrando a los mortales. Sólo en casos muy inusuales se encontrarán en compañía de otras fatas, casi siempre su pareja o algún compinche inmoral de correrías.

El posadero impostor (NE 1): Bertletuckle es un embaucador jaebrin. Por la mañana temprano ha dejado fuera de combate al solitario posadero de una taberna de carretera, y se ha pasado el resto del día dándose un banquete. Cuando llegan los PJs, Bertletuckle se hace pasar por el posadero y se muestra complacido de tener clientes en su desierto establecimiento. Les ofrecerá habitaciones para la noche encantado de la vida, con la intención de robarles mientras duermen.

ECOLOGÍA

Los jaebrin tienen una apariencia élfica, pero en lo tocante a su estilo de vida y esperanza de vida son más parecidos a un cruce entre humano y semielfo. Un jaebrin se considera adulto a los 20 años y puede vivir casi 200. Esto puede parecer una esperanza de vida corta para una fata, y algunos especulan con que los jaebrines podrían vivir más si permaneciesen junto a sus compatriotas fatas.

En temas amorosos los jaebrines son bastante inusuales. Son las mujeres las que suelen empezar los cortejos, y luego la pareja permanecerá junta el tiempo suficiente como para criar a su primer vástago (unos 21 años). Después ambos se separarán de mutuo acuerdo y seguirán siendo amigos, pero nunca más amantes.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS JAEBRINES

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los jaebrines. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
11	Esta criatura es un jaebrin, una fata llena de engaños. Este resultado revelará todos sus rasgos de fata.
16	Los jaebrines poseen dientes como agujas que pueden emplear para dar mordiscos muy dolorosos. Esos mordiscos drenarán la voluntad de su víctima.
21	Los jaebrines son expertos con la magia de encantamiento e inmunes a esos mismos efectos. No obstante, tienen una gran pericia a la hora de fingir haber sido encantados.

Los jaebrines adoran las fiestas suntuosas. Poseen tendencias hedonistas desde la cuna y son capaces de comer y beber casi sin cesar sin ganar ni un gramo de peso. Darán rienda suelta a su glotonería siempre que puedan.

Entorno: los jaebrines prefieren los climas templados cercanos a zonas civilizadas.

Características físicas típicas: los jaebrines no suelen superar los 5' de altura, y son raros aquellos que pesen más de 100 lb. Son de rasgos élficos y suaves, pero sus bocas están abarrotadas de dientes como agujas. Sus bellos ojos son algo grandes para su rostro, lo cual les confiere una apariencia cautivadora o algo inquietante, dependiendo de la iluminación o su estado de ánimo. Todos los jaebrines poseen brillantes cabelleras de casi cualquier color, aunque pelirrojos y morenos son los más comunes.

Alineamiento: los jaebrines rebosan egoísmo, engaños y decadencia, pero no son crueles ni malévolos. Suelen ser caóticos neutrales.

SOCIEDAD

Los jaebrines fueron antaño los juglares de las cortes feéricas. Las fatas nobles se deleitaban encantando a los jaebrines para que realizasen actos absurdos o aberrantes. Por su parte, los jaebrines se adaptaron a su papel y lo consideraron como un gran servicio.

Con el tiempo llegaron a desarrollar una gran tolerancia a los encantamientos. Durante varios siglos ocultaron este hecho a sus amos, y aprendieron a fingir los efectos de dicha magia. Cuando una fata noble tras otra fueron descubriendo el engaño, perdieron su interés por los jaebrines. Las fatas repudiadas sufrieron la vergüenza del exilio voluntario.

En la actualidad algunos jaebrines se ganan la vida como mercaderes, charlatanes o timadores; otros llevan alegría a los demás como bardos, y los hay que explotan sus talentos como hechiceros. Es posible que estos últimos lleguen incluso a plantearse la excitación de una vida aventurera.

Muchos jaebrines hablan con un ceceo muy acusado y tienen la cómica tendencia a pronunciar todos los nombres en plural. Incluso llegan a "pluralizar" palabras que ya de por sí son plurales, añadiendo es y eses donde no hacen falta. "He oídos que todas las mujereses de esta villa son hermosasas", podría decir uno, disfrutando después del coro de risas causado por su ridícula dicción.



Embaucador jaebrin

TESORO TÍPICO

Los jaebrines adoran la buena ropa, las joyas y las gemas. Aunque llevan dinero, les encanta engañar a otros para obtener lo que necesitan, como provisiones. Los jaebrines poseen el tesoro estándar para su VD.

LOS JAEBRINES COMO PERSONAJES

Al igual que los humanoides, los jaebrines obtienen DG y gran parte de su poder a partir de la clase o clases que adopten.

Estas fatas anteponen la astucia al combate y son lo bastante listas como para acentuar sus puntos fuertes, por lo que seguirán la senda del bardo, el embaucador o el pícaro. Algunos se hacen hechiceros, carrera en la que pueden llegar a ser temibles. No obstante, estas criaturas carecen de una fe verdadera; si se adentran en la magia divina, sólo lo harán como druidas.

Los jaebrines poseen los siguientes rasgos raciales:

— Fata. Los jaebrines no son vulnerables a conjuros o efectos que sólo afecten a humanoides.

— -2 a Fuerza, +2 a Carisma.

— Tamaño mediano.

— La velocidad base terrestre de un jaebrin es de 30'.

— Visión en la penumbra.

— Todos los jaebrines disfrutan de un bonificador +1 de suerte a su CA.

— Inmunidad a los conjuros y efectos de encantamiento.

— Ataque natural: mordisco (1d3).

— Bonificador +1 racial a las CD de los TS de cualquier conjuro de encantamiento que lance.

— Bonificador +2 racial a las pruebas de Diplomacia, Engañar, Interpretar y Tasación.

— Los jaebrines siempre tienen Conocimiento de conjuros como habilidad de clase y se los considera entrenados en ella aunque no hayan invertido rangos. Poseen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Conocimiento de conjuros relativas a efectos y conjuros de encantamiento.

— Idiomas automáticos: común, silvano. Idiomas adicionales: dracónico, élfico, gnomo, mediano, trasgo.

— Ataque especial (consulta más atrás): absorción de Voluntad. El jaebrin sumará la mitad de su nivel de clase como bonificador a la CD del TS de esta aptitud.

— Calidad especial (consulta más atrás): fingir encantamiento.

— Clase predilecta: embaucador (*Mdj2*, pág. 19)

— Ajuste de nivel: +1.

KUO-TOA

Los kuo-toa son humanoides acuáticos que moran en los océanos y mares subterráneos más profundos. Extraños y siniestros, estos seres albergan secretos oscuros, una locura incipiente y una xenofobia irracional.

Esta sección describe cinco kuo-toa que puede servir como ejemplo de esta inusual cultura. También se adentra en profundidad en su sociedad, ofreciendo atisbos de la locura que subyace en su retorcido orden social.

Los rasgos genéricos de los kuo-toa se resumen a partir de la página 166 del *Manual de monstruos*.

KUO-TOA, ARPONERO

Este humanoide anfibio posee unos grandes ojos hipnóticos. La mandíbula inferior de su ancha boca desciende, mientras alza una lanza con púas con sus larguiruchos brazos.



Kuo-toa arponero

Ilustración de A. Waters

KUO-TOA ARPONERO

VD 4

Varón kuo-toa Gue 2

Humanoide monstruoso Mediano (acuático) NM

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; vista aguda; Avistar +3, Escuchar +9

Idiomas acuano, infracomún, kuo-toa

CA 26, toque 13, desprevenido 23; adhesivo (+3 Des, +4 armadura, +3 escudo, +6 natural)

pg 32 (4 DG)

Inmune parálisis, veneno

Resiste electricidad 10, resbaladizo

Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +5

Debilidades ceguera ante la luz

Vel 20' (4 casillas), **Nd** 50'

C/C arpón kuo-toa de gran calidad +9 (1d10+3)

A distancia arpón kuo-toa de gran calidad +9 (1d10+3) o

A distancia ballesta ligera de gran calidad +8 (1d8/19-20)

Atq base +4; **Prs** +7

Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Disparo preciso

Características Fue 16, Des 16, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 6

Cualidades especiales anfibio

Dotes Alerta^A, Competencia con arma exótica (arpón kuo-toa)^A,

Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Soltura con un arma (arpón kuo-toa)^A

Habilidades Artesanía (una cualquiera) +9, Avistar +13, Buscar +6, Escapismo +11, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +8, Nadar +11, Tasación +5 (+7 con objetos de Artesanía)

Posesiones armadura de cuero tachonado +1, escudo pesado de acero +1, 3 arpones kuo-toa de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes

Vista aguda (Ex): los kuo-toa arponeros puede avistar objetos o criaturas en movimiento que sean invisibles o etéreos. Estas criaturas sólo podrán evitar ser detectadas por el kuo-toa si permanecen absolutamente inmóviles.

Adhesivo (Ex): los kuo-toa impregnan sus escudos con una pasta adherente. Quienes realicen un ataque con éxito en cuerpo a cuerpo contra un kuo-toa tendrán que superar un TS de Reflejos contra CD 14, o su arma se quedará pegada al escudo del anfibio y se la arrancará de las manos. Las criaturas que usen ataques naturales se considerarán apresadas automáticamente si se quedan pegadas. El adhesivo será efectivo contra la primera criatura u objeto que atrape; luego, perderá su efectividad. Arrancar un arma o miembro pegado al escudo requiere una prueba de Fuerza contra CD 20.

ARPÓN KUO-TOA

El arpón kuo-toa es un arma exótica de cuerpo a cuerpo, que posee las siguientes características.

Coste	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Inc. distancia	Peso	Tipo
15 po	1d8	1d10	x2	30'	6 lb.	Perforante

Un arpón kuo-toa es una lanza con una punta metálica con púas. De su extremo cuelga una fina cadena de 30'.

Si un arpón kuo-toa causa daño, la víctima tendrá que superar un TS de Reflejos (CD 10 + el daño causado) para no quedar ensartada. Una criatura ensartada por estos arpones se moverá a la mitad de su velocidad, no podrá correr ni cargar y tendrá que superar una prueba de Concentración (CD 15) para lanzar conjuros. Si falla dicha prueba, perderá el conjuro.

Si un kuo-toa arponero está aferrando la cadena del arma, la criatura ensartada tendrá que superar una prueba enfrentada de Fuerza contra el arponero para poder alejarse más de 30' de él. Como acción rápida, el arponero podrá pegar el extremo de la cadena a su escudo adhesivo, en cuyo caso obtendrá un bonificador +5 a la prueba enfrentada de Fuerza. Como acción estándar, el arponero podrá estampar el escudo contra el suelo para clavarlo en su sitio, con la cadena aún pegada a él. Si así lo hace, el radio de acción de la criatura ensartada quedará reducido a los 30' alrededor del punto donde esté el escudo, y tendrá que superar una prueba de Fuerza contra CD 20 para escapar.

Una criatura ensartada puede extraerse ella misma el arpón, si tiene dos manos libres y gasta una acción de asalto completo en hacerlo. Sacarse el arpón por las bravas le causará 1d10 puntos de daño. Una prueba de Sanar contra CD 15 con éxito permitirá quitar el arpón sin causar ese daño adicional.

Resbaladizo (Ex): los kuo-toa arponeros segregan un líquido aceitoso por sus poros. Las telarañas, mágicas o no, no les afectarán y podrán liberarse con facilidad de casi cualquier tipo de restricción al movimiento.

Ceguera ante la luz (Ex): cegado durante 1 asalto bajo *luz del día*; después, deslumbrado si sigue bajo el efecto del conjuro.

Los kuo-toa arponeros son guerreros de élite que ayudan a monitores y látigos a mantener su sociedad en marcha. Los arponeros capturan y aprisionan a los kuo-toa que se ven arrastrados por la locura y amenazan el precario equilibrio de su asentamiento. Cuando se las ven con humanos invasores u otras amenazas, los arponeros emplean sus armas para neutralizar y matar a sus rivales.

Estrategias y tácticas

Los kuo-toa arponeros se mantienen en la periferia del combate, empleando sus armas para capturar y neutralizar a sus enemigos. Los arponeros suelen concentrar su fuego sobre un mismo objetivo, con la esperanza de limitar sus movimientos y permitir que el resto de kuo-toa se lancen contra él.

KUO-TOA, ENLOQUECIDO

Los ojos de este pez humanoide se salen de sus órbitas, y chilla como un poseso mientras carga contra vosotros. Blande una gigantesca clava de piedra como si fuese un palillo.

KUO-TOA ENLOQUECIDO

VD 3

Humanoide monstruoso Mediano (acuático) a menudo CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; vista aguda; Avistar +9, Escuchar +4
Idiomas kuo-toa

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +6 natural)
pg 33 (4 DG); morir matando
Inmune aptitudes y conjuros enajenadores, parálisis, veneno
Resiste electricidad 10, resbaladizo
Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +3

Debilidades ceguera ante la luz
Vel 20' (4 casillas), **Nd** 50'
C/C gran clava +7 (1d10+4)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +4; **Prs** +7
Opciones de ataque Ataque poderoso

Características Fue 17, Des 12, Con 17, Int 9, Sab 8, Car 8
AE morir matando
CE anfibio
Dotes Alerta^A, Ataque poderoso, Dureza
Habilidades Avistar +9, Buscar +3, Escapismo +9, Escuchar +4, Nadar +11
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro
Posesiones gran clava

Vista aguda (Ex): como el kuo-toa arponero.
Morir matando (Ex): un kuo-toa enloquecido reducido a 10 pg o menos obtendrá un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño en cuerpo a cuerpo.
Resbaladizo (Ex): como el kuo-toa arponero.
Ceguera ante la luz (Ex): como el kuo-toa arponero.

La locura nubla la mente de los kuo-toa. A causa de siglos de endogamia y de consagración a una deidad perversa, un gran número de kuo-toa es mentalmente inestable. Algunos de

ellos caen en la locura absoluta y se convierten en criaturas homicidas. Los kuo-toa enloquecidos no son más grandes que sus parientes, pero su enfermedad mental los convierte en seres salvajes, mucho más poderosos, ágiles y resistentes que los demás.

Los látigos kuo-toa emplean a sus tocayos enloquecidos como carne de cañón prescindible. En algunos casos extremos, no obstante, un líder kuo-toa podría exiliar a los enloquecidos de una población a alguna zona remota, donde tendrán que arreglárselas por sí mismos. Así no serán una carga para los recursos de la comunidad, pero seguirán formando parte de su perímetro defensivo.

Estrategias y tácticas

Los kuo-toa enloquecidos se lanzan contra sus enemigos sin importarles un bledo su seguridad. Emplearán su Ataque poderoso al máximo posible, replanteándose esta táctica sólo cuando sea obvio que los está privando repetidamente de derramar sangre.

Kuo-toa enloquecidos con niveles de clase

Los kuo-toa enloquecidos no suelen vivir tanto como para avanzar en alguna clase, pero quienes lo logren se convertirán en bárbaros. Esta clase se considera asociada para los kuo-toa enloquecidos.
Ajuste de nivel: +3.



Kuo-toa enloquecido

Ilustración de J. Zhang

KUO-TOA

KUO-TOA, LÁTIGO EXCELSO

Un rubor rojizo cubre la piel de este humanoide marino, allí donde no está tapada por una armadura de conchas marinas. Os muestra sus dientes afilados con una mueca de odio. En una mano empuña un extraño bastón, que luce una especie de pinza de langosta en su extremo. Su otra mano traza complejos gestos arcanos.

KUO-TOA, LÁTIGO EXCELSO

VD 7

Humanoide monstruoso Mediano (acuático) siempre NM
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; vista aguda; Avistar +19, Escuchar +15

Aura poder acuático (60')

Idiomas acuano, infracomún, kuo-toa

CA 25, toque 11, desprevenido 24 (+1 Des, +5 armadura, +9 natural)
pg 85 (10 DG); **RD** 5/bueno; la fuerza del número

Inmune parálisis, veneno

Resiste electricidad 10, resbaladizo

Fort +8, **Ref** +9, **Vol** +13

Debilidades ceguera ante la luz

Vel 20' (4 casillas), **Nd** 50'; huída acuática

C/C bastón pinzado +1 +17/+12 (1d10+7 más presa) o

C/C daga de gran calidad +16/+11 (1d4+5)

A distancia ballesta ligera de gran calidad +14
 (1d8+2/19-20)

Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con bastón pinzado)

Atq base +10; **Prs** +13

Opciones de ataque Ataque poderoso, castigo 1/día (+4 al ataque, +8 a daño)

Acciones especiales lanzamiento de conjuros espontáneo (conjuros de *infligir*), rayo relampagueante, reprender criaturas acuáticas o expulsar criaturas de fuego 5/día (+4, 2d6+10, 8.º), reprender muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+10, 8.º)

Conjuros de clérigo preparados (NL 8):

4.º: *caminar por el aire*, *infligir heridas críticas*^D (toque cuerpo a cuerpo +13, CD 19), *poder divino*, *veneno* (toque cuerpo a cuerpo +13, CD 19)

3.º: *contagio*^D (toque cuerpo a cuerpo +13, CD 18), *curar heridas graves*, *disipar magia*, *lanzar maldición* (toque cuerpo a cuerpo +13, CD 18), *protección contra la energía*

2.º: *arma espiritual*, *curar heridas moderadas*, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona* (CD 17), *nube brumosa*^D

1.º: *bendecir*, *curar heridas leves*, *fatalidad* (CD 16), *niebla de oscurecimiento*^D, *orden imperiosa* (CD 16), *protección contra el bien*, *santuario* (CD 16)

0: *crear agua* (2), *curar heridas menores* (2), *detectar magia* (2)

D: conjuro de dominio. **Deidad:** Blibdoolpoolp. **Dominios:** agua, destrucción.

Características Fue 16, Des 12, Con 18, Int 14, Sab 20, Car 14

AE aura de poder acuático, castigo, conjuros, expulsar criaturas de fuego, lanzamiento de conjuros espontáneo, rayo relampagueante, reprender criaturas acuáticas, reprender muertos vivientes

Cualidades especiales anfibio, talento divino

Dotes Alerta^A, Ataque poderoso, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (bastón pinzado)

Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +9, Buscar +6, Concentración +14 (+17 conjurando a la defensiva), Diplomacia +9, Escapismo +9, Escuchar +15, Intimidar +10, Saber (religión) +10

Avance por clase de personaje; Clase predilecta clérigo

Posesiones *armadura de conchas marinas* +1 (camisote de mallas), *bastón pinzado* +1, daga de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotas, *capa de resistencia* +1, *filacteria de fidelidad*

Vista aguda (Ex): como el kuo-toa arponero.

Aura de poder acuático (Sb): todas las criaturas acuáticas malignas en un radio de 60' de un kuo-toa látigo excelso, incluido el propio látigo excelso (ya incluido en sus estadísticas), obtendrán un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño. Cualquier criatura acuática maligna dentro de dicho radio que sea reducida a menos de 0 pg, podrá realizar un único ataque cuerpo a cuerpo o a distancia como acción inmediata. Los efectos de varias auras de poder acuático no se apilan.

La fuerza del número (Sb): un kuo-toa látigo excelso extrae fuerzas de la cercanía de sus tocayos. Al inicio de cada uno de sus turnos, el látigo excelso se curará tantos pg como kuo-toa haya en un radio de 15' de él.

Resbaladizo (Ex): como el kuo-toa arponero.

Ceguera ante la luz (Ex): como el kuo-toa arponero.

Huída acuática (Sb): una vez al día, como acción rápida, un kuo-toa látigo excelso podrá tocar una masa de agua y viajar hasta 1 milla hasta otra masa de agua, llevándose consigo hasta 100 lb. de criaturas o equipo por cada DG que posea. Estas masas de agua deben llenar al menos una superficie de 5' de lado y tener como poco 3' de profundidad. El punto de destino debe estar en un lugar que el látigo excelso haya visitado física y personalmente al menos una vez.

Rayo relampagueante (Sb): un látigo excelso puede cooperar con otros látigos para crear una descarga de relámpago (consulta la página 167 del *Manual de monstruos*).

Talento divino (Ex): los kuo-toa látigos excelsos pueden lanzar conjuros, obtener los poderes concedidos de sus dominios y reprender muertos vivientes como clérigos malignos de nivel 8.



Kuo-toa látigo excelso

Los látigos excelsos son kuo-toa señalados por Blibdoolpoolp para la grandeza. Cuando a la diosa le place, un huevo kuo-toa de algún asentamiento importante dará vida a un látigo excelso. Estas criaturas ascienden con rapidez en el escalafón social kuo-toa, combinando su poder físico con un intelecto endiabado.

Estrategias y tácticas

Los kuo-toa látigos excelsos lideran desde la retaguardia. Se rodean de tantos aliados kuo-toa como puedan y se aseguran de que las capillas bajo su mando crezcan con rapidez. Los látigos excelsos prefieren el uso de conjuros como *inmovilizar persona*, con los que merman las filas enemigas desde lejos. Sólo cuando la victoria parezca inminente se lanzarán al cuerpo a cuerpo. Al primer síntoma de problemas, el látigo excelso usará su huída acuática para escapar en busca de refuerzos. Pero si una capilla kuo-toa se enfrenta a su destrucción, los látigos lucharán a muerte.

Látigos excelsos con niveles de clase

Los kuo-toa látigos excelsos son criaturas de élite que avanzan como clérigos, pero no obtienen dominios adicionales al hacerlo. Los niveles de clérigo de un látigo excelso se apilarán con sus DG a la hora de determinar sus conjuros diarios y la potencia de su aptitud para reprimir muertos vivientes. Sólo la clase de clérigo se considera asociada para los látigos excelsos.

Ajuste de nivel: +4.

KUO-TOA, MONITOR

Este pez humanoide se agazapa cerca del suelo. Sus amplios puños se alzan frente a él y una de sus patas se desliza hacia una posición adelantada. Un instante después se ha puesto en movimiento, acercándose a vosotros con largas zancadas.

KUO-TOA MONITOR

VD 6

Hembra kuo-toa Mnj 4

Humanoide monstruoso Mediano (acuático) LM

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; vista aguda; Avistar +14, Escuchar +10

Idiomas acuano, infracomún, kuo-toa

CA 24, toque 17, desprevenido 22 (+2 Des, +5 Sab, +1 armadura, +6 natural)

pg 42 (6 DG)

NUEVAS DOTES

Los kuo-toa monitores emplean un nuevo estilo de artes marciales.

GOLPE DESCEREBRANTE

Una furia demente acecha bajo la superficie de todos los kuo-toa. Los monitores aprenden a controlar esta locura y canalizarla contra sus enemigos.

Prerrequisitos: raza kuo-toa, ráfaga de golpes, Monacato kuo-toa, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: antes de realizar un ataque sin armas el kuo-toa monitor podrá decidir emplear esta dote, que gastará uno de sus usos diarios de Puñetazo aturdidor. Si el siguiente ataque sin armas del monitor alcanza su objetivo, éste tendrá que superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del monitor + su modificador de Sab). Si falla, la víctima tendrá que atacar en su siguiente turno al no kuo-toa más cercano.

Inmune parálisis, veneno

Resiste electricidad 10, evasión, resbaladizo

Fort +7, **Ref** +10, **Vol** +13 (+15 contra encantamientos)

Debilidades ceguera ante la luz

Vel 30' (6 casillas), **Nd** 50'

C/C impacto sin arma +7 (1d8+2) o

C/C impacto sin arma +5/+5 (1d8+2) con ráfaga de golpes

A distancia ballesta ligera de gran calidad +8 (1d8)

Atq base +5; **Prs** +7

Opciones de ataque Golpe descerebrante (CD 18), Puñetazo aturdidor 4/día (CD 18), Reflejos de combate, impacto *ki* (mágico)

Equipo de combate *poción de escudo de la fe* (+3), *poción de fuerza de toro*, *poción de resistencia de oso*

Características Fue 14, Des 14, Con 15, Int 12, Sab 20, Car 6

Cualidades especiales anfibio, caída ralentizada 20'

Dotes Alerta^A, Golpe descerebrante^{*}, Impacto sin arma mejorado^A, Monacato kuo-toa^{*}, Pericia en combate, Puñetazo aturdidor^A, Reflejos de combate^A

^{*} Nueva dote; consulta la nota al pie de página.

Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +14, Buscar +8,

Diplomacia +0, Equilibrio +4, Escapismo +10, Esconderse +7,

Escuchar +10, Moverse sigilosamente +7, Nadar +10, Piruetas +10,

Saber (religión) +4, Saltar +4

Poseiones equipo de combate más *brazales de armadura* +1, *capa de resistencia* +1

Vista aguda (Ex): como el kuo-toa arponero.

Resbaladizo (Ex): como el kuo-toa arponero.

Ceguera ante la luz (Ex): como el kuo-toa arponero.

Los kuo-toa monitores actúan como comandantes tácticos y combatientes refinados. La sociedad kuo-toa está llena de guerreros y los monitores son los encargados de dirigirlos contra el enemigo. Pero también sirven a un fin más elevado. Son los cuidadores de la sociedad y forman una especie de policía secreta encargada de erradicar la locura, controlar a aquellos individuos que están al borde de la demencia y mantener el orden dentro de las capillas.

Estrategias y tácticas

Un monitor luchará en solitario sólo si se lo acorralla. Si no, confiará en la ayuda de un grupo de combatientes kuo-toa. El monitor se adelantará, empleará su Puñetazo aturdidor o Golpe descerebrante contra un rival, y luego dejará que sus lacayos rematen el trabajo. Los monitores disfrutan cuando pueden acosar a un enemigo que haya perdido su arma a causa de los escudos pegajosos de sus esbirros.

Esta dote también concede un uso diario adicional de la dote Puñetazo aturdidor.

MONACATO KUO-TOA

Los monitores aprenden a emplear la extraña sustancia pegajosa, tan común entre los kuo-toa, como parte de su arte marcial. Si el puñetazo de un monitor acierta en el blanco, se pegará a él, ejecutará una maniobra acrobática y su segundo ataque acertará de pleno.

Prerrequisito: raza kuo-toa, ráfaga de golpes.

Beneficio: como acción rápida, un kuo-toa puede segregarse una sustancia pegajosa para cubrir sus manos. Cuando emplee su ráfaga de golpes e impacte con el primero, uno de sus ataques adicionales impactará de forma automática. Un kuo-toa que posea esta dote usará sus DG, en lugar de su nivel de personaje, a la hora de determinar la CD de su Puñetazo aturdidor.

Los monitores disponen de una combinación letal con sus dotes Monacato kuo-toa y Golpe descerebrante o Puñetazo aturdidor. Si el primer ataque de la ráfaga de golpes de un monitor alcanza su objetivo, podrá emplear Puñetazo aturdidor o Golpe descerebrante para potenciar su segundo golpe (que impactará de forma automática). Contra enemigos especialmente peligrosos, usará ambas combinaciones.

ECOLOGÍA

Los kuo-toa son criaturas anfibias de sangre caliente evolucionadas para nadar. Aunque pueden respirar aire con tanta facilidad como agua, prefieren los entornos húmedos con buenas masas de agua. Sus largas piernas no están bien adaptadas al movimiento terrestre, por lo que sus brincos suelen ser más lentos que la velocidad media humana.

Las hembras kuo-toa ponen huevos que son fertilizados después por los machos, de forma muy similar a como lo hacen los peces. Los recién nacidos salen de estos huevos con un aspecto similar al cruce entre un renacuajo y un pez grande. En esta época temprana sólo pueden respirar agua y miden aproximadamente 1' de largo. A lo largo del año siguiente crecen hasta alcanzar los 3' de altura y desarrollan sus cualidades anfibias.

Cuando un kuo-toa alcanza los cinco años de edad se considera ya un adulto. Su esperanza media de vida es de unos 60 años.

Entorno: los kuo-toa viven en las masas de agua subterráneas. Los clanes más inusuales pueden habitar en las oscuras profundidades de océanos templados.

Características físicas típicas: los kuo-toa son rechonchos y están cubiertos de finas escamas. Su aspecto de ser un cruce entre una rana y un pez los dota de grandes bocas, ojos saltones enormes y extremidades larguiruchas. Este aspecto es engañoso, ya que aunque sólo miden unos 5' de alto y pesan unas 160 lb., son duros y fuertes.

El rasgo más característico de los kuo-toa es su pellejo, que huele a pescado podrido. De color gris plata por naturaleza, la piel de estas criaturas cambia de color para ajustarse a sus emociones. Los kuo-toa enloquecidos pueden cambiar de color con rapidez, pero lo normal es que estén rojos por la ira y la agitación.

Alineamiento: los kuo-toa son egoístas, codiciosos y siempre están dispuestos a avasallar a quien sea, incluso a kuo-toa más débiles. A causa de esta actitud, sólo el miedo a quienes son más fuertes o al castigo de las autoridades de una comunidad mantiene a raya a la mayoría. Los kuo-toa más astutos saben que la forma de lograr el control radica en la organización, pero quienes llegan a

ostentar dicho poder abusan de él y de sus subordinados todo lo que pueden. Suelen ser neutrales malignos.

SOCIEDAD

Los kuo-toa moran en pequeños asentamientos conocidos como capillas. Cada capilla está consagrada a Blibdoolpoolp, con las más pequeñas alrededor de los asentamientos más grandes. Cada pequeño rincón de estos lugares es una muestra de fervor religioso con iconos, tallas y demás obras que muestran al extraño dios y los rituales llevados a cabo por sus adoradores.

Dentro de las capillas los clérigos conocidos como látigos tienen el poder supremo, gobernando las vidas de los demás kuo-toa por mandato supremo. Todos los líderes kuo-toa son clérigos, aunque muchos de ellos también tienen experiencia en los subterfugios u otras formas de entrenamiento marcial. Algunas capillas cuentan con la bendición de la presencia de uno o más látigos excelsos, kuo-toa marcados por Blibdoolpoolp para ser superiores a sus tocayos en todos los aspectos. Los kuo-toa que ocupan las posiciones de poder más elevadas abusan e intimidan a sus súbditos, para llenarlos de temor y evitar cualquier lucha por el poder.

Sin la ayuda de sus inferiores, no obstante, los látigos tendrían problemas para controlar a las ambiciosos y calculadoras masas de las capillas. Las clases sociales especializadas forman la espina dorsal de las fuerzas armadas kuo-toa. Los monitores controlan a la

población civil como una especie de policía secreta, separando al débil, matando o aprisionando al criminal y aislando al loco. Los arponeros son soldados de élite que acatan las órdenes de monitores y látigos sin dudar, ya sea para matar a algún intruso o a otros kuo-toa.

Otros adultos kuo-toa son combatientes capaces, pero también hay artesanos y comerciantes, cuyos beneficios se destinan a la conservación de la capilla o para adorar a Blibdoolpoolp. La habilidad y el mérito determinan el ascenso de un individuo en la sociedad kuo-toa. Pero es mucho más fácil maquinarse o asesinar a los vecinos o superiores para abrirse paso.

Miedo, paranoia y depravación tienen un lugar tan destacado en la cultura kuo-toa como la religión. Algunos kuo-toa no pueden soportar la presión de vivir bajo este ciclo de crueldad y sospecha, y se les va la cabeza. Otros descienden de forma espontánea a la locura durante oscuros rituales dedicados a su diosa. Sea cual sea el origen de la enfermedad, un kuo-toa loco se convierte en un maníaco aullante si es agredido o herido.



Kuo-toa monitor

La locura a nivel individual ya es bastante peligrosa en la civilización kuo-toa, pero estas criaturas se enfrentan a una amenaza aún más grave: su demencia es contagiosa, e igual que una enfermedad, sus efectos parecen ir pasando de un individuo a otro. Los kuo-toa afectados de esta forma sufrirán los síntomas y efectos de la víctima inicial. Un herrero afectado por un episodio de violencia psicópata podría aplastar a un trabajador inocente, y cualquier testigo de este crimen podría quedar sumido también en un estado de enajenación mental. Un grupo de kuo-toa cercanos podrían unirse de golpe a otro que intente una fuga. Afortunadamente para ellos, sólo un 10% de los kuo-toa que contemplen la locura de otro caerán víctimas de su enfermedad, y únicamente el estallido inicial de una criatura sana hará que los testigos cercanos se unan a ella. Apenas unos instantes después, la naturaleza comunal de la enfermedad perderá su virulencia, aunque el episodio inicial puede ser suficiente para que toda una capilla se sumerja en el caos si no se frena a tiempo. Los monitores, látigos y demás kuo-toa disciplinados parecen ser inmunes a este problema.

Los látigos envían a monitores y arponeros para encargarse de los kuo-toa descontrolados, que pueden asolar una comunidad en su furia homicida o arrastrar a otros en su distorsionada visión del mundo. Estas criaturas serán ejecutadas, escoltadas hasta las afueras de la capilla o encerradas en celdas de aislamiento especiales construidas en los muros de los puntos defensivos clave del asentamiento. Cuando la capilla sea atacada, dichas celdas se abrirán para dejar en libertad a docenas de kuo-toa enloquecidos

CONOCIMIENTO SOBRE LOS KUO-TOA

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los kuo-toa. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD Resultado

- | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | Los kuo-toa son humanoides acuáticos anfibios que poseen una sociedad compleja, que habita bajo tierra o en las simas oscuras de los mares. Son siniestros, pero conocen muchas cosas sobre los secretos y verdades ocultas del mundo. La piel de los kuo-toa genera una sustancia que los hace difíciles de apresar. También pueden usar esa sustancia para crear una especie de goma pegajosa que untan en sus escudos, lo que les permite quitarles las armas a sus rivales. |
| 17 | Los kuo-toa luchan con armas extrañas, diseñadas para incapacitar a sus víctimas más que matarlas. Les encanta ofrecer esclavos y sacrificios a su diosa, Blibdoolpoolp. Su sociedad está dividida en una jerarquía de esclavos, ciudadanos, guerreros y sacerdotes. Son inmunes al veneno y la parálisis, y resistentes a la electricidad. No pueden soportar la luz intensa. |
| 22 | Los sensibles ojos de un kuo-toa pueden detectar incluso el movimiento de las criaturas invisibles. Sus clérigos, conocidos como látigos, pueden cooperar para producir descargas eléctricas. A veces Blibdoolpoolp bendice a un clan con el nacimiento de un látigo excelso, una criatura monstruosamente poderosa con el potencial de dominar a las criaturas acuáticas malignas. |

frente a los agresores. Los aullidos de estos kuo-toa encerrados confieren una atmósfera siniestra a las capillas; toda una muestra de la degeneración de la sociedad kuo-toa.

TESORO TÍPICO

Los kuo-toa tienen monedas con las que comerciar, y confeccionan iconos y piezas de arte dedicadas a Blibdoolpoolp. Los látigos y monitores sienten un interés particular por los objetos mágicos. Los kuo-toa tienen el tesoro estándar para criaturas de su VD, y los miembros de élite de su sociedad tendrán el equipo estándar para PNJs de su VD.

KUO-TOA CON NIVELES DE CLASE

Los kuo-toa suelen avanzar como pícaros, pero los arponeros son guerreros, los monitores monjes y los látigos clérigos. Los líderes de esta raza suelen tener algún nivel de clérigo y pícaro, al combinar su dedicación por su diosa con aquellas aptitudes que les concedan un medio cómodo para ascender en su orden social. Todas estas clases serán asociadas para los kuo-toa.

Los clérigos kuo-toa adoran a Blibdoolpoolp, que les concede acceso a los dominios de Agua, Destrucción y Mal.

Ajuste de nivel: +3.

LOS KUO-TOA EN EBERRON

Los kuo-toa han nadado en las insondables aguas y las sinuosas corrientes marinas de Khyber desde la Era de los demonios. Han olvidado más secretos oscuros de los que cualquier sabio de Eberon pueda llegar a conocer, pero aún así almacenan tal riqueza de conocimientos que cualquier mago mataría por ella. Su perversa sociedad está consagrada al sinuoso Dragón inferior, y su locura tiene su origen en las criaturas y enigmas extintos mucho antes de que los daelkyr hiriesen de muerte al imperio dhakaani. La civilización kuo-toa domina los confines subterráneos bajo Khorvaire, donde cierran tratos infames con los hijos de los señores de Xoriat, emergiendo a la superficie sólo para vender cristales dragontinos de Khyber a aquellos lo bastante locos o depravados como para tratar con ellos. También existen reinos kuo-toa en Khyber bajo Aerenal, Xen'drik y los océanos circundantes, pero esta raza no tiene presencia bajo los continentes de Sarlona y Argonnessen.

LOS KUO-TOA EN FAERÛN

Los kuo-toa moran en la Infraoscuridad, donde viven bajo una sociedad teocrática dedicada a Blibdoolpoolp, a quien llaman la Madre de los mares (aunque se rumorea que algunos kuo-toa le han dado la espalda, para abrazar a Shar y su Urdimbre sombría). En Faerûn los kuo-toa son aliados cercanos de los drow, llegando hasta el extremo de tratar a los elfos oscuros y sus esclavos como kuo-toa honoríficos. A todas las demás razas, las tratan como seres inferiores o presas. Los kuo-toa de la Infraoscuridad poseen una capilla sagrada, conocida como el caldero de la Madre bendita, a la cual debe viajar todo kuo-toa al menos una vez en su vida. Otro asentamiento importante es Slupdilmonpolop, un importante centro comercial y fuente de agua en la región de la Infraoscuridad conocida como el antiguo Shanatar, bajo la bahía del Dragón de fuego en Tezhyr. Para saber más sobre los kuo-toa en Faerûn, consulta el (NdT: excelente) suplemento *La Infraoscuridad*.

LODO DE CEMENTERIO

Una pasta de cieno negro y verde se retuerce como si la animase una fuerza sobrenatural. Dentro de tan desagradable líquido pueden verse trozos amputados de diversas criaturas humanoides. Aquí y allá sobresalen trozos de carne: una cabeza asoma por un extremo, mientras una pierna sobresale de la parte superior del ser. A medida que el cieno reptaba por el suelo, rostros y manos humanas parecen hacer fuerza desde su interior.

LODO DE CEMENTERIO

VD 4

Cieno Grande siempre N

Inic +1; Sentidos ciego, vista ciega 120'; Escuchar -5

Idiomas —

CA 17, toque 14, desprevenido 16 (-1 tamaño, +1 Des, +4 desvío, +3 natural)

pg 63 (6 DG); entre dos mundos

Inmune ácido, inmunidades de cieno

Fort +7, Ref +3, Vol -3

Vel 30' (6 casillas)

C/C golpetazo +7 (1d6+6 más 1d6 por ácido)

Espacio 10'; Alcance 5'

Atq base +4; Prs +12

Acciones especiales resurgimiento espiritual, vigor de los muertos, zombis de lodo

Características Fue 18, Des 12, Con 20, Int —, Sab 1, Car 1

AE resurgimiento espiritual, vigor de los muertos, zombis de lodo

CE rasgos de cieno

Dotes —

Habilidades Escuchar -5

Avance 7-11 DG (Grande); 12-16 DG (Enorme); 17-21 DG (Gargantuesco)

Entre dos mundos (Sb): los lodos de cementerio son curados tanto por los conjuros de *curar heridas* como por los de *infligir heridas*. No sufren ningún daño a causa de los conjuros de *infligir*.

Zombis de lodo (Sb): cuando una criatura que pueda adquirir la plantilla de zombi (*Mm*, pág. 265) muera a 20' o menos de un lodo de cementerio, se alzarán como un zombi 1d4 asaltos después. No obstante, el lodo de cementerio impartirá parte de su fisiología única al muerto viviente recién creado, lo cual hará que los ataques de este zombi inusual causen 1d6 puntos de daño adicional por ácido.

Resurgimiento espiritual (Sb): un lodo de cementerio puede liberar su energía espiritual latente, haciendo que los espíritus atrapados en su interior ataquen a sus enemigos. Todos los rivales adyacentes al lodo tendrán que superar un TS de Voluntad contra CD 18 o quedar bajo los efectos de un conjuro de *miedo* durante 1 asalto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Vigor de los muertos (Sb): un lodo de cementerio posee una gran carga de energía negativa, y podrá sacrificar sus acciones para transferirla a los muertos vivientes cercanos. Como acción de asalto completo, el lodo podrá elegir a una criatura muerta viviente adyacente. Dicha criatura obtendrá un bonificador +2 a sus TS, un bonificador +2 a sus pruebas de nivel de lanzador relativas a conjuros de nigromancia, RD 5/bueno y resistencia a la expulsión +2. Estos beneficios durarán 1 asalto.

Un lodo de cementerio es una especie de cieno que se forma en una zona en la que se profanan los restos de los muertos. Su cuerpo está compuesto por un fango vomitivo lleno a rebosar con la carne y los huesos de los cadáveres que haya absorbido. El lodo rebosa de energía espiritual latente, proveniente de los restos devorados,

lo cual da a sus enemigos la macabra impresión de que los restos atrapados en su interior se esfuerzan por escapar.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Dado que los lodos de cementerio carecen de mente, sus tácticas serán cualquier cosa menos elaboradas. No obstante, estos lodos pueden sentir la nigromancia y la energía negativa, incluida la que anima a los muertos vivientes, por lo que sabrán cuándo hay muertos vivientes inteligentes en los alrededores. Cuando sientan a uno de estos seres, los lodos se sacrificarán voluntariamente por ayudarlo.

Cuando haya cerca criaturas muertas vivientes que se puedan beneficiar de sus aptitudes, un lodo de cementerio empleará su vigor de los muertos para potenciar a la más poderosa de todas. Dicha criatura también tendrá tendencia a proteger a su vez al lodo, aunque sólo sea por seguir obteniendo tales beneficios.

Si un lodo de cementerio se encuentra rodeado o bajo un intenso asalto en cuerpo a cuerpo, usará su resurgimiento espiritual para obligar a sus adversarios a huir. Cuando haya hecho correr a sus adversarios, el lodo se retirará a un lugar tranquilo donde dejen de atacarlo. Si por cualquier razón sus enemigos no huyen, el lodo seguirá luchando hasta ser destruido por completo.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS LODOS DE CEMENTERIO

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) o Saber (religión) podrán aprender más sobre los lodos de cementerio. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
14	Este es un lodo de cementerio, un cieno que vive donde haya cadáveres. Este resultado revelará todos sus rasgos de cieno.
19	Los lodos de cementerio se forman espontáneamente en lugares donde yacen cadáveres profanados. Al igual que ocurre con muchos otros lodos, sus ataques de golpetazo causan daño por ácido.
24	De alguna forma, los lodos de cementerio son capaces de instilar miedo en sus rivales. Normalmente lo hacen justo antes de retirarse.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Este es un lodo de cementerio, un cieno que se forma espontáneamente allí donde se concentren las energías negativas.
19	Cualquier criatura muerta por un lodo de cementerio se alzarán como un zombi dotado de ataques ácidos.
24	Las criaturas muertas vivientes se ven reforzadas por la presencia de un lodo de cementerio. Estos muertos vivientes serán más resistentes a casi todas las formas de ataque, así como a la expulsión. Si son lanzadores de conjuros, también obtendrán más poder nigromántico.
29	Los lodos de cementerio están vivos y muertos a la vez. Son curados tanto por los conjuros de <i>curar</i> como por los de <i>infligir</i> .

Los lodos de cementerio tratarán de matar de forma instintiva a cualquier criatura moribunda que pueda adquirir la plantilla de zombi. El zombi de lodo resultante también protegerá por instinto al lodo.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los lodos de cementerio son más eficaces cuando pueden potenciar a otros muertos vivientes. Aunque a veces se los encuentra solos, la mayoría de lodos prefiere la compañía de liches u otros lanzadores de conjuros muertos vivientes, que aprecian a estos lodos como fuentes vivientes de poder nigromántico.

Los lacayos del señor de los cráneos (NE 10): un señor de los cráneos (consulta la página 166) ha creado dos espolones de huesos (consulta la página 168) y se ha hecho con los servicios de cuatro lodos de cementerio. En la creencia de que los personajes poseen un objeto que necesita, el señor de los cráneos atacará el villorrio en el que se hospedan. Primero enviará a los lodos de cementerio y los espolones de huesos contra los aldeanos, creando varios esqueletos y zombis de lodo en el proceso, con la esperanza de sacar a los PJs de su escondite. Junto al señor de los cráneos habrá en todo momento un lodo de cementerio, empleando sin cesar su vigor de los muertos.

ECOLOGÍA

A diferencia de la mayoría de criaturas vivas, los lodos de cementerio no son el resultado de la procreación: se generan de forma espontánea en los lugares en los que se acumulen energías negativas. Cementerios profanados, campos de batalla corruptos y demás lugares donde los muertos yacían sin la debida sepultura, son caldos de cultivo perfectos para estos lodos impíos. Cuando se acumule suficiente energía negativa, se condensará en la forma de un cieno repulsivo, que empezará a absorber los cadáveres y esqueletos cercanos.

Los lodos de cementerio albergan en su interior los restos de al menos una docena o más de criaturas distintas. Las descargas de energía extraídas de estos restos crean imágenes espectrales en la superficie corporal del lodo, aunque estas manifestaciones espirituales no son criaturas en sí mismas.

El lodo de cementerio se alimenta de muertos, pero cada cadáver no es más que un simple recipiente para lo que busca en realidad el cieno. El lodo absorberá la energía espiritual del cuerpo igual que un carroñero sorbería la médula de sus huesos.



Lodo de cementerio

Así pues, *hablar con los muertos* no servirá de nada con los cadáveres asimilados por estos lodos.

Los lodos de cementerio se alimentan de las energías espirituales residuales y, una vez hayan obtenido su sustento, almacenarán cualquier sobrante. Esta energía les servirá para crear o potenciar a los muertos vivientes, o para causar miedo a sus atacantes.

Entorno: aunque los lodos de cementerio pueden aguantar largos periodos de tiempo entre comidas, prefieren permanecer cerca de cementerios o tumbas en los que puedan alimentarse en un periquete. Estos lodos buscarán lugares oscuros y húmedos donde descansar en paz. Dado que su cuerpo está compuesto por fango creado a partir de la tierra de las tumbas profanadas, también se los puede encontrar rondando alrededor de tumbas profanadas o sepulcros saqueados.

Características físicas típicas: los lodos de cementerio se parecen a grandes montones de fango, sangre y pus. Son amorfos y desplazan sus masas corporales con ondulantes contoneos. Fragmentos aleatorios de carne y hueso emergen en todas direcciones de su cuerpo, mientras que lánguidas figuras espectrales empujan sin descanso desde el interior de la masa del lodo.

Alineamiento: los lodos de cementerio carecen de inteligencia, y por ello de discernimiento entre el bien y el mal. Aunque ayudan a las criaturas malignas, no es más que un impulso instintivo natural. Siempre son neutrales.

LOS LODOS DE CEMENTERIO EN EBERRON

Los lodos de cementerio vagan por las tierras Enlutadas, absorbiendo las energías espirituales y deleitándose con los restos de los muertos. Algunos muertos vivientes que sirven a la nación de Karrnath o a la Sangre de Vol capturan a estas criaturas en las fronteras de la antigua Cyre, usándolos como prácticas mascotas.

Se rumorea entre los seguidores de la Sangre de Vol que la propia liche envía a sus agentes a las tierras Enlutadas en busca de lodos de cementerio. Quizá algunos de ellos hayan llegado a la guarida de Vol, en un punto indeterminado de la isla de Farlnen, en los principados de Lhazaar.

MÁGICO ELEMENTAL

Los mágicos elementales son gigantes descendientes de ogros, muy parecidos en aspecto a los ogros hechiceros. A pesar de su escasez, los mágicos elementales no son individuos únicos, sino miembros diferentes de la misma raza con apariencias y aptitudes distintas. Bajan de las tierras altas sin aviso, ya sea en grupo o individualmente, para asolar y conquistar las posesiones de los pueblos más débiles.

KEN-KUNI

El suelo se agrieta frente a vosotros y las rocas caen en vuestro camino. En medio de la lluvia de polvo y guijarros desciende un gigante astado, embutido en una armadura de bandas y con una enorme espada en su mano. "¡Intrusos!", os grita con un vozarrón que sacude la tierra bajo vuestros pies.

KEN-KUNI

VD 8

Gigante Grande (tierra) normalmente NM

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +7, Escuchar +7

Idiomas común, gigante

CA 23, toque 9, desprevenido 23 (-1 tamaño, +6 armadura, +8 natural)

pg 84 (8 DG); curación rápida 5; **RD** 10/mágico

Fort +12, **Ref** +2, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas) con cota de bandas, base 40'; **Ex** 10'

C/C espadón de gran calidad +15/+10 (3d6+12/19-20) o

C/C cornada +13 (1d8+8)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +6; **Prs** +18

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, golpe mágico

Acciones especiales onda de choque terrestre

Características Fue 27, Des 11, Con 23, Int 10, Sab 12, Car 11

AE golpe mágico, onda de choque terrestre

CE fuerza compartida

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con un arma (espadón)

Habilidades Avistar +7, Buscar +2, Escuchar +7, Intimidar +4, Saber (Naturaleza) +2, Tregar +3

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero

Posesiones espadón de gran calidad, cota de bandas de gran calidad

Onda de choque terrestre (Sb): una vez cada 1d4 asaltos, un ken-kuni puede causar un temblor de tierra. Esta aptitud puede afectar a todas las casillas adyacentes al ken-kuni, o a una línea de 30' desde la posición de la criatura. Cualquiera atrapado en su área de efecto tendrá que superar un TS de Reflejos (CD 20) o quedar tumbado en el suelo y sufrir 1d4 puntos de daño no letal. La CD del TS se basa en la Constitución.

Si hay un ken-li y un ken-sun a 60' o menos del ken-kuni, éste último podrá emplear su onda de choque todos los turnos. Los mágicos elementales son inmunes a esta aptitud.

Fuerza compartida (Sb): cuando un ken-kuni esté a 60' o menos de uno o más mágicos elementales y deba realizar un TS, empleará los bonificadores más altos de todos ellos (que pueden ser los suyos propios).

Los ken-kuni son gigantes parecidos a ogros pero con tres cuernos, de gran fuerza y pericia marcial. Al no ser tan inteligentes o ambiciosos como los demás mágicos elementales, los ken-kuni se contentan con botines sencillos fácilmente defendibles.

Se los suele encontrar solos en caminos apartados o terrenos abruptos, donde exigen tributo a cualquiera que pase por su territorio. Los demás mágicos elementales obligan a los ken-kui a prestar servicios de armas para ellos. En época de guerra, los ken-kuni son los encargados de aplastar las defensas de un asentamiento y dispersar sus formaciones de combate.

KEN-LI

El suelo se agrieta frente a vosotros y las rocas caen en vuestro camino. En medio de la lluvia de polvo y guijarros desciende un gigante astado, embutido en una armadura de bandas y con una enorme espada en su mano. "¡Intrusos!", os grita con un vozarrón que sacude la tierra bajo vuestros pies.

KEN-LI

VD 10

Gigante Grande (fuego) normalmente CM

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +8, Escuchar +8

Idiomas común, gigante

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (-1 tamaño, +3 Des, +8 natural)

pg 138 (12 DG); curación rápida 10

Inmune fuego

Fort +15, **Ref** +7, **Vol** +11

Vel 50' (10 casillas)

C/C espadón +1 +15/+10 (3d6+8) o

C/C 2 golpetazos +13 cada uno (1d4+5) o

C/C cornada +13 (1d8+5)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +9; **Prs** +18

Opciones de ataque Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura

Acciones especiales aliento ardiente

Características Fue 20, Des 17, Con 25, Int 10, Sab 18, Car 10

AE aliento ardiente, envuelto en llamas

CE fuerza compartida

Dotes Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Soltura con un arma (espadón), Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +8, Buscar +4, Equilibrio +5, Escuchar +8, Intimidar +4, Saber (Naturaleza) +4, Trato con animales +4, Tregar +9

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero

Posesiones espadón +1

Envuelto en llamas (Sb): las criaturas que estén a 5' de un ken-li al final del turno de esta criatura sufrirán 1d3 puntos de daño por fuego. Además, las criaturas que golpeen o toquen a un ken-li con su cuerpo o un arma manufacturada sufrirán el mismo daño. Una misma criatura sólo puede sufrir el daño por tocar o golpear a un ken-li una vez por turno. El ken-li puede suprimir esta aptitud a voluntad.

Los mágicos elementales son inmunes a esta aptitud.

Aliento ardiente (Sb): línea de 30', una vez cada 1d4 asaltos, daño 6d6 por fuego, Reflejos CD 23 mitad. La CD del TS se basa en la Constitución.

Si hay un ken-kuni y un ken-sun a 60' o menos del ken-li, éste último podrá emplear su aliento ardiente todos los turnos. Los mágicos elementales son inmunes a esta aptitud.

Fuerza compartida (Sb): cuando un ken-li esté a 60' o menos de uno o más mágicos elementales y deba realizar un TS, empleará los bonificadores más altos de todos ellos (que pueden ser los suyos propios).

Los ken-li son gigantes parecidos a ogros pero con un par de cuernos, dotados de una gran perspicacia y temperamentos maléficos.



De izquierda a derecha:
ken-li, ken-sun y ken-kuni

Este comportamiento se ve templado por una arrogancia desmedida, que les impide sacar todo el partido a su sabiduría.

Sin liderazgo de algún tipo, los ken-li se limitan a vivir para destruir todo lo que encuentren a su paso, pasatiempo al que se dedican siempre que pueden. Si no se pone coto a sus caprichos, un ken-li quemará pueblos, abrasará rebaños enteros y prenderá fuego a los bosques por pura diversión. Es muy probable que un encuentro con un ken-li solitario tenga lugar en alguna de esas circunstancias. Si no es el caso, formarán parte de los ejércitos de los ken-sun, donde se los mantiene bajo control.

KEN-SUN

Un musculoso gigante con un solo cuerno posa su mirada sobre vosotros, mientras una sádica sonrisa curva sus labios azules y deja a la vista sus afilados dientes aserrados. Su túnica clara ondula a su alrededor, mientras hace un gesto para llamar a sus aliados.

KEN-SUN

VD 13

Gigante Grande (aire) normalmente LM
Inic +7; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +12, Escuchar +12
Aura vientos protectores
Idiomas común, gigante

CA 21, toque 12, desprevenido 18 (-1 tamaño, +3 Des, +9 natural)
pg 161 (17 DG); curación rápida 10
Fort +15, Ref +8, Vol +13

Vel 50' (10 casillas), VI 20' (perfecta); libertad de movimiento
C/C lanza +2 +21/+16/+11 (2d6+14/x3) o
C/C 2 golpetazos +19 cada uno (1d6+8) o
C/C cornada +19 (1d8+8)

Espacio 10'; Alcance 10'

Atq base +12; Prs +24

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor

Acciones especiales aliento ventoso

Aptitudes sortílegas (NL 17):

2/día: controlar el clima

1/día: tormenta de aguanieve

Características Fue 27, Des 17, Con 20, Int 21, Sab 21, Car 21

AE aliento ventoso, aptitudes sortílegas, vientos protectores

CE fuerza compartida

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +15, Avistar +12, Buscar +11, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +17, Descifrar escritura +11, Diplomacia +17, Disfrazarse +5 (+7 actuando), Engañar +18, Equilibrio +9, Escuchar +12, Intimidar +21, Montar +5, Reunir información +11, Saber (Naturaleza) +9, Saltar +22, Sanar +9, Supervivencia +5 (+7 siguiendo rastros, +7 en entornos naturales al aire libre), Trato con animales +11, Tregar +18

Avance por clase de personaje; Clase predilecta guerrero

Posesiones lanza +2

Vientos protectores (Sb): un ken-sun está rodeado por ráfagas de aire que afectan a todas las casillas adyacentes a él con el efecto de un vendaval (GDM, pág. 95). El ken-sun puede suprimir esta aptitud a voluntad.

Los mágicos elementales son inmunes a esta aptitud.

Libertad de movimiento (Sb): igual que el conjuro del mismo nombre; continuo; NL 15. El efecto puede disiparse, pero el ken-sun podrá volver a crearlo al siguiente turno como acción gratuita.

Aliento ventoso (Sb): línea de 30', una vez cada 1d4 asaltos, Fortaleza CD 23 niega. Un rival que falle su salvación será empujado hasta el final de la línea del efecto, sufriendo 1d4 puntos de daño no

letal por cada 10' que sea desplazado. La CD del TS se basa en la Constitución.

Si hay un ken-kuni y un ken-li a 60' o menos del ken-sun, éste último podrá emplear su aliento ventoso todos los turnos. Los mágicos elementales son inmunes a esta aptitud.

Fuerza compartida (Sb): cuando un ken-sun esté a 60' o menos de uno o más mágicos elementales y deba realizar un TS, empleará los bonificadores más altos de todos ellos (que pueden ser los suyos propios).

Los ken-sun son gigantes parecidos a ogros con un solo cuerno, dotados de una inteligencia retorcida y conocimientos arcanos. Descienden de las tierras altas al mando de ejércitos de incursores, extendiendo miseria por los asentamientos cercanos.

Nacidos para liderar y gobernar, los ken-sun desean un control absoluto sobre cualquier cosa que tengan ante sus ojos. Emplean su fuerza, tamaño y magia para reunir ejércitos, tanto para darles un sentimiento de autoridad como para alimentar sus planes megalómanos. A veces estas partidas de guerra pueden aumentar hasta el tamaño de un verdadero ejército, y los ken-sun pueden llegar a convertirse en señores indiscutibles de sus dominios.

Los ken-li y ken-kuni suelen actuar como lugartenientes de confianza y tropas de asalto en los ejércitos de los ken-sun.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los mágicos elementales son enemigos muy distintos cuando se los encuentra en solitario o en grupos. Individualmente son formidables, pero como grupo resultan bastante más poderosos. Cuando a un ken-kuni se lo encuentra a solas suele estar defendiendo su hogar: un lugar desde el que pueda controlar la región circundante y exigir un pago a todos los que la atraviesen. Este hogar suele consistir en una cueva, una colina o senda de montaña, o unas ruinas. El ken-kuni cortará la retirada a sus enemigos, para después emplear su onda de choque terrestre. Siempre dictará sus demandas desde una posición de fuerza.

Los ken-li solitarios vagan como bandoleros errantes en la periferia de las zonas civilizadas. Asaltan y saquean pueblos, templos aislados o caravanas de paso, para después irse a otro lugar a buscar nuevas diversiones. Agresivos e impetuosos, su única táctica consiste en golpear tan rápido y duro como puedan, sin cortarse a la hora de usar su aliento ardiente para aniquilar cualquier oposición.

Los ken-sun siempre suelen contar con seguidores a su alrededor. Prefieren enviar a sus partidas de guerra tras los enemigos más poderosos, para unirse al combate cuando las presas ya estén mermadas. Los ken-sun gustan de preparar emboscadas y emplear el terreno en su beneficio, sobre todo cuando creen que tienen las de ganar. Emplearán su aliento ventoso para controlar el campo de batalla, apartando a sus adversarios para ganar tiempo o convertirlos en presas más fáciles para sus lacayos.

Cuando se los encuentra juntos, los mágicos elementales actuarán en equipo. Los ken-li y ken-kuni se unirán a los seguidores naturales de los ken-sun, aplastando las defensas de sus enemigos con su fuerza y poderes destructivos. Los ken-sun dirigirán el cotarro desde segunda línea.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

En solitario o en grupo, los mágicos elementales son rivales a tener en cuenta.

El peaje del ken-kuni (NE 9): un ken-kuni vive en una caverna que domina un largo y estrecho camino que serpentea entre varias colinas rocosas. Ha colocado dos trampas a 200' de distancia una de otra en el camino (considéralas trampas de desplome de VD 5, GDM pág. 72). La primera cuenta con un dispositivo de retardo, para que no se active hasta que los viajeros hayan pasado de largo su área de efecto. Si se la activa, un montón de rocas caerán colina abajo para bloquear el camino por el que han llegado los personajes. La segunda trampa se activará casi de inmediato sobre cualquiera que la active, cortando el camino hacia delante. Si el grupo aventurero queda atrapado, el ken-kuni aparecerá para exigir un peaje y atacará si se lo niegan. El peaje es de 250 po por cabeza, pero si los viajeros se toman demasiado tiempo para decidir si pagan o no, el ken-kuni subirá el precio.

El intruso ken-li (NE 11): a ken-li ha quemado la torre de un mago de fuego y se ha instalado en ella, junto a una banda de cinco elementales de fuego Medianos (Mm, pág. 99) que quedaron libres cuando el aliento del ken-li reaccionó con los agentes alquímicos almacenados por el mago. El evocador desea vengarse del intruso que aún sigue en su hogar, experimentando con sus componentes químicos y jugando con sus "hijos" elementales.

El parangón tribal (NE 14): ha nacido un ken-sun en el seno de una tribu nómada de ogros y el ogro hechicero de la tribu ha empezado a aleccionarlo con gran cautela. La pequeña tribu consiste en cuatro ogros bárbaros de nivel 4 (Mm, pág. 208), ocho ogros (Mm, pág. 208), el ogro hechicero (Mm, pág. 209) y el ken-sun. Si esta banda se topa con enemigos, el ken-sun se mostrará ansioso por exhibir su valía.

El asedio de los mágicos elementales (NE 14): un ken-sun ha descendido de las montañas con su partida de guerra, que incluye a un ken-li y un ken-kuni, para asediar una ciudad. Los incursores han derrotado sin dificultad a la milicia local y han establecido firmemente su gobierno tiránico.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS MÁGICOS ELEMENTALES

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los mágicos elementales. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
20	Este es un mágico elemental, un grupo de gigantes emparentados que forman bandas de guerra. Los mágicos elementales descienden de los ogros, y son parecidos a los ogros hechiceros.
25	Los mágicos elementales se dividen en tres variantes. Los ken-kuni son criaturas de piedra con el poder de causar pequeños seísmos. Los ken-li son monstruos que escupen fuego, capaces de causar una gran destrucción. Los ken-sun son líderes naturales que tienen poder sobre el aire.
30	Los mágicos elementales son fuertes y resistentes, y se curan con gran rapidez.

Para llegar al clímax final, los personajes deben infiltrarse en la ciudad o derrotar a los guardias (varios encuentros de NE 10 o menos). El encuentro típico consistirá en siete ogros liderados por un ogro bárbaro.

El encuentro final será contra los tres mágicos elementales y tendrá lugar en la plaza mayor. Rodeada de edificios en ruinas, la plaza es un lugar idóneo para que se oculten criaturas al acecho. Si son conscientes de la llegada de los personajes, el ken-sun y los demás mágicos elementales se esconderán en estructuras diferentes para emboscarlos.

ECOLOGÍA

Los mágicos elementales nacen de ogros, aunque son muy escasos. Se especula con que sean alguna variante de ogros hechiceros, ya que estas criaturas se sienten fascinadas por sus peculiares aptitudes desde edad muy temprana. Los tres tipos de mágico parecen ser especialmente eficaces cuando colaboran juntos. Algunos eruditos creen que los mágicos elementales fueron creados por los dioses de antaño, para vengarse de los adoradores perdidos en favor de las nuevas fes.

No existen hembras de esta especie, pero los mágicos elementales pueden procrear con las ogros normales. De estas uniones no tiene por qué nacer un nuevo mágico elemental; su don es totalmente aleatorio, no hereditario.

Entorno: los mágicos elementales son más comunes en zonas de colinas u otras tierras altas en las que habiten ogros u ogros hechiceros. Los ken-sun también ascienden a pastos más elevados, llegando hasta los picos de montañas remotas en los que puedan planear sus maldades y reunir a sus huestes con tranquilidad.

Características físicas típicas: todos los mágicos elementales son de un tamaño similar (de entre 10' y 12' de alto) y poseen cuernos. Aparte de eso, cada subtipo es bastante único en su aspecto y poderes.

Los ken-kuni son los más bajos y corpulentos de todos ellos. Su piel es de un color gris mármol. Poseen dos cuernos como los de un toro, con un tercero que sobresale justo en medio de su frente. Sus rasgos adustos y poderosos músculos suelen quedar ocultos bajo una gruesa cota de bandas, y también pueden llevar cascos abiertos que les permitan lucir sus cuernos en todo su esplendor.

Los ken-li son de hombros anchos y tienen pechos como toneles. Su piel es del color del bronce bruñido, mientras que un par de cuernos negros que se curvan hacia atrás adornan su ardiente melena. Las llamas saltan y brincan por todo su cuerpo. Sus pulmones albergan fuego, lo cual provoca que de sus bocas y fosas nasales salgan hilos de humo.

Los ken-sun son los más esbeltos y altos de los mágicos elementales. Su piel es de un color blanco-azulado, y en el centro de su frente lucen un único gran cuerno (de unos 2' o 3' de largo). Su carne endurecida y casi ósea forma una especie de caparazón por todo su cuerpo, lo cual les da una apariencia rocosa. Los ken-sun suelen vestir túnicas, que ondula sin parar en la brisa creada por sus poderes.

Alineamiento: los mágicos elementales suelen ser malignos, aunque cada uno tiene una gran tendencia a pertenecer a un alineamiento concreto. Los ken-kuni tienden a ser neutrales malignos, los ken-li caóticos malignos y los ken-sun legales malignos.

SOCIEDAD

Los ken-li y ken-kuni son solitarios por naturaleza, a menos que sean reclutados por algún ken-sun. Todos los mágicos elementales son enemigos de los pueblos civilizados, y parecen haber sido creados con un propósito en mente: los ken-li y ken-kuni son vasallos naturales de los ken-sun, y el propósito de todos ellos parece ser la destrucción.

Los ken-sun imponen el más leve control sobre los territorios que controlan; lo suficiente como para que sus lacayos sean capaces de defenderlo y para que nadie trate de usurparles el poder. Por lo demás, sus seguidores son dejados a su libre albedrío, lo que contribuye a mantenerlos contentos.

TESORO TÍPICO

Todos los mágicos elementales poseen equipo valioso. Este equipamiento no se considera parte de su tesoro a la hora de calcular el resto de su riqueza. Los mágicos elementales que tengan niveles en alguna clase de personaje tendrán el equipo habitual para PNJs de su VD, aunque los ken-sun suelen contar con más riquezas para recompensar a sus seguidores más valiosos.

Los ken-kuni guardan sus tesoros en sus guaridas, que consiste en el botín obtenido de manos de aquellos que atraviesan sus territorios. Arramblan hasta con la última moneda, pero sienten predilección por las gemas, esculturas u otros objetos bellos o funcionales, con los que puedan comerciar luego con más facilidad. Tienen la mitad de monedas, el doble de bienes y la mitad de objetos estándar.

Los ken-li no tienen grandes usos para las riquezas y casi nunca llevan consigo nada valioso. Un pueblo que haya sido arrasado por un ken-li quizá oculte aún ciertas riquezas entre sus ruinas. Así pues, los ken-li poseen la mitad del tesoro estándar.

Los ken-sun emplean los tesoros como recompensa para sus seguidores, distribuyendo algunos de los objetos mágicos que encuentren entre sus lacayos y quedándose con los mejores. La mayoría de ken-sun posee el doble del tesoro estándar para su VD.

Cuando están juntos en una misma partida de guerra, los tres combinarán sus talentos y riquezas, creando un gran tesoro común para aprovisionarse y pagar a sus seguidores. Este gran alijo se transporta en una carreta blindada cuando el ejército se pone en marcha. Cuando cae una ciudad, se almacena en el edificio más seguro del lugar, a determinar por el ken-sun.

MÁGICOS ELEMENTALES CON NIVELES DE CLASE

Los mágicos elementales son combatientes, a pesar de sus poderes sobrenaturales. Suelen avanzar como guerreros, aunque algunos eligen otras clases marciales. Los ken-li pueden convertirse en bárbaros, mientras que los ken-sun sienten predilección por las clases que potencien sus aptitudes de liderazgo, como la del oficial (*Manual de miniaturas*). Sólo las clases que mejoren el ataque base del mágico elemental en sus DG $\times 3/4$ o más se considerarán asociadas para ellos.

Ajuste de nivel: +5.

MALÁSTOR

Una gigantesca criatura, cubierta por placas de piedra, emerge del suelo ante vosotros. Se alza sobre sus cuartos traseros, para poder blandir con libertad sus grandes garras delanteras mientras enseña sus enormes dientes.

MALÁSTOR

VD 16

Bestia mágica Gargantuesca normalmente CM

Inic +6; **Sentidos** sentido de la vibración 1.200', vista ciega 1.200';

Avistar +15, Escuchar +18

Idiomas —

CA 34, toque 8, desprevenido 32 (-4 tamaño, +2 Des, +26 natural)

pg 290 (20 DG)

Fort +21, **Ref** +14, **Vol** +13

Vel 50' (10 casillas), **Ex** 50'

C/C mordisco +27 (3d8+10/19-20) y 2 garras +22 cada una (3d6+5/19-20)

Espacio 20'; **Alcance** 20'

Atq base +20; **Prs** +42

Opciones de ataque Reflejos de combate

Acciones especiales rugido aturdidor, sacudida terrestre

Características Fue 30, Des 14, Con 28, Int 2, Sab 20, Car 10

AE rugido aturdidor, sacudida terrestre

Dotes Crítico mejorado (garra), Crítico mejorado (mordisco),

Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma

(garra), Soltura con un arma (mordisco), Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +15, Escuchar +18

Avance 21-30 DG (Gargantuesco); 31-40 DG (Colosal)

Sacudida terrestre (Sb): el malástor puede atacar a distancia, clavando sus garras en el suelo y enviando una sacudida terrestre. Una ola de tierra de 10' de altura recorrerá 400' en línea recta, causando 8d6 puntos de daño (Reflejos CD 22 mitad). Quienes fallen su TS también quedarán enterrados bajo rocas, tierra y escombros. Una criatura sepultada sufrirá 1d6 puntos de daño no letal por minuto. Se puede desenterrar a una víctima enterrada en 4 minutos (o consulta Hundimientos y desplomes, en las páginas 66 y 67 de la GDM). La criatura sepultada podrá liberarse ella misma mediante una prueba de Fuerza contra CD 25. La CD del TS se basa en Destreza.

Un malástor puede adaptar esta sacudida para arrojar una bola de tierra y piedra contra una criatura voladora, hasta una distancia máxima de 400' por encima del nivel del suelo. Al hacerlo, el malástor podrá elegir como objetivo a una única criatura. La CD del TS de Reflejos será la misma, y un fallo en la tirada tendrá como resultado el derribo de la criatura voladora y su sepultura bajo tierra de la forma ya descrita.

La sacudida terrestre sólo funciona sobre tierra normal, aunque la presencia de vegetación no la afectará.

Rugido aturdidor (Sb): cada vez que sufra puntos de daño por primera vez en cada asalto, el malástor emitirá un temible rugido como acción inmediata. Quienes estén en una expansión de 30' de radio tendrán que superar un TS (Fortaleza CD 26), o quedar aturridos durante 1 asalto. La CD del TS se basa en el Carisma e incluye un bonificador +6 racial.

Los malástor pasan la mayor parte de sus vidas durmiendo bajo tierra, emergiendo de tanto en cuanto para alimentarse o aparearse. Cuando emergen a la luz del sol, devastan extensas zonas de la campiña.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los malástor son violentos por naturaleza y empezarán gustosamente cualquier combate. A pesar de su aparente estupidez, adaptará sus tácticas a cada enemigo y empleará su velocidad de excavación para huir si va perdiendo.

Cuando luche contra rivales con un alcance menor, el malástor avanzará hasta tenerlos justo al borde de su área amenazada. Esto le permitirá atacarlos libremente, a la vez que obligará a sus enemigos a moverse por casillas amenazadas si quieren trabarse con él. El malástor tiene Reflejos de combate, lo cual le permite emplear esta táctica contra varios enemigos durante el mismo asalto.

El malástor no controla su rugido aturdidor, que es una reacción instintiva ante el daño. No obstante, sí se aprovechará de sus efectos y concentrará sus ataques sobre los enemigos aturridos.

Los malástor prefieren emplear ataques en cuerpo a cuerpo, pero con su aptitud para crear sacudidas terrestres pueden dañar también a quienes estén a cierta distancia. Su vista ciega los capacita para atacar incluso a enemigos invisibles. Un malástor que haya sido herido por un lanzador de conjuros podría concentrar su furia sobre él, empleando su sacudida terrestre, y luego alejarse de los combatientes de primera línea. Esta táctica obligará a sus enemigos a provocar ataques de oportunidad para volver a trabarse con él, lo cual redundará en su pleno beneficio.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los malástor sólo andan por ahí cuando emergen para alimentarse o procrear (consulta Ecología). Una vez sueltos, encontrarlos es fácil: sigue el rastro de destrucción.

Pareja estable (NE 18): hace casi un año, un varón y una hembra malástor devastaron la campiña para construir un nido en el que incubar sus huevos. Desde entonces, han estado vigilando el gigantesco montículo a la espera de que eclosionen los huevos, acontecimiento ya inminente. Si los PJs pueden derrotar a los malástor adultos, quizá sean capaces de romper los huevos. Si no, la destrucción causada por sus padres palidecerá ante la

CONOCIMIENTO SOBRE LOS MALASTOR

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los malástor. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
26	Este es un malástor, una bestia mágica de piel rocosa. Los malástor poseen una vista ciega con un alcance increíble y son muy perceptivos. Es casi imposible acercarse a uno de forma furtiva.
31	Los malástor pueden crear devastadoras sacudidas en la tierra para sepultar a sus enemigos.
36	Cuando un malástor resulta herido, emite un rugido ensordecedor que puede aturdir a los que lo rodean, aunque el efecto no dura mucho. Estas criaturas son lo bastante astutas como para atacar a los rivales aturridos.

que están a punto de liberar cuatro gamberros malástor recién nacidos.

Los malástor adultos atacarán a todo aquel que se acerque a 30' o menos del montículo o lo dañe de cualquier forma, persiguiendo y aniquilando a cualquiera que huya. Los padres se separarán para defenderse de varias amenazas distintas.

ECOLOGÍA

Los malástor son depredadores destructivos que se recuestan perezosamente en lo alto de la pirámide alimenticia. Es de agradecer que pasen nueve décimas partes de su vida hibernando, enterrados bajo tierra.

El malástor medio emerge del suelo una vez al año para alimentarse, dejando tras de sí un páramo desolado. Lo normal es que pase entre 10 y 20 días engullendo comida por toda la región, antes de volver a su sueño subterráneo.

Una vez por cada generación humana, los malástor se sienten instintivamente inclinados a buscar una pareja. Abandonará su guarida y empezará un largo periplo para encontrar un ejemplar de su raza de sexo opuesto. Durante este periodo se mostrará mucho menos destructivo de lo normal, e incluso evitará los asentamientos civilizados.

Este comportamiento cambiará radicalmente cuando encuentre a su pareja. Ambos se dedicarán a devastar por completo la región circundante, apilando cadáveres y vegetación machacada para formar un gigantesco montículo de materia en descomposición, en el que la hembra pueda depositar sus huevos. Este nido proporcionará el calor suficiente para incubarlos, mientras que la materia orgánica servirá como primera comida para los recién nacidos. Ambos padres montarán guardia junto al montículo durante todo el año que tardan en madurar y eclosionar los huevos. Durante ese periodo se mostrarán hostiles frente a cualquier criatura que se acerque al montículo, del cual nunca se alejarán mucho.

Cuando los padres escuchen los característicos sonidos de sus retoños recién nacidos, huirán en direcciones opuestas, normalmente durante dos días, antes de volver a enterrarse bajo tierra. Mientras tanto, entre dos y cuatro jóvenes malástor se irán abriendo paso a mordiscos a través del montículo de incubación. Tendrán ya el tamaño de un adulto, gracias a la comida almacenada

por sus progenitores, pero estarán hambrientos y se dividirán para pasar entre 10 y 20 días atracándose. Luego se enterrarán bajo tierra para empezar de nuevo el ciclo.

Entorno: los malástor prefieren las colinas y llanuras templadas, aunque pueden hallarse también en bosques templados o llanuras cálidas. Los desiertos y montañas no suelen albergar comida suficiente para soportar su presencia, aunque un malástor en busca de pareja podría decidir atravesar estos territorios. A estas criaturas no les gusta el frío, por lo que se mantendrán alejadas de tales regiones.

Los malástor no pueden excavar a través de roca sólida, por lo que dormirán en zonas de tierra o roca blanda como la arenisca. Mientras se alimentan o buscan pareja, no obstante, podrán atravesar cualquier tipo de terreno dejando tras de sí un reguero de devastación.

Características físicas típicas: un malástor posee cuatro extremidades, un cuerpo robusto y una cabeza de hocico plano. Su cuerpo está cubierto por placas de roca que se van formando mientras duerme bajo tierra, pero bajo esta armadura natural hay carne y huesos. El color de estas lascas rocosas dependerá del entorno donde haya dormido por última vez, pero lo normal es que sean del tono amarillo cálido de la arenisca.

Sus dos patas traseras están bastante juntas. Las delanteras están más separadas y son algo más largas, además de terminar en unas gigantescas garras que puede emplear con gran efectividad en combate. Estas garras también le permiten excavar y desbrozar el suelo para atacar a sus rivales.

Cuando lucha, el malástor se alza sobre sus cuartos traseros y llega a medir 40' de alto. La mayoría pesa unas 40 toneladas, pero existen especímenes mayores.

Alineamiento: los malástor disfrutan destrozando cosas y no sienten ningún apego por el orden establecido, por lo que la mayoría es caótica maligna.

TESORO TÍPICO

A los malástor no les interesan los tesoros. La recompensa por derrotar a uno de estos bichos suele tomar la forma de civiles agradecidos por haber sido salvados. Las parejas de malástor poseen la mitad del tesoro estándar habitual, que podrá recuperarse de los cadáveres del montículo de incubación.



Malástor

MANDRÁGORA DE ESPINAS DEMONIÁCAS

Espinosos zarcillos rojos crecen en una maraña de raíces carmesíes que se retuercen y palpitan. Hojas con forma de estrella rodean a la planta alrededor de un gran pistilo espinoso que hay en su centro. Dos fibrosas enredaderas nacen a ambos lados de la planta.

MANDRÁGORA DE ESPINAS DEMONIÁCAS

VD 5

Planta Grande (extraplanaria) siempre NM

Inic +4; Sentidos visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, sentido de la vibración 40'; Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas —

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (-1 tamaño, +8 natural)

pg 52 (7 DG)

Inmune inmunidades de planta

Resiste electricidad y fuego 10

Fort +8, Ref +2, Vol +1

Vel 20' (4 casillas)

C/C 2 golpetazos +8 cada uno (2d6+4)

Espacio 10'; Alcance 10'

Atq base +5; Prs +13

Opciones de ataque Ataque poderoso

Acciones especiales enredar raíces, vaina de esporas

Características Fue 18, Des 11, Con 16, Int 7, Sab 9, Car 12

AE enredar raíces, vaina de esporas

CE rasgos de planta

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada

Habilidades Avistar +4, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +4, Tregar +12

Avance 8-12 DG (Grande); 13-21 DG (Enorme)

Vaina de esporas (Ex): como acción estándar, una mandrágora de espinas demoníacas puede escupir una vaina de esporas a una distancia de hasta 30'. La vaina estallará en una explosión de 10' de radio. Todas las criaturas vivas en el área de efecto sufrirán 1d8 puntos de daño, cuando de su cara empiecen a brotar espinas crueles. Al principio de cada uno de los siguientes turnos de la mandrágora, estas espinas seguirán creciendo y causarán 5 puntos de daño adicional.

Cada víctima afectada tendrá derecho a un TS de Fortaleza (CD 16) cada turno. Si supera su salvación, las espinas se marchitarán y se desprenderán inofensivamente de su rostro. También se pueden extraer por las bravas, mediante una acción de asalto completo que causa otros 1d8 puntos de daño a la víctima. Aplicar un vial de agua bendita a estas púas hará que se marchiten y mueran. La CD del TS se basa en la Constitución.

Si una criatura ya está infectada por las esporas de una mandrágora, será inmune a futuros usos de esta aptitud.

Si una criatura Mediana o mayor muere a causa del daño causado por las esporas de una mandrágora de espinas demoníacas, de su cadáver emergerá una nueva planta adulta en un período de 1d4 horas.

Enredar raíces (Ex): una mandrágora de espinas demoníacas puede extender sus raíces hasta un radio de 30' como acción estándar. Al inicio de cada uno de sus turnos, todos los rivales que estén en dicho área deberán superar un TS de Reflejos contra CD 16 o quedar enmarañados. Una mandrágora no podrá moverse mientras sus raíces están extendidas de este modo, pero volver a retirarlas es una acción gratuita. La CD del TS se basa en la Constitución.

Cuando las raíces de la mandrágora estén extendidas, chillarán con voces humanoides hasta que sean recogidas de nuevo.

Las mandrágoras de espinas demoníacas son viles criaturas vegetales que moran en los planos Inferiores. A menudo se las trae al plano Material para actuar como guardianes o iniciar una plaga.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Si se emplea como guardiana, una mandrágora de espinas infernales se ocultará sobre un muro o tejado, a la espera de sus presas. Una vez que empiece el combate, la mandrágora escupirá vainas de esporas hasta que todos sus enemigos estén infectados, momento en el que se acercará para luchar cuerpo a cuerpo. En combate cerrado la mandrágora usará su aptitud de enredar raíces para evitar cualquier huída de sus víctimas, mientras las aplasta con sus golpetazos.

En grupos las mandrágoras dispararán sus vainas de forma que afecten a la mayor cantidad posible de enemigos sin que sus áreas de efecto se solapen. Después elegirán a un enemigo al que atacar en grupo, con preferencia por aquellos que hayan quedado afectados por sus esporas. Las mandrágoras de espinas demoníacas rara vez se retiran, ya que carecen de un gran sentido de autoconservación.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las mandrágoras de espinas demoníacas suelen ser halladas solas o en grupos que van desde los dos individuos hasta hordas abrumadoras. A estas criaturas se las puede engatusar para que cooperen con otros seres.

Descampado de corrupción (NE 5): se dice que un pequeño claro del interior del bosque es un lugar maligno, cubierto por los restos de docenas de animales y encantado por furiosos espíritus forestales. En realidad, un poderoso mago tiene su alijo oculto en una cueva secreta en medio de los bosques. Para vigilar su entrada el mago ha convocado a una mandrágora de espinas demoníacas desde el Abismo. Su amo no ha hecho acto de presencia durante años, pero la planta solitaria sigue acechando por la zona cercana a la cueva. Los pocos que la han encontrado han muerto antes de que las esporas pudiesen dar vida a una nueva mandrágora.

Muerte reptante (NE 10): hace mucho tiempo, un culto apocalíptico convocó a un grupo de diablos hasta el plano Material. Los diablos y el culto fueron finalmente destruidos, pero una mandrágora de espinas demoníacas que acompañaba a los infernales consiguió escapar a la persecución. Oculta en una cámara secreta sellada bajo la ciudad, la planta ha estado hibernando durante

CONOCIMIENTO SOBRE LAS MANDRÁGORAS DE ESPINAS DEMONIÁCAS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre las mandrágoras de espinas demoníacas. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD Resultado

- | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15 | Esta es una mandrágora de espinas demoníacas, una planta de los planos Inferiores. Sus raíces pueden aprisionar a quienes se acerquen a ella. |
| 20 | Una mandrágora de espinas demoníacas puede disparar una vaina letal, atiborrada de esporas que hacen que a las criaturas vivas afectadas les crezcan crueles espinas. |
| 25 | La única forma de frenar el crecimiento de las espinas de estas mandrágoras es arrancándolas o rociándolas con agua bendita. |

muchos años hasta que un druida llamado Kalmirkas (NM humano Drd 7) sintió su presencia y la liberó. Considerando a la planta como una señal del renacer de la Naturaleza, el avieso druida ha raptado ya a tres víctimas para ofrecérselas en sacrificio a la planta, consiguiendo crear una nueva mandrágora en cada ceremonia. Ahora, cuatro de estas criaturas extraplanarias, lideradas por el druida loco, acechan en el alcantarillado de la ciudad. Buscan nuevas víctimas con las que aumentar sus filas, antes de extender sus insidiosos zarcillos hacia la superficie.

ECOLOGÍA

Las mandrágoras de espinas demoníacas no necesitan agua o luz para sobrevivir; obtienen sustento de la carne de sus víctimas. Si se la priva de esta fuente de alimento durante más de un mes, la planta quedará aletargada y será capaz de hibernar sin comida durante años antes de marchitarse y morir. Las raíces de estas mandrágoras son extremadamente sensibles, lo cual les permite detectar a las criaturas cercanas que estén en contacto con el suelo incluso cuando están aletargadas.

Las mandrágoras de espinas demoníacas se reproducen empleando a otros seres vivos como anfitriones de sus esporas. Las criaturas Medianas o mayores que mueran a causa de las espinas creadas por sus vainas de esporas germinarán una nueva planta en su interior, que alcanzará la madurez en 1d4 horas tras consumir la mayor parte de la sangre y carne de su anfitrión en el proceso.

Entorno: las mandrágoras de espinas demoníacas son más comunes en los planos Inferiores, incluido el Abismo, los Nueve infiernos y Gehenna. En estos lugares se congregan en grandes cantidades.

En el plano Material, las mandrágoras suelen encontrarse como guardianas de algún lugar, bajo control directo de aquel que las convocó o vagando por la zona, libres de hacer lo que les plazca. Las mandrágoras libres suelen esconderse en lugares apartados como cuevas, alcantarillas o claros forestales, a la espera de que se acerquen presas desprevenidas.

Características físicas típicas: una mandrágora de espinas demoníacas típica mide unos 8' de alto y pesa 300 lb. Cuando está

enraizada y estática en un lugar, las mandrágoras se parecen más a plantas extrañas que a criaturas monstruosas. Cuando está en movimiento, las raíces de la mandrágora se extienden y contraen a gran velocidad, arrastrando consigo el cuerpo principal de la planta.

Alineamiento: una mandrágora de espinas demoníacas no es caótica ni legal, pero su contacto con los planos Inferiores la hace absolutamente maligna.

SOCIEDAD

Las mandrágoras de espinas demoníacas se llevan bien con otras de su especie, a menos que un grupo no haya podido alimentarse durante algún tiempo, en cuyo caso lucharán por cada pedazo de carne disponible. Tales combates rara vez son letales.

Como criaturas vegetales las mandrágoras no forman sociedades, pero existe una gran mandrágora de espinas demoníacas, conocida como la Semilla madre, en algún lugar remoto y especialmente frondoso del Abismo. Esta Semilla madre es más grande que cualquier otra mandrágora conocida, además de poseer un intelecto astuto y cruel. Posee una autoridad que las demás de su especie acatan sin rechistar.

TESORO TÍPICO

Las mandrágoras de espinas demoníacas no emplean equipo ni objetos mágicos de ningún tipo, por lo que estas plantas errantes rara vez poseen algún tesoro. La mayoría, no obstante, tiene una guarida en la que se apilan los huesos de sus víctimas. Esparcidos entre estos restos se pueden encontrar todo tipo de objetos, por lo que las mandrágoras que estén en sus guaridas tendrán el tesoro estándar para su VD.

LAS MANDRÁGORAS DE ESPINAS DEMONÍACAS EN EBERRON

Las mandrágoras pueden encontrarse en los planos de Lamannia y Shavarath. En el plano Material estas criaturas son más comunes en los yermos Demoníacos, y más concretamente en el Laberinto. Los exploradores de las regiones más remotas de Xen'drik también han informado de encuentros con estas plantas, algunas al servicio de cultos particularmente sádicos de gigantes que parecen estar aliados con demonios.



Mandrágora de espinas demoníacas

MERCURIÓN

Un coloso de metal avanza a zancadas entre los árboles, aunque su cuerpo fluye y ondula como si fuese líquido. La criatura se mueve con una elegancia que choca con su voluminosa corpulencia, y pronto os dais cuenta de que el brillo metálico que lo rodea no proviene de ninguna armadura. Sus ojos destellan con el mismo fulgor que los ríos de plata que descienden por sus brazos, que se unen en su extremo para adoptar la forma de una cruel hacha de batalla.

MERCURIÓN

VD 17

Constructo Enorme (constructo viviente) normalmente CM

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +10, Escuchar +10

Idiomas común, gigante, térraro

CA 31, toque 15, desprevenido 24; Esquiva, Movilidad (-2 tamaño, +7 Des, +16 natural)

pg 319 (22 DG); **RD** 10/mágico y plata

Inmune fuego, inmunidades de constructo viviente

Fort +16, **Ref** +14, **Vol** +11

Debilidades vulnerabilidad al sonido

Vel 60' (12 casillas); Ataque elástico

C/C hacha de batalla plateada +3 +28/+23/+18/+13 (3d6+12)

Espacio 15'; **Alcance** 15'

Atq base +16; **Prs** +33

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, absorción de propiedades, golpe mágico

Acciones especiales generar arma

Características Fue 28, Des 25, Con 28, Int 10, Sab 14, Car 17

AE absorción de propiedades, generar arma, golpe mágico

CE rasgos de constructo viviente

Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Esquiva, Golpe demoledor, Hendedura, Movilidad, Soltura con un arma (arma generada)^A, Soltura mayor con un arma (arma generada)^A, Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +10, Escuchar +10, Intimidar +12, Saltar +29, Supervivencia +11, Tregar +17

Avance 23-26 DG (Enorme); 27-34 DG (Gargantuesco)

Absorción de aptitudes (Ex): si un mercurión es golpeado con éxito por un arma mágica, todas las aptitudes especiales de ésta serán absorbidas por la criatura durante 1 hora. El arma perderá dichas propiedades durante ese tiempo (o hasta que el mercurión muera). El mercurión podrá, a su vez, transferir cualquiera de las aptitudes absorbidas a las armas que genere.

Un mercurión puede absorber y manifestar aptitudes por un total de un bonificador +5 de mejora (*GDM*, pág. 223) o un valor de mercado de 50.000 po. Las aptitudes que superen estos límites no serán absorbidas. Si un arma tiene varias aptitudes que excedan el total, empezará perdiendo las más débiles.

El mercurión podrá, como acción inmediata, deshacerse de sus aptitudes ya absorbidas para "robar" otras nuevas. Si así lo hace, aquellas aptitudes de las que se libre volverán a funcionar con normalidad en el arma original.

Las aptitudes manifestadas en un arma generada por el mercurión tendrán que ser válidas para el tipo de arma correspondiente. Las aptitudes inadecuadas podrán ser absorbidas, y se restarán al límite total que puede almacenar el mercurión, incluso aunque no puedan ser manifestadas. Por ejemplo, el mercurión podría absorber la aptitud de interrupción de una *maza disruptora*, pero no podría manifestarla en su hacha de batalla.

El mercurión no absorberá el bonificador de mejora del arma a la que haya negado sus aptitudes. Así pues, las armas que pierdan sus aptitudes mágicas seguirán actuando como armas mágicas con su bonificador habitual.

Generar arma (Sb): un mercurión puede crear de forma espontánea un arma, a partir del metal líquido que forma su cuerpo. Estas armas tendrán un bonificador +3 de mejora y se considerarán plateadas a efectos de superar reducciones de daño. Si un arma generada abandona por cualquier razón las manos del mercurión, se fundirá de inmediato en un charco de inofensivo líquido plateado.

Un mercurión será competente con cualquier arma que genere mediante el empleo de esta habilidad, incluso las más exóticas.

Las leyendas hablan de los mercuriones, una antigua raza de gigantes del fuego al servicio de Surtur. Herreros consumados, recibieron el encargo del Señor de los gigantes del fuego para que creasen armas que superasen en combate incluso a las hachas de adamantita de los enanos. Tras décadas de trabajo, los gigantes sólo habían conseguido crear una extraña barra de metal mercurial. Surtur montó en cólera, arrojando sin contemplaciones a todos sus seguidores al foso de magma que albergaba su creación. Pero los gigantes no perecieron, sino que emergieron del lago de lava como constructos de mercurio vivo.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los mercuriones confían plenamente en sus aptitudes marciales, por lo que no perderán el tiempo para lanzarse al combate. Harán uso de su Golpe demoledor para dispersar a sus adversarios, obligándolos a perder tiempo volviendo a sus posiciones antes de poder volver a atacar. Siempre que sea posible, el mercurión se tramará con rivales que empuñen armas mágicas con la esperanza de absorber sus aptitudes. Es posible que incluso embista a un enemigo para poder llegar hasta otro. Generará armas que se adapten a cualquier táctica que esté empleando, empleando armas de alcance a dos manos si necesita mantener a algún adversario a raya o luchando con armas pequeñas en espacios reducidos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS MERCURIONES

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los mercuriones. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD	Resultado
27	Esta rara y esquiva criatura no es un gigante, sino un mercurión: una poderosa amenaza de metal viviente. Este resultado revelará todos los rasgos de constructo viviente.
32	Los mercuriones tienen la capacidad para crear armas mágicas a partir de sus propios cuerpos. Aquellos que se traben en combate con ellos lo harán con gran riesgo, ya que las armas mágicas que golpeen a un mercurión perderán sus aptitudes y podrán ser empleadas por el ser en sus propios ataques.
37	Un mercurión muerto se convertirá de inmediato en un charco de metal líquido, que conservará parte de la esencia mágica de la criatura. Las armas sumergidas en este líquido quedarán bañadas en plata y serán como armas mágicas a la hora de herir incluso a las criaturas más duras.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los mercuriones son criaturas inusuales que suelen vivir en solitario. A veces forman bandas, pero estos grupos nunca tienen más de seis miembros.

Incursor de la frontera (NE 17): un mercurión se dedica a atacar una serie de fortalezas que vigilan un paso de montaña infestado de gigantes. La criatura parece muy interesada por hacerse con las armas y municiones metálicas de las plazas fuertes, lo cual podría dejarlas desprotegidas frente a un ataque en masa de los gigantes. Los PJs reciben el encargo de poner fin a las correrías de la criatura.

ECOLOGÍA

Los mercuriones actúan impulsados por su peculiar dieta. Devoran metal, siendo la plata su predilecto. A pesar de que, como constructos vivientes, no tienen necesidad de comer, su misteriosa gula dictará la dirección de sus pasos y la ubicación de sus guaridas.

Al igual que otros constructos vivientes, los mercuriones no se reproducen. Cada mercurión que hay por el mundo es uno de los miembros originales de esta raza, creada en eras pretéritas. Forman una especie moribunda, incapaz de generar descendencia.

Entorno: los mercuriones se decantan por los entornos cálidos y la mayoría de ellos habita en el interior de montañas volcánicas. Otros se recluyen en zonas aún más profundas de la tierra. Se puede encontrar a un mercurión solitario vagando por cualquier lugar, excepto en las zonas árticas, en busca de minas perdidas, tesoros antiguos o cosas similares.

Características físicas típicas: los mercuriones tienen un cuerpo musculoso, que fluye sin cesar con ríos de metal líquido. Son bastante más grandes que los gigantes del fuego de los que se supone que descienden, con 20' de alto y 12 toneladas de peso.

Alineamiento: los mercuriones desprecian a cualquier enemigo potencial, sobre todo a los gigantes auténticos. Es casi imposible parlamentar con ellos, y en combate nunca piden ni conceden cuartel. Los mercuriones llevan una vida de cambios y transformación (NdC: vamos, lo que se llama un carácter mercurial) y odian a todas las demás criaturas. Como resultado, tienen una fuerte tendencia a ser caóticos malignos.

SOCIEDAD

Los mercuriones son aislacionistas y rehúyen la compañía de otras criaturas, retirándose hacia las profundidades volcánicas

de la tierra. Sus vidas giran en torno a su obsesión por encontrar la forma de crear más seres como ellos. Los mercuriones pueden buscar aliados entre aquellas criaturas con los conocimientos necesarios para crear constructos, con la esperanza de poder dar vida algún día a una nueva generación de mercuriones.

Estos constructos vivientes desprecian a las demás razas como inferiores. Sólo sienten envidia por los gigantes del fuego, a quienes consideran los elegidos de Surtur. Los mercuriones aún albergan un profundo sentimiento de vergüenza por su fracaso y posterior castigo a manos de Surtur. Estos sentimientos encontrados suelen terminar en un baño de sangre cuando se cruza un mercurión y un gigante del fuego.

TESORO TÍPICO

Las guaridas de los mercuriones no suelen contener metales de ningún tipo, ya que estas criaturas devoran dicho material en cuanto le ponen las manos encima. Pero aún así poseen el tesoro estándar para su VD, compuesto por gemas y objetos mágicos no metálicos.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Cuando un mercurión muere, se desploma y forma un charco de líquido plateado que se evaporará sin más en 24 horas. Cualquier arma sumergida en este charco quedará transformada para siempre, convirtiéndose en un arma plateada y considerándose mágica (si no lo es ya) a efectos de superar las reducciones de daño.

MERCURIONES EN EBERRON

Los mercuriones de Eberon son una raza antigua, cuyos orígenes están envueltos en el misterio, pero que sin duda están ligados a las viejas forjas de creación de Xen'drik. Los mercuriones se han alejado mucho del continente devastado

durante los incontables siglos transcurridos desde su creación, y una de las tribus más numerosas sirve a un poderoso dragón de plata de Argonnessen, llamado Azraxror-Shien.

Un mercurión neutral bueno llamado Puño de plata reside en Thrane. La criatura se ha convertido a la fe de la Llama de plata y parte del clero la considera un icono viviente. El lugar que ha de ocupar en el seno de la iglesia sigue siendo tema de debate.

LOS MERCURIONES EN FAERÛN

En los últimos años, los aventureros que se han adentrado bajo las zonas volcánicas de Khult han regresado con historias de criaturas gigantes de metal líquido, que acechan en los rincones más profundos de la tierra. Se rumorea que estos mercuriones desean metales y magia.



Mercurión

Ilustración de C. Critchlow

MERCURIÓN

PENUMBROSO

Una pequeña criatura humanoide, de piel color del cuervo y ojos oscuros, revolotea sobre vosotros con unas alas similares a las de una libélula. La parte baja de su abdomen está dilatada y muestra un par de protuberancias, de las cuales salen jirones de densa oscuridad que dejan un rastro de sombra al paso de la criatura.

PENUMBROSO

VD 2

Fata Mediana siempre CM

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra;

Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas común, silvano

CA 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 rodela)

pg 22 (4 DG); **RD** 5/hierro frío

Fort +3, **Ref** +8, **Vol** +5

Vel 30' (6 casillas); **VI** 60' (buena)

C/C cadena armada +6 (2d4)

A distancia boleadoras +6 (1d4 no letal) o

A distancia jabalina +6 (1d6)

Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con cadena armada)

Atq base +2; **Prs** +2

Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Reflejos de combate, maldición del sueño, muro de oscuridad, tejido sombrío

Características Fue 10, Des 18, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 16

AE maldición del sueño, muro de oscuridad, tejido sombrío

Dotes Disparo a quemarropa, Reflejos de combate, Sutileza con las armas

Habilidades Artesanía (armería) +8, Avistar +4, Diplomacia +5, Engañar +10, Escapismo +11 (+13 con cuerdas), Esconderse +11, Escuchar +4, Intimidar +6, Moverse sigilosamente +11, Tasación +1 (+3 con armas), Uso de cuerdas +11

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** pícaro

Poseiones rodela de tejido sombrío

Tejido sombrío (Ex): como acción rápida, el penumbroso puede generar un objeto de 15 lb. o menos a partir del tejido sombrío. Normalmente creará un arma justo antes de atacar con ella. El penumbroso será competente con cualquier arma creada de tejido sombrío, y además estas armas tendrán un incremento de distancia 10' mayor de lo normal. Los escudos creados con esta sustancia tendrán un penalizador por armadura 1 punto inferior a lo habitual. Los objetos de tejido sombrío se desvanecen en la nada si abandonan las manos del penumbroso durante más de 1 asalto.

Maldición del sueño (Sb): una vez al día, el penumbroso puede lanzar una jabalina especial de tejido sombrío venenoso contra un objetivo a 30' o menos. La víctima golpeada deberá superar un TS de Fortaleza (CD 15) o quedar dormida durante 1d6 asaltos. Un conjuro de *quitar maldición* eliminará este efecto. La CD del TS se basa en el Carisma.

Muro de oscuridad (Sb): una vez al día, el penumbroso puede generar un muro de oscuridad de hasta 30' de largo. El muro bloqueará las líneas de visión de todas las criaturas, excepto aquellas que posean visión en la oscuridad.

Los penumbrosos son fatas malévolas que han dado la espalda a la Naturaleza para abrazar a la Reina araña, Lolth.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los penumbrosos atacan desde arriba y desde lejos, dando pasadas para arrojar armas de tejido sombrío. Usará su maldición del sueño en cuanto haya identificado a la criatura de aspecto más débil entre sus enemigos. Si puede, empleará un muro de oscuridad para delimitar la zona de combate según le convenga.

En grupo, los penumbrosos usarán sus muros de oscuridad para dividir a sus adversarios y controlar el campo de batalla. Luego se dividirán en dos formaciones de combate: una de ellas ascenderá en el aire arrojando jabalinas, mientras que la otra se mantendrá a unos 10' de altura por encima de sus enemigos y los acosará con sus cadenas armadas. Los penumbrosos de las cadenas atacarán primero a aquellos adversarios que representen una amenaza para sus camaradas que vuelan alto.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los penumbrosos prefieren contar con la ventaja táctica que les proporciona la superioridad numérica. Si hay alguno en solitario, lo más probable es que tenga alguna misión o tarea concreta, que se esforzará por cumplir antes de salir volando.

Incursor oscuro (NE 2): un penumbroso, dejado atrás por sus compañeros por haberse dormido, se apresura a darles alcance. No ha probado una comida decente en todo el día, por lo que se infiltrará en el campamento de los PJs para robar una mochila o petate y salir zumbando con un tentempié. Si puede matar a un mortal por el camino, tanto mejor.

Grupo de recuperación (NE 9): un banshrae (consulta la página 46) con cuatro penumbrosos a la zaga persigue a los PJs. Parece que la siniestra fata desea algún tesoro que los personajes obtuvieron en su última aventura, y no aceptará un no por respuesta. De hecho, si por él fuese, se quedaría con el tesoro y unas cuantas cabezas de aventurero para jugar a los bolos.

ECOLOGÍA

Los orígenes de los penumbrosos están unidos al mismo cisma que separó a elfos y drow. Un pequeño número de pixis siguió a los drow en su adoración por Lolth, aunque no los acompañaron al subsuelo. La reina de los Fosos de la telaraña demoníaca bendijo a estos pixis, convirtiéndolos en el azote de aquellos lugares que las fatas y elfos buenos más adoran. Les concedió el don de tejer la sombra igual que las arañas tejen seda.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS PENUMBROSOS

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los penumbrosos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
12	Esta criatura es un penumbroso, una fata resentida con poderes sobre las sombras. Este resultado revela todos sus rasgos de fata.
17	Las protuberancias del abdomen del penumbroso le permiten crear armas y otros objetos a partir de hebras de oscuridad. También pueden tejer un muro de oscuridad que bloquea la visión.
22	Los penumbrosos pueden usar unas jabalinas especiales que sumen a la criatura golpeada en un profundo sueño. Su piel es más vulnerable al hierro frío.

Al igual que los drow, los penumbrosos son una raza independiente por derecho propio. Su transformación los hizo más grandes y fuertes que los pixis normales, e incompatibles genéticamente con cualquier otro duende. No pueden aparearse con sus parientes de alineamiento bueno.

No obstante, sí producen descendencia penumbrosa (y en abundancia, cabe destacar). Varones y hembras se emparejan de forma caótica y caprichosa, y tras el apareamiento la hembra pone varios huevos que eclosionarán en un mes. Los penumbrosos llegan a la edad adulta más o menos en un año. Los recién nacidos requieren pocos cuidados, lo cual es bueno para ellos porque no reciben ninguno. Algunos nacen sin contar con ningún progenitor cerca, por lo que lucharán entre ellos hasta que un grupo de los más duros emerge victorioso con un líder bien definido.

Los penumbrosos sufren un efecto secundario de sus poderes y su ciclo vital similar al de las arañas. A diferencia de otras fatas, sus vidas son muy cortas. Pocos sobreviven más allá de los 20 años de edad.

Entorno: los penumbrosos prefieren los bosques templados, donde habitan otras fatas o elfos.

Características físicas típicas: los penumbrosos parecen drow de corta estatura, ojos totalmente negros y alas de libélula. Miden unos 4' de altura y no pesan más de 80 lb. De sus estómagos salen unas protuberancias, parecidas a los órganos que segregan seda en las arañas, con las que pueden crear tejido sombrío; una sustancia ligera y elástica, aunque más fuerte que las telarañas.

Alineamiento: estas funestas fatas disfrutan causando sufrimiento y confusión. Siempre que puedan, atormentarán y matarán a aquellos lo bastante desafortunados como para entrar en su territorio, siempre con intención de cargarle a otro el muerto. Los penumbrosos nacen caóticos malignos.

SOCIEDAD

Decir que los penumbrosos tienen una sociedad sería como afirmar que un grupo de bandoleros comparte la misma cultura. Las criaturas más fuertes están al mando y los débiles se someten o mueren. Una banda de penumbrosos no aporta a este mundo nada más que efímeros artículos creados con tejido sombrío. Si necesitan cualquier otra cosa, matarán para conseguirla o la robarán.

Estas fatas sienten cierta afinidad por otras criaturas arácnidas malignas, así como por las arañas monstruosas. Siempre que puedan, convivirán con arañas, trácnidos e incluso drañas.

El resto de fatas desprecia a estas viles criaturas, matándolas nada más verlas. Las ninfas malévolas o los príncipes verdinales más degenerados pueden dar la bienvenida a los penumbrosos en sus corruptas cortes feéricas. En estos casos, los penumbrosos actuarán como espías, asesinos o ladrones bajo la supervisión de otras fatas malignas más poderosas, como los banshrae.

Los penumbrosos aceptan esta servidumbre por la mera expectativa de poder causar todo tipo de maldades en comunidades humanoides. Sólo respetan las muestras de fuerza y a aquellas criaturas capaces de borrarlos del mapa. Su reducida expectativa de vida los hace carecer de visión a largo plazo. Ese rasgo, unido a su naturaleza malvada, los convierte en seres especialmente despilfarradores y egoístas, así como propensos a arranques de ira si no se satisfacen al instante sus caprichos.

TESORO TÍPICO

Los penumbrosos desprecian la ropa y las obras de arte, pero sienten atracción por las baratijas brillantes y los objetos mágicos. Un penumbroso tendrá el tesoro estándar para su VD. Los PNJs penumbrosos de élite estarán equipados según su VD, en lugar de su nivel de personaje.

PENUMBROSOS CON NIVELES DE CLASE

Los penumbrosos no cuentan con la disciplina para progresar en clases que requieran dedicación y

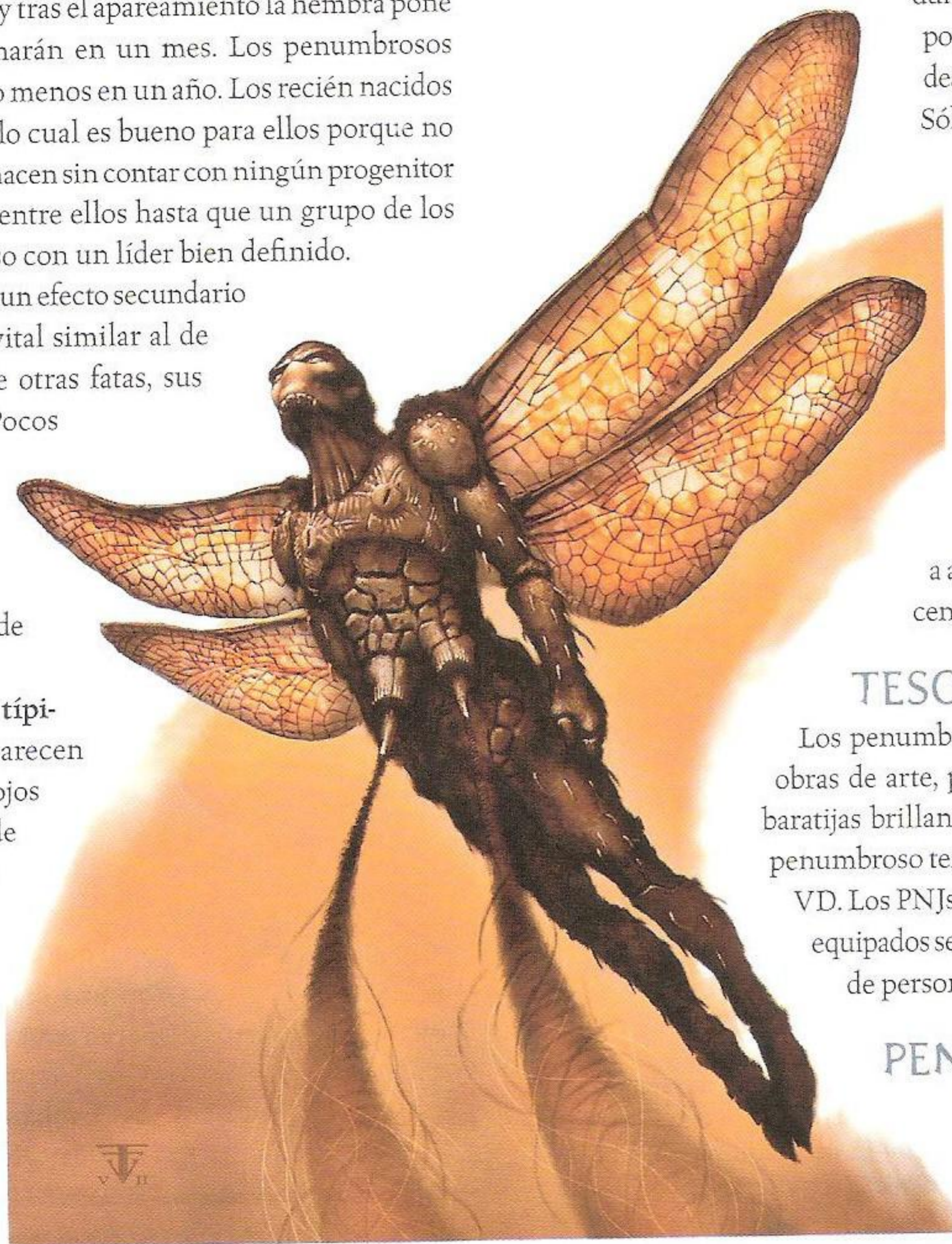
concentración, pero son mañosos y versátiles. Suelen avanzar como pícaros, volviéndose criaturas furtivas y especializadas, pero unos pocos poseen talento natural como hechiceros. La clase de pícaro se considera asociada para estas criaturas, pero la de hechicero no.

Ajuste de nivel: +3.

LOS PENUMBROSOS EN EBERRON

Los penumbrosos se originaron en Xen'drik, donde el legendario Qabalin (*Secrets of Xen'drik* [NdT: inédito en castellano]) los creó durante la Era de los gigantes. Los penumbrosos de Xen'drik no son siempre malignos, pero sí suelen aliarse con frecuencia con criaturas malvadas y muchos de ellos sirven como batidores en las tribus drow.

Los susurros en la ciudad Inferior de Sharn sugieren que un terrible asesino del Daask, llamado Vil'yas, es una especie de duende oscuro. Quizá sea un penumbroso.



Penumbroso

PROFANADOR ETÉREO

Una enorme abominación de al menos 10' de altura surge de un abigarrado torbellino de energía negra. Escamas negras y verdes cubren el cuerpo bípedo de esta monstruosidad jorobada, formado por abultados músculos. Sus manos y pies muestran grandes garras. Un largo morro, con dos tentáculos colgando en su parte delantera, remata la reptiliana cabeza del ser, mientras que tras él oscila una gruesa cola.

PROFANADOR ETÉREO

VD 16

Aberración Grande (extraplanaria) siempre CM

Inic +10; **Sentidos** sentido ciego 60', visión en la oscuridad 60'; Avistar +12, Escuchar +12

Aura anclante (20')

Idiomas común, infracomún; telepatía 100'

CA 33, toque 17, desprevenido 27 (-1 tamaño, +6 Des, +2 desvío, +16 natural)

pg 253 (22 DG); **RD** 10/hierro frío

Resiste frío y fuego 20; **RC** 29

Fort +14, **Ref** +13, **Vol** +15

Vel 40' (8 casillas)

C/C 2 garras +24 cada una (1d8+8) y cola +18 (1d8+4)

C/C garra +24 (1d8+8) y garra con *energía corrupta* +24 (1d8+8 más 6d6) y cola +18 (1d8+4)

A distancia *energía corrupta* toque a distancia +21 (6d6)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +16; **Prs** +28

Opciones de ataque Ataque poderoso, Disparo a quemarropa, Disparo lejano, Disparo preciso, Hendedura

Acciones especiales penetración etérea

Características Fue 27, Des 22, Con 24, Int 6, Sab 14, Car 16

AE aura anclante, *energía corrupta*, penetración etérea

Dotes Ataque poderoso, Disparo a quemarropa, Disparo lejano, Disparo preciso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Potenciar aptitud sortilega (*energía corrupta*), Soltura con un arma (garras)

Habilidades Avistar +12, Escuchar +12, Saltar +12, Preparar +13

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** brujo arcano; ver texto

Aura anclante (Ex): los efectos que tengan descriptor de teleportación no funcionarán en un radio de 20' del profanador etéreo. Además, sus rivales tendrán que superar un TS de Voluntad contra CD 24 para poder alejarse a más de 20' de la criatura. La CD del TS se basa en el Carisma.

Una criatura que supere su salvación no tendrá que volver a hacerlo contra el aura del mismo profanador durante las siguientes 24 horas. Los profanadores etéreos son inmunes a esta aptitud.

Energía corrupta (St): como acción rápida, el profanador etéreo puede lanzar una descarga de energía arcano como ataque a distancia, hasta un máximo de 120'. La descarga causa 6d6 puntos de daño. El profanador etéreo también puede gastar una acción rápida para imbuir con esta energía una de sus garras, que causará 6d6 puntos de daño adicional si impacta en cuerpo a cuerpo. Un rival que sufra daño a causa de esta energía tendrá que superar un TS de Fortaleza contra CD 24 o quedar indispuerto durante 1d4 asaltos. NL 22. La CD del TS se basa en el Carisma.

Penetración etérea (Sb): una vez cada 10 asaltos, un profanador etéreo puede pasar entre el plano Etéreo y el Material como acción de asalto completo que no provoca ataques de oportunidad. La llegada del profanador etéreo al plano Material estará acompañada por una erupción de energía sobrenatural, que causará 10d6 puntos de daño en una explosión de 20' de radio (Reflejos CD 24 mitad) centrada en la criatura. Esta erupción nunca dañará al profanador que la haya creado. Por lo

demás, esta aptitud funciona igual que el conjuro *excursión etérea* (NL 22). La CD del TS se basa en el Carisma.

Los profanadores etéreos son depredadores homicidas que viajan entre el plano Material y el Etéreo entre estallidos de energías impías. Fuertes y corpulentos, los profanadores también tienen cierto control sobre las energías sobrenaturales, igual que las que emplean los brujos arcanos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un profanador etéreo acecha en el plano Etéreo, en busca de comida y diversión. Desde dicho plano se situará en medio de sus enemigos, para después emerger de golpe con su aptitud de penetración etérea y dañar a todos los que pueda con las energías corruptas liberadas. Después atacará al rival que parezca haber sufrido el peor daño con un zarpazo o rayo de *energía corrupta*.

El profanador etéreo se dedicará a eliminar con brutalidad a sus enemigos uno a uno con sus ataques físicos. Empleará con frecuencia su Ataque poderoso, renunciando a él sólo tras haber comprobado a conciencia que no puede dañar a su víctima con sus sádicos golpes. Reservará sus ataques potenciados con *energía corrupta* para el momento en que crea que podrá matar o incapacitar a un adversario con ellos. Si emplea un ataque de *energía corrupta*, nunca lo combinará con Ataque poderoso.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los profanadores etéreos prefieren vivir y cazar en solitario, aunque a veces pueden ser encontrados en parejas. Rara vez se los verá en el plano Material, a menos que estén atacando o devorando a una presa, por lo que casi todos los encuentros con estos seres empezarán con una emboscada por su parte. Los profanadores etéreos prefieren atacar a sus víctimas en espacios cerrados.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS PROFANADORES ETÉREOS

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) o Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los profanadores etéreos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (dungeons) o Saber (los Planos)

CD	Resultado
26	Este ser es un profanador etéreo, un corrupto depredador extraplanario que viaja entre el plano Material y el Etéreo. Posee unas garras y cola poderosas.
31	Cuando un profanador etéreo llega al plano Material, crea una explosión de energía sobrenatural. También puede emplear dicha energía para lanzar violentos rayos o potenciar sus zarpazos.
36	Los profanadores etéreos emanan un aura que evita las teleportaciones. Esa misma aura evita que incluso las criaturas con mayor fuerza de voluntad se alejen mucho de ellos.

El depredador del portal (NE 16): un profanador etéreo está al acecho en uno de los extremos de un *portal* mágico en la *Infraoscuridad*, un umbral del que se dice que conduce a unas ruinas antiquísimas. Caza a aquellos que acuden a investigar el lugar, así como a cualquier criatura que pase por las cavernas circundantes, que el profanador considera su territorio particular. Varios grupos de habitantes de las profundidades saben que una criatura peligrosa mata a cualquiera que se acerque al *portal*. Más de uno de ellos está dispuesto a pagar bien por eliminar a este depredador y limpiar el acceso al umbral.



Profanador etéreo

ECOLOGÍA

Los profanadores etéreos pertenecen a una antigua e inusual raza que proviene de más allá de los reinos del plano Material. Nacidos para cazar y matar, su extraña naturaleza los imbuje con energías corruptas que les permiten moverse entre el plano Material y el Etéreo. Emplean esa misma energía para acabar con sus enemigos, mediante rayos o devastadores zarpazos.

Lo más probable es que los profanadores etéreos estén relacionados de alguna forma con los birladores etéreos, los merodeadores etéreos y los asesinos etéreos (MM2, pág. 36), pero aquellos tienen unas motivaciones mucho más concretas y malévolas.

No sólo son carnívoros, sino que también obtienen un placer añadido al matar y devorar a criaturas inteligentes. Los profanadores etéreos prefieren atacar a las criaturas que puedan oponer una buena resistencia, deleitándose con juegos del gato y el ratón con ellas, para saborear un terror más agradable que el experimentado por los simples animales.

La interacción entre profanadores etéreos se basa casi exclusivamente en sus instintos. Lo más probable es que luchen por el territorio, considerando a todos los demás profanadores como rivales. Las parejas de estas criaturas se unen durante breves periodos para procrear, en los cuales cada uno pone unos huevos oscuros que su pareja fertilizará. Incluso estos apareamientos son arriesgados, ya que los profanadores pueden matar a sus parejas como alimento fácil tras haber terminado la fertilización.

Los profanadores nacen con una explosión de energía arcana. El más fuerte de los retoños matará y devorará a sus hermanos.

Entorno: los profanadores etéreos viven principalmente en el plano Etéreo, y sólo aparecen en el Material para alimentarse. Ningún clima los detiene, aunque prefieren las zonas templadas que tengan presas abundantes.

Características físicas típicas: los profanadores etéreos miden 12' de alto y son criaturas musculosas con brillantes escamas de color verde y negro. Sus manos y pies están rematados por garras crueles. Tiene cabezas reptilianas, con dos largos zarcillos bajo su barbilla, y colas poderosas.

Alineamiento: aunque los profanadores etéreos son cazadores, son crueles en extremo y buscan presas inteligentes. En lugar de cazar simplemente para comer, los profanadores matan por placer y consideran el sufrimiento que causan como una muestra de su astucia y poder. Estas criaturas corruptas siempre son caóticas malignas.

TESORO TÍPICO

Los profanadores etéreos normales tienen poco uso para las riquezas, por lo que no acumulan ninguna. Los profanadores etéreos brujos arcanos poseen objetos mágicos, por lo que tendrán el equipo estándar de un PNJ de su VD, todo en objetos mágicos.

PROFANADORES ETÉREOS CON NIVELES DE CLASE

Aunque un tanto obtusos, los profanadores etéreos tienen una conexión natural con las fuerzas mágicas sobrenaturales, lo que les permite avanzar en la clase de brujo arcano (*El arcano completo*). Cuando lo hagan, obtendrán casi todos los rasgos de clase habituales. No obstante, el daño causado por el rasgo de clase *explosión sobrenatural* se apilará con el causado por la aptitud de *energía corrupta* del profanador. La RD que obtienen los brujos arcanos también se apilará con la RD natural de los profanadores.

Un profanador etéreo que no avance como brujo arcano podrá hacerlo como bárbaro, guerrero o pícaro.

Ajuste de nivel: +4.

LOS PROFANADORES ETÉREOS EN EBERRON

Los profanadores etéreos pueden encontrarse por todo Eberron, aunque son escasos en los países civilizados. En Khorvaire, los profanadores son más comunes en la marca Sombría, donde se sienten atraídos por los *sellos dimensionales* y las inusuales zonas de manifestación solapadas por toda la región. Algunos sugieren que fueron creados por los daelkyr, a partir de otra criatura nativa del plano Etéreo, y los druidas de los Cancerberos los incluyen en la lista de sus peores enemigos.

RAÍZ EXCAVADORA

Una enorme ondulación se mueve a ras de suelo con gran velocidad y fluidez. De improviso, una extraña raíz serpentina, del doble de largo que un humano adulto, emerge de la tierra. Sus enormes fauces espinosas se cierran ante vuestros rostros con un hambre voraz.

RAÍZ EXCAVADORA

VD 8

Planta Grande siempre N

Inic +6; Sentidos ciega, sentido de la vibración 60', vista ciega 30';
Escuchar +1

Idiomas —

CA 22, toque 11, desprevenido 20 (-1 tamaño, +2 Des, +11 natural)
pg 114 (12 DG)

Inmune inmunidades de planta

Fort +13, Ref +6, Vol +5

Vel 30' (6 casillas); Ex 20'; velocidad de excavación

C/C mordisco +16 (2d6+12/19-20 más hiriente) o

C/C cola espinosa +16 (1d6+4 más 1 Con más hiriente)

Espacio 10'; Alcance 5'

Atq base +9; Prs +21

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada

Acciones especiales división

Características Fue 26, Des 15, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 7

AE división, hiriente

CE rasgos de planta

Dotes Ataque natural mejorado (mordisco), Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Iniciativa mejorada

Habilidades Escondarse +13, Escuchar +1

Avance 13-16 DG (Grande); 17-25 DG (Enorme)

Velocidad de excavación (Ex): una raíz excavadora puede moverse con rapidez a través de tierra blanda. Tres veces al día, como acción inmediata, una raíz excavadora podrá moverse 20' a través del suelo. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Hiriente (Ex): cualquier criatura viva dañada por una raíz excavadora seguirá sangrando, por lo que perderá 1 pg por asalto a partir del momento de ser herida. La pérdida de sangre de varias heridas de este tipo no se acumulará. Se puede detener la hemorragia mediante una prueba de Sanar contra CD 21, o con la aplicación de cualquier tipo de magia curativa.

División (Ex): cuando una raíz excavadora quede reducida a la mitad de sus pg totales o menos, se dividirá en dos. Las estadísticas de juego de la nueva raíz serán idénticas a las de su "madre", sólo que tendrás que dividir los pg restantes de forma equitativa entre ambas criaturas. La raíz excavadora original no podrá volver a dividirse durante 24 horas, mientras que la más joven no podrá hacerlo en las 24 horas siguientes a su creación.

Las raíces excavadoras son plantas animadas que se alimentan de sangre. Atacan para derramar este líquido vital sobre la tierra, para después enterrarse de nuevo y poder sorber su alimento desde el subsuelo.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Una raíz excavadora ataca en tres fases. Tras sentir a una presa, la criatura excava con rapidez hasta su ubicación, saliendo de sopetón del suelo para propinarle un fuerte mordisco. Si hay varios objetivos en la zona, la raíz los irá atacando a todos para derramar tanta sangre como pueda. Empleará su aptitud de velocidad de excavación para moverse con rapidez entre sus presas, o para huir de un enemigo o efecto particularmente peligroso. Las raíces excavadoras pueden detectar instintivamente si una criatura tiene

o no sangre, por lo que ignorarán a aquellas que carezcan de tan precioso fluido a menos que les estén causando daños serios.

Una raíz excavadora se divide como método de reproducción, por lo que luchará hasta que haya perdido la mitad de sus pg. Si una raíz queda reducida a 9 pg o menos, se retirará de inmediato bajo tierra para limitarse a sorber la sangre que se haya filtrado.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las raíces excavadoras suelen cazar en grupos, desplazándose hasta un territorio acogedor e infestándolo. En zonas civilizadas se las suele cazar sin descanso, hasta que mueren o son expulsadas de vuelta a las zonas agrestes remotas.

Contempladores, arpías y demás criaturas voladoras inteligentes emplean a las raíces excavadoras para obligar a sus enemigos terrestres a abandonar sus coberturas. Los depredadores voladores con menos luces se limitan a sobrevolar las zonas habitadas por estas raíces, aprovechando el ataque de las plantas para lanzarse en picado a ver qué pueden rapiñar, o alimentándose directamente de la carroña que dejen detrás.

Rastro de sangre (NE 9): un camino de tierra removida (el rastro de una raíz excavadora) lleva al interior de un bosque. La raíz excavadora ha estado siguiendo a un brezvex (MM4, pág. 37), a pesar de tener que adentrarse en un territorio de densa vegetación, ya que se ha dado cuenta de que es más fácil encontrar sangre cuando dicha criatura está cerca. La velocidad de excavación de la raíz y la aptitud de zancada forestal del brezvex les permite moverse sin impedimentos por el interior del bosque.

En combate, el brezvex empleará *enmarañar* para inmovilizar a sus enemigos y luego dejará que la raíz se cebe con ellos, ya que así serán más vulnerables a las hemorragias causadas por sus ataques hirientes.

Colonia de lacayos (NE 14): una arpía arquera (Mm, pág. 26) ha criado a media docena de raíces excavadoras en un punto estratégico de una cañada, de forma que puedan emboscar a las caravanas de paso. Emplea su canción cautivadora para atraer a

CONOCIMIENTO SOBRE LAS RAÍCES EXCAVADORAS

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre las raíces excavadoras. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
18	Esta es una raíz excavadora, una extraña planta cavadora. Las heridas causadas por una de estas criaturas siguen sangrando, derramando sangre sobre el suelo para que la raíz pueda alimentarse.
23	Una raíz excavadora puede enterrarse con rapidez bajo el suelo para escapar de sus enemigos. Su cola es un apéndice nudoso lleno de espinas, que puede drenar la sangre y pequeñas fracciones de la vitalidad de las criaturas a las que perfora.
28	Cuando está herida de gravedad, una raíz excavadora se separa en dos criaturas independientes.

los rivales hacia el lugar de la colonia de raíces. Tan pronto como éstas se acerquen a su presa, la arpía se lanzará desde lo alto para rematarla a flechazos.

ECOLOGÍA

Las raíces excavadoras son depredadores que viven justo bajo el manto terrestre. Se alimentan de la sangre de otras criaturas vivas, por lo que a menos que reciban este sustento de terceros, deben congregarse en zonas bastante habitadas. Una vez han encontrado un lugar viable, lo colonizarán y empezarán a reproducirse. Los cadáveres disecados suelen marcar el territorio de caza de estas criaturas.

Las raíces excavadoras se reproducen de forma asexual, dividiéndose para dar vida a dos entes diferentes en cuanto han crecido lo suficiente o han sufrido daños graves. Dado que son bastante fáciles de mantener, algunas criaturas poderosas y sádicas las crían como guardianes.

Entorno: el entorno de una raíz excavadora se limita a las regiones donde pueda encontrar comida en abundancia. Suelen asentarse en zonas cálidas o templadas, con preferencia por aquellas con tierra blanda libre de árboles, como marismas, llanuras o colinas. Acechan cerca de caminos, plantaciones agrícolas, masas de agua o cualquier otro rasgo que atraiga a otras criaturas vivas.

El método habitual de desplazamiento de las raíces excavadoras deja tras de sí un rastro de tierra removida. Desde cierta distancia, estos rastros se parecen a parodias de venas que sobresalen de la superficie terrestre. Esta tierra revuelta está suelta y blanda, por lo que será incómodo (terreno difícil) moverse por ella.

Características físicas típicas: una raíz excavadora mide entre 12' y 14' de largo. El grueso de su cuerpo marrón o grisáceo tiene el diámetro aproximado de una cabeza humana, aunque su parte posterior se estrecha hasta terminar en una cola aguda. Docenas de ramas afiladas cubren la hendidura de su parte delantera, creando la apariencia de unas fauces exageradas del tamaño de un barril pequeño. Emplea esta boca para herir a sus presas, pero también puede absorber nutrientes clavando su cola espinosa directamente en el cuerpo de su víctima para chuparle la sangre.

Alineamiento: dado que su comportamiento está dictado únicamente por sus instintos de supervivencia, las raíces excavadoras siempre son neutrales.

TESORO TÍPICO

Las raíces excavadoras no entienden el concepto de riqueza material. Aún así, siempre hay algún tesoro junto a los restos de las víctimas que decoran sus territorios de caza. El suelo rico en nutrientes de estas zonas descompone con rapidez los materiales orgánicos más blandos, como el papel, los tejidos o el cuero, por lo que sólo permanecen los objetos más sólidos. Una búsqueda del territorio circundante revelará monedas, gemas y objetos similares por valor del tesoro estándar para una criatura del VD de la raíz.

LAS RAÍCES EXCAVADORAS EN EBERRON

En Khorvaire, las primeras referencias a las raíces excavadoras se remontan a los documentos gremiales de la casa Deneith anteriores a la fundación de Galifar. Algunos han llegado a sugerir que los Deneith las criaron mágicamente, para emplearlas como sistemas de defensa rápidos y móviles para sus tropas en territorios hostiles (desde luego, la casa Deneith niega oficialmente tales afirmaciones). Expulsadas de la mayoría de áreas civilizadas, las raíces excavadoras pueden ser halladas en la marca Sombría, los yermos Demoníacos, las Tierras enlutadas y demás puntos desolados.

LAS RAÍCES EXCAVADORAS EN FAERÛN

Las raíces excavadoras son sagradas a ojos de la iglesia de Urdlen. Se ha especulado mucho sobre el hecho de que los spriggan (*Manuscrito infernal*, página 178) de su orden más elevada hayan podido ser los creadores de estas plantas. Los seguidores más devotos de Urdlen crían raíces excavadoras en las cercanías de sus templos y disfrutan ofreciéndoles sacrificios vivos como parte culminante de sus ceremonias de la Alimentación. Las raíces excavadoras han reclamado la vida de más de un adorador durante la Noche de sangre.



Raíz excavadora

RYLKAR

Los rylkar son una raza de criaturas ratoniles que proviene de la región superior de la Infraoscuridad. Estas monstruosidades infestan lugares habitados, consumen todo lo que encuentran y se reproducen a un ritmo alarmante. Al igual que las ratas a las que se parecen, los rylkar se alimentan de basura y desperdicios, por lo que su presencia extiende el hedor de la corrupción allá donde se asientan.

El fuego es la fuente de su ciclo vital, por lo que estos seres se sienten atraídos por él. Sus rituales de apareamiento suelen consistir en martirizadores y zarpaslocas que llevan algún tipo de llama a la matriarca, para que pueda crear una plaga de retoños a partir de esta fuente de vida.

MARTIRIZADOR RYLKAR

Una gran rata fofa, cubierta por un gangrenoso pelaje rojizo, sale a toda pastilla de las sombras echando espumarajos por la boca. Sus ojos enloquecidos os siguen sin cesar, mientras emite un chillido ensordecedor.

MARTIRIZADOR RYLKAR

VD 6

Bestia mágica Mediana siempre NM

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +6, **Escuchar** +10**Idiomas** infracomún**CA** 18, **toque** 13, **desprevenido** 15 (+3 Des, +5 natural)**pg** 60 (8 DG); **RD** 5/mágico**Resiste** fuego 10**Fort** +8 (+12 contra enfermedad), **Ref** +9, **Vol** +3 (+7 contra enajenaciones)**Vel** 40' (8 casillas), **Tr** 20'**C/C** mordisco +10 (1d6+2 más fiebre de la mugre) y 2 garras +8 cada una (1d4+1)**Espacio** 5'; **Alcance** 5'**Atq base** +8; **Prs** +10**Opciones de ataque** abalanzarse, desgarramiento, golpe mágico**Acciones especiales** chillido de odio**Características** Fue 14, Des 17, Con 14, Int 5, Sab 12, Car 10**AE** abalanzarse, chillido de odio, desgarramiento, fiebre de la mugre, golpe mágico**CE** mente colectiva**Dotes** Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas**Habilidades** **Avistar** +6, **Escuchar** +10, **Saltar** +6, **Supervivencia** +2, **Trepar** +10**Avance** 9-12 DG (Mediano); 13-24 DG (Grande)**Fiebre de la mugre (Ex):** enfermedad; mordisco, **Fort** CD 16 niega, incubación 1d3 días, daño 1d3 Des y 1d3 Con. La CD del TS se basa en la Constitución.**Chillido de odio (Ex):** como acción estándar, un martirizador puede emitir un chillido que incita al odio a todas las zarpaslocas en un radio de 30'. Las zarpaslocas afectadas obtendrán un bonificador +2 de moral a sus tiradas de ataque y daño durante 1 minuto.**Abalanzarse (Ex):** si un martirizador carga contra un enemigo, podrá realizar un ataque completo (incluidos dos desgarramientos).**Desgarramiento (Ex):** ataque +8 en cuerpo a cuerpo, daño 1d4+1.**Mente colectiva (Ex):** todos los rylkar en un radio de 10 millas de su matriarca están en contacto continuo entre sí y con su madre. Si alguno de ellos es consciente de algún peligro concreto, todos lo serán. Si uno de los rylkar de un grupo no está desprevenido, ninguno de ellos lo estará. Ningún rylkar de un grupo se considera flanqueado a menos que todos los integrantes lo estén.**Habilidades:** los martirizadores disfrutan de un +4 racial a sus pruebas de Escuchar y un +8 racial a sus pruebas de Trepar. Siempre pueden elegir 10 en sus pruebas de Trepar, incluso aunque estén apresurados o amenazados.

Los martirizadores son los guerreros de la colonia rylkar. Protegen a la matriarca y abusan de los demás rylkar, matándolos por puro pasatiempo hasta que aparezcan otros enemigos más dignos.

Estrategias y tácticas

Los martirizadores operan en solitario o en grupos de entre dos y cuatro criaturas, que cargan en masa contra sus enemigos. Se abalanzan contra ellos, desgarrándolos con sus crueles dientes y zarpas. Si cuentan con la ayuda de zarpaslocas, emplearán su chillido de odio para potenciar sus ataques. Al haber heredado parte del apetito de su reina, nunca perseguirán a los rivales que huyan; se quedarán a deleitarse con un festín de carne fresca a costa de los muertos o moribundos.

MATRIARCA RYLKAR

Un olor nauseabundo impregna el aire mucho antes de que podáis ver su fuente. Una enorme masa de pelo apelmazado y carne mugrienta cobra vida, rodando en su propio excremento mientras os contempla con un rostro sin ojos. Lo que parece ser una asquerosa rata desproporcionada se alza ante vosotros, con su lengua saltando como una serpiente en sus babosas fauces.

MATRIARCA RYLKAR

VD 9

Bestia mágica Enorme siempre NM

Inic +2; **Sentidos** ciego, olfato, vista ciega 60'; **Escuchar** +19**Aura** presencia pavorosa (30')**Idiomas** infracomún**CA** 24, **toque** 10, **desprevenido** 22 (-2 tamaño, +2 Des, +14 natural)**pg** 125 (10 DG); **regeneración** 5; **RD** 10/mágico**Inmune** ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones**Fort** +14 (+18 contra enfermedad), **Ref** +9, **Vol** +5 (+9 contra enajenaciones)**Vel** 10' (2 casillas)**C/C** mordisco +16 (2d6+12/19-20 más fiebre de rylkar)**Espacio** 15'; **Alcance** 10'**Atq base** +10; **Prs** +26**Opciones de ataque** Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma mejorado, golpe mágico, presencia pavorosa**Acciones especiales** contaminación, crear plaga**Características** Fue 26, Des 15, Con 24, Int 5, Sab 14, Car 17**AE** contaminación, crear plaga, fiebre de rylkar, golpe mágico, presencia pavorosa**CE** mente colectiva**Dotes** Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Hendedura, Romper arma mejorado**Habilidades** **Escuchar** +19**Avance** 11-20 DG (Enorme); 21-30 DG (Gargantuesco)**Vista ciega (Ex):** una matriarca rylkar puede sentir a los enemigos en un radio de 60' igual de bien que una criatura con vista. A partir de dicha distancia, se considerará que todos sus objetivos disfrutan de ocultación total. La matriarca sigue siendo vulnerable a ataques sonoros u olorosos, por lo que se verá afectada con normalidad por ruidos fuertes, conjuros sónicos (como *sonido fantasma* o *silencio*) y olores abrumadores (como *nube apesosa* o *aire cargado de incienso*). Si se consigue anular de alguna forma el sentido del olfato u oído de la matriarca rylkar, su vista ciega quedará reducida al equivalente de la dote Lucha a ciegas. Si se niegan ambos sentidos a la vez, la matriarca quedará totalmente ciega a todos los efectos.**Regeneración (Ex):** la matriarca rylkar sufre daño normal por ácido y fuego.

Fiebre de rylkar (Ex): enfermedad; mordisco, Fort CD 22 niega, incubación 1 día, daño 1d6 Con. La CD del TS se basa en la Constitución.

Presencia pavorosa (Ex): radio de 30', 10 DG o menos, Vol CD 18 niega.

Contaminación (Sb): la matriarca rylkar exuda toxinas que contaminan el entorno que la rodea. La comida o bebida a menos de 20' de la matriarca se volverá pútrida y venenosa (Fort CD 22, 1d6 Con/1d6 Con) para cualquier criatura que no sea un rylkar. Las pociones dentro de la misma área de efecto tendrán que superar un TS de Fortaleza (CD 22) o volverse igualmente venenosas. La CD del TS se basa en la Constitución.

Esta contaminación emana desde la guarida de los rylkar. Si una matriarca rylkar permanece una semana completa en una cueva o sala de dungeon de 80' de lado, toda la estancia se considerará contaminada (como se ha explicado en el párrafo anterior). A partir de ese momento, la contaminación se extenderá 20' hacia fuera de la sala por cada día completo que la matriarca pase en ese lugar. Un conjuro de *quitar maldición* lanzado dentro de la habitación, después de la muerte de la matriarca, pondrá fin a la contaminación.

Crear plaga (Ex): tres veces al día, cuando una matriarca rylkar sufra al menos 5 puntos de daño por fuego en un solo ataque, podrá liberar una plaga de retoños de rylkar sobre 4 casillas contiguas que esté ocupando o sean adyacentes a ella.

Mente colectiva (Ex): todos los rylkar en un radio de 10 millas de su matriarca están en contacto continuo entre sí y con su madre. Si alguno de ellos es consciente de algún peligro concreto, todos lo serán. Si uno de los rylkar de un grupo no está desprevenido, ninguno de ellos lo estará. Ningún rylkar de un grupo se considera flanqueado a menos que todos los integrantes lo estén.

Habilidades: las matriarcas rylkar disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escuchar.

Una matriarca rylkar es la reina de una colonia de rylkar. Pasa el tiempo revolcándose en los montones de porquería que la rodean y devorando a sus lacayos zarpaslocas con malsano placer, mientras emponzoña el aire a su alrededor con su presencia impía.

Todos los rylkar nacen de las matriarcas gracias al poder del fuego, pero un gran número de estas criaturas encuentran su pronto final en el buche de su propia madre. Tan voraces son las

matriarcas, que se sabe que algunas apresan y devoran enjambres enteros de recién nacidos para saciar su apetito inagotable.

Estrategias y tácticas

Si un enemigo logra romper las defensas de una infestación rylkar y llega hasta el pozo de cría de la matriarca, la reina se dejará llevar por una furia incontrolable. Aunque está ciega, identificará a sus rivales gracias a su vista ciega y se lanzará a por el más cercano. Enloquecida por un hambre insaciable, empleará sus titánicas mandíbulas y la dote Romper arma mejorado para desarmar a su víctima y luego Ataque poderoso para acallar los gritos de su próxima comida.

La matriarca atacará a cualquier criatura que lleve fuego, ya sea una antorcha o un arma flamígera. Aunque sabe que el fuego puede dañarla, también disfruta de forma enfermiza del dolor que le permite crear más engendros.

Estas criaturas no tienen muchas consideraciones respecto al bienestar de otros rylkar, por lo que luchará sin importarle su situación táctica general. De hecho, el apetito de la matriarca es tan desmedido que si no hay ningún adversario dentro de su alcance, lo más probable es que aferre y devore a algún aliado chillón para recuperar fuerzas para el combate.

PLAGA DE RETOÑOS DE RYLKAR

Captáis el leve rastro de un hedor inmundado, justo cuando un grupo de ratas chillonas emerge de las sombras. Sus relucientes ojos verdes se posan sobre vosotros, mientras sus lustrosos cuerpos marrones se retuercen y sus colas se agitan como si formasen un único ovillo.

PLAGA DE RETOÑOS DE RYLKAR

VD 4

Bestia mágica Menuda (plaga) siempre NM

Inic +10; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +5, Escuchar +9

Aura almizcle repelente (10')

Idiomas comprende infracomún



Rylkar

CA 18, toque 18, desprevenido 12 (+2 tamaño, +6 Des)
 pg 45 (7 DG)
 Inmune fuego, inmunidades de plaga
 Resiste mitad de daño de ataques cortantes y perforantes
 Fort +6 (+10 contra enfermedad), Ref +11, Vol +3 (+7 contra enajenaciones)

Debilidades vulnerabilidades de plaga
 Vel 20' (4 casillas), Tr 10'
 C/C enjambre (2d6 más 1 Con más fiebre de la mugre)
 Espacio 10'; Alcance 0'
 Atq base +7; Prs -
 Opciones de ataque distracción

Características Fue 5, Des 22, Con 13, Int 1, Sab 13, Car 8
 AE almizcle repelente, distracción, fiebre de la mugre
 CE rasgos de plaga
 Dotes Sigiloso, Soltura con una aptitud (distracción), Sutileza con las armas
 Habilidades Avistar +5, Escondarse +14, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +8, Tregar +5
 Avance 8-14 DG (Menudo)

Almizcle repelente (Ex): al final del turno de la plaga de retoños de rylkar, las criaturas que estén en un radio de 10' tendrán que superar un TS de Voluntad (CD 16) o quedar estremecidas durante 1 asalto. La CD del TS se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial. Una criatura que supere su salvación no podrá volver a ser afectada por el almizcle de la misma plaga durante 24 horas. Los rylkar son inmunes a este efecto.

Fiebre de la mugre (Ex): enfermedad; ataque de enjambre, Fort CD 14 niega, incubación 1d3 días, daño 1d3 Des y 1d3 Con. La CD del TS se basa en la Constitución.

Distracción (Ex): Fortaleza CD 14, indispuerto 1 asalto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Habilidades: las plagas de retoños de rylkar disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escuchar y un bonificador +8 racial a sus pruebas de Tregar. Siempre pueden elegir 10 en sus pruebas de Tregar, incluso aunque estén apresuradas o amenazadas.

Las plagas de retoños de rylkar están compuestas por montones de crías salidas de la matriarca rylkar. Cada plaga acoge a 300 o más retoños de rylkar, que se apelonan unos sobre otros en su deseo por devorar todo lo que encuentren a su paso.

Estrategias y tácticas

Aunque los retoños de rylkar individuales son los parientes más débiles de esta raza, una plaga de estas criaturas puede dejar en los huesos a cualquier enemigo en un suspiro. Las plagas atacan de forma directa y sencilla, engullendo a tantas víctimas como puedan para consumirlas por completo.

ZARPALOCA RYLKAR

Una risita sofocada resuena en la oscuridad, seguida por el sonido de zarpas rozando contra el suelo. Una rata blanca del tamaño de un perro emerge de las sombras, con sus bigotes sondeando el camino por el que se mueve. Luego emite una nueva risita, antes de lanzarse al ataque.

ZARPALOCA RYLKAR

VD 3

Bestia mágica Pequeña siempre NM
 Inic +3; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +10
 Idiomas infracomún

CA 15, toque 14, desprevenido 12; Esquiva (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural)
 pg 26 (4 DG); curación por fuego

Inmune fuego

Fort +5 (+9 contra enfermedad), Ref +7, Vol +4 (+8 contra enajenaciones)

Vel 30' (6 casillas), Ex 20', Tr 20'

C/C mordisco +8 (1d4 más fiebre de la mugre) y 2 garras +3 cada una (1d3 más 1 Con)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +4; Prs +0

Opciones de ataque chillido enloquecido

Características Fue 10, Des 17, Con 13, Int 4, Sab 17, Car 14

AE chillido enloquecido, fiebre de la mugre

CE mente colectiva

Dotes Esquiva, Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +7, Escondarse +7, Escuchar +10, Tregar +8

Avance 5-8 DG (Pequeño); 9-12 DG (Mediano)

Curación por fuego (Ex): además de ser inmunes al fuego, las zarpaslocas rylkar se curarán 5 pg cada vez que sean afectadas por un ataque que cause daño por fuego.

Fiebre de la mugre (Ex): enfermedad; mordisco, Fort CD 13 niega, incubación 1d3 días, daño 1d3 Des y 1d3 Con. La CD del TS se basa en la Constitución.

Chillido enloquecido (Ex): una vez al día, la zarpaloca puede emitir un chillido terrorífico. Todas las criaturas (excepto otros rylkar) en un radio de 30' deberán superar un TS de Voluntad contra CD 13, o quedar confundidas durante 1 asalto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Mente colectiva (Ex): todos los rylkar en un radio de 10 millas de su matriarca están en contacto continuo entre sí y con su madre. Si alguno de ellos es consciente de algún peligro concreto, todos lo serán. Si uno de los rylkar de un grupo no está desprevenido, ninguno de ellos lo estará. Ningún rylkar de un grupo se considera flanqueado a menos que todos los integrantes lo estén.

Habilidades: las zarpaslocas disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escuchar y un bonificador +8 racial a sus pruebas de Tregar. Siempre pueden elegir 10 en sus pruebas de Tregar, incluso aunque estén apresuradas o amenazadas.

Las zarpaslocas son los zánganos, obreros y carne de cañón de la colonia rylkar.

Estrategias y tácticas

Aunque carecen de la fuerza bruta de los martirizadores rylkar, las zarpaslocas no se achican a la hora de entrar en combate. Unidas en grupos de entre dos y seis criaturas, las zarpaslocas pueden incluso "convencer" a los martirizadores para que no se den un banquete a su costa. Varios grupos distintos abrumarán a sus adversarios por el mero peso del número.

Cuando se siente amenazada, una zarpaloca adopta una postura defensiva y emplea su Esquiva contra el enemigo más cercano. Si se ve superada en número, empleará su chillido enloquecido para confundir a sus rivales y huir. Si se la arrincona, la zarpaloca se convertirá en un oponente feroz que atacará a diestro y siniestro con sus dientes y garras.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las colonias de rylkar aparecen como plagas y sus miembros defenderán su territorio y a su matriarca hasta el último aliento. Aquellas criaturas encontradas en solitario o grupos reducidos no estarán muy lejos de su guarida. Una infestación de rylkar podría ser la piedra angular de toda una aventura.

Una plaga de rylkar podría arraigar en el alcantarillado de una ciudad, aumentando de tamaño y peligro a medida que sus integrantes sacian su voracidad. Por otro lado, la colonia podría establecerse cerca de un lugar importante de la Infraoscuridad, alimentándose a costa de viajeros subterráneos o los desechos de otras criaturas.

Carroñeros (NE 7): tres plagas de retoños de rylkar acechan en los túneles de las cloacas de una ciudad. Buscan alguna fuente de fuego que poder llevar de vuelta a su matriarca, pero sin pasar por alto ningún posible alimento que llevarse a la boca. Cuando los PJs se crucen en su camino, los retoños aprovecharán la oportunidad para saciarse.

Los condenados (NE 8-10): en un extraño gesto desesperado de autoconservación, un grupo de seis zarpaslocas trata de huir de una colonia sentenciada, sabedores de que la matriarca los devorará a todos antes del inevitable final. Las zarpaslocas escapan por la Infraoscuridad, con tres martirizadores leales a la matriarca pegados a sus colas. Los PJs, como siempre, estarán en el peor lugar en el peor momento.

La reina de la basura (NE 13): en el centro de una infestación rylkar se alza el cubil de su matriarca. Esta malsana cámara alberga a la propia reina, así como a cuatro martirizadores y ocho zarpaslocas que atienden sus necesidades.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS RYLKAR

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los rylkar. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD	Resultado
13	Esta criatura forma parte de una infestación rylkar, una colonia de malignas criaturas ratoniles originarias de la Infraoscuridad. Las criaturas conocidas como zarpaslocas son las más comunes. Este resultado revelará todos sus rasgos de bestia mágica.
14	Las crías de rylkar se unen para formar abigarradas plagas, que pueden dejar en los huesos a cualquier criatura en un abrir y cerrar de ojos.
16	Los ágiles martirizadores son los guerreros de esta especie, y protegen a la colonia y su reina.
18	Una matriarca ciega e hinchada gobierna a la colonia. Tanto ella como sus crías pueden propagar enfermedades con sus mordiscos. Todos ellos poseen gruesos pelajes resistentes a los ataques con armas mundanas. Algunos también resisten el fuego. Las zarpaslocas rylkar pueden emitir chillidos que confunden a sus rivales.
19	Las plagas de retoños de rylkar emiten un hedor infame que amedrenta a sus enemigos.
21	Los martirizadores rylkar emiten chillidos que azusan a sus parientes menores.
28	Una matriarca rylkar puede regenerar el daño sufrido, pero a diferencia de sus crías, no es inmune al fuego. Los daños sufridos por fuego permiten a esta criatura dar vida a nuevas plagas de retoños. La matriarca es vulnerable al ácido.

ECOLOGÍA

Una colonia de rylkar tiene un apetito voraz. Cuando la infestación se afianza, las plagas de retoños no tardan mucho en arrasarse con el ecosistema local, matando a la fauna local y dejándola pelada de toda vegetación. A no mucho tardar, la zona que rodea a la colonia habrá quedado vacía de vida natural, lo que obligará a los rylkar a alejarse más y más para poder sobrevivir. Llegará un punto en que será imposible obtener más alimento en las cercanías, por lo que la colonia tendrá que mudarse o morir de inanición.

Cuando la colonia es estable, los martirizadores emprenderán la búsqueda de fuentes de fuego. Al llevar este fuego de vuelta a la matriarca, estarán contribuyendo al nacimiento de nuevos rylkar que puedan ayudar en la recolección de comida. Como agradecimiento por su servicio y devoción, los martirizadores suelen ser devorados por la matriarca tras haber dado a luz a una nueva plaga de retoños.

A medida que la plaga madura, sus miembros se devoran entre sí y a cualquier otra cosa comestible que se les ponga a tiro. Los supervivientes se convertirán en martirizadores o zarpaslocas; los primeros son mucho más comunes fuera de la colonia, mientras que los segundos suelen abundar más en el interior de su perímetro. A veces una de estas plagas alberga a una nueva matriarca en potencia. Si esta criatura se mueve con rapidez y logra devorar a suficientes parientes como para crecer todo lo que pueda, será transportada por serviles zarpaslocas y escoltada por martirizadores, que la alejarán de su antigua colonia para fundar una nueva.

Los rylkar atacan ciegamente a cualquier criatura con la que se topen, una actitud que suele ser recíproca. Los animales presienten de forma instintiva la corrupción que transportan, por lo que intentarán huir de inmediato o expulsar a la amenaza rylkar.

Entorno: aunque no tienen ninguna antipatía especial hacia la luz, los rylkar prefieren habitar en entornos subterráneos. Además de ocultarlos a ojos de posibles depredadores, la vida subterránea se adapta bien a la naturaleza nocturna de estas criaturas. La colonia saldrá de su madriguera tras la puesta del sol, dando paso a intensas cacerías nocturnas para tratar de saciar la ingente hambre de su matriarca. Los rylkar sólo establecen sus colonias al aire libre si con ello disfrutan de una mejor protección frente sus enemigos que bajo tierra. Ya sea en el corazón de un complejo sistema de desagües o en las ruinas de una antigua fortaleza, una infestación de rylkar será un letal foco nocivo.

Características físicas típicas: los rylkar pueden parecer ratas gigantes desde cierta distancia, pero una inspección más atenta dejará claro que esta similitud es superficial. Su pálida piel está moteada por matojos de piel sarnosa, y cubierta de feos tumores e hinchazones que tienen tendencia a estallar cuando la criatura realiza algún esfuerzo continuado, salpicándolo todo con chorretones de fluido verdoso. Estas llagas supurantes no parecen causar ninguna molestia a los rylkar; de hecho, chasquean alegremente sus mandíbulas cuando contemplan los extraños diseños formados por estas salpicaduras en las paredes o los cuerpos de sus enemigos.

Los rylkar menores varían de tamaño dependiendo de su objetivo en la colonia. Un retoño suele tener el tamaño de una rata grande, con 1' o 2' de largo y entre 2 y 4 lb. de peso. Las zarpaslocas crecen hasta los 4' de largo y pesan unas 40 lb.; están cubiertas por un pelaje blanco y tienen ojos rojos o rosas. Los martirizadores más grandes

y fuertes pueden alcanzar los 8' de largo y llegar a pesar más de 400 lb.; su tosco pelaje es de color rojizo y poseen ojos negros.

Las matriarcas empuñan a todos los demás miembros de su colonia. Estas criaturas pueden llegar a los 30' de largo y hasta 16 toneladas de peso. Aunque tienen cierta similitud con una gigantesca rata abotargada, sus cuerpos muestran mechones de pelaje negro cubierto de costras en aquellas zonas donde su piel no ha quedado expuesta, dejando a la vista tumores vomitivos y viejas cicatrices. La cabeza de la matriarca es casi toda ella boca. Los martirizadores rylkar le sacan los ojos a la matriarca en cuanto detectan su presencia en una plaga de retoños, quizá con la vana esperanza de que no pueda alimentarse de sus parientes. Esta táctica casi nunca les sale bien.

Alineamiento: aunque una colonia de rylkar tiene la apariencia de una sociedad bien compartimentada, estas criaturas son egoístas en extremo. La dedicación de la colonia a su matriarca es absoluta, pero las zarpaslocas y martirizadores son lo bastante inteligentes como para defenderse del apetito de su reina y sus voraces retoños. Los rylkar son, sin excepción, neutrales malignos.

SOCIEDAD

Los rylkar son sádicos y voraces. Malévolos hasta la médula, sólo les preocupa saciar su hambre en orgías de destrucción desmedida. Las colonias de rylkar sólo evitan sumirse en un caos temprano gracias a las rígidas tareas definidas por su jerarquía. Bajo una estructura social similar a la de las hormigas o abejas, los miembros de la colonia se encargan de funciones concretas apropiadas a sus habilidades.

En la parte baja de la jerarquía están las plagas de retoños, que viven únicamente para comer y crecer. No pueden reproducirse y poseen poca voluntad propia.

Por encima de ellos están las zarpaslocas que actúan como consortes de la matriarca. Fieras y egocéntricas, estas criaturas tienen un concepto muy elevado de sí mismas y consideran su relación especial con la reina como una prueba de su importancia. Esta fe no flaquea ni siquiera cuando la matriarca aferra a una de ellas y la hace desaparecer en el interior de sus cavernosas fauces.

Los martirizadores son los guerreros de la colonia, encargados de proteger a la matriarca y su cámara de cría. Esta responsabilidad los hace arrogantes, y creen que tienen derecho a decidir sobre la vida y la muerte de cualquier otro miembro de la colonia. La glotonería o el aburrimiento pueden llevar a los martirizadores a matar y devorar a retoños de rylkar o zarpaslocas, pero prefieren matar a otros seres.

En la cúspide de la infestación se halla la grotesca matriarca. Esta reina de la colonia es un retorcido leviatán ciego, cuya vida se limita a comer y procrear. Los mimos que recibe de sus serviles zarpaslocas no hacen más que acrecentar su naturaleza egoísta y cruel; las matronas son conocidas por sus volubles caprichos y sádica malicia.

GUARIDA DE EJEMPLO: MADRIGUERA RYLKAR

Las cloacas de una ciudad pequeña han sido tomadas hace poco por una colonia de rylkar. Aunque los ciudadanos aún no son conscientes del peligro, aumentan los síntomas de la infestación. La gente ha empezado a enfermar, han desaparecido mascotas y niños y un hedor especialmente repulsivo sale a la superficie.

La red de alcantarillado bajo la ciudad cuenta con canales de 10' de ancho, que discurren paralelos bajo cada una de las arterias urbanas principales. A partir de estos conductos principales sale todo un laberinto de conductos menores, de 5' de ancho. Estos túneles conducen los desechos y la basura hasta un río cercano que fluye en dirección sur. Los muros son de cantería sobre tierra excavada y carecen de pasarelas o cornisas; quienes deban atravesar estos canales tendrán que hacerlo metiéndose en la contaminada agua de las cloacas.

Toda la zona representada en el mapa ha quedado bajo los efectos de la contaminación de la matriarca rylkar.

1. Cloacas (NE 4): los túneles aquí representados no son más que uno de los muchos ramales de alcantarillado, ubicado en el punto de la ciudad que más te convenga. El agua se mueve con lentitud, y no tiene la suficiente profundidad como para nadar, pero tampoco es tan escasa como para caminar con normalidad. Entrar en cada casilla de estas cloacas requiere 2 casillas de movimiento. Debido al sonido de las gotas y el agua corriente, los personajes sufrirán un -2 a sus pruebas de Escuchar mientras estén en estas cloacas.

Esta zona es el hogar de dos plagas de ratas que han logrado evitar a los hambrientos rylkar. Las plagas serán atraídas por cualquier ruido.

Plaga de ratas (2): 13 pg cada una; Mm, pág. 218.

2. Entrada (NE 6): a la entrada de la guarida de los rylkar se pueden ver trozos de cantería mugrienta, que sobresalen como dientes podridos de la perezosa corriente del agua. Sobre una roca descansa una rata común, que saldrá huyendo en cuanto se acerque alguien.

Esta zona está vigilada por un martirizador rylkar solitario. Está concentrado devorando a un perro pastor, por lo que tiene un penalizador -4 a su prueba de Escuchar para oír a los personajes. Si es consciente de su cercanía, se pegará todo lo posible a la pared y saltará para atacar a cualquier criatura que se acerque a 5' de él.

3. Sala de los huesos (NE 6): esta gran cámara ha sido excavada por las furiosas plagas de retoños de rylkar. El hedor del lugar es abrumador y todo el suelo está cubierto por huesos masticados y desperdicios putrefactos. Es difícil mantener el equilibrio sobre todos estos desechos; la CD de cualquier prueba de Equilibrio o Piruetas será 2 puntos mayor de lo habitual.

Ocultas entre la mugre hay dos plagas de retoños. Cuando algún personaje entre en esta sala, saldrán disparadas contra él.

4. Nido de zarpaslocas (NE 7): esta sala está rebozada de barro y excrementos. Las zarpaslocas de la colonia descansan en este lugar, por lo que siempre habrá cuatro de ellas. Atacarán a cualquier no rylkar que entre en la zona.

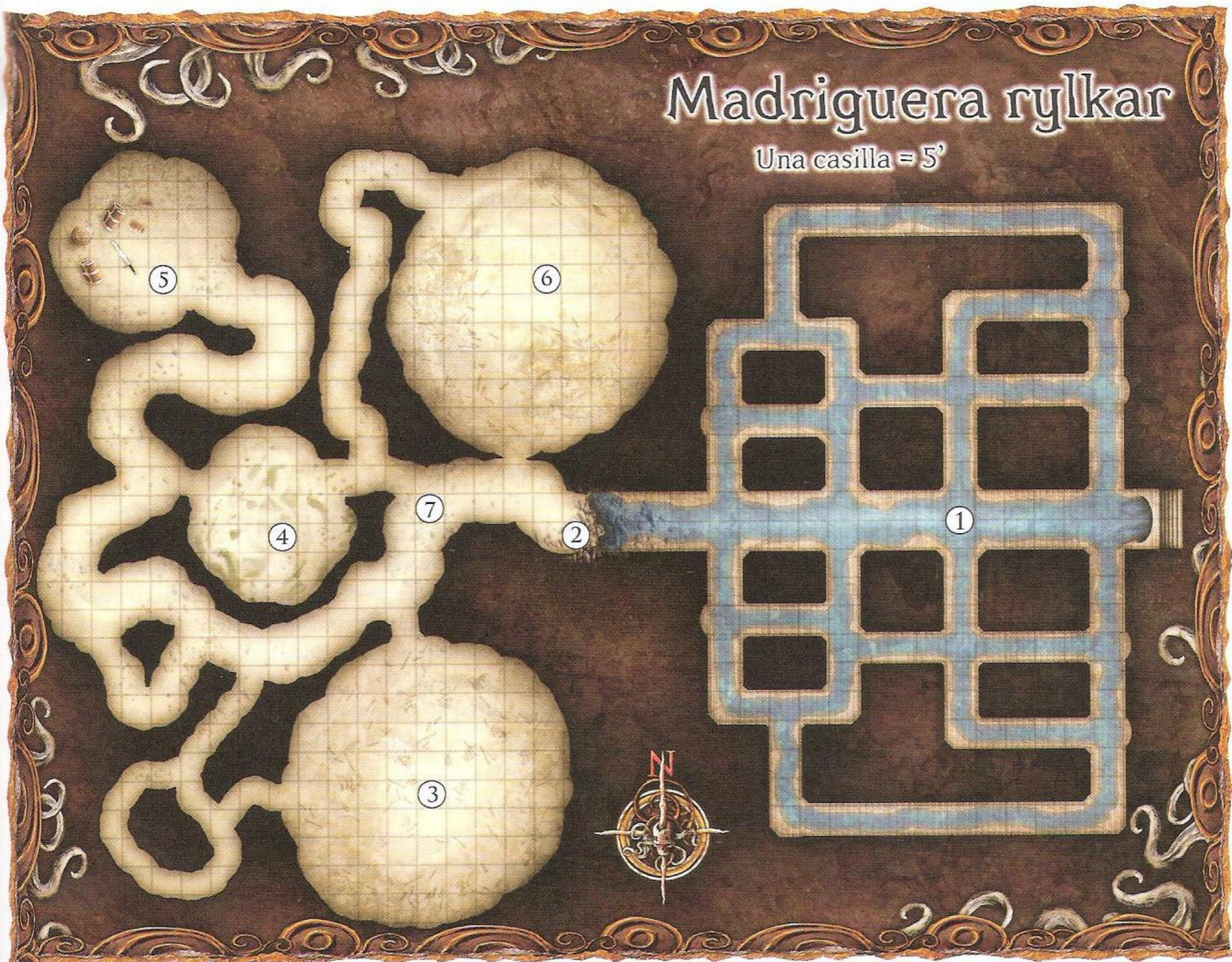
5. Matriarca terrible (NE 10): la matriarca de la colonia se solaza en esta cámara sobre sus propios desperdicios. La protegen dos martirizadores que atacarán a cualquiera que suponga una amenaza para su reina. Esta sala también alberga el tesoro de la colonia.

6. Nidos de las plagas de retoños (NE 6): el olor de este lugar es especialmente repulsivo. Trozos de tela, basura y otros desechos cubren todo el suelo, haciendo las veces de nido. Dos plagas de retoños de rylkar acechan en las sombras.

7. Túneles (NE 5): dos grupos de dos zarpaslocas cada uno trabajan en la ampliación de estos túneles, para facilitar la expansión de la colonia. Inserta un par de encuentros con una pareja de zarpaslocas en algún momento de la exploración de la guarida.

Madriguera rylkar

Una casilla = 5'



TESORO TÍPICO

Aunque los rylkar no tienen mucho uso para las riquezas, conservan todos los objetos que llevasen sus víctimas. Los rylkar sienten una atracción natural por los objetos brillantes y sus alijos contienen monedas, gemas, piezas de metal y objetos mágicos. Los martirizadores, zarpaslocas y retoños no poseen tesoro, ya que todos ellos entregan cualquier cosa valiosa que obtengan a la matriarca. Su guarida alberga el triple del tesoro estándar para su VD.

LOS RYLKAR EN EBERRON

Los rylkar, supuestamente creados y esclavizados por los grandes trasgos del imperio de Dhakaan, vivían y morían por capricho de sus crueles amos. Los señores grandes trasgos enfrentaban a estas criaturas en sangrientos y espectaculares combates. Quienes no luchaban para disfrute de sus amos, se pudrían como esclavos en las minas.

Las leyendas de grandes trasgos hablan de una sanguinaria revuelta rylkar que duró años, durante la guerra contra los daelkyr. Los combates fueron terribles, pero finalmente los rylkar obtuvieron su libertad y huyeron hacia las profundidades de Khyber.

En la actualidad casi nadie da crédito a estas historias, pero algunos informes de confianza hablan sobre violentos encuentros con criaturas ratoniles en las entrañas de la tierra. Para dar más credibilidad a estos relatos, algunos sacerdotes grandes trasgos de

Darguun han empezado a realizar sacrificios de sangre, supuestamente para protegerse contra una vil presencia que crece en la oscuridad del subsuelo.

LOS RYLKAR EN FAERÛN

La conmoción causada por el silencio de Lolt se extendió más allá de las ciudades drow, sumiendo a otras culturas en el caos a causa de la violencia desatada. Incontables criaturas huyeron de estos disturbios, adentrándose más aún en las profundidades de la tierra o ascendiendo a la superficie con la esperanza de escapar de la atención de los seguidores de la temible Kiaransali.

Entre estas criaturas desplazadas estaban los rylkar. Hasta entonces sólo habían sido conocidos por los exploradores más veteranos de la Infraoscuridad, pero a raíz de estos sucesos salieron en tromba de sus guaridas subterráneas para encontrar un hogar más tranquilo en las cloacas de las ciudades de la superficie. Se han producido avistamientos de estas criaturas desde Aguas profundas hasta Cormyr, y por todas partes los aventureros se aprestan a combatir a esta nueva amenaza.

Aunque las colonias son destruidas con tanta rapidez como se forman, los rylkar han demostrado una gran adaptabilidad y astucia. Ya sea adentrándose en las zonas agrestes o creando guaridas fácilmente defendibles en ruinas antiguas, esta plaga sigue creciendo.

SABUESO DE THRYM

Esta criatura se parece a un lobo inmenso, que duplica en altura a un humano adulto. A medida que se acerca, no obstante, podéis ver que lo que parecía un pelaje blanco está formado por aguzadas púas de hielo petrificado. La bestia os contempla fijamente con sus relucientes ojos blancos.

SABUESO DE THRYM

VD 10

Bestia mágica Enorme normalmente NM

Inic +1; Sentidos olfato; Avistar +8, Escuchar +11

Idiomas común, dracónico, orco

CA 39, toque 9, desprevenido 38 (-2 tamaño, +1 Des, +30 natural)

pg 175 (13 DG)

Resiste frío 15

Fort +22, Ref +15, Vol +15

Vel 40' (8 casillas)

C/C mordisco +19 (3d6+8) y

2 garras +18 cada una (2d6+4)

Espacio 15'; Alcance 10'

Atq base +13; Prs +29

Acciones especiales contraataque, mirada gélida

Aptitudes sortilegas (NL 13):

3/día: tormenta de hielo

Características Fue 26, Des 12, Con 27, Int 4, Sab 20, Car 15

AE aptitudes sortilegas, contraataque, mirada gélida

Dotes Alerta, Apresurar aptitud sortilega (tormenta de hielo), Ataque

múltiple, Soltura con un arma (garra), Soltura una habilidad (Intimidar)

Habilidades Avistar +8, Escuchar +11, Intimidar +22, Saltar +12,

Supervivencia +9

Avance 14-32 DG (Enorme); 33-39 DG (Gargantuesco)

Contraataque (Ex): cualquier criatura que esté adyacente al sabueso, lo ataque cuerpo a cuerpo y falle, tiene una probabilidad de resultar dañada por las aguzadas púas de su piel. El sabueso de Thrym dispondrá de un ataque gratuito a +19, que causará 1d8+4 puntos de daño si impacta.

Mirada gélida (Sb): línea de 60', una vez cada 1d4 asaltos, daño 13d6 por frío, Reflejos CD 12 mitad.

Salvaciones: los sabuesos de Thrym disfrutan de un bonificador +6 racial a sus TS.

Habilidades: los sabuesos de Thrym disfrutan de un bonificador +10 racial a sus pruebas de Intimidar.

Los sabuesos de Thrym son depredadores astutos que moran en regiones de nieve y hielo, entregados por la deidad Thrym como regalo a sus adoradores gigantes de la escarcha. Algunos de estos sabuesos sirven a los gigantes como monturas aterradoras, mientras que otros deambulan en manadas salvajes por las regiones árticas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Ya sean cazadores o presas, los sabuesos de Thrym harán un uso muy inteligente de sus aptitudes en combate. Cuando se enfrenten a grupos numerosos lanzarán sus *tormentas de hielo* (una acción rápida, gracias a su dote Apresurar aptitud sortilega) para desorientar y confundir a sus rivales. Después se acercarán, sacando todo el partido posible a su alcance. Cuando estén trabados en combate cerrado, usarán su mirada gélida tan a menudo como puedan, atacando a mordiscos y zarpazos el resto del tiempo.

Si luchan contra un número reducido de enemigos, los sabuesos usarán su mirada gélida para acabar rápidamente con los lanzadores de conjuros potenciales y eliminar cualquier magia hostil del campo de batalla. Reservarán sus *tormentas de hielo* para los lanzadores de

conjuros, guerreros especializados en combate a distancia y demás personajes que se mantengan al margen de la refriega.

Contra enemigos que resulten ser más débiles, los sabuesos se trabarán en cuerpo a cuerpo con tantos a la vez como puedan, confiando en su aptitud de contraataque para equilibrar las cifras con rapidez. No se cortarán a la hora de realizar movimientos que provoquen ataques de oportunidad, en la creencia de que los personajes que hayan sufrido su contraataque se lo pensarán dos veces antes de ejecutarlos.

Los sabuesos de Thrym son resistentes al frío, pero no inmunes. Así pues, cuando dos o más de estas criaturas luchen juntas, pondrán especial cuidado en no afectarse mutuamente con sus miradas gélidas o *tormentas de hielo*. En el caso de manadas numerosas, los miembros cuyas heridas limiten su utilidad en combate se quedarán en segunda fila, usando sus miradas gélidas y *tormentas de hielo* mientras sus hermanos de manada llevan la lucha hasta las puertas del enemigo.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los sabuesos de Thrym salvajes viven solos o en manadas. Los gigantes de la escarcha pueden domesticar a estas criaturas, para emplearlas como monturas o guardianes. Ya se los encuentre en solitario, en manada o junto a los gigantes a los que sirven, los sabuesos serán siempre un enemigo formidable.

El lobo solitario (NE 10): un sabueso de Thrym tiene su guarida en una bella caverna tallada en el propio hielo, y sus cacerías están causando estragos entre las tribus nómadas de la tundra cercana.

Grupo incursor (NE 15): un grupo de tres gigantes de la escarcha (Mm, pág. 131) y cuatro sabuesos de Thrym ha viajado hasta climas más cálidos en busca de presas fáciles. Cuando estas criaturas se ceban con los rebaños locales o los cazadores que les siguen el rastro, uno de los sabuesos se quedará en retaguardia para usar su mirada gélida y *tormentas de hielo* antes de unirse al combate.

ECOLOGÍA

Los sabuesos de Thrym están en lo alto de la cadena alimenticia de sus regiones árticas nativas. Los dragones blancos son las únicas criaturas a las que temen estos descomunales sabuesos, aunque

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SABUESOS DE THRYM

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los sabuesos de Thrym. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD	Resultado
20	Esta criatura es un sabueso de Thrym, una bestia mágica nativa de las tierras árticas.
25	Se dice que los sabuesos de Thrym son un regalo de dicho dios a sus tribus de gigantes de la escarcha favoritas. Poseen varias aptitudes relacionadas con el frío, y pueden emplearlas en combate con efectos devastadores.
30	La rocosa piel de estos sabuesos es impenetrable para la mayoría de ataques, y sus gélidas púas pueden lacerar a los enemigos que se acerquen demasiado.

si van en manada pueden plantarle cara incluso a los ejemplares de dragón más jóvenes.

Si un sabueso de Thrym come con abundancia durante una o dos semanas, podrá pasarse casi un año en ayunas sin sufrir efectos perniciosos. Estas criaturas pueden mantenerse todo el año a base de comidas más modestas, si así lo desean, pero la mayoría escoge la táctica de atiborrarse hasta reventar cuando se le presente la oportunidad y luego pasar hambre, ya que en las tierras congeladas en las que viven, las presas pueden ser muy escasas.

Entorno: los sabuesos de Thrym viven en terrenos árticos o subárticos, con preferencia por las regiones glaciares cubiertas a perpetuidad de nieve y hielo. También pueden habitar en montañas y colinas frías, aunque algunos se desplazan a regiones más cálidas para cazar o solazarse. Cuando están de caza pueden elegir casi cualquier tipo de clima, aunque no suelen estar mucho tiempo alejados de sus hogares árticos.

Los sabuesos de Thrym suelen habitar en cuevas abiertas en el hielo, que ellos mismos excavan con dientes y garras. Con este método son capaces de abrir grutas en el hielo a una velocidad considerable, aunque no lo suficiente como para considerarse una forma de movimiento. Si disponen del tiempo necesario, construirán toda una red de gélidos túneles y cavernas.

Características físicas típicas: los sabuesos de Thrym tienen la complexión y forma de los lobos corrientes, pero con 30' de largo (incluida la cola) y hasta 12' de altura en la grupa. Un sabueso adulto pesa unas 15 toneladas. En lugar de pelaje, estas criaturas poseen una piel rocosa que cubre todo su cuerpo con aguzadas protuberancias. Estas púas pétreas siempre están cubiertas de una sólida capa de hielo, sin importar el clima reinante a su alrededor, y están frías al tacto. Los músculos del sabueso pueden contraerse y expandirse de forma casi instintiva, de forma que estas púas ensarten a cualquier enemigo que se acerque demasiado en cuerpo a cuerpo.

Alineamiento: los sabuesos de Thrym son criaturas egoístas, tan propensas a cazar a los humanoides y sus rebaños como a alimentarse de otras criaturas salvajes. Casi todos ellos son neutrales malignos, aunque los especímenes más voraces muestran rasgos caóticos malignos.

SOCIEDAD

Los sabuesos de Thrym forman manadas de entre dos y 12 miembros para cazar y saquear. Las incursiones en climas más cálidos son una de las características más raras del comportamiento social de estos seres. Los sabuesos solitarios también pueden embarcarse en una de estas incursiones a larga distancia, pero lo normal es que estas actividades se reserven para los grupos numerosos. Aún así, incluso una pequeña banda de sabuesos de Thrym puede causar estragos en tierras civilizadas.

Los sabuesos cazan tanto por placer como por alimento. Son lo bastante inteligentes como para desplegar un ensañamiento

innecesario, jugando al gato y al ratón de forma cruel con sus víctimas antes de devorarlas.

Estas criaturas también muestran un par de conductas que van más allá del simple instinto o inteligencia. Poseen un respeto y comprensión instintivos de los límites territoriales, por lo que son muy escasos los enfrentamientos entre criaturas o manadas, así como una tendencia natural a servir a los gigantes de la escarcha. Así, los gigantes de la escarcha obtienen un bonificador +4 a sus pruebas de Trato con animales y Montar relacionadas con estos sabuesos.

TESORO TÍPICO

Los sabuesos de Thrym no son muy dados a acumular tesoros, pero a veces conservan gemas, armas u objetos mágicos de presas pasadas en sus guaridas. Poseen la mitad del tesoro estándar para su VD.

LOS SABUESOS DE THRYM EN EBERRON

Los sabuesos de Thrym son originarios de Yermohelado, pero se han extendido también por los principados de Lhazaar, los baluartes de Mror y los yermos Demoníacos al norte de la bahía de Eldeen, así como en la tundra Tashana, en el norte de Sarlona. Sus correrías son conocidas y temidas en Karnath, pero en otros puntos del continente son poco más que un mito. Los sabuesos de Thrym reciben su nombre de una isla legendaria en Yermohelado, donde se dice que existió un reino de gigantes antes de la caída de Xen'drik.

LOS SABUESOS DE THRYM EN FAERÛN

Los sabuesos de Thrym habitan en el lejano norte, sobre todo en la zona del Gran glaciar y el Hielo alto. A veces se ven manadas de estas criaturas en Allendhelor o el Espinazo del mundo, y se cuenta que han atacado tan al sur como el vado de la Daga. En los años recientes, los sabuesos de Thrym han hecho apariciones esporádicas en regiones sureñas sin estar motivados por la caza o el saqueo. Algunos creen que esos sabuesos están bajo el control de Iyraclea, señora del Gran glaciar, pero sus intenciones son un misterio absoluto.



Sabueso de Thrym

SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

Siniestros rumores hablan sobre los señores de los cráneos, poderosos muertos vivientes creados por la magia liberada tras la muerte del gran nigromante Vrakmul. Estos muertos vivientes desean lograr el regreso de su antiguo amo, empleando su dominio sobre los huesos como arma y herramienta. En la persecución de este objetivo no mostrarán piedad hacia los vivos, o hacia los muertos vivientes que se nieguen a seguirlos.

SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

Una figura esquelética, alta, regia y envuelta en una holgada capa negra y una coraza, da un paso hacia vosotros. Contempla su entorno desde cada una de sus tres calaveras humanas. En sus cuencas oculares podéis ver intensas llamas azules, mientras que en su mano empuña un bastón de huesos con un cráneo en cada extremo.

SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

VD 7

Muerto viviente Mediano normalmente LM

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +12, Escuchar +12
Idiomas común, dracónico, infernal

CA 21, toque 14, desprevenido 17 (+4 Des, +5 armadura, +2 natural)
pg 78 (12 DG); **RD** 5/contundente

Inmune frío, inmunidades de muerto viviente

Resiste resistencia a la expulsión +4 (consulta pérdida de cráneo)

Fort +4, **Ref** +8, **Vol** +10

Debilidades pérdida de cráneo

Vel 20' (4 casillas) con coraza; base 30'

C/C bastón de huesos +12/+7 (1d6 más 1d6 por frío) o

C/C bastón de huesos +10/+10/+5 (1d6 más 1d6 por frío)

A distancia fragmento de hueso +10 (1d6 más 1d6 por frío; consulta cráneo triple)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +6; **Prs** +6

Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Disparo preciso

Acciones especiales cráneo triple

Equipo de combate pergamino de *deformar madera*, pergamino de *esculpir sonido*, pergamino de *fundirse con la piedra*, pergamino de *infligir heridas graves*, pergamino de *invisibilidad*, pergamino de *muro de fuego*

Características Fue 11, Des 19, Con -, Int 14, Sab 15, Car 17

AE cráneo triple

CE crear jinete espectral, rasgos de muerto viviente

Dotes Combate con dos armas, Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Soltura con un arma (bastón de huesos), Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +7, Avistar +12, Conocimiento de conjuros +9 (+11 para descifrar pergaminos), Diplomacia +7, Disfrazarse +3 (+5 actuando), Engañar +8, Escondarse +5, Escuchar +12, Intimidar +10, Moverse sigilosamente +5, Saber (arcano) +12, Saber (dungeons) +7, Saber (religión) +12, Supervivencia +2 (+4 en subterráneos), Usar objeto mágico +18 (+20 con pergaminos)

Avance 13-24 DG (Mediano)

Posesiones equipo de combate más coraza, vestimenta regia

Pérdida de cráneo: cuando un señor de los cráneos sea reducido a dos tercios de sus pg totales, su cráneo creador será destruido. El señor de los cráneos perderá la capacidad para crear nuevos muertos vivientes, aunque los que sigan vivos continuarán bajo su control. Cuando el señor de los cráneos sea reducido a un tercio de sus pg totales, su cráneo escupidor será destruido y perderá su capacidad para lanzar fragmentos de hueso. Si el señor de los cráneos es curado y sus pg vuelven a superar uno o

dos tercios de su total máximo, el cráneo correspondiente volverá a formarse y la criatura recuperará el uso de la aptitud perdida.

El señor de los cráneos y los muertos vivientes bajo su control disfrutará de resistencia a la expulsión +4 mientras el primero conserve sus tres cráneos intactos. Esta resistencia se verá reducida a +2 si le quedan dos cráneos y desaparecerá si sólo le queda uno.

Bastón de huesos (Sb): el bastón de huesos del señor de los cráneos actúa como un bastón de gran calidad que causa 1d6 puntos de daño adicional por frío. El bastón de huesos se considera un arma natural a efectos de la dote Sutileza con las armas del señor de los cráneos.

Si un señor de los cráneos pierde la posesión de su bastón, éste quedará destruido. El señor podrá crear otro nuevo como acción rápida, pero para ello tendrá que matar a uno de sus siervos muertos vivientes que esté a 30' o menos. El lacayo elegido será destruido al instante y el bastón reaparecerá en las manos del señor de los cráneos.

Cráneo triple (Ex): cada asalto, como acción rápida, el señor de los cráneos podrá hacer uso de una de estas aptitudes: crear siervo, fragmento de hueso o llamar huesos. Si el señor de los cráneos pierde un cráneo (consulta 'Pérdida de cráneo'), perderá el uso de la aptitud correspondiente.

Crear siervo (Sb): el cráneo creador de un señor de los cráneos puede crear un espolón de huesos (consulta la página 168), un serpentir (consulta la página 171) o un esqueleto, a partir de los huesos o fragmentos óseos cercanos. Los muertos vivientes creados por esta aptitud quedarán de forma automática bajo el control del señor de los cráneos, quien podrá controlar a tantos muertos vivientes como el equivalente a un encuentro de NE 7. Por ejemplo, el señor de los cráneos podría contar con cuatro espolones de huesos, tres serpentir o un esqueleto de gigante de las nubes (*Mm*, pág. 117) bajo su control. También podrá mezclar distintos tipos de muerto viviente, como cinco esqueletos humanos, un espolón de huesos y un serpentir.

Los lacayos en presencia de un señor de los cráneos al inicio de un encuentro concederán experiencia a los PJs de la forma

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SEÑORES DE LOS CRÁNEOS

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los señores de los cráneos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
17	Esta criatura es un señor de los cráneos, un siniestro muerto viviente con poder sobre los muertos vivientes menores. Los señores de los cráneos son capaces de alzar muertos vivientes esqueléticos que cumplan sus malvados designios.
22	Los señores de los cráneos empuñan bastones de hueso y escupen fragmentos óseos a distancia. Ambos ataques causan daño por frío, energía a la cual es inmune esta criatura.
27	Los señores de los cráneos pueden arrancar trozos de los huesos de sus enemigos, para después escupírselos de vuelta con precisión mortal.
32	Cuando un señor de los cráneos sufre daño suficiente, pierde sus calaveras y los poderes especiales asociados a ella. La primera en desaparecer es su capacidad para crear muertos vivientes, seguida de su aptitud para escupir fragmentos de hueso. Destruir estos cráneos también hará que sea más fácil expulsar al señor de los cráneos y sus lacayos.

habitual si son derrotados. Aquellos que sean creados durante el combate se considerarán monstruos convocados, por lo que no concederán PX adicionales.

Fragmento de hueso (Sb): el cráneo escupidor del señor de los cráneos puede arrojar trozos de hueso desde su boca. Un ataque de fragmento de hueso tiene un incremento de distancia de 30'.

Si un señor de los cráneos ha empleado su aptitud de llamar huesos para almacenar esquivas de hueso arrancadas a un enemigo, podrá escupirlas con esta aptitud. Si el señor de los cráneos decide lanzárselos a la misma criatura a la que se los arrancó, el ataque impactará de forma automática a menos que el objetivo posea cobertura u ocultación totales. El señor de los cráneos tendrá que efectuar este ataque especial en el asalto inmediatamente posterior a haber arrancado los fragmentos de hueso de un rival con su aptitud de llamar huesos.

Llamar huesos (Sb): un señor de los cráneos puede emplear su cráneo atrayente para arrancar fragmentos de hueso del cuerpo de cualquier rival que esté en un radio de 30' y posea una estructura ósea. La criatura tendrá que superar un TS de Voluntad (CD 19) o sufrir 2d6 puntos de daño cuando trozos de sus huesos le sean arrancados en vivo. Las criaturas muertas vivientes no inteligentes no tendrán derecho a este TS.

El señor de los cráneos puede hacer que estos fragmentos sean absorbidos de inmediato por un muerto viviente corporal de su elección en un radio de 30' (incluido él mismo). El muerto viviente elegido se curará 5 puntos de daño. La otra opción es que el señor de los cráneos almacene estos fragmentos en la boca de su cráneo escupidor (consulta la aptitud 'Fragmento de hueso').

Crear jinete espectral (Sb): una vez al mes, el señor de los cráneos puede enfrascarse en un ritual de 12 horas de duración bajo la luna nueva para crear un jinete espectral (consulta la página 171), a partir de los restos de un guerrero y su montura. El jinete

espectral será leal a su señor de los cráneos, pero no estará bajo su control. El señor podrá contar con un único jinete espectral a su servicio a la vez; sólo podrá crear otro cuando el anterior haya sido destruido.

Los doce señores de los cráneos se alzaron de las cenizas de la Torre negra de Vrakmul. Nadie sabe si fueron creados de forma intencionada por el nigromante loco o aparecieron espontáneamente a causa de las impías energías liberadas en su sanctasanctorum arrasado. No obstante, las leyendas cuentan que desde la caída de Vrakmul los doce han buscado su regalía perdida: la *máscara del cráneo*, el *etro de marchitamiento* y el *bastón de la nigromancia*. Con estos objetos planean resucitar a Vrakmul, recomponiendo su alma fragmentada y reconstruyendo su filacteria para que pueda alzarse como un liche.

Estrategias y tácticas

Los señores de los cráneos prefieren evitar el combate directo, para dedicarse a controlar los ataques de las criaturas a las que controlan. Lo normal es que el señor de los cráneos envíe a sus siervos a luchar en cuerpo a cuerpo, mientras él se queda en retaguardia usándolos como escudo. El señor de los cráneos empleará sus pergaminos, así como sus aptitudes de llamar huesos y fragmento de hueso, contra los enemigos que estén dentro de su alcance, creando más siervos esqueléticos según tenga necesidad. Aún así, estas criaturas también son bastante efectivas en combate cerrado, donde darán buen uso a sus bastones de hueso si se ven apuradas.

Encuentro de ejemplo

Un señor de los cráneos siempre estará rodeado de lacayos sin mente, así como muertos vivientes inteligentes que lo sirvan por voluntad propia. Los señores de los cráneos evitan reunirse entre sí, para evitar que sus enemigos puedan asestar un golpe que acabe con varios de ellos a la vez.

Saqueadores de tumbas (NE 9): mientras registraba una tumba en busca de las reliquias de su interior, un señor de los cráneos con-



Señor de los cráneos

¿VRAKMUL?

La información de trasfondo de los señores de los cráneos hace referencia al nigromante Vrakmul, a la vez que establece un número limitado de estas criaturas y les marca una meta común. Puedes aceptar esta descripción e integrarla en tus partidas, inventándote la historia completa de Vrakmul y decidiendo el papel concreto que jugarán los señores

de los cráneos en tu campaña. Por otro lado, estas criaturas podrían no ser más que nuevas formas de muerto viviente, sin un trasfondo específico o número limitado. Quizá sean el resultado de un intento fallido de convertirse en liche, los restos muertos vivientes de una raza de seres con tres cabezas o una única criatura formada a partir de la amalgama de tres cadáveres.

venció a dos momias (Mm, pág. 196) para que se uniesen a su causa. El señor de los cráneos continúa con su búsqueda de magia perdida, cruzándose con una banda de aventureros que se dedica a lo mismo. La aptitud de desesperación de las momias paralizará a los personajes que se crucen con ellas, para que las criaturas convocadas por el señor de los cráneos puedan realizar golpes de gracia contra ellos.

Ecología

Los señores de los cráneos son muertos vivientes y, como tales, no tienen un impacto significativo en su entorno. Aunque necesitan cadáveres esqueléticos para crear a sus siervos muertos vivientes, estas criaturas no se dedicarán a arrasar hasta los cimientos los asentamientos de los vivos, a menos que tales actos sirvan a un propósito más elevado. Los señores de los cráneos tienen una meta muy concreta que les exige trabajar con discreción, pero optarán por un enfoque más directo si la necesidad apremia.

Entorno: los señores de los cráneos actúan en secreto, creando sus guaridas bajo antiguos osarios, asentándose en viejos cementerios o estableciendo su base de operaciones en las oscuras profundidades de polvorientas catacumbas. Cualquier lugar que ofrezca un amplio surtido de restos esqueléticos será un lugar excelente para el cubil de un señor de los cráneos.

Características físicas típicas: un señor de los cráneos es fácilmente reconocible, a pesar de su forma humanoide, por sus tres calaveras. La túnica, capa y armadura de cada uno de ellos están adornadas con sus emblemas y símbolos personales, por lo que no habrá dos exactamente iguales. Estas criaturas se alzan a unos 6' de altura, pero sus formas óseas sólo pesan unas 50 lb.

Alineamiento: los señores de los cráneos valoran la planificación cautelosa y meticulosa por encima de las acciones impulsivas. Aunque no todos ellos son de alineamiento legal, sí que son malignos hasta el tuétano (NdT: *nunca mejor dicho*).

Sociedad

Aparte de su camarilla de siervos muertos vivientes, los señores de los cráneos suelen operar en solitario. Cada uno busca por su cuenta la regalía de Vrakmul, o cualquier otro oscuro secreto arcano necesario para devolver a la vida a su señor. En alguna ocasión excepcional los señores de los cráneos pueden reunirse para comentar algún hallazgo reciente o discutir ciertos planes, sobre todo si uno de ellos ha sido destruido recientemente.

Tesoro típico

Los señores de los cráneos son criaturas frívolas y se preocupan por el efecto que su aspecto puede tener sobre los aterrorizados mortales. Llevan diademas y brazaletes de oro y plata, así como anillos enjorados en sus huesudos dedos. También aprecian todo tipo de objetos mágicos, sobre todo aquellos que puedan ayudarlos en su búsqueda de los artefactos de Vrakmul o que les sean de utilidad en combate. Con su pericia en Usar objeto mágico, los señores de los cráneos pueden leer pergaminos y utilizar objetos mágicos con gran facilidad. Estas criaturas poseen el doble del tesoro estándar para su VD, todo ello en joyas y objetos mágicos. El señor de los cráneos descrito en este apartado posee 2.275 po en pergaminos mágicos como equipo de combate, por lo que aún podrás generar más tesoro para él.

ESPOLÓN DE HUESOS

Una macabra columna de huesos cobra vida de improviso, con los fragmentos óseos de su parte superior adoptando la macabra parodia de una calavera. Un brazo de hueso, que sobresale de uno de sus costados, termina en una especie de guadaña de reluciente hueso blanco. De súbita, sin haber tenido tiempo de examinarla bien, la columna se viene abajo y sus fragmentos se reconfiguran para adoptar la forma de un cuadrúpedo similar a un rinoceronte, que carga contra vosotros a toda velocidad.

ESPOLÓN DE HUESOS

VD 3

Muerto viviente Grande siempre LM

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +4, Escuchar +3

Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 14, toque 10, desprevenido 13 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural)

pg 26 (4 DG); **RD** 5/contundente

Inmune frío, inmunidades de muerto viviente

Resiste estabilidad

Fort +1, **Ref** +2, **Vol** +4

Vel 10' (2 casillas), 40' en forma de carga

C/C guadaña de hueso +5 (1d8+6/19-20)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +2; **Prs** +10

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, explosión de esquirlas óseas, forma de carga

Características Fue 18, Des 12, Con -, Int 2, Sab 11, Car 10

AE explosión de esquirlas óseas, forma de carga

CE rasgos de muerto viviente

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada

Habilidades Avistar +4, Escuchar +3

Avance 5-20 DG (Grande)

Estabilidad (Ex): un espolón de huesos posee mejor estabilidad y equilibrio en cualquiera de sus formas de lo que podría parecer. Obtendrá un bonificador +4 a sus pruebas de característica para resistir los intentos de embestida o derribo, siempre que esté bien asentado sobre suelo firme (no cuando esté volando, trepando o separado por alguna otra razón del suelo).

Explosión de esquirlas óseas (Sb): una vez al día, como acción gratuita inmediatamente posterior a una carga, el espolón de huesos puede explotar en una lluvia de fragmentos de hueso. Las criaturas en un radio de 10' sufrirán 2d6 puntos de daño (Reflejos CD 12 mitad). Los restos óseos del espolón de huesos se reconfigurarán de nuevo en su forma de torre al inicio de su siguiente turno.

Forma de carga (Sb): una vez al día, como acción rápida, el espolón de huesos puede cambiar su forma de torre por la de un animal similar a un rinoceronte. En esta nueva forma, su velocidad aumentará a 40' y su guadaña adoptará la forma de un cuerno central, que causará el mismo daño. No obstante, si el espolón de huesos impacta con su "cuerno" tras una carga, el arma causará 2d6 puntos de daño adicional.

Los espolones de huesos son monstruosidades animales, creadas con el único fin de luchar y matar.

Estrategias y tácticas

En primera instancia, el espolón de huesos blandirá amenazadoramente su guadaña de hueso antes de cambiar a su forma de carga y lanzarse contra el grupo de enemigos más cercano. Al final de su carga usará su explosión de esquirlas óseas, para después volver a adoptar su forma de columna en su siguiente turno y dedicarse a sajar a todo aquel que se le ponga a tiro.

Aunque tienen una inteligencia limitada, los espolones reconocen la ventaja táctica que supone empujar a sus enemigos a un pozo o por un saliente, por lo que realizarán intentos de embestida siempre que les sea favorable. Pero también es cierto que estas criaturas carecen por completo de instinto de conservación, por lo que no es extraño que en el ímpetu de su embestida, alguna de ellas siga a su víctima en su caída por un despeñadero.

Encuentros de ejemplo

Aunque los espolones de huesos suelen quedarse junto al señor de los cráneos o lanzador de conjuros que los crease, a veces sus misiones homicidas los alejan de las faldas de su amo. Rara vez forman grupos numerosos.

Terror en el cementerio (NE 3): en un intento por extender el miedo y el pánico entre los lugareños, un señor de los cráneos ha creado un espolón de huesos en el cementerio local. Aunque la monstruosidad no se mueve de su sitio, su mera presencia ha aterrorizado a los aldeanos. Cargará contra cualquier personaje que atraviese las puertas del camposanto.

Caravana de muerte (NE 6): tres carretas cargadas hasta los topes con huesos manchados de tierra se abren camino por una zona despejada de la espesura, remolcadas por un esqueleto de oso lechuza (Mm, pág. 116). Lo que no saben los PJs que contemplen esta macabra procesión es que no es más que una trampa del señor de los cráneos, diseñada para atraerlos a su perdición. Las tres pilas de huesos se corresponden con otros tantos espolones de huesos inactivos, que se alzarán y atacarán tan pronto como la caravana sea interceptada.

Ecología

Los espolones de huesos fueron creados por primera vez por los señores de los cráneos, cuya aptitud para crear siervo puede darles vida. A veces otros nigromantes o lanzadores de conjuros también pueden obtener el conocimiento sobre cómo crearlos.

Entorno: a pesar de ser muy móviles en su forma de carga, los espolones de huesos suelen permanecer cerca del lugar de su creación. Los señores de los cráneos y nigromantes los crean en campos de batalla, cementerios o cualquier otro sitio en el que abunden huesos suficientes. Los señores de los cráneos también hacen que sus otros lacayos recolecten huesos y los lleven a su guarida, donde crean espolones como siniestros centinelas o guardaespaldas.

Características físicas típicas: en su forma normal, el espolón de huesos parece ser una columna de huesos de unos 12' de altura, con 5' de diámetro en la base y algo menos en su parte superior.



Espolón de huesos

Los fragmentos y huesos de la parte alta de la torre se sitúan de forma que representen una gigantesca calavera, mientras que de un lateral de la estructura emerge un largo brazo acabado en una larga guadaña ósea. Cuando carga, el espolón se transforma en una especie de rinoceronte de 12' de largo, que explota en una nube de esquirlas de hueso al chocar contra sus rivales. En ambas formas, el espolón pesará unas 400 lb.

Alineamiento: estas criaturas poseen una inteligencia animal, pero sienten una lealtad absoluta hacia su creador y la energía corrupta que les da vida. Siempre son legales malignas.

Tesoro típico

Los espolones de huesos son criaturas simples que tienen poco uso para los cachivaches o los trofeos. No obstante, a veces recogen los objetos de sus víctimas como ofrenda para sus amos. Los espolones tendrán la mitad del tesoro estándar para su VD, en su mayoría en forma de joyas o adornos que pueden ser recuperados de entre los fragmentos que queden tras la destrucción de la criatura.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros de nivel 8 o superior puede crear un espolón de huesos, mediante el conjuro *crear muertos vivientes*. Crear a uno de estos seres requiere restos esqueléticos equivalentes a los de seis criaturas Medianas.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESPOLONES DE HUESOS

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los espolones de huesos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
13	Esta siniestra torre de hueso animado es un espolón de huesos, una peligrosa criatura muerta viviente. Este resultado revela todos sus rasgos de muerto viviente.
18	Los espolones de huesos pueden alterar sus formas, adoptando un aspecto cuadrúpedo que les concede una gran velocidad y un devastador ataque en carga.
23	Los espolones de huesos son inmunes al frío y resistentes a todas las armas excepto las contundentes. Un espolón de huesos en carga puede explotar en una lluvia de afilados fragmentos óseos, tras lo cual podrá volver a recuperar su forma original.

JINETE ESPECTRAL

La figura que se aproxima a vosotros parece ser un caballero envejecido embutido en una armadura completa de gala, pero las imágenes y heráldica de su armadura están deformadas. Podéis ver un león rampante desfigurado por un par de infernales alas de murciélago, y las flores de su escudo de armas se han convertido en una infecta masa de enredaderas negras. En su rostro esquelético, los ojos del caballero arden con una gélida luz sacrílega.

JINETE ESPECTRAL

VD 6

Muerto viviente Mediano normalmente LM

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +2

Aura profanación (30'), círculo mágico contra el bien (10')

Idiomas común, infernal

CA 19, toque 11, desprevenido 18; 23, toque 15, desprevenido 22 con apariencia fantasmal (+1 Des, +8 armadura, +4 desvío con apariencia fantasmal)

pg 45 (7 DG); **RD** 10/contundente

Inmune frío, inmunidades de muerto viviente

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +7

Vel 20' (4 casillas) con armadura completa; base 30'

C/C espada larga +8 (1d8+6/19-20) o

C/C toque impuro +7 (1d6+4)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +3; **Prs** +7

Opciones de ataque Ataque poderoso, Combatir desde una montura, castigar al bien 1/día (+4 ataque, +7 daño), golpe sacrílego

Acciones especiales corcel fantasmal, sudario de los días pasados

Características Fue 18, Des 14, Con -, Int 12, Sab 15, Car 19

AE castigar al bien, corcel fantasmal, golpe sacrílego, sudario de los días pasados, toque impuro

CE rasgos de muerto viviente

Dotes Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Soltura con un arma (espada larga)

Habilidades Avistar +10, Diplomacia +14, Disfrazarse +12 (+14

actuando), Engañar +12, Escuchar +2, Intimidar +16, Montar +10

Avance 8-20 DG (Mediano)

Posesiones armadura completa, espada larga

Aura de profanación (Sb): como el conjuro *profanar*; continua; NL 7. Esta aura también hace que los símbolos sagrados de dioses buenos se disuelvan en una nube de gas nocivo. Los símbolos sagrados atendidos reciben un TS de Voluntad contra CD 17. Cualquiera que esté a 5' de un símbolo sagrado afectado sufrirá 1d6 puntos de daño por ácido.

Círculo mágico contra el bien (Sb): igual que el conjuro del mismo nombre; continuo; NL 7. El círculo mágico del jinete espectral está activo continuamente, pero puede ser suprimido mediante *disipar magia*. El jinete espectral podrá volver a activarlo como acción gratuita en su siguiente turno.

Apariencia fantasmal (Sb): el jinete espectral y su equipo pueden volverse incorporeales como acción inmediata al moverse, volviendo a la corporeidad tras detenerse. Mientras sea incorporeal, el jinete espectral obtendrá un bonificador +4 de desvío a su CA gracias a su bonificador de Carisma, pero sin perder su bonificador por armadura.

Toque impuro (Sb): un jinete espectral que golpee a su objetivo con un ataque de toque cuerpo a cuerpo causará 1d6 puntos de daño + su bonificador de Car.

Golpe sacrílego (Sb): el ataque de toque de un jinete espectral, así como cualquier arma que empuñe, causará 2d6 puntos de daño adicional a cualquier criatura buena.

Corcel fantasmal (Sb): igual que el conjuro homónimo; a voluntad; NL 7. El jinete espectral puede usar esta aptitud como acción rápida. El corcel también se volverá incorporeal cuando el jinete emplee su apariencia fantasmal.

Sudario de los días pasados (Sb): a voluntad, el jinete espectral puede adoptar el aspecto que tuviese en vida. No es más que una ilusión, pero sólo un efecto de *visión verdadera* podrá revelar el aterrador aspecto real del muerto viviente.

Los jinetes espectrales son los guardaespaldas y guerreros de élite de los señores de los cráneos.

Estrategias y tácticas

En combate, los jinetes espectrales prefieren dejar que los muertos vivientes menores vayan delante de ellos. Después convocarán sus corceles fantasmales y cargarán en forma incorporeal contra la retaguardia enemiga, en busca de cualquier lanzador de conjuros. El primer objetivo de estos muertos vivientes en toda refriega serán los paladines y los lanzadores de conjuros divinos que muestren claramente su devoción por un dios bueno. Su ensañamiento con estos personajes es extremo, ya que temen el poder que puedan llegar a desplegar contra las criaturas malignas o los muertos vivientes.

Ya se enfrenten a un único rival o a todo un grupo, los jinetes espectrales se deleitan con el engaño y la traición. Usarán su sudario de los días pasados para acercarse a sus víctimas, ofrecerles su mano en gesto de amistad y luego descargar su toque impuro. Cuando se desate una reyerta, los jinetes espectrales ya estarán en medio de sus enemigos, aunque ahorrarán sus ataques de castigo para los personajes buenos más poderosos.

Encuentro de ejemplo

Cada jinete espectral nace bajo unas circunstancias concretas, por lo que un encuentro con uno de estos puede dar pie a una interesante historia de trasfondo. Debido al método de su creación, son raros los encuentros con más de uno a la vez.

El campeón caído (NE 6): Don Drevamor Tain fue un caballero muy famoso de su tiempo. Todo un parangón de juventud, belleza y arrojo, Tain cayó abatido en los primeros compases de su vida aventurera. Pero su ejemplo inspiró a sus jóvenes hijos para que se convirtiesen en los mejores caballeros del reino.

Ahora, 300 años después, un señor de los cráneos ha profanado la tumba de Don Drevamor y ha alzado al caballero largo tiempo fallecido como un jinete espectral. Tain vaga por las tierras que su familia ha defendido durante generaciones, ocultando su verdadera naturaleza mediante su sudario de los días pasados. Los lugareños creen que Tain es un héroe que ha venido a librarlos del mal que se extiende por la región. Por desgracia para ellos, el jinete espectral planea entregar tantas víctimas como pueda a su señor de los cráneos.

Ecología

Los jinetes espectrales son los caballeros andantes de los señores de los cráneos. Los guardias negros y los caballeros malvados son los que más papeletas tienen para convertirse en estas criaturas tras su muerte. No obstante, incluso los cuerpos de los paladines más píos pueden ser corrompidos por las funestas energías de la nigromancia y llegar a convertirse en estos guerreros oscuros. Los rituales de creación de un jinete espectral requieren actos de profanación inenarrables con su cadáver. En el caso de paladines o caballeros santos, se emplea algún tipo de engaño para hacer que el espíritu regrese a su cuerpo, ligándolo después a sus restos físicos putrefactos.

Entorno: los jinetes espectrales cumplen la voluntad de sus amos e irán a donde se les ordene. Si quedan libres de su servicio, los jinetes regresarán a sus tierras natales o al lugar de su muerte, extendiendo corrupción y villanías por doquier.

Características físicas típicas: cuando no se ocultan bajo su sudario de los días pasados, estos lúgubres muertos vivientes pueden ser identificados por el cadavérico rostro que se asoma bajo el yelmo. Su armadura se parece a la que llevasen en vida, pero estará adornada con púas y filos. Sus escudos de armas serán meras parodias de su forma original, con sus crestas y animales corrompidos por la mácula del mal. Los jinetes espectrales miden una media de 6' de altura y sus formas esqueléticas pesan apenas 40 lb.

Alineamiento: los jinetes espectrales creen en el orden y la disciplina, y disfrutan ejerciendo ambos sobre los lacayos menores de sus amos. A su vez se inclinan a regañadientes ante sus superiores, aceptando servir por voluntad propia a nigromantes o señores de los cráneos sólo si ello se ajusta a sus planes de extender el mal entre los vivos. Casi siempre son legales malignos.



jinete espectral

Sociedad

Los jinetes espectrales están ligados a los señores que los crearon y unidos entre sí por un odio irracional hacia todo lo vivo. Este odio se manifiesta en su sádica necesidad de corromper a otros caballeros mortales y enviarlos a sus tumbas maldiciendo en arameo, para asegurarse de que las filas de los muertos vivientes cuenten con nuevos reclutas.

Todos los jinetes espectrales disfrutan enormemente empleando engaños y falacias, incluso aquellos que en vida fueron defensores de la virtud. Los jinetes creados a partir de paladines y caballeros buenos se deleitan con la ironía de su recién hallado gusto por las artimañas.

Tesoro típico

Los jinetes espectrales se quedan con las reliquias de su antigua familia y todos los tesoros a los que puedan echar el guante. Tendrán el doble del tesoro estándar para su VD, normalmente en forma de joyas, objetos de arte y valiosas armaduras y armas mágicas.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros de nivel 12 o superior puede crear un espolón de huesos, mediante el conjuro *crear muertos vivientes mayores*. El PJ tendrá que encontrar un cadáver viable: un guerrero a caballo de al menos nivel 6 en el momento de su muerte.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS JINETES ESPECTRALES

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los jinetes espectrales. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
16	Los jinetes espectrales son caballeros muertos vivientes de élite, al servicio de los señores de los cráneos u otros nigromantes poderosos. Montan sobre corceles fantasmales que pueden convocar a voluntad.
21	Estos caballeros oscuros extienden la corrupción con cada paso que dan, y pueden adoptar una forma incorporeal al moverse. Están protegidos contra el bien, y sus armas corrompen por mero contacto.
31	Los jinetes espectrales pueden matar a sus enemigos con un simple toque, siendo las criaturas buenas las más vulnerables. También pueden adoptar el aspecto que tuviesen en vida, para engañar con facilidad a sus víctimas.

SERPENTIR

Una serpentina abominación de huesos reptar sin descanso hacia vosotros, con un cráneo de ojos ardientes en cada uno de sus extremos. La criatura parece estar compuesta por una serie de cajas torácicas unidas, cuyas costillas hacen las veces de patas que la impulsan. Dos pares de brazos esqueléticos con garras saltan hacia vosotros cuando la criatura os ataca.

SERPENTIR

VD 4

Muerto viviente Grande siempre CM
Inic +9, acciones dobles; **Sentidos** sentir emociones 60', visión a todo alrededor, visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +10, **Escuchar** +10
Idiomas comprende las órdenes de su creador
CA 15, **toque** 14, **desprevenido** 10; **Esquiva**, **Movilidad** (-1 tamaño, +5 Des, +1 natural)
pg 52 (8 DG); **RD** 5/contundente
Inmune flanqueo, frío, inmunidades de muerto viviente
Resiste estabilidad
Fort +2, **Ref** +7, **Vol** +9
Vel 50' (10 casillas), **Tr** 20'
C/C 4 garras +5 cada una (1d6+2)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +4; **Prs** +10

Opciones de ataque agarrón mejorado

Acciones especiales costillas prensiles

Características Fue 14, Des 20, Con -, Int 4, Sab 16, Car 11

AE acciones dobles, agarrón mejorado, costillas prensiles

CE rasgos de muerto viviente

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad

Habilidades Avistar +10, Buscar +1, Esconderse +12, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +15, Saltar +10, Trepar +10

Avance 9-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)

Acciones dobles (Ex): las dos cabezas independientes del serpentir le permiten realizar dos turnos completos de acciones en cada asalto, como si fuese dos criaturas independientes. Así pues, el serpentir podrá realizar dos acciones estándar y dos acciones de movimiento, dos acciones de asalto completo y dos pasos de 5' o cualquier otra combinación.

Visión a todo alrededor (Ex): las dos cabezas del serpentir le permiten mirar en cualquier dirección, lo cual le concede un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Buscar. Sus enemigos no obtendrán ningún beneficio cuando lo flanqueen.

Sentir emociones (Sb): esta aptitud funciona igual que el sentido ciego, excepto porque el serpentir sólo puede detectar la presencia y posición de las criaturas vivas.

Estabilidad (Ex): un serpentir posee mejor estabilidad y equilibrio de lo normal. Obtendrá un bonificador +4 a sus pruebas de característica para resistir los intentos de embestida o derribo, siempre que esté bien asentado sobre suelo firme (no cuando esté volando, trepando o separado por alguna otra razón del suelo).

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, el serpentir debe golpear a un rival de tamaño Mediano o menor con dos o más ataques de garra. Entonces podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad.

Un rival apresado podrá ser transferido a las costillas prensiles como acción gratuita.

Costillas prensiles (Ex): el alargado torso del serpentir, compuesto por costillas prensiles,



Serpentir

puede estrujar a una criatura hasta la muerte. Cualquier criatura Mediana o menor, apresada con éxito por el serpentir, puede ser colocada entre estas costillas como acción gratuita. Cuando ocurra tal cosa, el serpentir ya no se considerará involucrado en una presa y podrá actuar y mover con normalidad, arrastrando a su víctima consigo al moverse.

Los rivales atrapados entre sus costillas prensiles permanecerán apresados hasta que superen una prueba de presa contra el serpentir, lo cual les permitirá liberarse por la fuerza.

Una criatura atrapada por las costillas sufrirá 2d6 puntos de daño perforante al inicio de cada turno del serpentir.

Habilidades: los serpentir disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escuchar y un bonificador +8 racial a sus pruebas de Esconderse, Moverse sigilosamente y Trepar. Los serpentir pueden elegir 10 en sus pruebas de Trepar, incluso aunque estén apresados o amenazados. Los serpentir pueden emplear su modificador de Destreza o Fuerza en sus pruebas de Trepar, según el que sea mayor.

Los serpentir son depredadores antinaturales, que prefieren acechar a sus enemigos desde las sombras en lugar de enfrentarse a ellos en una lucha en firme. Su talento para el sigilo y su velocidad los capacitan muy bien para las tácticas de guerrilla y los asaltos por sorpresa.

Estrategias y tácticas

Un serpentir se ocultará de la vista de sus enemigos siempre que pueda, siguiéndolos durante horas mientras pondera sus habilidades y aprende sus hábitos. Prefiere atacar sin aviso previo, aprovechándose de muros, techos o terreno difícil en beneficio propio. El serpentir intentará apresar a la criatura de aspecto más débil, atraerla hasta sus costillas prensiles y luego retirarse. Si ha tenido tiempo para prepararse, seguirá alguna ruta de huída preestablecida que sea peliaguda para sus enemigos, como el empinado pozo de una mina o un corredor atestado de escombros. Si esta táctica tiene éxito, el serpentir volverá a acechar al grupo y atacará de forma similar a la siguiente oportunidad.

Si es arrinconado o se ve obligado a plantar cara, el serpentir no rehuirá el combate. Se moverá con rapidez como acción de movimiento y luego realizará cinco ataques de garra contra un único objetivo, gastando para ello la acción estándar y la acción de asalto completo que le quedan. Un serpentir arrinconado por un único enemigo siempre intentará apresarlo para dejarlo a merced de sus costillas prensiles.

Encuentros de ejemplo

Los serpentir son creados para servir a sus amos. A veces logran escapar, dejando tras de sí un reguero de muerte y caos. Al igual que los espolones de huesos, rara vez se los encuentra en grupos numerosos.

La mina mortal (NE 4): las cuadrillas que trabajan en una mina de hierro local han encontrado hace poco una serie de antiguas catacumbas, y desde entonces no han dejado de desaparecer mineros. Las catacumbas son el coto de caza de un serpentir, que quedó atrapado por un derrumbamiento hace siglos. Al verse libre, se dedica a cazar a cualquiera lo bastante tonto como para adentrarse en la zona más profunda de

la mina. La criatura dará buen uso a todos los pozos y galerías para acechar a cualquiera que entre en su territorio.

Las mascotas del vampiro (NE 10): un noble convertido en vampiro (Mm, pág. 255), llamado Dramethius Kobal, ha descubierto a dos serpentir en una cripta bajo la hacienda de su familia. El nuevo pasatiempo de este antiguo guerrero humano es invitar a cualquier extranjero de paso por la región a hospedarse en su mansión; después liberará a los serpentir de la cripta y se deleitará contemplando el espectáculo en forma de murciélago o gaseosa. Los serpentir empezarán la caza en cuanto los mayordomos dominados del vampiro muestren a los PJs sus aposentos. Si alguno de los serpentir cae en combate, Dramethius y sus tres engendros vampíricos entrarán en acción.

Ecología

Un serpentir nace con un hambre que nunca podrá satisfacer. Impulsadas a devorar a cualquier presa viva, estas criaturas contemplan después con impotencia cómo su comida se escurre entre sus desnudas costillas y quedan más hambrientas que antes.

Los señores de los cráneos crearon a los serpentir, pero su incontrolable sed de sangre ha hecho que muchas de estas criaturas hayan huido de su servidumbre. Algunos nigromantes han aprendido el proceso para crear a estos depredadores, y las cábalas nigrománticas más caóticas los emplean como herramientas para extender el terror.

Entorno: los serpentir prefieren los entornos subterráneos, y nacen con una comprensión instintiva del mundo del subsuelo. Su ansia por alimentarse de criaturas vivas lleva a muchos de ellos a buscar territorios de caza cercanos a asentamientos humanoides. Las minas son uno de sus hábitat preferidos, así como las cloacas bajo las ciudades humanas. Los cementerios llenos de catacumbas, las barriadas pobres con callejones serpenteantes y los castillos abandonados también son buenas guaridas para estos seres.

Características físicas típicas: un serpentir consiste en varios torsos esqueléticos unidos por sus columnas vertebrales, con el

aspecto de una amalgama serpentina de costillas y vértebras de unos 15' de largo y 300 lb. de peso. En cada uno de sus extremos la criatura cuenta con una calavera y dos largos brazos terminados en garras. Las costillas prensiles del serpentir chasquean ligeramente al moverse, como si fuesen las patas de un ciempiés. Trozos de carne podrida y jirones de tela raída cuelgan de los huesos de la criatura, como tétricos testimonios de sus insatisfactorias comidas pasadas.

Alineamiento: aunque son creados para servir, los serpentir son impulsados hasta el borde de la locura por su hambre insaciable. Incluso cuando estén bajo las órdenes directas de un señor de los cráneos o nigromante, serán caóticos malignos sin excepción.

Tesoro típico

Los serpentir no se preocupan ni un ápice por las riquezas materiales. Pero aunque ignoren las posesiones de sus almuerzos despedazados, algunas joyas o armas pueden quedar enganchadas entre sus costillas o huesos. Lo normal es que sus guaridas también estén cubiertas por las pertenencias de víctimas pasadas. Tienen el tesoro estándar para una criatura de su VD, repartido por todo su territorio de caza.

Para los PJs

Un lanzador de conjuros de nivel 10 o superior puede crear un serpentir, mediante el conjuro *crear muertos vivientes*. Crear a uno de estos seres requiere restos esqueléticos equivalentes a los de seis criaturas Medianas.

LOS SEÑORES DE LOS CRÁNEOS EN EBERRON

A juzgar por su aspecto, se da por sentado que los señores de los cráneos son agentes de la reina liche Vol. En realidad, estas criaturas son unos de sus enemigos más poderosos, ya que buscan vengarse de la autodenominada Reina de los muertos por permitir que los secretos de la muerte viviente pasen a manos de sus siervos vivos. Los señores de los cráneos actúan en secreto por todo Khorvaire, trazando planes para resucitar a Vrakmul y frustrar las operaciones de la Garra esmeralda y la Sangre de Vol.

LOS SEÑORES DE LOS CRÁNEOS EN FAERÚN

La Batalla de los huesos es un destino muy popular para los nigromantes de Faerún, y se rumorea que los primeros señores de los cráneos se crearon en ese lugar maldito. Hoy en día, los nigromantes que crean espolones de huesos y serpentir se acercan a las resacas planicies óseas de esta tierra baldía. Se rumorea que los fieles de Velsharún están reuniendo una ingente fuerza de serpentir en este lugar, para saben los dioses qué fin.

Se dice que los señores de los cráneos celebran sus infrecuentes reuniones en la Batalla de los huesos, sobre todo en lo más crudo del invierno. En las semanas precedentes a estos sacrílegos encuentros pueden verse jinetes espectrales desde el bosque Alto hasta el Dralagón, para gran espanto de los lugareños. Las intenciones de los señores de los cráneos son inescrutables y sus reuniones invariablemente breves.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SERPENTIR

Los personajes que posean rangos en Saber (religión) podrán aprender más sobre los serpentir. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Los serpentir son terribles muertos vivientes serpentinos, formados a partir de varios esqueletos. Este resultado revela todos sus rasgos de muerto viviente.
19	Los serpentir son cazadores letales que pueden sentir a las criaturas vivas. Acechan a su presa antes de atacar, momento en que apresan a sus víctimas y se las llevan para devorarlas en la oscuridad.
24	Las costillas del serpentir actúan como patas prensiles, lo cual le permite moverse a gran velocidad. Estas costillas también hacen las veces de mandíbulas, capaces de despedazar a cualquier criatura apresada.

SPIRRAX

Una descomunal concha en espiral, veteada con un metal oscuro, flota amenazadoramente en el cielo con una masa de tentáculos retorcidos saliendo de su interior. Cada uno de estos zarcillos termina en una densa masa de oscuro vacío. Un solitario ojo contempla el mundo desde el interior de la concha con hambre ultraterrena.

SPIRRAX

VD 18

Aberración Gargantuesca (extraplanaria) siempre LM

Inic +0; Sentidos sentir emociones 300'; Avistar +30, Escuchar +30

Aura indiferencia (180')

Idiomas —

CA 30, toque 6, desprevenido 30; fortificante 50% (-4 tamaño, +16 armadura, +8 natural)

pg 299 (26 DG); RD 15/adamantita

RC 32

Fort +15, Ref +8, Vol +16

Vel 20' (4 casillas); VI 50' (perfecta); Ataque en vuelo

C/C 6 tentáculos +27 cada uno (2d6+11/19-20)

Espacio 20'; Alcance 15' (20' con tentáculos)

Atq base +19; Prs +42

Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, agarrón mejorado, consunción

Acciones especiales espiral de muerte, estallido de vacío

Aptitudes sortilegas (NL 26):

A voluntad: *desplazamiento de plano* (sólo sobre sí mismo)

Características Fue 32, Des 10, Con 25, Int 15, Sab 13, Car 14

AE agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, consunción, espiral de muerte, estallido de vacío

CE concha de adamantita, forma pútrida

Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (tentáculo), Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (tentáculo), Soltura con una aptitud (aura de indiferencia)

Habilidades Avistar +30, Escuchar +30, Moverse sigilosamente +29, Saber (los Planos) +31, Supervivencia +1 (+5 en otros Planos)

Avance 27-40 DG (Gargantuesco)

Sentir emociones (Sb): esta aptitud funciona igual que el sentido ciego, excepto porque el spirrax sólo puede detectar la presencia y posición de las criaturas vivas.

Aura de indiferencia (Sb): al final de cada turno del spirrax, las criaturas que estén en un radio de 180' de él tendrán que superar un TS de Voluntad (CD 27) para no verse afectadas por el equivalente del conjuro *calmar emociones*. Además, las criaturas que fallen su TS no podrán moverse más del doble de su velocidad en cada asalto. Este efecto seguirá activo mientras la criatura permanezca dentro del área del aura del spirrax, o hasta que sea atacada por él. Un TS con éxito niega todos los efectos. La CD del TS se basa en el Carisma.

Una criatura que supere su salvación o sea atacada por el spirrax no podrá volver a ser afectada por su aura en 24 horas.

Fortificante (Ex): 50% de probabilidades de ignorar el daño adicional causado por un ataque furtivo o golpe crítico.

Consunción (Sb): las criaturas vivas apresadas con éxito por el spirrax sufren 1d6 puntos de consunción de Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, el spirrax debe golpear a un rival con un ataque de tentáculo. Entonces podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su víctima y podrá usar su consunción en asaltos posteriores.

Espiral de muerte (Sb): cuando el spirrax muera se abrirá a su alrededor una brecha planaria durante 1d4 asaltos, que absorberá cualquier cosa en un radio de 150' hacia otro Plano de existencia (determinado al azar). Un TS de Voluntad contra CD 25 con éxito negará este efecto.

Mientras la brecha permanezca abierta, una criatura que haya superado su TS podrá decidir entrar en ella voluntariamente (normalmente, para seguir a algún compañero que haya fallado su salvación). Cuando hayan transcurrido los 1d4 asaltos, la brecha se cerrará para siempre llevándose el cuerpo del spirrax.

Estallido de vacío (Sb): línea de 120' o explosión de 30' de radio, una vez cada 1d4 asaltos, daño 30d6. Reflejos CD 30 mitad. Quienes sean reducidos a 0 pg o menos a causa de este estallido serán convertidos en un motón de polvillo, aunque su equipo quedará intacto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Concha de adamantita (Ex): los spirrax están rodeados por una concha orgánica reforzada con adamantita. Esta concha les concede un bonificador +16 de armadura a su CA, RD 15/adamantita, la capacidad de volar y un 50% de fortificación. Estas conchas sólo pueden ser empujadas por los spirrax. Cuando la criatura quede reducida a una cuarta parte de sus pg totales o menos, su caparazón se hará pedazos y el spirrax perderá todos sus beneficios asociados.

Forma pútrida (Ex): cuando la concha del spirrax quede destruida, su forma real (una masa de tentáculos, repugnantes órganos alienígenas y un único ojo saltón) quedará a la vista. Cualquier criatura viva que se acerque a 10' o menos de la forma pútrida del spirrax quedará indispuerta. Además, dicha criatura tendrá que superar un TS de Fortaleza contra CD 30 o quedar mareada durante 1 asalto.

Un spirrax en su forma pútrida ganará dos ataques adicionales de tentáculo al realizar un ataque completo.

Los spirrax vagan por los Planos consumiendo toda la materia a su alcance. Se dice que mundos enteros han sido arrasados a causa de su hambre insaciable.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SPIRRAX

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre los spirrax. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
28	Un spirrax es una criatura titánica que habita dentro de una concha metálica. Devora toda forma de vida y materia orgánica en su camino.
33	Un spirrax intenta apresar a sus rivales para drenarles su esencia vital. Su concha es muy dura y le concede una gran protección. Pero si se le causa el daño suficiente se hará pedazos, haciendo que este ser sea más fácil de aniquilar.
38	Los spirrax irradian un aura antinatural que evita que sus enemigos luchen o salgan huyendo. También posee un ataque de energía que puede convertir a sus enemigos en cenizas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los spirrax encaran cada combate de la misma forma tranquila y medida. Empezarán usando su estallido de vacío contra cualquier enemigo que no haya sido afectado por su aura de indiferencia. Después tratará de apresar con sus tentáculos a los rivales que aún se muestren activos, dejando que su aptitud de consunción haga el resto. Si todos los objetivos resultan afectados por su aura los irá atacando de uno en uno, causándoles daño con cuatro tentáculos mientras intenta apresar con los otros dos.

Si su concha de adamantita resulta destruida, el spirrax seguirá luchando hasta que vuelva a sufrir daño una vez más. En ese momento tratará de usar su *desplazamiento de plano*, para regresar a su Plano nativo a descansar y regenerar su caparazón.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los spirrax pueden hallarse en cualquier lugar, excepto bajo tierra. Como regla general no cooperarán nunca. No obstante, si aparece más de uno en un mismo mundo, sus sendas de destrucción empezarán en el mismo punto.

En el vacío (NE 18): lo que antaño fue una tierra de bosques frondosos y pastos fértiles es ahora un erial asolado. Un spirrax apareció en la región hace dos semanas y se ha dedicado a consumir todo lo que encuentra a su paso. Un puñado de refugiados ha logrado escapar con lo puesto, contando historias sobre la muerte flotante que parece dispuesta aniquilar el mundo entero.

ECOLOGÍA

Poco se sabe de los spirrax, salvo que no parecen envejecer ni reproducirse. Los eruditos creen que sólo una pequeña fracción de la materia que consume la criatura es empleada como sustento, pero no son capaces de dar una explicación a qué ocurre con el resto de la materia viva que destruye.

Aunque los spirrax no necesitan dormir, se sumen en periodos de inactividad durante un mes al año, limitándose a flotar apáticamente por el cielo con sus tentáculos retraídos en el interior de sus conchas.

Entorno: los spirrax pululan por los espacios al aire libre donde abunde la materia viva. Al hacer acto de presencia en una región concreta, empezará a volar en espiral consumiendo toda forma de vida que sobrevuele. Tras de sí dejará una amplia franja de tierra baldía cubierta de metal y piedra, todo ello marcado con extrañas formas en espiral que señalan el paso de la criatura.

Características físicas típicas: bajo su caparazón, el spirrax es una masa de tentáculos y órganos ultraterrenos. El spirrax medio tiene una concha de 22' de diámetro y tentáculos que se extienden otro tanto. La criatura pesa sus buenas 20 toneladas por sí sola, a sumar a las 50 toneladas de la concha.

Alineamiento: los spirrax viven únicamente para devorar materia de forma ordenada y precisa, basada en antiguos principios (consulta Sociedad). Sus mentes alienígenas no tienen cabida para otras preocupaciones. Siempre son legales malignos.

SOCIEDAD

Los spirrax representan los últimos restos de un semiplano agonizante. Hace miles de años, la poderosa civilización que se había alzado en él cayó a causa de una catástrofe mágica que corrompió el mundo. Los residentes de esta antiquísima sociedad, en la creencia de que no podrían salvarse de otro modo, crearon a los primeros spirrax y los enviaron a otros Planos. Estas criaturas estaban diseñadas para consumir la materia viva y transportarla de vuelta al semiplano, donde, reconvertida en energía, podría servir para detener la destrucción generalizada.

Los spirrax no poseen sociedad propia. Aunque se los ha visto alguna vez en compañía de otros de su especie, no parece existir ningún tipo de comunicación entre ellos.

TESORO TÍPICO

Los spirrax no tienen interés alguno en las riquezas, pero abundan los objetos de metal y piedra en las zonas arrasadas por ellos. Un spirrax tendrá el doble del tesoro estándar para su VD. La mitad de ese tesoro será en forma de gemas, monedas y objetos mágicos de piedra y metal abandonados a su paso, mientras que la otra mitad representa el valor de las 150 lb. o más de adamantita que se pueden extraer de su caparazón.



Spirrax

SPIRRAX

Ilustración de C. Critchlow

TERROR COLMILLUDO

Aunque este ser se parece a un jabalí salvaje furioso, sus ojos destellan con una siniestra y aviesa inteligencia. La bestia posee una larga cola flexible y unos anchos colmillos aserrados, que brillan a causa de sus propias babas. Unos músculos duros como piedras se marcan bajo su pelaje cuando se lanza a la carga.

TERROR COLMILLUDO

VD 8

Bestia mágica Mediana normalmente CN

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +3

Idiomas terror colmilludo; comprende común e infracomún

CA 20, **toque** 17, **desprevenido** 13; **Esquiva**, **Movilidad** (+7 Des, +3 natural) **pg** 110 (13 DG)

Fort +11, **Ref** +15, **Vol** +6; móvil

Vel 80' (16 casillas); **Ataque elástico**

C/C cornada +15 (1d8+2) y 2 pezuñas +10 cada una (1d4+1)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +13; **Prs** +15

Características Fue 14, Des 25, Con 16, Int 11, Sab 14, Car 9

Dotes Acrobático, Arma natural mejorada (cornada), Ataque elástico, Esquiva, Movilidad

Habilidades Avistar +3, Escuchar +3, Equilibrio +25, Saltar +40, Piruetas +35

Avance 14-20 DG (Mediano); 21-26 DG (Grande)

Móvil (Ex): un terror colmilludo disfruta de un bonificador +6 racial a los TS realizados para evitar efectos que limiten su movimiento. Algunos ejemplos serían un TS de Vol contra un conjuro de *ralentizar*, un TS de Ref para evitar todo el efecto del conjuro *telaraña* o una bolsa de maraña, etc.

Habilidades: los terrores colmilludos cuentan con un bonificador +8 racial a sus pruebas de Equilibrio, Piruetas y Saltar. Además siempre pueden elegir 10 en dichas pruebas, incluso si están apresurados o amenazados.

Los terrores colmilludos son depredadores inteligentes, parecidos a los jabalís salvajes con los que están emparentados. Dotadas de una astucia taimada y un carácter impredecible, estas criaturas son combatientes temibles.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los terrores colmilludos luchan con su dote Ataque elástico, abalanzándose sobre su objetivo para propinarle un terrible mordisco para luego retirarse tras una cobertura o fuera del alcance de su respuesta. Sus rangos en Piruetas se combinan con su dominio natural de dicha habilidad, para permitirle moverse por áreas amenazadas o incluso casillas ocupadas por criaturas hostiles sin provocar ataques de oportunidad. Mediante el uso de Equilibrio y Saltar, pueden cruzar con facilidad incluso el terreno más difícil.

Los terrores colmilludos prefieren luchar en una amplia zona que ofrezca buenas coberturas y obstáculos. Son capaces de saltar en vertical para atacar a criaturas que vuelen bajo, aunque no les gusta ser atacados desde el aire. En un terreno normal, el terror colmilludo puede saltar 50' a lo largo o 12' en vertical (la mitad, si no lo hace en carrera), evitar con sus Piruetas a 11 enemigos a toda velocidad, o atravesar los espacios de 6 rivales sin tener que realizar tirada alguna.

Los terrores colmilludos luchan bien en manadas, aprovechándose de su velocidad y sus Ataques elásticos para llegar a posiciones de flanco, atacar y luego retirarse. Un terror colmilludo que

esté gravemente herido se retirará del combate. Estas criaturas no suelen luchar a muerte.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

A veces los terrores colmilludos se unen en pequeñas manadas, de entre dos y seis miembros. Cooperarán con gran inteligencia, pero si la pelea se vuelve peligrosa para alguna de las criaturas, huirá del combate. Estas manadas no suelen permanecer unidas más allá de la temporada de caza. Las parejas en celo son una excepción, ya que normalmente se mantienen unidas hasta que sus retoños alcanzan la madurez.

Manada terrorífica (NE 10): tres terrores colmilludos llevan un mes cazando juntos en un bosque y han perfeccionado sus tácticas. Tras haber visto a demasiados colonos destruyendo su terreno de caza, atacarán a cualquier humanoide nada más verlo. Algunos cazadores ya han sido víctimas de sus agresiones y ahora los lugareños temen entrar en el bosque.

ECOLOGÍA

Los terrores colmilludos conservan su posición en una zona no mediante el desafío a otros depredadores, sino escapando de aquellos que puedan derrotarlos. Ya sea en solitario o en manadas, los terrores colmilludos establecen un territorio y se familiarizan al máximo con él. Tanto si son el cazador como la presa, este conocimiento sobresaliente de su entorno les permitirá emplear cualquier cobertura o terreno difícil con gran eficacia.

Los terrores colmilludos prefieren cazar a criaturas solitarias de paso lento, atacándolas sin descanso sin dejarles opción al contraataque. Un único terror colmilludo podría matar a un animal del tamaño de un elefante sin mucho esfuerzo, pero si no tiene más remedio que ir a por presas más pequeñas y rápidas, su gran velocidad aceptará el desafío.

Esto no quiere decir que estas criaturas sólo coman carne. Al igual que los cerdos salvajes a los que se parecen, los terrores colmilludos son omnívoros y pueden comer plantas si la necesidad se presenta.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TERRORES COLMILLUDOS

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los terrores colmilludos. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD Resultado

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 18 | Esta criatura semejante a un jabalí es un terror colmilludo, una feroz y ágil bestia mágica. |
| 23 | Los terrores colmilludos confían en su velocidad y maniobrabilidad para derribar a sus presas. Pueden brincar alrededor de sus rivales, dar grandes saltos en el aire y moverse a toda velocidad incluso por los terrenos más complicados. |
| 28 | Los terrores colmilludos son inteligentes y astutos, y siempre atacan de forma que su presa no pueda responder a la agresión con efectividad. No obstante, tampoco son especialmente valientes, por lo que se retirarán si se ven heridas de gravedad o amenazadas en serio. |

La mayor parte de su tiempo la dedican a forrajear, pero es en la caza en donde sus agudas mentes reciben el mayor estímulo.

Los terrores colmilludos se aparean cada año. Las parejas formadas en la estación de cría no suelen durar más allá de la madurez de sus vástagos. Durante el ritual de apareamiento, los machos luchan por la atención de las hembras y se enzarzan en sangrientas peleas o danzas acrobáticas. Cuatro meses después de elegir a su macho favorito y aparearse con él, la hembra dará a luz a una camada de unos seis pequeños terrores colmilludos. La hembra los amamantará, mientras el macho complementa la dieta con carne masticada y forraje. Estos pequeños maduran en un año, aproximadamente.

Entorno: debido a su dependencia de la movilidad los terrores colmilludos evitan las zonas pantanosas, y los desiertos no suelen contar con presas suficientes para mantenerlos. Aunque pueden sobrevivir en zonas frías, no les gustan.

Los terrenos que ofrezcan buenas coberturas y entorpezcan el movimiento de sus presas serán sus favoritos. Así pues, se los podrá encontrar en colinas, montañas o bosques templados. Los terrores colmilludos sienten una afinidad especial por una planta conocida como "hierba perezosa" (consulta la nota al pie de página). Pueden sentir su presencia y suelen vivir cerca del lugar en el que crece.

Los terrores colmilludos prefieren anidar en lugares que les permitan una buena defensa y tengan amplias rutas de huida. Las manadas de estos animales suelen anidar en campo abierto, estableciendo guardias periódicas contra los intrusos.

Características físicas típicas: los terrores colmilludos son más grandes que los jabalís normales, con unos 6' de largo y unas 500 lb. de peso. Miden 4' hasta la grupa. A diferencia de los jabalís, los terrores colmilludos tienen una cola flexible que mide casi tanto como su cuerpo, que emplean como contrapeso y equilibrio en sus maniobras. Su pelaje suele ser de un color parduzco o verdoso, aunque puede mostrar zonas rojas o azules si la criatura está enfadada o a punto de atacar.

Alineamiento: impredecibles y desorganizados, los terrores colmilludos no se preocupan por ninguna criatura que no sean ellos mismos. Casi todos ellos son caóticos neutrales.

SOCIEDAD

A los terrores colmilludos no les gustan las jerarquías de ningún tipo y los jóvenes abandonan el nido en cuanto son capaces. Son corrientes las manadas de entre dos y seis ejemplares, pero estos grupos suelen permanecer unidos únicamente unas semanas, antes de que uno de ellos intente imponer su dominio y fraccione al grupo. Pero mientras duren estas manadas, los terrores colmilludos cooperarán con gran habilidad, coordinarán sus ataques y

establecerán turnos de vigilancia por las noches.

Se puede negociar con un terror colmilludo, ya que comprende el común y el infracomún. Su lenguaje consiste en una serie de gruñidos, rugidos y gestos.

TESORO TÍPICO

Los terrores colmilludos carecen de riquezas propias.

LOS TERRORES COLMILLUDOS EN EBERRON

Los terrores colmilludos abundan en los confines de Eldeen y los bosques del norte de Aundair y Karrnath. Aunque estas criaturas son bastante reservadas, recelan de la expansión humana en sus territorios de caza habituales. No son infrecuentes los ataques sin provocación de estos seres contra colonos o cazadores aislados. Los terrores colmilludos también vagan por las montañas Cimas negras de Breland, y algunos aventureros aseguran que estas criaturas vigilan un paso de montaña en la frontera con Aundair. Por qué habrían de hacerlo es un enigma.

LOS TERRORES COLMILLUDOS EN FAERÚN

Los terrores colmilludos se encuentran en la zona del estrecho de Vilhon, sobre todo en el bosque Khondal y montañas Hendidias. Suelen decantarse por la fe de Lurue, aunque los menos caóticos prefieren a Nobanión. Los terrores colmilludos de Faerún, por tanto, tienen mayor tendencia a alineamientos buenos, aunque entre sus filas se cuentan no pocos adoradores de Málar. Los que habitan en el bosque Khondal han llegado a un acuerdo con los elfos salvajes y los medianos fantasagaz del lugar, por lo que todos ellos se evitan mutuamente.



Terror colmilludo

HIERBA PEREZOSA

La hierba perezosa tiene el aspecto de la hierba normal, pero segrega un veneno de contacto muy debilitante. Siempre que pueden, los terrores colmilludos establecen sus guaridas cerca de las zonas en las que crece, ya que es una hierba rala y pueden saltarla con facilidad. Una prueba

de Avistar contra CD 30 permitirá a un personaje detectar esta hierba en medio de una zona de pastos normales. Una prueba de Saber (Naturaleza) contra CD 20 la identificará por lo que es.

Veneno de hierba perezosa: contacto, Fortaleza CD 17, fatigado/fatigado.

TIRBANA

En las márgenes de la civilización, los pueblos fantasmas resuenan con el chirriante estrépito de incontables tirbana. Trabajando sin parar, procreando sin parar, estas temibles criaturas se expanden y prosperan a costa de los habitantes de asentamientos aislados, a quienes sumen en un sueño mágico y emplean como incubadoras para sus huevos.

Para asegurar su existencia, los tirbana necesitan anfitriones vivos. Dado que los animales y demás criaturas salvajes rara vez se reúnen en número suficiente para cubrir sus necesidades, los tirbana se han adaptado a la búsqueda de las siempre numerosas comunidades de las razas inteligentes. En estos lugares los tirbana tienen ejemplares más que suficientes para asegurar futuras generaciones.

Los tirbana se dividen en cuatro ejemplares conocidos diferentes. Los menores son los ojos voladores, extrañas criaturas parecidas a libélulas desproporcionadas. Por encima de ellos están los obreros tirbana, zánganos encargados de subyugar mágicamente a los habitantes de un asentamiento. Los asesinos son los guerreros de la colonia, dispuestos a aplastar cualquier brote de resistencia en el enclave objetivo. En la cima de su sociedad se encuentran los procreadores, que implantan los huevos de tirbana en los anfitriones adormilados.

ASESINO TIRBANA

La criatura que se acerca a vosotros se parece a un escarabajo gigante, con un pelaje blanquecino que sobresale de las junturas de su caparazón cubierto de barro. Sus patas delanteras terminan en garras aserradas, mientras que un par de mandíbulas goteantes chasquean entre sus bulbosos ojos rojos.

ASESINO TIRBANA

VD 4

Bestia mágica Mediana normalmente LN

Inic +1; **Sentidos** visión a todo alrededor, visión en la oscuridad 60';

Avistar +8, Escuchar +4

Idiomas tirbana

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +6 natural)

pg 45 (6 DG); **RD** 5/mágico

Fort +9, **Ref** +6, **Vol** +3 (+7 contra encantamientos)

Vel 30' (6 casillas); **VI** 10' (torpe)

C/C mordisco +9 (1d6+3 más veneno) y 2 garras +7 cada una (1d4+1)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +6; **Prs** +9

Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, golpe mágico, hostigar (+1d6, +1 CA)

Acciones especiales nuevas energías

Características Fue 17, Des 12, Con 15, Int 3, Sab 13, Car 4

AE golpe mágico, hostigar, veneno

Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Gran fortaleza^A, Hendedura

Habilidades Avistar +8, Buscar +3, Escuchar +4

Avance 7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

Visión a todo alrededor (Ex): los ojos del asesino tirbana le permiten mirar en cualquier dirección, lo cual le concede un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Buscar. Sus enemigos no obtendrán ningún beneficio cuando lo flanqueen.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 17 o quedar aturdido durante 1 asalto, además de sufrir un penalizador -5 a las pruebas de Avistar y Escuchar, y un penalizador -2 a los TS de Vol contra efectos de

sueño, durante 5 asaltos. La CD del TS se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Hostigar (Ex): un asesino tirbana causará 1d6 puntos de daño adicional en todos los ataques realizados durante un asalto en el que se mueva al menos 10'. Este daño adicional se aplicará sólo a los ataques realizados durante el turno del asesino. El daño adicional se aplicará únicamente contra criaturas vivas que posean una anatomía discernible.

Además, el asesino obtendrá un bonificador +1 de competencia a su CA durante cualquier asalto en el que se mueva al menos 10'. Este bonificador durará hasta el inicio de su siguiente turno.

Nuevas energías (Ex): como acción estándar, una vez por encuentro, el asesino tirbana puede renunciar a su aptitud de hostigar para recuperar 10 pg perdidos. La criatura recuperará su aptitud de hostigar tras 1 hora de descanso.

Los asesinos son los guerreros profesionales de una colonia tirbana. Su cometido principal es la destrucción de aquellas criaturas que se resistan a la aptitud de *dormir* de los obreros.

Estrategias y tácticas

Los asesinos no son tan numerosos como los ojos voladores o los obreros, por lo que suelen luchar en solitario o parejas. Cada asesino suele ir acompañado por varios obreros, uno de los cuales le concederá el beneficio de su *contorno borroso* mientras los demás se apresuran a rodear al enemigo. Entonces el asesino entrará en combate, arrasando a sus objetivos con su mordisco potenciado por su aptitud de hostigar. Si no puede moverse, atacará con su mordisco y garras antes de realizar un paso de 5', con la esperanza de ganar suficiente espacio para emplear su hostigamiento en el asalto siguiente.

Los asesinos son combatientes directos, que suelen emplear al máximo sus Ataques poderosos para machacar a sus rivales en el menor tiempo posible. Si logra aturdir a un adversario con su mordisco, ordenará a los obreros que flanqueen y acaben con él, mientras él se mueve para hostigar a otro objetivo. Si un asesino renuncia a su aptitud de hostigar para curarse, se concentrará en un enemigo de cada vez, flanqueándolo si puede mientras hace uso continuado de sus mordiscos y garras.

OBRERO TIRBANA

Un sonido zumbante precede a la aparición de una criatura insectoide del tamaño de un perro. Su chaparro cuerpo acorazado avanza sobre seis patas. Una séptima extremidad, que termina en un apéndice similar a una mano, sobresale de la parte frontal de su cuerpo. Su cabeza triangular posee abultados ojos verdes, entre los cuales se abren unas mandíbulas goteantes que exudan un hedor putrefacto.

OBRERO TIRBANA

VD 2

Bestia mágica Pequeña normalmente LN

Inic +2; **Sentidos** visión a todo alrededor, visión en la oscuridad 60';

Avistar +8, Escuchar +4

Idiomas tirbana

CA 15, toque 13, desprevenido 13 (+1 tamaño, +2 Des, +2 natural)

pg 19 (3 DG)

Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +2 (+4 contra encantamientos)

Vel 30' (6 casillas); **Ex** 20'; **VI** 30' (regular)

C/C mordisco +7 (1d4 más veneno)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +3; **Prs** -1

Opciones de ataque la fuerza del número

Aptitudes sortílegas (NL 3):

3/día: detectar magia, dormir (CD 12)

1/día: contorno borroso

Características Fue 11, Des 14, Con 13, Int 3, Sab 12, Car 13

AE aptitudes sortílegas, veneno

Dotes Soltura con un arma (mordisco), Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +8, Buscar +0, Escondarse +6, Escuchar +4

Avance 4-5 DG (Pequeño)

Visión a todo alrededor (Ex): los ojos del obrero tirbana le permiten mirar en cualquier dirección, lo cual le concede un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Buscar. Sus enemigos no obtendrán ningún beneficio cuando lo flanqueen.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 14 o sufrir un penalizador -5 a las pruebas de Avistar y Escuchar, así como un penalizador -2 a los TS de Vol contra efectos de sueño, durante 5 asaltos. La CD del TS se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

La fuerza del número (Ex): cuando un obrero tirbana empiece su turno en un espacio adyacente a otro obrero, obtendrá un bonificador +2 de circunstancia a sus tiradas de ataque y daño.

Una colonia tirbana depende de sus obreros para infiltrarse sigilosamente en los asentamientos humanoides y subyugar a su población con su aptitud de *dormir*. La colonia también cuenta con un pequeño grupo de obreros alterados, cuya tarea es fertilizar al procreador. Cuando hayan cumplido ese cometido, pasarán a desempeñar la tarea de los obreros corrientes.

Estrategias y tácticas

Los obreros son cooperativos por naturaleza y es algo que se les da muy bien. Forman la primera línea de defensa de la colmena, enfrentándose a cualquier amenaza de forma directa con su aptitud de *dormir*. Algunos obreros se quedan rezagados para usar *contorno borroso*, pero no tardarán mucho en unirse al combate para ayudar a sus camaradas a anular cualquier amenaza con rapidez.

Los ojos voladores y los asesinos suelen acompañar a los obreros en misiones de combate. Los pequeños ojos se adelantarán para localizar y hostigar a sus objetivos, con la esperanza de hacerlos más vulnerables frente a la aptitud de *dormir*. Si también hay asesinos presentes, algunos de los obreros concederán el beneficio de sus *contornos borrosos* a estos combatientes especializados. Cuando hayan protegido a los asesinos, los obreros se lanzarán al combate y maniobrarán para flanquear a sus enemigos y ayudar a sus aliados de mayor tamaño.

OJO VOLADOR TIRBANA

Lo que parece ser una enorme libélula negra se desplaza por el aire con gracia asombrosa, observándoos con sus grandes ojos verdes.

OJO VOLADOR TIRBANA VD 1/2

Bestia mágica Menuda normalmente LN

Inic +3; Sentidos visión a todo alrededor, visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +3

Idiomas tirbana

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+2 tamaño, +3 Des)

pg 6 (1 DG)

Fort +3, Ref +5, Vol +1

Vel 20' (4 casillas); VI 60' (perfecta)

C/C mordisco +6 (1d4-3 más veneno) o

C/C toque +6 (toque desorientador)

Espacio 2,5'; Alcance 0'

Atq base +1; Prs -10

Acciones especiales negar encantamiento

Aptitudes sortílegas (NL 1):

3/día: detectar magia

Características Fue 5, Des 16, Con 13, Int 3, Sab 13, Car 10

AE aptitudes sortílegas, negar encantamiento, toque desorientador, veneno

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +7, Buscar +0, Escondarse +11, Escuchar +3

Avance 2 DG (Menudo)

Visión a todo alrededor (Ex): los grandes ojos del ojo volador tirbana le permiten mirar en cualquier dirección, lo cual le concede un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Buscar. Sus enemigos no obtendrán ningún beneficio cuando lo flanqueen.

Toque desorientador (Sb): mediante un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, el ojo volador hará que su víctima sufra un penalizador -1 a sus TS de Voluntad durante 1 minuto. El efecto de varios toques de este tipo no se apilará.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 13 o sufrir un penalizador -5 a las pruebas de Avistar y Escuchar, así como un penalizador -2 a los TS de Vol contra efectos de sueño, durante 5 asaltos. La CD del TS se basa en la Constitución e incluye un +2 racial.

Negar encantamiento (Sb): un ojo volador puede intentar negar un encantamiento que afecte a la criatura que toque. El objetivo puede intentar un nuevo TS contra un conjuro o efecto de encantamiento activo, con la CD original. Si existen varios encantamientos activos sobre una misma criatura, recibirá un nuevo TS contra el efecto más reciente.

Los frágiles ojos voladores tirbana son casi inofensivos. Actúan como batidores y niñeras de la colonia, manteniendo vivas a las criaturas anfitrionas hasta que los huevos de su interior eclosionan. Los ojos voladores, que son los únicos tirbana que abandonan su colonia, a veces actúan como familiares de magos y hechiceros. Son valorados por su capacidad para detectar auras mágicas y negar los encantamientos.



Ojo volador tirbana

Estrategias y tácticas

Si está solo, un ojo volador saldrá huyendo ante la presencia de cualquier enemigo para alertar al resto de su colonia. Luego conducirá a varios obreros de vuelta al lugar de encuentro. Usará su mordisco venenoso en combate, con la esperanza de hacer más vulnerables a sus víctimas ante la aptitud de *dormir* de los obreros.

Cuando no se ven amenazados, los ojos voladores son criaturas despreocupadas e inofensivas. Estos tirbana seguirán alegremente a cualquier criatura con la que se crucen, demostrando una docilidad absoluta a cambio de migajas de comida o una caricia amistosa entre las alas. Si tiene oportunidad, seguirá a sus "amigos" durante unos dos días, con la esperanza de que lo conduzcan a un asentamiento humanoide. Cuando lo haya localizado, huirá de inmediato de vuelta a la colonia para informar sobre su ubicación.

Para los PJs

Un ojo volador tirbana puede ser empleado como familiar mejorado (GDM, pág. 200). El lanzador de conjuros que lo escoja debe ser de alineamiento legal neutral o legal maligno, poseer nivel de lanzador 5 o superior, y adquirir la dote Familiar mejorado.

PROCREADOR TIRBANA

Un olor rancio precede a esta extraña criatura bípeda, que se parece a un cruce entre un humano y una cucaracha gigante. Sus miembros superiores terminan en apéndices parecidos a manos. Un par de grandes ojos violetas dominan su cabeza triangular, por encima de unas mandíbulas que salivan con ansiedad enfermiza.

PROCREADOR TIRBANA

VD 5

Bestia mágica Mediana normalmente LN

Inic +4; **Sentidos** visión a todo alrededor, visión en la oscuridad 60';

Avistar +13, Escuchar +9

Idiomas tirbana, comprende común y élfico

CA 18, toque 14, desprevenido 14; Esquiva (+4 Des, +4 natural)

pg 57 (6 DG); **RD** 10/mágico

Fort +11, **Ref** +9, **Vol** +4 (+8 contra encantamientos)

Vel 30' (6 casillas)

LAS MANOS DE LOS TIRBANA

Los obreros y procreadores tirbana poseen manos, y estas criaturas son lo bastante listas como para emplear herramientas u otros objetos manuales. El procreador tirbana es tan inteligente como cualquier humano, por lo que podrá emplear los objetos que posea a nivel estratégico y táctico. Será capaz incluso de deducir cómo emplear artefactos complejos. Los obreros tirbana son poco más listos que un chimpancé, por lo que por su cuenta serán capaces de utilizar las herramientas más sencillas para completar la tarea inmediata que tengan entre manos. Podrían, por ejemplo, emplear un caldero para reunir comida.

Dado que cuentan con los apéndices necesarios, los obreros y procreadores tirbana podrían usar armas. Un obrero podría empuñar un arma a una mano o ligera diseñada para una criatura Pequeña, aunque sólo tendría competencia con ella si ha recibido el entrenamiento adecuado. Suele salirle más a cuenta emplear sus ataques naturales, reservando el uso de su diestra mano para otros menesteres. Los procreadores son más propensos a aprender el uso de un arma manufacturada. Sólo un procreador avanzado podría adquirir una dote que le conceda competencia con un arma, y estas criaturas nunca se

C/C 2 mordiscos +10 cada uno (1d6+4 más veneno)

A distancia orbe ácido +10 (1d6 por ácido)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +6; **Prs** +10

Opciones de ataque Ataque poderoso, Reflejos de combate, golpe mágico

Acciones especiales zumbido adormilante

Aptitudes sortilegas (NL 6):

A voluntad: *detectar magia*

2/día: *desplazamiento*

Características Fue 18, Des 19, Con 18, Int 11, Sab 14, Car 13

AE aptitudes sortilegas, golpe mágico, hostigar, veneno, zumbido adormilante

Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Gran fortaleza^A, Reflejos de combate

Habilidades Avistar +13, Buscar +4, Escuchar +9, Saber (local) +4

Avance 7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

Visión a todo alrededor (Ex): los ojos del procreador tirbana le permiten mirar en cualquier dirección, lo cual le concede un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Buscar. Sus

enemigos no obtendrán ningún beneficio cuando lo flanqueen.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 19 o sufrir un penalizador -5 a las pruebas de Avistar y Escuchar, así como un penalizador -2 a los TS de Vol contra efectos de sueño, durante 5 asaltos. La CD del TS se basa en la Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Orbe ácido (Ex): como acción estándar, un procreador tirbana puede lanzar un orbe de ácido a una distancia de hasta 100'. Las criaturas golpeadas por el orbe sufrirán 1d6 puntos de daño por ácido, más 1d6 puntos de daño por ácido adicional en el siguiente asalto (al inicio del turno del procreador tirbana).

Zumbido adormilante (Ex): como acción de asalto completo, el procreador puede hacer que todas las criaturas vivas en una expansión de 60' de radio queden dormidas, a menos que superen un TS de Voluntad contra CD 16. Las criaturas afectadas quedarán sumidas en un sopor hasta que sufran daño o sean despertadas por otra criatura (una acción estándar). La CD del TS se basa en el Carisma e incluye un bonificador +2 racial.

El procreador es el líder de la colonia tirbana. Estas criaturas bípedas son mucho más listas que sus parientes menores, e impulsan a la colonia a conquistar zonas habitadas y extender su raza por todo el mundo.

molestarán en aprender el uso de un arma que cause menos daño que sus mandíbulas.

A veces los procreadores tirbana dedican tiempo a enseñar a los obreros a utilizar objetos y maquinaria complejos, algo que nunca se les ocurriría a los lentos zánganos por su cuenta. Los procreadores también trazan planes precisos e imparten a sus súbditos las órdenes necesarias para llevarlos a cabo. Por ejemplo, el procreador podría enseñar a sus obreros la forma de abrir y cerrar un complejo sistema de puertas, así como darles instrucciones para usarlas en caso de ataque a la colonia. Este procreador podría entrenar también a sus obreros para que lancen armas deflagradoras, que no requieren competencia para ser usadas con efectividad.

Si diseñas una aventura relacionada con los tirbana, piensa bien en la localización de su colonia y los objetos útiles que podrían tener en ella. Muchas de las herramientas presentes en, digamos, una fortaleza pequeña, podrían ser peligrosas en manos de los tirbana. Si dejas que estas criaturas hagan buen uso de esos objetos, tus encuentros serán mucho más sorprendentes y divertidos.

Estrategias y tácticas

El procreador es el cerebro de la colonia, y sin su presencia e influencia, todos los tirbana de la colonia perderían el rumbo. Así pues, en todo momento habrá dos o tres asesinos protegiéndolo. Dado que estas criaturas casi nunca abandonan la seguridad de sus guaridas, cualquier combate contra ellas se librará según sus términos. Si tiene tiempo para prepararse de antemano, el procreador usará su aptitud de *desplazamiento* y se ocultará, con la esperanza de que su zumbido adormilante y sus fanáticos guardaespaldas asesinos sean suficientes para acabar con la amenaza. Si es amenazado de forma directa, saldrá de su escondite para morder o arrojar orbes de ácido a sus rivales.

Los instintos del procreador lo impulsarán a llevar a cabo en cada momento las acciones que más beneficien a la colonia en su conjunto. No obstante, la conciencia e intelecto de los procreadores a veces los lleva a manifestar la antipatía natural de los tirbana hacia los elfos (consulta Sociedad, más adelante) como una rabia desatada. Si se enfrenta cara a cara con algún elfo en su propia guarida, el procreador lo atacará sin cesar con sus orbes de ácido, sin preocuparse por la posibilidad de alcanzar a sus aliados obreros o asesinos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los tirbana viven exclusivamente para dominar asentamientos ajenos e implantar sus huevos en sus cautivos. Una vez asentadas, estas criaturas no suelen alejarse mucho de su colonia salvo para buscar comida y agua. Los tirbana no son violentos por naturaleza, y cuando atacan es con el propósito calculado de hacer prisioneros.

Si se los encuentra en un asentamiento recién capturado, no obstante, los tirbana se mostrarán bastante más agresivos de lo normal. No toleran a los intrusos y la respuesta ante cualquier extraño será rápida e impla-

cable. Si se extiende la alerta por el poblado, grupos de ataque de obreros y asesinos patrullarán las calles, mientras los ojos voladores vigilan desde el cielo. Todos ellos lucharán por su cuenta, con el objetivo de mantener a salvo al procreador en su guarida.

Batidores (NE 1/2-4): antes de realizar un ataque contra un asentamiento, el procreador envía a varios grupos de ojos voladores para localizar a los mejores anfitriones potenciales. Cada ojo volador viaja en solitario y sólo luchará si no puede escapar. No obstante, cualquier ojo volador que sea agredido regresará en 1d10 minutos con dos obreros.

Grupo de ataque (NE 4-6): cuando el objetivo está claro, el procreador envía a varios equipos de dos ojos voladores y entre dos y cuatro obreros, para pacificar al populacho. Estas criaturas evitarán a los enemigos bien equipados u organizados, así como a cualquiera que supere dos TS consecutivos contra su aptitud de *dormir*. Saben que la fuerza supresora, que entrará en acción poco después, podrá encargarse de ellos.

Fuerza supresora (NE 6-7): en todo asentamiento hay gente que resiste a la aptitud de *dormir* de los obreros. Un asesino y entre dos y cuatro obreros serán enviados a eliminar a estos individuos. La fuerza supresora emplea la táctica "divide y vencerás", evitando que sus objetivos se ayuden mutuamente en combate. Bajo la dirección del asesino, los obreros se lanzarán a por el enemigo más poderoso, para tratar de quebrar la moral de los demás eliminando a su líder.

Equipo de mantenimiento (NE 7-8): tan pronto como los tirbana se hayan hecho con el control del lugar, los equipos de mantenimiento de entre seis a ocho obreros empezarán a hacer rondas periódicas, para asegurarse de que los anfitriones de sus huevos permanecen dormidos. Si se interrumpe esta rutina, la mitad de ellos se dedicará a asegurarse de que cualquier anfitrión que se despierte vuelva a sumirse en su sueño, mientras el resto se enfrenta directamente a la amenaza.

El procreador y su camarilla (NE 7-10): en la última fase de la colonización, el procreador y entre dos y seis asesinos recorren el asentamiento, poniendo huevos en los anfitriones dormidos.



Tirbanas

ECOLOGÍA

Los tirbana obtienen sustento de cualquier cosa orgánica, por lo que pueden sobrevivir a base de cortezas podridas o los excrementos de otros seres, si no hay más remedio. No cuentan con enemigos naturales, ya que sólo los depredadores más salvajes soportan el desagradable sabor de su carne. Así pues, los tirbana tienen libertad casi absoluta para actuar como les plazca.

Aunque los tirbana pueden sobrevivir en casi cualquier entorno, no pueden reproducirse sin depositar sus huevos en otras criaturas. El cuerpo cálido de un ser vivo incuba los huevos y proporciona comida para las larvas de tirbana tras su eclosión. Un reproductor puede generar cien huevos en cada camada, cada uno de los cuales necesitará unas 15 lb. de carne fresca al nacer. Sólo los asentamientos más densamente poblados pueden cubrir las necesidades del programa de reproducción de una colonia tirbana.

Los tirbana necesitan mantener con vida a los anfitriones de sus retoños, por lo que han evolucionado para desarrollar varias aptitudes inusuales capaces de inducir un profundo sueño en sus víctimas. Cuando los anfitriones sucumben a este sopor, el reproductor les inserta cuatro huevos por la garganta. El gel ácido que cubre estos huevos les permite adherirse al estómago. Tras una semana, cada huevo eclosionará para dar vida a una larva blanca (1 pg) que crecerá hasta convertirse en uno de los cuatro tipos de tirbana descritos en esta sección.

Cada criatura durmiente es un festín en potencia, que proporcionará a las larvas comida suficiente para completar su transformación. Un anfitrión sufrirá 1d6 puntos de daño de Constitución cada día que las larvas se alimenten de sus entrañas. Cuando su puntuación de Con llegue a 0, morirá y las larvas emergerán para devorar su cadáver.

Mientras su Constitución no haya llegado a 0, el anfitrión podrá ser salvado por el lanzamiento de un conjuro de *curar enfermedad* o *sanar*. Esta magia matará a las larvas y permitirá la curación normal del daño de Con.

Cuando haya nacido la nueva generación de tirbana, los cuerpos de sus anfitriones la alimentarán durante dos semanas, periodo durante el cual la antigua generación morirá poco a poco. Los ojos voladores, obreros y asesinos se debilitarán y morirán uno a uno. Cuando le toque el turno de morir al procreador, las larvas ya habrán completado su metamorfosis y nacerá la nueva generación tirbana. Entre los jóvenes destacarán 1d3+1 obreros, que dividirán al resto de la colonia en dos grupos, cada uno de los cuales se irá en una dirección para empezar el ciclo de nuevo.

Entorno: los tirbana son duros, adaptables y podrán asentarse en cualquier lugar en el que se den comunidades humanoides. Así pues, estas criaturas pueden encontrarse en cualquier región al aire libre o entorno subterráneo. Sus guaridas son lugares siniestros, repletos con los cuerpos de los anfitriones consumidos por el hambre en su sueño, o sus cadáveres que sirven de alimento a las larvas que han eclosionado de su estómago.

Características físicas típicas: los tirbana se parecen a insectos gigantes que combinan los rasgos de mantis, escarabajos, cucarachas, moscas y demás sabandijas.

Los ojos voladores se parecen a libélulas gigantes, de 1' de largo y unas 2 lb. de peso, con dos grandes esferas verdes por ojos. Vuela gracias a un par de alas translúcidas de 2' de largo, que le permiten

alcanzar grandes velocidades. Estas criaturas sólo se sienten cómodas de verdad en el aire, donde se mueven con gracia asombrosa.

Los obreros tienen alas parecidas a las de los ojos voladores, pero carecen de la velocidad aérea y maniobrabilidad de sus parientes menores. Se parecen a cucarachas gigantes, aunque se desplazan sobre seis patas y poseen un séptimo apéndice equipado con una mano prensil. Poseen cuerpos chaparros y relucientes, así como la cabeza triangular común a todos los tirbana. Los obreros miden unos 3' de largo y pesan 30 lb.

Los brutales asesinos son mayores que los obreros, con unos 5' de largo y hasta 200 lb. de peso. Sus cuerpos, apenas contenidos en el interior de sus pálidos caparzones, son cosas mugrientas y cubiertas de todo tipo de desperdicios y suciedad, que forman una especie de segundo carapacho. Sus cabezas triangulares tienen grandes ojos rojos.

Los procreadores son los más extraños de todos los tirbana. A diferencia de los otros, se alzan erguidos y caminan sobre sus cuartos traseros. Aunque su par central de extremidades está atrofiado, el superior es totalmente operativo y está dotado de manos prensiles. Miden un poco menos de 6' de altura y pesan 150 lb.

Alineamiento: los tirbana no son malignos, ya que el acto de subyugar y matar a los anfitriones de sus huevos es una parte intrínseca de su naturaleza. Aunque estas criaturas se aseguran del bienestar de sus prisioneros mientras crecen las larvas de su interior, no son conscientes de la villanía de sacrificar las vidas de anfitriones inteligentes forzosos a cambio de su propia supervivencia. Los tirbana sienten una lealtad inquebrantable hacia su colonia y su prosperidad, por lo que suelen ser legales neutrales. Unos pocos tirbana muestran tendencias malignas, que se manifiestan en una crueldad innecesaria.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TIRBANA

Los personajes que posean rangos en Saber (arcano) podrán aprender más sobre los tirbana. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (arcano)

CD	Resultado
11	Esta criatura es un tirbana, miembro de una peligrosa raza insectoide que invade los asentamientos humanoides. Este resultado revela todos los rasgos de bestia mágica.
16	Todos los tirbana poseen ojos muy evolucionados, por lo que son tremendamente observadores e imposibles de flanquear. Aunque son hábiles en combate, los tirbana prefieren dormir a sus adversarios mediante venenos y aptitudes mágicas.
21	De los cuatro tipos de tirbana, los asesinos son los más grandes y letales. No obstante, todos ellos pueden luchar de forma coordinada y usar su veneno para que sus rivales sean más susceptibles a su sueño mágico.
26	Los tirbana duermen a sus víctimas no para defenderse, sino para reproducirse. El procreador, un tirbana bípedo, es el líder de cada colonia y se dedica a poner sus huevos en los cuerpos de sus anfitriones dormidos. Al eclosionar, las larvas matan al anfitrión.

SOCIEDAD

Los tirbana son muy disciplinados y perfectamente conscientes de sus papeles dentro de la jerarquía de la colonia. Los tirbana menores siguen las órdenes del procreador sin dudar, sacrificando sus vidas si ha menester por el bien común.

Los ojos voladores actúan básicamente como batidores. Voladores consumados, estos seres pueden cubrir distancias enormes en su búsqueda de comunidades aisladas que sirvan a los intereses de su colonia. Cuando los tirbana hayan conquistado el lugar, los ojos voladores trabajarán sin descanso para asegurar el bienestar de los anfitriones. Recorrerán los alrededores en busca de fuentes de agua dulce, que acumularán en cavidades especiales de sus patas. Luego volverán junto a las víctimas dormidas de la colonia, posándose sobre sus bocas para derramar el agua entre sus labios. Los ojos voladores también alimentan a los anfitriones más pequeños o débiles (particularmente, niños), cuya puntuación de Constitución pueda no ser suficiente para mantenerlos con vida hasta la eclosión de los huevos. Los ojos voladores regurgitan parte de su propio alimento en forma de pasta nutritiva, que curará 2 puntos de daño de Constitución tras ser embutida por la fuerza en la garganta de un anfitrión indefenso. No obstante, la mayoría de estas incubadoras vivientes se van muriendo de hambre poco a poco.

Los obreros son los siguientes en la jerarquía tirbana. En sus manos recae la responsabilidad de dormir a los residentes del asentamiento conquistado, para convertirlos en anfitriones de sus huevos. Los obreros se despliegan en pequeñas bandas por todo el lugar, subyugando a los lugareños con su aptitud de *dormir*. Una vez pacificado el asentamiento, los obreros trabajarán en grupos concertados, renovando sin cesar los efectos de sueño mágico para mantener sumisos a los anfitriones.

Los asesinos tienen la misión de acabar con cualquier reducto de resistencia armada, sobre todo en los asentamientos grandes que no puedan ser tomados de golpe. Estos guerreros despedazan a cualquier criatura que se interponga en la supervivencia de la colonia. Cuando el combate haya terminado, los cadáveres de sus víctimas alimentarán a la colonia mientras los anfitriones son preparados para la incubación.

En el escalón más alto de la colonia se halla un único reproductor. Mucho más inteligentes que sus parientes menores, los reproductores son conscientes del destino que le espera a la colonia tras la eclosión de los huevos, y son los únicos tirbana que comprenden a la perfección el horror destinado a sus anfitriones. No obstante, para ellos la expansión constante de su raza prevalece sobre cualquier otro interés.

Aunque una colonia tirbana es férreamente legal, la destrucción del procreador no deja a las demás criaturas indefensas. Siempre que haya tenido tiempo de poner sus huevos, los tirbana seguirán luchando por la defensa de toda la colonia, sabedores de que la supervivencia de su especie depende de la defensa de los anfitriones que llevan en su interior a la siguiente generación.

A pesar de que estos seres suelen mostrarse indiferentes ante sus víctimas, albergan un odio especial hacia los elfos, a quienes temen por la inmunidad natural de su raza frente a los efectos de sueño. Su instinto los lleva a dar amplios rodeos para evitar los asentamientos élficos, aunque los elfos que comparten su territorio con humanos, medianos u otros humanoides buenos a

veces forman partidas de caza para destruir las colonias tirbana antes de que se extiendan.

GUARIDA DE EJEMPLO: ALDEHUELA TIRBANA

Antes de que llegasen los tirbana, Martuk era una pacífica comunidad de 50 almas en un extenso reino rural. Los ancianos del lugar transmitían los secretos de las buenas cosechas a sus descendientes, generación tras generación. Empleando dichos métodos, el pueblo de Martuk había logrado subsistir e incluso producir lo suficiente como para comerciar con un asentamiento de elfos del bosque, a unas 10 millas al este. Los granjeros y cazadores de esta región consideraban el mundo natural como una expresión de la divinidad; respetaban la Naturaleza, sólo mataban lo necesario y se aseguraban de aprovechar hasta la el último pedazo de sus presas.

Pero la naturaleza abierta y confiada de los habitantes de Martuk fue su perdición. Cuando un cazador se encontró con un ojo volador tirbana en los bosques cercanos, quedó maravillado por su hermosura. Se lo llevó a la aldehuela atrayéndolo con ofrendas de comida, para enseñarles a todos sus vecinos la graciosa criatura que había encontrado. Poco después de su llegada, no obstante, el ojo volador se perdió de vista. Los lugareños consideraron su aparición como un signo de buena fortuna, por lo que se mantuvieron expectantes ante la posibilidad de que él u otros de su raza regresasen por allí.

Tres días después del primer encuentro, regresaron en tropel. Una hueste de tirbana emergió del bosque y cayó sobre el desprevenido asentamiento. Los ojos voladores taparon el sol, mientras los diligentes obreros empleaban su magia para incapacitar a los residentes. Aunque algunos presentaron batalla, fueron aniquilados casi por completo (consulta la Zona 5). Pronto terminó todo. Los tirbana habían conquistado el asentamiento y su procreador empezó con la tarea de implantar sus huevos en los anfitriones dormidos.

A día de hoy la colonia tirbana está en pleno apogeo. La mitad de los huevos ha eclosionado y otros tantos de los conquistadores originales han muerto y sus cuerpos se pudren por las calles. El panorama que contemplará cualquier viajero que se acerque a la aldehuela será bastante macabro. Cuerpos humanos desmembrados y a medio devorar cubren buena parte del lugar, mientras que varios tirbana consumidos y torpes se tambalean junto a ellos a la espera de su final. Un hedor penetrante lo rodea todo.

Cuando emplees este lugar de encuentro, reparte el tesoro entre las diversas criaturas como mejor te parezca; consulta Tesoro típico.

Cadáveres de tirbana: cada sitio marcado con el dibujo de un tirbana señala el lugar en el que uno de los miembros de la colonia ha sucumbido a la muerte. Estos repelentes restos apestan bastante más que los de los humanos, y supuran un líquido pastoso amarillo por las articulaciones de sus caparazones. Cada cadáver tirbana está rodeado por una nube de moscas.

Árboles: los árboles que rodean la aldehuela son de un bosque común (GDM, pág. 87). Para cualquier observador casual no serán más que árboles ordinarios, pero una inspección más detenida (Saber [Naturaleza] CD 15) revelará que este bosque está muy bien cuidado. Cualquier registro de la zona circundante revelará

Aldehuela tirbana

Una casilla = 5'



5

6

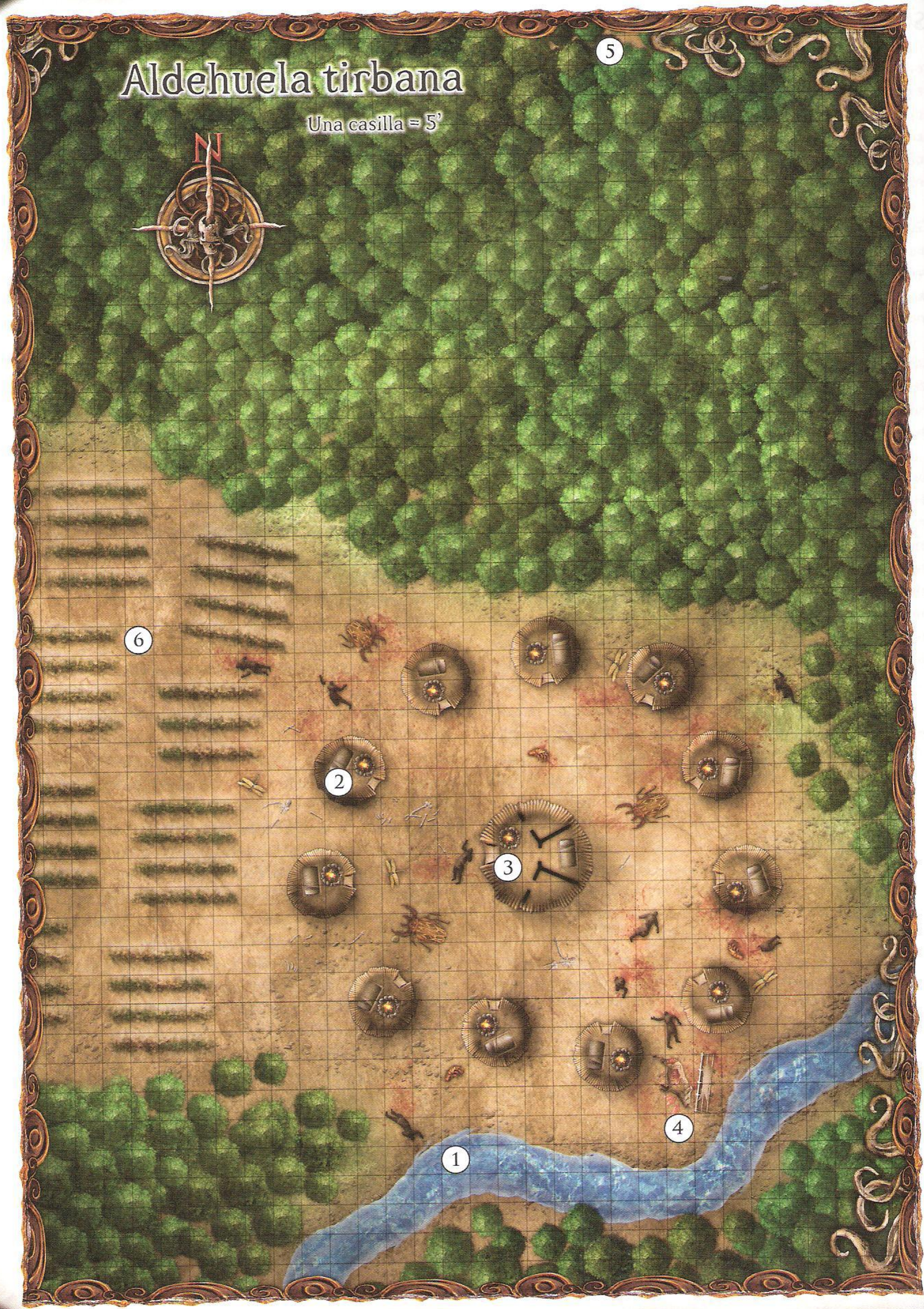
2

3

4

1

TIRBANA



varios amuletos de piedra, que cuelgan de cuerdas trenzadas entre las ramas más bajas. Una prueba de Saber (religión) contra CD 20 sugerirá que los lugareños colocaron esos símbolos, para mantener alejados a los malos espíritus.

1. Río (NE 1-2): el río baja rápido y cualquier cadáver que cayese a él durante la lucha ha desaparecido hace tiempo. El agua es potable, pero cada 10 minutos aparecerán 1d4+1 ojos voladores, para recoger agua para los anfitriones dormidos.

2. Chozas (NE 5-7): once chozas cubren el centro del claro, situadas alrededor de otra estructura más grande (Zona 3). Aunque en su mayor parte están construidas con barro, madera y hojas, resultan ser de gran solidez. Sus techos están confeccionados con carrizo muy bien trenzado, aunque tienen un agujero en el centro para que salga el humo de la hoguera de cada hogar.

Cada choza alberga a 1d4+1 residentes famélicos de diversas edades y sexos. La mitad está sumida en un profundo sueño mágico, con sus mandíbulas laxas. Los otros están muertos y sirven de comida para los otros inquilinos de las cabañas: 1d3 obreros y un asesino tirbana.

3. Choza del jefe (NE 8): esta gran cabaña albergó antaño al cabecilla local. Sus restos están tirados a pocos pies de la puerta, bocabajo y pudriéndose en el barro. A diferencia de las estructuras más pequeñas, esta choza tiene paredes interiores que la dividen en cuatro estancias. El procreador tirbana se ha quedado con esta cabaña como guarida personal, y cuenta con dos asesinos tirbana en la puerta como centinelas.

4. Cadáver de jabalí terrible (NE 4): dos obreros se dedican a despiezar este cadáver para llevarle comida al procreador. Han desollado con cuidado parte de su cuerpo y cortado buenos pedazos de carne, que están apilados cerca de ellos.

5. Supervivientes. Contra todo pronóstico, dos residentes, que eran inmunes a los ataques de sueño mágico de los tirbana, lograron huir a los bosques cuando empezó la carnicería. Durante la última semana, Oolasién (CB elfa Exp 4) y su hija Spyra (CB semielfa Exp 1) se han ocultado en este lugar, sobreviviendo a base de bayas y raíces. Oolasién vio cómo su marido caía defendiendo su hogar, y la destrucción de toda la comunidad también se ha cobrado su tributo en su cordura, por lo que a ratos sufre episodios de catatonía. Con los ojos voladores patrullando cada poco la zona, Spyra no se atreve a intentar trasladar a su madre a un lugar más seguro. Se ha dado cuenta de que los tirbana están empezando a morir solos, y se está preparando para regresar a la aldehuela a averiguar la razón.

6. Cultivos (NE 3): el hedor de la muerte ha atraído a un ankheg, que acecha entre los campos de cultivo. Por las noches, el monstruo sale de su guarida subterránea para hacerse con un sabroso cadáver o dos.

Una prueba de Avistar contra CD 15 permitirá que los personajes se den cuenta de que el suelo de esta zona está removido, como si se hubiese excavado recientemente en él. Quien tenga la

dote Rastrear podrá realizar una prueba de Supervivencia (CD 15) para identificar a la criatura que ha pasado por aquí.

TESORO TÍPICO

Los tirbana no tienen ningún uso para las riquezas, y cualquier cosa que no puedan devorar o utilizar quedará tirada donde esté. Dado que estas criaturas suelen atacar comunidades pequeñas o alejadas de la civilización, los tesoros derivados de un encuentro con los tirbana suelen consistir en monedas de cobre y plata, gemas, bienes comerciales o algún escaso objeto mágico u obra de arte. Estas criaturas no transportan ni acumulan estos objetos, sino que podrán encontrarse esparcidos por toda la zona.

Los ojos voladores no tendrán ningún tesoro, ya se los encuentre patrullando los alrededores o cuidando a los anfitriones dormidos. Los obreros tienen la mitad del tesoro estándar para su VD. Los asesinos también tienen la mitad del tesoro estándar para su VD. Los procreadores anidan en el edificio más grande y seguro del asentamiento, como la cabaña del jefe, ayuntamiento o donde estén almacenados los bienes comunales de la parroquia. Tendrán el doble del tesoro estándar para su VD.

Los bienes comerciales hallados en un encuentro con los tirbana serán proporcionales al tamaño e importancia del asentamiento y su ubicación geográfica. Los artículos comerciales más corrientes podrían consistir en ganado y caballos que huyesen del ataque inicial de las criaturas, sal, pieles, lino, harina o especias. Consulta 'Riquezas distintas del dinero', en la página 112 del *Manual del jugador*.

LOS TIRBANA EN EBERRON

Los tirbana están confinados en Xen'drik, donde colonizan principalmente los asentamientos tribales de los hombres lagarto. Los drow, aunque más numerosos, son inmunes a los efectos de sueño mágico de estos seres. Por ello, los procreadores tirbana empiezan a ver a los xenófobos drow como una seria amenaza a su supervivencia continuada en el continente. Los tirbana de Xen'drik a veces crían hordas enteras de asesinos, cuyo único cometido es arrasar asentamientos drow. Como respuesta, los elfos oscuros han empezado a perseguir y cazar activamente a los tirbana.

LOS TIRBANA EN FAERÛN

Un grupo de exploradores halruyanos ha regresado hace poco de una incursión en la jungla de Mhaír, al otro lado de la muralla del Oeste, contando extrañas historias sobre pueblos fantasmas cubiertos de lianas y vegetación. Aunque estos lugares mostraban signos de lucha, todos ellos estaban llenos de esqueletos en posición acostada, como si los lugareños hubiesen muerto descansando. Los exploradores pensaron en algún tipo de plaga, pero los enanos salvajes de los alrededores les hablaron de la obra de los tirbana: extrañas bestias insectoides que llegan para arrebatarse el alma a los durmientes. Tan aterradores les resultan estos poblados fantasmas, que los enanos se niegan a acercarse a ellos.

TROLL, COMBATIENTE FERROZ

Un musculoso gigante malcarado aparece ante vosotros, con placas de acero encajadas en su rugoso pellejo verdoso. Sobre su testa lleva un capacete metálico incrustado en su cráneo, mientras que sus manos están cubiertas por garras de acero. Regueros de sangre manan bajo este brutal sistema de armadura, así como de sus zarpas. Los ojos desorbitados de la criatura muestran con claridad su inconcebible agonía.

TROLL, COMBATIENTE FERROZ

VD 8

Gigante Grande siempre CM

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +7, Escuchar +6

Idiomas gigante

CA 25, toque 12, desprevenido 22 (-1 tamaño, +3 Des, +5 natural, +8 placas de acero)

pg 81 (6 DG); regeneración 5; muerte agónica

Inmune conjuros y aptitudes enajenadores

Resiste mente torturada

Fort +14, **Ref** +7, **Vol** +4

Vel 20' (4 casillas)

C/C 2 garras +12 cada una (2d6+9) y mordisco +10 (2d6+4)

Espacio 10'; **Alcance** 10'

Atq base +4; **Prs** +17

Opciones de ataque Ataque poderoso, abalanzarse, rasgadura 4d6+13

Características Fue 28, Des 16, Con 28, Int 6, Sab 14, Car 9

AE abalanzarse, mente torturada, muerte agónica, rasgadura

Dotes Ataque poderoso, Ataque múltiple, Reflejos rápidos

Habilidades Avistar +7, Escuchar +6

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero

Regeneración (Ex): el fuego y el ácido causan daño normal al troll. Si la criatura pierde una de sus extremidades o miembros, volverá a crecer en 5 minutos. El troll podrá curar la amputación en el acto, si sujeta con fuerza el miembro cercenado contra el muñón.

Muerte agónica (Ex): los siniestros amos de los trolls combatientes feroces los han convertido en bombas andantes. Cuando uno de estos trolls muera, detonará y rociará con metralla una explosión de 30' de radio. Quienes se vean atrapados por la explosión sufrirán 5d6 puntos de daño perforante (Reflejos CD 22). La CD del TS se basa en la Constitución.

Mente torturada (Ex): la mente de un troll combatiente feroz (*NdC: ya de por sí limitada*) ha quedado hecha pedazos por el dolor incesante de su armadura implantada. Cualquiera que entre en contacto directo con la mente torturada de la criatura (como, por ejemplo, mediante el conjuro *detectar pensamientos*) sufrirá 1d4 puntos de daño de Sabiduría.

Abalanzarse (Ex): si el troll carga contra un enemigo, podrá realizar un ataque completo tras su movimiento.

Rasgadura (Ex): un troll combatiente feroz que impacte con sus dos ataques de garra se aferrará al cuerpo de su víctima, desgarrándole la carne. Este ataque causa 4d6+13 puntos de daño adicional.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los trolls combatientes feroces cargan directamente contra cualquier enemigo que vean, se abalanzarán sobre él y lo despedazarán. Sus amos suelen emplear a estas sádicas criaturas como tropas de asalto o comandos suicidas.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los trolls combatientes feroces son creaciones artificiales, por lo que habitualmente se encontrarán en compañía de sus amos. Dado

que son criaturas pensadas para la guerra, lo normal es que formen pelotones de entre dos y 10 trolls. Cuando no están bajo el control directo de un amo, los trolls son incapaces de soportar la compañía de otros seres sin saltar sobre ellos para hacerlos partícipes de su agonía, por lo que tienden a ser criaturas bastante solitarias.

El renegado (NE 8): tras escapar de sus cuidadores gigantes del fuego, un troll combatiente feroz se dedica a causar estragos en un pueblo fronterizo, cebándose con el ganado y los lugareños. El salvajismo de estos ataques es extremo, incluso para un troll. Aunque no ha habido supervivientes hasta ahora, cualquiera que se enfrente a la amenaza desconocida se dará cuenta de que es una especie de troll, pero peor. Los rastros dejados tras las matanzas sugieren que se trata de una criatura más pesada de lo normal, pero no mucho más grande. Además, las heridas de sus víctimas parecen causadas por armas ligeras, más que por zarpas o garras. Pero lo que es más extraño es que el supuesto troll no se ha llevado ningún objeto de valor de los lugares atacados.

El pelotón de asalto (NE 13): una gigantesa del fuego (*Mm*, pág. 134) ha bajado de las montañas con cuatro trolls combatientes feroces recién entrenados, con la intención de poner a prueba las habilidades de sus nuevos esclavos. Empezará atacando los pueblos más cercanos a la cadena montañosa, para luego seguir avanzando hacia tierras más pobladas. Lo que busca no es la conquista, sino demostrar a sus superiores la valía de los trolls. La gigantesa tomará notas precisas sobre su comportamiento en combate, por lo que la derrota de este escuadrón de asalto y la captura de dichos informes podría conducir a nuevos encuentros con los gigantes del fuego y su nueva tecnología militar: los trolls combatientes feroces.

ECOLOGÍA

Los candidatos a combatientes feroces son elegidos de entre los especímenes de troll más resistentes. Estos pobres desdichados son desollados vivos para fijarles las placas de acero a sus huesos, potenciándolas después mágicamente para adaptarlas a su fisio-

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TROLLS COMBATIENTES FEROCES

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los trolls combatientes feroces. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
15	Esta criatura es algún tipo de troll, pero parece poseer armadura y armas adheridas a su cuerpo.
18	Este es un troll combatiente feroz, un gigante alterado por otra criatura. Los trolls combatientes feroces llevan garras y placas de armadura implantadas. Esta "mejora" les inflige un daño constante y los hace más peligrosos que los especímenes corrientes. Pueden atacar con todas sus armas, naturales o manufacturadas, tras una carga.
23	El dolor sufrido por estos trolls nubla sus mentes. Los conjuros y aptitudes enajenadores no les hacen efecto, y quienes entren en contacto con sus torturados cerebros sentirán parte de su locura.

logía. Después se instalan enormes garras en sus antebrazos, así como pavorosas mandíbulas metálicas parecidas a cepos para cazar osos.

Entorno: los trolls combatientes feroces son comunes en las cercanías de los asentamientos habituales de los trolls corrientes, especialmente en zonas montañosas de climas fríos. Tras su conversión, estas criaturas irán a donde les manden sus amos. Un troll combatiente feroz independiente vagará sin rumbo fijo, por lo que podría encontrarse bastante lejos de las regiones habitadas por su raza.

Características físicas típicas: los trolls combatientes feroces se parecen a trolls de gran tamaño con grandes placas de acero cubriendo su cuerpo, así como zarpas y mandíbulas metálicas. La criatura sigue siendo bastante reconocible, pero sus prótesis son grotescas y sangrientas. Su pellejo parece ondular y combarse alrededor de los implantes metálicos, a causa de la regeneración de la bestia, y a veces regueros de sangre manan por debajo de las placas. El combatiente feroz típico es algo más alto y ancho que el troll corriente, y la gran cantidad de metal fijado a su cuerpo lo hace pesar unas 650 lb.

Alineamiento: los trolls son cazadores implacables e incontinentes que no conocen la palabra piedad, y los combatientes feroces suman a eso una dosis insalubre de locura y brutalidad. Estas criaturas son siempre caóticas malignas.

TESORO TÍPICO

Las mentes castigadas de los trolls no albergan ningún concepto más allá de un dolor atroz, matanzas indiscriminadas y la necesidad de alimentarse. Su necesidad de tesoros es nula. Los amos de estas criaturas sí pueden ser más ricos de lo normal, tras recoger las posesiones de los cadáveres que dejan a su paso.

TROLLS COMBATIENTES FEROCES CON NIVELES DE CLASE

Debido a su agonía constante, los trolls combatientes feroces tienen poca aptitud para dominar las habilidades más complejas. Pueden ganar niveles como guerreros o bárbaros brutales, clases ambas que se consideran asociadas para estas criaturas.

Ajuste de nivel: +5.

LOS TROLLS COMBATIENTES FEROCES EN EBERRON

Los combatientes feroces formaron antaño la primera línea de combate de los ejércitos de Xen'drik, pero los conocimientos para equipar a estas criaturas con placas y armas metálicas manufacturadas se perdieron tras la caída de la civilización gigante. En el extremo más austral de este continente devastado, una tribu de gigantes de las nubes ha descubierto hace poco una antigua armería en desuso, donde hallaron algunos de los secretos de la creación de trolls combatientes feroces. Los gigantes de las nubes han empezado a capturar y esclavizar trolls para transformarlos en combatientes feroces, con la esperanza de que estas peligrosas monstruosidades puedan inclinar la balanza en su favor en su lucha contra varios clanes drow vecinos.

LOS TROLLS COMBATIENTES FEROCES EN FAERÚN

Los combatientes feroces fueron empleados por primera vez en Faerún en los ejércitos del alcázar Zhentil, pero tras la caída de dicha fortaleza, quedaron sueltos por la región a su libre albedrío. Un buen número de ellos acecha en la región del mar de la Luna, extendiendo caos y muerte allá donde pasan. Una tribu ogra de Zhar ha capturado a uno de estos trolls, y lo emplea como punta de lanza durante sus ataques.



Una gigantesa del fuego ordena cargar a sus trolls combatientes feroces

USHEMOI

Los ushemoi son una raza extraña, cuyos miembros obtienen fuerza, velocidad o poderes arcanos suplementarios cuando se ven expuestos a ciertos estímulos. La forma más básica de ushemoi se hace más fuerte y resistente cuanto más daño sufre en combate. Sus cuerpos sufren un intenso cambio físico, que les concede una mayor eficacia marcial mientras su piel se endurece como el metal. Otros ushemoi se vuelven más rápidos como respuesta ante las heridas, desarrollando miembros más largos y flexibles. Los líderes de los ushemoi son poderosos lanzadores de conjuros, cuya magia aumenta de potencia cuanto más la usan.

ARKAMOI

Este humanoide calvo y de piel grisácea viste una túnica azul que apenas cubre su corpulenta figura. La piel de su cabeza y rostro ondula como el agua de un estanque. Sus blandos dedos aferran con más fuerza un decorado bastón, mientras empieza a entonar frases arcanas con voz retumbante.



Lashemoi y arkamoi

ARKAMOI

VD 4

Humanoide monstruoso Mediano normalmente NM
Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas común, dracónico, infracomún

CA 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural)

pg 29 (4 DG); RD 5/cortante o perforante

RC 14

Fort +3, Ref +6, Vol +5

Vel 30' (6 casillas)

C/C bastón de gran calidad +4 (1d6)

A distancia ballesta ligera +6 (1d8/19-20)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +4; Prs +4

Acciones especiales genio arcano

Conjuros de hechicero conocidos (NL 4); fuerzas mágicas

2.º (5/día): *flecha ácida de Melf* (toque a distancia +6), *imagen múltiple*

1.º (7/día): *armadura de mago*, *disfrazarse*, *manos ardientes* (CD 13), *saltar*

0 (6/día): *atontar* (CD 12), *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada* (CD 12), *luz*, *rayo de escarcha* (toque a distancia +7)

Características Fue 11, Des 15, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 15

AE conjuros, fuerzas mágicas

CE talento arcano

Dotes Conjurar en combate, Dureza

Habilidades Avistar +1, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +11, Escondarse +9, Escuchar +1, Saber (arcano) +9

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** hechicero

Posesiones bastón de gran calidad, ballesta ligera con 20 virotes

Genio arcano (Ex): cuando el bonificador a la CD de los conjuros de un arkamoi llegue a +3 o más gracias a su aptitud de fuerzas mágicas, su mente empezará a funcionar con precisión milimétrica. Una vez por asalto, como acción inmediata, el arkamoi podrá ofrecer algún consejo táctico a uno de sus aliados. Este efecto concederá un bonificador +2 de moral a la siguiente prueba, tirada de ataque o tirada de daño de dicho aliado.

Fuerzas mágicas (Ex): cada vez que un arkamoi lance un conjuro arcano, las fuerzas mágicas liberadas le cederán parte de su poder. Por cada conjuro arcano lanzado, el arkamoi aumentará la CD de los TS de sus siguientes conjuros en 1 punto. Además, obtendrá un bonificador +2 a las tiradas de daño de los conjuros subsiguientes, así como un bonificador +2 de desvío a su CA. Estos beneficios durarán 1 minuto, a contar a partir del asalto en el que el arkamoi termine de lanzar su primer conjuro del encuentro.

Los bonificadores se apilarán cada vez que el arkamoi lance otro conjuro dentro de ese minuto, hasta un máximo de +5 a la CD de los TS de sus conjuros, +10 a sus tiradas de daño, y +10 de desvío a la CA. Al final de ese minuto desaparecerán todos los bonificadores, aunque el arkamoi podrá empezar a acumularlos de nuevo con su siguiente conjuro.

Talento arcano (Ex): un arkamoi lanza conjuros como un hechicero de nivel 4.

Los arkamoi son los líderes, pensadores y lanzadores arcanos de los ushemoi. Poseen un talento innato para la magia arcana y sus agudas mentes les permiten liderar a su raza con eficacia implacable. Aunque los arkamoi son más débiles físicamente que otros ushemoi, reciben de estos un trato deferente. Los lashemoi y turleremoi aceptan con humildad el dominio natural de los arkamoi, mientras que los hadrimoi los consideran comandantes

astutos capaces de dar la vuelta a casi cualquier situación en su favor.

Cuando un arkamoi lanza conjuros, la energía arcana que fluye por su cuerpo agiliza su mente y mejora cada conjuro posterior que lance. Cuanto más emplee su magia, más letal se volverá.

Estrategias y tácticas

Los arkamoi prefieren potenciar su capacidad arcana acosando primero a sus enemigos con los conjuros menores, como *rayo de escarcha* o *atontar*. A medida que mejore su capacidad arcana, empezarán a lanzar *flechas ácidas de Melf* y *manos ardientes*. Aunque no están muy bien dotados para el combate cuerpo a cuerpo, a veces su RD y el bonificador a la CA obtenido de sus fuerzas mágicas (potenciados aún más por su *armadura de mago* e *imagen múltiple*) les hará sentir una confianza excesiva sobre su propia invulnerabilidad. No es inusual, pues, que avancen hasta primera línea con una seguridad impropia de los hechiceros corrientes.

Uno de los talentos más útiles de los arkamoi es su capacidad para planear un combate según los puntos fuertes y débiles de sus aliados. Una banda de ushemoi al mando de un arkamoi podría emplear a un hadrimoi para lanzar un ataque; cuando el hadrimoi obtenga velocidad pero pierda su ímpetu bélico, atraerá al enemigo hasta una emboscada de turlemoi. Entonces el arkamoi empleará *manos ardientes* para dañar a tantos turlemoi como pueda, aumentando la fuerza de estas tropas brutales a la vez que potencia su propia habilidad arcana.

Arkamoi con niveles de clase

La clase predilecta de los arkamoi es la de hechicero. Como clase asociada, los niveles en ella se apilan con la aptitud sortillega innata de estas criaturas. Los niveles en cualquier otra clase (aunque también sea lanzadora de conjuros arcanos) no son asociados.

Ajuste de nivel: +4.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ARKAMOI

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los arkamoi. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (NATURALEZA)

CD	Resultado
14	Esta criatura de piel grisácea es un arkamoi, uno de los lanzadores de conjuros arcanos y líderes de los ushemoi. Este resultado revela todos los rasgos de humanoide monstruoso.
19	Un arkamoi posee el talento innato de un hechicero, pero su magia se hace más poderosa con cada conjuro que lanza.
24	El creciente poder arcano del arkamoi también lo hace más resistente. Un arkamoi en la cima de su poder arcano puede dirigir a sus aliados con mucha más eficacia en combate.

HADRIMOI

Un humanoide delgado y grácil abandona su escondite con rapidez, mientras os esforzáis por verlo con claridad. Su piel está compuesta de zarcillos fibrosos, mientras que su rostro está ocupado por dos ojos rojos y una gran boca llena de colmillos. Cada uno de sus dos brazos se divide en dos antebrazos independientes, cuyas correspondientes manos empuñan dagas con experta precisión.

HADRIMOI

VD 5

Humanoide monstruoso Mediano normalmente NM

Inic +8; Sentidos visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas común, infracomún

CA 14, toque 14, desprevenido 10; Esquiva, Movilidad (+4 Des) pg 58 (9 DG); RD 10/cortante o perforante; velocidad con el dolor Fort +5, Ref +10, Vol +7

Debilidad valor quebradizo

Vel 30' (6 casillas)

C/C 4 dagas +13 cada una (1d4+1) con simetría perfecta

A distancia daga +13/+8 (1d4+1)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +9; Prs +10

Opciones de ataque danza de las dagas

Características Fue 13, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 11

AE danza de las dagas, simetría perfecta, velocidad con el dolor

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +4, Escondarse +13, Escuchar +4, Juego de manos +10, Moverse sigilosamente +13, Saltar +7

Avance por clase de personaje; Clase predilecta pícaro

Velocidad con el dolor (Ex): cada vez que el hadrimoi sufra daño, los fibrosos tendones que forman su cuerpo se volverán más elásticos y sensibles. El hadrimoi obtendrá un bonificador +2 de esquiva a la CA, un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y TS de Reflejos, y un bonificador de +10' a su velocidad terrestre. Estos beneficios durarán 1 minuto, a partir del asalto en el que el hadrimoi sufra daño por primera vez en el combate.

Los bonificadores se apilarán cada vez que el hadrimoi sufra daño dentro de ese minuto (incluso de diversos ataques durante un mismo asalto), hasta un máximo de +10 de esquiva a la CA, +5 a sus tiradas de ataque y TS de Reflejos, y +50' a su velocidad terrestre. Al final de ese minuto desaparecerán todos los bonificadores, aunque el hadrimoi podrá empezar a acumularlos de nuevo la siguiente vez que sufra daño.

Valor quebradizo (Ex): un hadrimoi cuyo bonificador a la velocidad terrestre alcance +30' o más, sufrirá un penalizador -4 a sus TS contra efectos de miedo y a la prueba de nivel enfrentada a cualquier intento de Intimidar. Además, cuando esté en este estado, el hadrimoi podrá ser afectado por efectos de miedo que normalmente no puedan afectar a criaturas de sus DG.

Simetría perfecta (Ex): el hadrimoi podrá realizar un ataque completo con un máximo de cuatro armas ligeras, sin sufrir penalizadores a sus tiradas de ataque. Si intenta usar armas más pesadas, podrá realizar ataques múltiples de acuerdo con sus ataques base habituales y sufriendo los penalizadores correspondientes por atacar con dos o más armas.

Danza de las dagas (Ex): a medida que un hadrimoi convierta su dolor en una agilidad superior, podrá llevar a cabo un ataque letal. Cuando su bonificador a la velocidad terrestre alcance +30' o más a causa de su aptitud de velocidad con el dolor, la criatura podrá desplazarse su movimiento completo como parte de un ataque completo. Podrá moverse antes, después o entre un ataque y otro, siempre que el movimiento total realizado durante su asalto no exceda su velocidad.

Los errantes hadrimoi son vagabundos desaliñados, dispuestos a hacer casi cualquier cosa por obtener unas monedas o una comida caliente. Aunque su apariencia monstruosa los mantiene al margen de la sociedad humana, prosperan en los rincones sombríos del hampa criminal, donde su agilidad y velocidad innatas los convierten en asesinos perfectos.

Los hadrimoi se reúnen en pequeñas bandas, con la esperanza de poder defenderse mejor contra sus enemigos. Cuando viajan en semejantes cuadrillas, entre ellos suele haber algún turlemoi que actúa como vigilante. A diferencia de sus primos más grandes, los hadrimoi son de naturaleza turbia dentro y fuera del combate, por lo que se aprovecharán de la cobardía natural de los turlemoi para someterlos a su voluntad.

A medida que los hadrimoi sufren daño, se vuelven más altos y espigados. Los surcos de su piel se van estirando, a medida que su cuerpo se estira hasta su longitud normal. En esta forma alterada, los hadrimoi ganan una velocidad y agilidad increíbles.

Estrategias y tácticas

El ataque de un hadrimoi es un súbito borrón de acero, que deja tras de sí crueles heridas de daga. No obstante, aunque estas criaturas son bastante agresivas, sufren de una cobardía inherente antes incluso de que entre en juego su aptitud de valor quebradizo. Prefieren emboscar a sus víctimas, y si una batalla se vuelve claramente contra ellos, emplearán su gran velocidad para huir.

Los hadrimoi tienen gran cuidado de no verse empantanados en una pelea. Aunque sitúan su propia supervivencia por encima del éxito, nunca se trabarán en un combate a menos que estén seguros de que la victoria merecerá la pena.

Un hadrimoi frustrado es un enemigo peligroso. Allí donde unos orcos o trasgos derrotados se limitarían a salir por piernas en busca de víctimas más asequibles, los hadrimoi rumiarán su venganza a cada derrota. A pesar de su cobardía natural, trazarán incontables planes de represalia y regresarán una y otra vez para

CONOCIMIENTO SOBRE LOS HADRIMOI

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los hadrimoi. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (NATURALEZA)

CD	Resultado
15	Esta criatura es un hadrimoi, uno de los integrantes de los llamados ushemoi. Los hadrimoi son combatientes ágiles, que confían en su velocidad y sigilo para derrotar a sus enemigos.
20	Los hadrimoi son los batidores, espías y asesinos de los ushemoi. Sus brazos terminan en dos extremidades cada uno, lo que les permite luchar con cuatro armas ligeras.
25	A medida que sufren daño, los hadrimoi se vuelven aún más rápidos, ágiles y letales en combate. En pleno desarrollo de sus facultades, los hadrimoi pueden desplazarse todo su movimiento al completo y realizar cuatro ataques con sus dagas en su turno.

seguir hostigando a quienes les derrotasen. Más de una compañía aventurera ha vencido a un grupo de hadrimoi en combate, sólo para convertirse en víctimas de envenenamientos, emboscadas o atentados contra seres queridos o aliados. Derrotar a un hadrimoi y dejarlo con vida es crearse un enemigo eterno.

Hadrimoi con niveles de clase

Los hadrimoi suelen avanzar como pícaros. Esa clase, así como las de guerrero y explorador, se consideran asociadas para ellos.

Ajuste de nivel: +4.

LASHEMOI

La arrugada piel grisácea de este humanoide demacrado parece demasiado amplia para su cuerpo. Un mechón de pelo trapajoso cuelga de la parte trasera de su cráneo, aunque algunas zonas de su piel también muestran rastros de vello. Permanece agachado, gruñendo mientras estira las garras de sus dedos.

LASHEMOI

VD 1

Humanoide monstruoso Mediano normalmente NM

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; **Avistar** +2,

Escuchar +0

Idiomas común

CA 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

pg 15 (2 DG); **RD** 5/cortante o perforante; fuerza menor con el dolor

Fort +3, **Ref** +3, **Vol** +3

Debilidad valor inexistente

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 garras +4 cada una (1d4+1)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +2; **Prs** +3

Características Fue 12, Des 11, Con 16, Int 5, Sab 11, Car 8

AE fuerza menor con el dolor

Dotes Soltura con un arma (garra)

Habilidades Avistar +2, Escondarse +3, Escuchar +0

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro

Valor inexistente (Ex): un lashemoi sufre un penalizador -4 a sus TS contra efectos de miedo y a la prueba de nivel enfrentada a cualquier intento de intimidar. Además, el lashemoi puede ser afectado por efectos de miedo que normalmente no puedan afectar a criaturas de sus DG.

Fuerza menor con el dolor (Ex): cada vez que el lashemoi sufra daño de cualquier fuente, obtendrá un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y daño, así como un aumento de 1 punto en su armadura natural. Estos beneficios durarán 1 minuto, a partir del asalto en el que el lashemoi sufra daño por primera vez en el encuentro.

Los bonificadores se apilarán cada vez que el lashemoi sufra daño dentro de ese minuto (incluso de diversos ataques durante un mismo asalto), hasta un máximo de +5 a sus tiradas de ataque y daño, y de +5 a su bonificador de armadura natural a la CA. Al final de ese minuto desaparecerán todos los bonificadores, aunque el lashemoi podrá empezar a acumularlos de nuevo la siguiente vez que sufra daño.

Los lashemoi son la mano de obra barata, los soldados rasos y sirvientes de la sociedad ushemoi. Aunque estas criaturas suelen vivir bajo el yugo de sus líderes arkamoi y hadrimoi, a veces los turlemoi los emplean como cazadores, batidores o avanzadillas militares prescindibles.

Sin un liderazgo férreo, los lashemoi se dedicarán a sus cosas. Aunque llegan a atacar a otros seres para obtener comida o riqueza, son mezquinos y cobardes por naturaleza y se los puede avasallar con facilidad. Los lashemoi evitan los combates en firme incluso contra los rivales más flojos, contentándose con pequeñas rapiñas efectuadas contra objetivos prácticamente indefensos.

Los lashemoi sienten una conexión natural hacia sus parientes ushemoi, pero también se los puede hallar al servicio de ogros hechiceros, caciques grandes trasgos, clérigos malignos o ralea semejante. Los demás ushemoi llaman "mestizos" a los lashemoi, no por su sangre, sino por su tendencia a seguir a cualquier criatura carismática sea cual sea su raza.

Estrategias y tácticas

Los lashemoi están adaptados a las tácticas más simples. Se lanzan al combate para aplastar a sus enemigos por mera superioridad numérica, confiando en su aptitud de fuerza menor con el dolor para mejorar su capacidad marcial. La única preocupación de estos seres en combate será contar con las de ganar y tener una ruta de huída bien definida. Si no cuentan con ambos factores, es muy difícil que entren en combate a menos que se vean obligados.

Los lashemoi obtienen un importante estímulo emocional de su aptitud de fuerza menor con el dolor. A medida que sufren daño, entran en un estado de éxtasis cada vez mayor. Así pues, un lashemoi que sufra heridas leves puede perder el interés en el combate y salir corriendo, pero quienes hayan sido heridos de gravedad suelen abandonar todo cuidado y luchar a muerte. Los lashemoi que no hayan resultado muy malheridos se aprovecharán de la furia irracional de sus camaradas para cubrir su propia retirada.

Los lashemoi que estén a las órdenes de un líder organizado serán sirvientes serviles y complacientes. Se los puede avasallar con

facilidad y sus naturalezas tímidas y cobardes pueden moldearse con la "motivación" suficiente. A las criaturas poderosas, como los ogros hechiceros, les encanta poder contar con estas criaturillas como tropas de asalto prescindibles. Esta táctica les permite conservar a sus lacayos más valiosos hasta que sus enemigos hayan sido debilitados por los lashemoi heridos, que lucharán a muerte con mayor ferocidad.

Lashemoi con niveles de clase

Los lashemoi suelen avanzar como bárbaros. Esa clase se considera asociada para ellos.

Ajuste de nivel: +2.

TURLEMOI

El gran humanoide que se lanza a por vosotros se parece a un gigante desollado, con sus relucientes y sangrientos músculos al aire. A medida que se acerca, podéis comprobar que su cuerpo está compuesto de gruesos tendones de carne, que parecen sacudirse y retorcerse para recolocarse a medida que ataca.

TURLEMOI

VD 8

Humanoide monstruoso Grande normalmente NM

Inic +6; Sentidos visión en la penumbra; Avistar +7, Escuchar +7

Idiomas común

CA 14, toque 11, desprevenido 12 (-1 tamaño, +2 Des, +3 natural)

pg 102 (12 DG); RD 10/cortante o perforante; fuerza con el dolor

Inmune valor creciente

Fort +8, Ref +10, Vol +10

Debilidad valor inexistente

Vel 40' (8 casillas); Tr 30'

C/C 2 golpetazos +15 cada uno (2d6+3)

A distancia roca +13 (1d8+3)

Espacio 10'; Alcance 10'

Atq base +12; Prs +19

Opciones de ataque Ataque poderoso, Reflejos de combate

Características Fue 17, Des 14, Con 18, Int 7, Sab 15, Car 6

AE fuerza con el dolor, lanzamiento de rocas

Dotes Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (golpetazo)

Habilidades Avistar +7, Equilibrio +5, Escuchar +7, Saltar +10, Supervivencia +5, Tregar +11

Avance por clase de personaje; Clase predilecta bárbaro

Valor creciente (Ex): cuando el bonificador a las tiradas de ataque del turllemoi llegue a +3 o más gracias a su aptitud de fuerza con el dolor, se volverá inmune a todos los conjuros y aptitudes enajenadores. En tal estado, jamás se retirará de un combate.

Valor inexistente (Ex): un turllemoi sufre un penalizador -4 a sus TS contra efectos de miedo y a la prueba de nivel enfrentada a cualquier intento de Intimidar. Además, el turllemoi puede ser afectado por efectos de miedo que normalmente no puedan afectar a criaturas de sus DG.

Lanzamiento de rocas (Ex): al igual que los gigantes, los turllemoi son lanzadores de rocas expertos. Un turllemoi puede lanzar cantos rodados de entre 20 y 30 lb. (objetos Menudos) a cinco incrementos de distancia. El incremento de distancia de estos proyectiles es de 60'.

Fuerza con el dolor (Ex): cada vez que el lashemoi sufra daño de cualquier fuente, obtendrá un bonificador +1 a sus tiradas de ataque, un bonificador +2 a sus tiradas de daño, y su bonificador de armadura natural a la CA aumentará en 2 puntos. Estos beneficios durarán 1 minuto, a partir del asalto en el que sufra daño por primera vez en el encuentro.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS LASHEMOI

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los lashemoi. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (NATURALEZA)

CD Resultado

- | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11 | Los lashemoi son criaturas extrañas que se hacen más duras y letales a medida que sufren daño en combate. Son los representantes más débiles de una raza conocida como los ushemoi. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso. |
| 16 | Los lashemoi son muy vulnerables a la intimidación y los efectos de miedo, pero cuanto más permanezcan en combate, más fieros se volverán. |
| 21 | Cuanto más daño sufra un lashemoi, más letal se volverá en combate. Sus rivales suelen adoptar un falso sentimiento de seguridad ante la aparente fragilidad de estos seres, que luego los deja expuestos a la repentina ferocidad de su enemigo. |

Los bonificadores se apilarán cada vez que el lashemói sufra daño dentro de ese minuto (incluso de diversos ataques durante un mismo asalto), hasta un máximo de +5 a sus tiradas de ataque, +10 a sus tiradas de daño, y +10 a su bonificador de armadura natural a la CA. Al final de ese minuto desaparecerán todos los bonificadores, aunque el turlemói podrá empezar a acumularlos de nuevo la siguiente vez que sufra daño.

Los turlemói son los ushemói más grandes. Criaturas solitarias por naturaleza, vagan por las zonas agrestes y los caminos apartados en busca de comida o presas fáciles. A medida que estos seres sufren daño, sus músculos se fusionan para convertirse en un caparazón carmesí que cubre por completo su cuerpo. Un turlemói que haya sufrido varias heridas se parecerá a un gigante de lisa piel rojiza. La personalidad del turlemói también se transforma a la vez que su cuerpo. Al principio se muestra manso y asustadizo, pero a medida que sufra daño irá ganando en confianza y ferocidad. Mientras que otras criaturas pueden iniciar una pelea con grandes expectativas y huir al recibir el primer golpe, los turlemói hacen justo lo contrario. Una vez trabados en combate, los turlemói luchan a muerte.

A veces los demás ushemói acorralan y capturan a algún turlemói solitario para emplearlo como esclavo guerrero. Estas criaturas son obligadas a avanzar en vanguardia a punta de lanza, causándoles el daño justo para que estén a punto de entrar en furia asesina al llegar a las filas enemigas.

Estrategias y tácticas

Puede que los turlemói sean brutos, pero poseen una astucia instintiva. Algunos llevan piedras y clavos, y se golpean con ellas antes de entrar en combate para beneficiarse de su aptitud de fuerza con el dolor. La oleada de poder que les invade entonces compensa con creces el lacerante dolor de sus heridas. No obstante, los turlemói son tan pusilánimes que muchas veces sólo se autolesionan ante una amenaza directa e inminente.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TURLEMOI

Los personajes que posean rangos en Saber (Naturaleza) podrán aprender más sobre los turlemói. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (NATURALEZA)

CD	Resultado
18	Esta criatura es un turlemói, un integrante de la raza conocida como ushemói. Los turlemói son pendencieros gigantescos, y tienen reputación de luchar a muerte.
23	Aunque los turlemói son los más grandes y fuertes de los ushemói, son cobardes por naturaleza. No obstante, su fuerza y valor aumentan a medida que sufren daño, por lo que aquellos que deseen vencerlos en combate tendrán que hacerlo con rapidez.
28	En combate, los turlemói pueden llegar a volverse inmunes al miedo, aunque al inicio de la pelea suelen ser más vulnerables a él de lo que podría parecer.

Si tienen tiempo para prepararse, los turlemói buscarán un buen lugar para establecer una emboscada. Pero incluso con su excelente agilidad innata, carecen de la habilidad necesaria para tales sutilidades, aunque siempre se aseguran de que sus objetivos estén dentro del alcance de su carga al iniciar la refriega.

Turlemói con niveles de clase

Los turlemói prefieren la clase de bárbaro, aunque algunos avanzan como guerreros. Ambas clases se consideran asociadas para ellos.

Ajuste de nivel: +4.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Aunque pueden ser encontrados de forma individual, los ushemói también forman grupos mixtos que se benefician de sus aptitudes raciales.

El guardaespaldas del mago (NE 4): un arkamói solitario hace las veces de correo y guardaespaldas para un influyente nigromante, empleando *disfrazarse* para adoptar el aspecto de un joven aprendiz. Los PJs que traten de recuperar alguna reliquia importante del sanctasanctórum del nigromante, o que estén en posesión de algún objeto codiciado por el mago, se verán perseguidos a todas horas por este supuesto mozallete. Les espera una buena sorpresa cuando el arkamói libere todo el potencial de su magia cada vez más poderosa.

La buena vida del ladrón (NE 8): tres hadrimói se han aliado para adueñarse de un pueblo rural. Tras amenazar a granjeros y comerciantes, los hadrimói han creado una extensa red de extorsión y protección con la que se han labrado una cómoda existencia. Actuarán con contundencia contra cualquier personaje que amenace la buena marcha de su operación, incluyendo a cualquier PJ que pueda pasar por el pueblo.

Fuerza bruta (NE 9): un grupo de tres lashemói se han puesto al servicio de un jefezuelo turlemói, que ha aprendido a dominar su cobardía innata mediante heridas autoinfligidas que activan su aptitud de fuerza con el dolor. Este grupo de bandoleros actúa a lo largo de varias rutas comerciales, atacando a pequeñas caravanas o grupos a pie. El turlemói arrojará piedras desde un escondrijo para eliminar a cualquier guardia. Después enviará a los lashemói para ablandar a cualquier defensor restante, antes de lanzarse él mismo al combate.

Partida de guerra (NE 10): esta banda de ushemói consiste en ocho siervos lashemói, un líder arkamói, un batidor hadrimói y un gorila turlemói. El arkamói enviará al hadrimói a patrullar una franja de camino forestal, en busca de objetivos prometedores a los que atacará en solitario. Cuando resulte herido, huirá en un intento por atraer a las víctimas potenciales hasta la emboscada del resto de la banda.

ECOLOGÍA

Los ushemói son una raza nómada. No sienten ningún deseo por establecer asentamientos permanentes, en parte por sentirse impulsados a mantenerse en movimiento para evitar la atención de sus antiguas víctimas.

Entorno: los ushemoi prefieren los bosques de cualquier tipo, desde agobiantes selvas a gélidos bosques montañosos. Confían en la cobertura ofrecida por la vegetación para preparar emboscadas y protegerse de cualquier represalia a gran escala.

Características físicas típicas: los fornidos turllemoi alcanzan unos 9' de altura y pueden pesar hasta 1.000 lb. Los hadrimoi son livianos y ágiles, con apenas 6' de altura y unas 150 lb. de peso. Los arkamoi miden también unos 6' de alto y su peso ronda las 190 lb. Los lashemoi rondan los 5' de altura y su peso está en las 130 lb.

Alineamiento: los ushemoi sólo se preocupan por sí mismos y harán lo que sea por llenar sus bolsillos u obtener cualquier cosa que deseen. Se unirán a otras criaturas por pura conveniencia, pero siempre dispuestos a traicionar a sus aliados si con ello obtienen un mayor beneficio a corto plazo. Son neutrales malignos.



Turllemoi y hadrimoi

deres; aunque prefieren usar la violencia para lograr sus metas, a veces comercian con bienes robados con gremios de ladrones u otras organizaciones clandestinas. Los lashemoi forman una casta de trabajadores no cualificados y soldados rasos prescindibles. Los turllemoi son empujados como tropas brutales de élite o matones para intimidar a otros.

Como grupo, los ushemoi son maestros en fundirse con otras sociedades que no pongan muchos reparos a su extraño aspecto. Los grandes trasgos y otras razas monstruosas usan a los lerdos turllemoi y lashemoi como mercenarios o esclavos. Los más inteligentes hadrimoi y arkamoi cooperan con otras criaturas en calidad de contratados o aliados.

No existe mucho sentido de la lealtad entre el pueblo ushemoi, sobre todo entre los arkamoi y hadrimoi.

Estas criaturas pugnan sin cesar por el poder, llegando incluso a traicionar a su propia raza en favor de no ushemoi por el precio adecuado.

Otros humanoides malignos sueñan con conquistas para mayor gloria de su cultura o dioses, pero los ushemoi sólo

se preocupan por sus intereses personales.

La idea de los ushemoi como una raza unificada les resulta totalmente extraña.

TESORO TÍPICO

Los ushemoi amasan tesoros por los lujos y el poder que conllevan. Un hechicero arkamoi de talento podría vivir con gran opulencia como lanzador de conjuros mercenario en una ciudad drow, e incluso los espesos lashemoi saben que con monedas se compra manduca. Pero dado que casi siempre están pateando caminos, se decantan por aquellos objetos que sean fácilmente transportables. Poseen el tesoro estándar para su VD. Aquellos ushemoi que tengan niveles de clase poseerán el equipo estándar para un PNJ de su VD.

VAMPIRO

Como se describe en el *Manual de monstruos*, los vampiros son poderosas criaturas muertas vivientes que acechan en la noche en busca de la sangre que los alimenta. Sumamente inteligentes y dotados de varias aptitudes de gran poder, son los genios maléficos por excelencia y nunca dejan de maquinarse nuevas iniquidades.

Esta sección ofrece dos ejemplos de vampiros, válidos como villanos recurrentes de una campaña o adversarios poderosos para aventureros de nivel alto. Uno de ellos es una amenaza directa con asombrosas aptitudes marciales, mientras que el otro es una mente criminal que controla toda una red de intrigas.

La plantilla de vampiro se describe en la página 257 del *Manual de monstruos*.

EL DUQUE NEGRO

Un poderoso guerrero se deja ver entre la bruma, vestido con una suntuosa armadura de mithril. La gigantesca espada azul que lleva en las manos está envuelta en jirones de niebla. A través de la rejilla de su yelmo en forma de cabeza de lobo, podéis ver cómo este siniestro desconocido empieza a reírse.

EL DUQUE NEGRO

VD 19

Vampiro CII 7*/Rnn 10*

*Las clases de caballero y ronin se describen en el *Mdj2* y *El combatiente completo*, respectivamente

Muerto viviente Mediano (humanoide aumentado) CM

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +11, Escuchar +11**Idiomas** común, dracónico, infernal**CA** 42, toque 19, desprevenido 38; Esquiva, bloqueo con el escudo +1 (+4 Des, +10 armadura, +7 escudo, +4 desvío, +1 introspectivo, +6 natural)**pg** 110 (17 DG); curación rápida 5; **RD** 10/mágico y plata**Inmune** inmunidades de muerto viviente**Resiste** electricidad y frío 10, resistencia a la expulsión +4**Fort** +12, **Ref** +14, **Vol** +12**Debilidades** debilidades de vampiro (*Mm*, pág. 258)**Vel** 30' (6 casillas); Ataque al galope, maestría con armaduras (intermedias), trepar cual arácnido**C/C** espada bastarda +4 congeladora afilada +29/+24/+19/+14 (1d10+12/17-20 más 1d6 por frío) o**C/C** golpetazo +29 (1d6+12 más consunción de energía)**A distancia** arco largo compuesto +2 buscador +23/+18/+13/+8 (1d8+7/x3)**Atq base** +17; **Prs** +33**Opciones de ataque** Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Gran hendedura, Hendedura, Pisotear, Reflejos de combate, absorción de sangre, ataque furtivo +4d6, baluarte de defensa, carga *banzai*, defensor atento, golpe mágico**Acciones especiales** crear engendro, escudar aliado, forma alternativa, forma gaseosa, hijos de la noche, mirada dominante**Equipo de combate** 2 pociones de infligir heridas graves, poción de infligir heridas moderadas**Características** Fue 27, Des 18, Con -, Int 14, Sab 12, Car 17**AE** absorción de sangre, ataque furtivo, consunción de energía, crear engendro, golpe mágico, hijos de la noche, mirada dominante**CE** infamia**Dotes** Alerta^A, Ataque al galope^A, Ataque poderoso, Carga impetuosa^A, Combatir desde una montura^A, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Esquiva^A, Gran hendedura, Hendedura, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada^A,Pisotear^A, Presa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos^A, Soltura con una aptitud (mirada dominante)**Habilidades** Averiguar intenciones +19, Avistar +11, Buscar +10, Diplomacia +11, Disfrazarse +13 (+15 actuando), Engañar +21, Escondarse +10, Escuchar +11, Intimidar +25, Montar +24, Moverse sigilosamente +10, Saber (nobleza y realeza) +12, Saltar +12, Trepar +16**Posesiones** equipo de combate más coraza de mithril +5, escudo pesado de acero +5 de control de muertos vivientes, espada bastarda +4 congeladora afilada, arco largo compuesto +2 buscador (bonif. +5 por Fue) con 20 flechas, amuleto de puños poderosos +4, cinturón de fuerza de gigante +6, capa de resistencia +3, guantes de destreza +2, yelmo aullante, anillo de protección +4, piedra ioun rosa turbio**Bloqueo con el escudo (Ex):** en el turno del Duque negro, éste puede designar a un único rival y aumentar su bonificador de escudo a la CA en 1 punto contra todos los ataques realizados por él.**Maestría con armaduras (intermedias) (Ex):** el Duque negro no sufre reducción al movimiento cuando lleva armaduras intermedias.**Trepar cual arácnido (Ex):** puede trepar por superficies empinadas como si usase el conjuro del mismo nombre.**Consunción de energía (Sb):** las criaturas vivas impactadas por el ataque de golpetazo del Duque negro sufrirán dos niveles negativos. Por cada nivel negativo impuesto, el Duque negro obtendrá 5 pg temporales que durarán 1 hora. Fortaleza CD 21 para eliminar un nivel negativo. La CD del TS se basa en el Carisma.**Carga banzai (Ex):** cuando realice una carga, el Duque negro podrá sufrir un penalizador a su CA y sumar una cantidad igual a su tirada de daño. El penalizador -2 habitual por realizar cualquier carga se incluye en este cálculo y se aplicará como bonificador al daño. El Duque negro puede elegir sufrir un penalizador de entre -2 y -17.**Absorción de sangre (Ex):** el Duque negro puede chupar la sangre de una víctima viva con sus colmillos, mediante una prueba de presa con éxito. Si inmoviliza a su enemigo le chupará la sangre, causándole 1d4 puntos de daño de Constitución por cada asalto que se mantenga la presa. Con cada absorción de sangre, el Duque negro ganará 5 pg temporales que durarán 1 hora.**Baluarte de defensa (Ex):** un rival que empiece su turno en una casilla amenazada por el Duque negro, considerará todas las casillas amenazadas por el vampiro como terreno difícil.**Defensor atento (Ex):** las CD de las pruebas de Piruetas realizadas para atravesar un espacio amenazado u ocupado por el Duque negro aumentan en 7 puntos.**Forma alternativa (Sb):** el Duque negro puede adoptar la forma de un murciélago, murciélago terrible, lobo o lobo terrible como acción estándar. Cuando adopte esta forma alternativa, el vampiro perderá su ataque natural de golpetazo y la aptitud de mirada dominante, pero ganará las armas naturales y aptitudes extraordinarias de su nueva forma. El Duque negro podrá permanecer en la forma animal elegida hasta que decida cambiarla o hasta el siguiente amanecer.**Hijos de la noche (Sb):** una vez al día, el Duque negro puede llamar a 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o una manada de 3d6 lobos. Estas criaturas llegarán en 2d6 asaltos y servirán al duque durante 1 hora.**Crear engendro (Sb):** un humanoide o humanoide monstruoso muerto a causa de la consunción de energía del Duque negro se alzaría como un engendro vampírico 1d4 días después de su entierro. Si el Duque negro consume la Constitución de su víctima hasta dejarla a 0 o menos, la víctima regresará como engendro vampírico si tenía 4 DG o menos, o como vampiro de pleno derecho si tenía 5 DG o más. En ambos casos, el vampiro o engendro estará bajo el control del Duque negro y seguirá esclavizado hasta la destrucción de su vampiro creador.

El Duque negro no puede tener más de 34 engendros esclavizados en cualquier momento dado (*NdT: ya le vale*), aunque los vampiros que cree podrán esclavizar más engendros por su cuenta.

Mirada dominante (Sb): como el conjuro *dominar persona*, alcance 30', Voluntad CD 22 niega, NL 12. La CD del TS se basa en el Carisma.

Forma gaseosa (Sb): como el conjuro del mismo nombre; a voluntad; NL 5. El Duque negro puede permanecer en esta forma indefinidamente, con la cual obtiene una velocidad de vuelo de 20' con maniobrabilidad perfecta.

Escudar aliado (Ex): como acción inmediata, el Duque negro puede elegir sufrir la mitad del daño físico causado a un aliado adyacente. Cada vez que el aliado sufra daño de una fuente física antes del siguiente turno del Duque negro, el vampiro podrá desviar la mitad del daño hacia sí mismo.

Infamia: aquellos altos cargos que hayan oído hablar del pasado del Duque negro tendrán una actitud inicial una categoría peor de lo normal. El Duque negro sufrirá un penalizador -4 a las pruebas basadas en Carisma que involucren a dichos personajes.

El Duque negro es un caballero caído en desgracia, que abandonó su código de honor y traicionó a su pueblo hace siglos. Seducido por las promesas de Orcus, arrojó por la borda su vida de rectitud para abrazar la siniestra bendición de la muerte en vida.

El chupasangres descrito en esta sección era humano antes de obtener la plantilla de vampiro, y poseía las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes de DG y aptitudes raciales: Fue 15, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 13.

Estrategias y tácticas

Cuando el Duque negro se encuentra con un enemigo adecuado a su nivel, ordenará a sus seguidores que se detengan y le lanzará un desafío. Si el rival accede a medir sus aptitudes marciales en combate, el caballero luchará contra él limpiamente al principio. No obstante, si su adversario parece capaz de vencerlo, el Duque negro traicionará el código de honor y pedirá ayuda a sus compañeros.



El Duque negro

El Duque negro sacará todo el rendimiento posible a su montura cauchemar (*Mm*, pág. 215), realizando letales ataques con su Carga impetuosa y Ataque al galope para evitar que sus adversarios puedan contestar a sus golpes. Cuando sea el objeto de un ataque, usará su bloqueo con el escudo para mejorar su CA. Empleará el beneficio de la dote *Combatir desde una montura* y su aptitud de escudar aliado para proteger a su montura.

Incluso privado de su corcel y aliados, el Duque negro sigue siendo un rival temible. Con su *yelmo aullante* (consulta la nota al pie de esta página) podrá usar un *alarido mayor* para aturdir a varios enemigos y ensordecer a los lanzadores de conjuros. Después se lanzará contra el objetivo más cercano, con preferencia por los paladines o clérigos buenos, para apresarlo y absorberle la sangre. Si los aliados de su rival hacen ademán de intervenir en la refriega, el Duque negro confiará en que sus pg temporales y su curación rápida lo mantengan con vida mientras dure la presa. Cuando el primer adversario caiga muerto, el Duque se girará hacia el siguiente con sus ensangrentados colmillos desnudos y listos para absorber más líquido vital.

Encuentro de ejemplo

Aunque el Duque negro es capaz de desplegar gran sutileza y sigilo, se deleita poniendo a prueba sus habilidades contra otros guerreros expertos. Bajo tales circunstancias podría revelar su verdadera naturaleza en los primeros compases del encuentro, presentándose en plena noche para vociferar osadas bravatas contra sus rivales potenciales. Quienes crucen sus aceros con el Duque negro se verán sometidos a una dura prueba. Si no dan la talla, caerán bajo su espada bastarda. Si logran impresionar al vampiro, éste les chupará la sangre para que puedan unirse a él y compartir sus oscuros dones.

El desafío del Duque negro (NE 19+): el Duque negro encabeza una siniestra hueste de muertos vivientes, que patrulla sin descanso

EL YELMO AULLANTE

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15)

Espacio corporal: cabeza

Nivel de lanzador: 15

Aura: fuerte (CD 22); evocación

Activación: estándar (orden)

Peso: 3 lb.

Este reluciente yelmo de mithril tiene la forma de una cabeza de lobo.

Cuando lo desee, el portador de este casco podrá susurrar una palabra de mando para amplificar su voz hasta el nivel de 20 hombres gritando, lo cual podrá oírse en un radio de 6 millas en una región tranquila. Una segunda orden susurrada, que no se verá amplificada por la magia del caso, servirá para finalizar el efecto. El portador también podrá usar una orden distinta para liberar un *alarido mayor*, como el conjuro homónimo, una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarido mayor*, *sonido fantasma*.

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

los desangelados paisajes de sus posesiones. Imponente sobre su pesadilla cauchemar (*Mm*, pág. 215), va acompañado por al menos seis vampiros de élite (*Mm*, pág. 256) y hasta el doble de esa cifra de engendros vampíricos (*Mm*, pág. 110). Peina sin descanso sus tierras, en busca de héroes en potencia a los que añadir a su corte.

El Duque negro y su comitiva conforman un encuentro épico en todos los sentidos del término. Por sí mismo el señor vampiro ya es formidable, pero los PJs sólo tendrán una oportunidad para enfrentarse a él en solitario. Cuando encuentre un grupo aventurero cuyos guerreros tengan las agallas que busca, el Duque se acercará a ellos al anochecer, solo, embozado y a pie para no revelar su identidad. Proclamará su desafío una única vez, esperando una respuesta inmediata. Para aquellos PJs cuyo objetivo sea la destrucción del Duque negro, la aceptación de este desafío personal (ya forme parte de una trampa preparada de antemano o no) puede ser su única oportunidad.

Ecología

Hace más de 200 años, el Duque negro era famoso por su valor y osadía en los campos de batalla. Amado por nobles y plebeyos por igual, este gran caballero era un campeón ilustre, valiente y puro. No obstante, esta gallarda fachada ocultaba su gran temor a la muerte, una semilla que germinaría en una gran corrupción. Como guerrero, el caballero había presenciado incontables muertes y había enviado a una buena cantidad de rivales a sus tumbas tempranas. Cada vez que un nuevo enemigo caía ante la fuerza de su brazo, se recordaba a sí mismo que algún día él también encontraría la horma de su zapato. A pesar de su entrenamiento constante, el caballero temía su propia mortalidad y el día en que le tocase a él exhalar su último aliento sobre un campo de batalla empapado en sangre.

Cuando el Duque negro entraba en el ocaso de sus días, una gran hueste de orcos salvajes entró a saco en sus tierras. Estos guerreros despiadados rapiñaron, mataron y saquearon a placer con sádico desenfreno. Al no ser ya el guerrero temible de su juventud, el maduro noble tembló ante la idea de volver a enfundarse su armadura y entrar en combate. Y así fue que se quedó en su castillo, sin hacer nada mientras sus súbditos morían sin remedio. Las exhortaciones de sus colegas caballeros cayeron en oídos sordos, ya que el duque sabía a ciencia cierta que si se enfrentaba a aquella horda, moriría.

A medida que sus tierras eran conquistadas alrededor de su fortaleza, el caballero se fue sumiendo en la locura y terminó por encerrarse en sus aposentos privados. Allí suplicó a los dioses que le perdonasen la vida, jurando que haría cualquier cosa que le pidiesen a cambio del don de la inmortalidad. Sus rezos llamaron la atención de Orcus, que ansiaba almas mortales para saciar su apetito eterno. El príncipe demonio concedió al caballero el poder

para derrotar a la muerte robándole el alma, transformando su forma mortal en la monstruosidad muerta viviente que es hoy en día.

Entorno: rebosante del poder de la muerte en vida, el Duque negro ya no teme a ningún enemigo mortal. A menudo viaja por los restos desolados de sus antiguas tierras, acompañado de su comitiva muerta viviente, en busca de intrusos o rivales dignos. También posee una macabra corte entre los muros de su antigua fortaleza.

Características físicas: el Duque negro es un varón humano de complexión fuerte, con una densa mata de pelo canoso. En sus muertos ojos negros no se contempla el más mínimo rastro de humanidad, sólo locura y odio. Sus rasgos son suaves, pero su piel es translúcida y pálida, lo que deja al descubierto una maraña de brillantes arterias rojas y negras venas bajo ella. El Duque negro no suele quitarse su coraza de mithril, que está adornada con imágenes de lobos y murciélagos. Siempre lleva puesto su *yelmo aullante* cuando abandona su castillo.

Alineamiento: el Conde negro está loco de remate y carece de toda moralidad. Corrompido hasta la médula y siervo eterno del príncipe demoníaco Orcus, se muestra caprichoso y propenso a los estallidos de violencia. Aunque también puede mostrarse agradable, conciliador y, para algunas, seductor, el Duque negro es la personificación del alineamiento caótico maligno.

Sociedad

Poco después de la transformación del Duque negro, el vampiro mató a los pocos caballeros que aún le eran fieles, les consumió su esencia vital y los convirtió en sus siervos eternos. Al mismo tiempo la influencia de Orcus maldijo sus tierras agonizantes, corrompiendo a los muertos que yacían por doquier y espantando a los supersticiosos orcos. La corte del Duque negro no es más que una parodia de su antiguo esplendor, llena de zombis tambaleantes, necrófagos famélicos y los fantasmas a los que traicionó en su cobardía.

Envalentonado por el regalo concedido por Orcus, el Duque negro cabalga en la noche con la compañía de sus guerreros. Vigila sus tierras igual que lo hacía en vida, pero los molidos huesos de los muertos y las ruinas de sus feudos no son más que un siniestro recordatorio de su impía corrupción.

Tesoro típico

La riqueza del Duque negro se concentra en sus armas y armadura, que son las herramientas de su oficio. Su intenso e irracional miedo a la muerte definitiva lo lleva a gastar todo su tesoro en objetos protectores. Su riqueza total es comparable a la de un PJ de su VD.

LA VIUDA ROJA

Una mujer de belleza asombrosa surge de la nada. Se cubre con un hermoso vestido ajustado de color carmesí y una larga capa roja, dejando su perfecto rostro enmarcado en una suntuosa mata de pelo rojizo. Una mano sujeta una espada larga demoníaca, mientras que la otra se extiende hacia vosotros, envuelta en una luz espectral.

LA VIUDA ROJA

VD 17

Vampiresa Nin 5*/Gue 2/Aro 8*

*Las clases de ninja y asesino de rostro fantasmal se describen en *El aventurero completo*

Muerto viviente Mediano (humanoide aumentado) NM

Inic +12; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión fantasmal; Avistar +27, Escuchar +19

Idiomas común, élfico, infernal

CA 38, toque 26, desprevenido 30; Esquiva, Movilidad (+8 Des, +5 clase, +6 armadura, +3 desvío, +6 natural)

pg 97 (15 DG); curación rápida 5; **RD** 10/mágico y plata

Inmune inmunidades de muerto viviente

Resiste electricidad y frío 10, resistencia a la expulsión +4

Fort +14, **Ref** +20, **Vol** +7 (+9 con poder *ki*)

Debilidades debilidades de vampiro (*Mm*, pág. 258)

Vel 30' (6 casillas); Ataque elástico, gran salto, trepar cual arácnido

C/C espada arrebatavidas +20/+15/+10 (1d8+7/17-20 más consunción de energía) o

C/C golpetazo +18 (1d6+7/19-20 más consunción de energía)

A distancia arco largo compuesto +3 +24/+19/+14 (1d8+8/x3)

Atq base +13; **Prs** +18

Opciones de ataque Ataque poderoso, Finta mejorada, Hendedura, Reflejos de combate, absorción de sangre, ataque pavoroso 2/día, golpe mágico, impacto repentino +6d6

Acciones especiales crear engendro, forma alternativa, forma gaseosa, hijos de la noche, mirada dominante, paso fantasmal (invisible), paso fantasmal (invisible o etéreo) 3/día, poder *ki* 5/día

Equipo de combate botas de velocidad, elixir de ocultación, 2 pociones de infligir heridas moderadas

Características Fue 20, Des 26, Con -, Int 14, Sab 16, Car 15

AE absorción de sangre, ataque pavoroso, consunción de energía, crear engendro, golpe mágico, hijos de la noche, impacto repentino, mirada dominante

CE encontrar trampas

Dotes Alerta^A, Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Crítico mejorado (golpetazo), Esquiva^A, Finta mejorada, Hendedura, Iniciativa mejorada^A, Movilidad, Pericia en combate, Reflejos de combate^A, Reflejos rápidos^A, Sigiloso

Habilidades Averiguar intenciones +11, Avistar +27, Buscar +10, Concentración +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 actuando), Engañar +22, Equilibrio +14, Escondarse +34, Escuchar +19, Intimidar +18, Moverse sigilosamente +35, Piruetas +26, Saltar +25, Tregar +15

Posesiones equipo de combate más brazales de armadura +6, espada arrebatavidas, arco largo compuesto +3 (bonif. +5 por Fue) con 20 flechas, capa de resistencia +4, guantes de destreza +6, anillo de libertad de movimiento, anillo de protección +3

Visión fantasmal (Sb): la Viuda roja puede ver a las criaturas y objetos etéreos o invisibles dentro del alcance normal de su visión.

Gran salto (Sb): realiza las pruebas de Saltar como si estuviese corriendo con la dote Correr. *El aventurero completo*.

Tregar cual arácnido (Ex): puede trepar por superficies empinadas como si usase el conjuro del mismo nombre.

Consunción de energía (Sb): las criaturas vivas impactadas por el ataque de golpetazo de la Viuda roja sufrirán dos niveles negativos. Por cada nivel negativo impuesto, la Viuda roja obtendrá 5 pg

temporales que durarán 1 hora. Fortaleza CD 19 para eliminar un nivel negativo. La CD del TS se basa en el Carisma.

Absorción de sangre (Ex): la Viuda roja puede chupar la sangre de una víctima viva con sus colmillos, mediante una prueba de presa con éxito. Si inmoviliza a su enemigo le chupará la sangre, causándole 1d4 puntos de daño de Constitución por cada asalto que se mantenga la presa. Con cada absorción de sangre, la Viuda roja ganará 5 pg temporales que durarán 1 hora.

Ataque pavoroso (Ex): la Viuda roja puede hacer que un impacto repentino en cuerpo a cuerpo se convierta en un ataque pavoroso. Tendrá que usar su dote Ataque poderoso y sufrir un penalizador -1 o mayor a su tirada de ataque. Si este ataque causa daño, la víctima tendrá que superar un TS de Voluntad contra CD 20 o morir en el acto. Si supera el TS, la víctima quedará estremecida durante 8 asaltos.

Los que estén en un radio de 30' (excepto la Viuda roja y sus aliados, así como la víctima del golpe) y hayan sido testigos del ataque, quedarán despavoridos (si tienen 10 DG o menos) o estremecidos (si tienen 11 DG o más) durante 8 asaltos. Un TS de Voluntad (CD 20 + el bonificador al daño del Ataque poderoso de la Viuda roja) con éxito negará este efecto.

Esta es una aptitud de miedo y enajenadora, que no podrá afectar a criaturas con 16 DG o más.

Impacto repentino (Ex): como el ataque furtivo (*Mdj*, pág. 57), pero sin obtener daño adicional por flanqueo. *El aventurero completo*.

Forma alternativa (Sb): la Viuda roja puede adoptar la forma de un murciélago, murciélago terrible, lobo o lobo terrible como acción estándar. Cuando adopte esta forma alternativa, la vampiresa perderá su ataque natural de golpetazo y la aptitud de mirada dominante, pero ganará las armas naturales y aptitudes extraordinarias de su nueva forma. La Viuda roja podrá permanecer en la forma animal elegida hasta que decida cambiarla o hasta el siguiente amanecer.

Hijos de la noche (Sb): una vez al día, la Viuda roja puede llamar a 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o una manada de 3d6 lobos. Estas criaturas llegarán en 2d6 asaltos y servirán a la viuda durante 1 hora.

Crear engendro (Sb): un humanoide o humanoide monstruoso muerto a causa de la consunción de energía de la Viuda roja se alzaría como un engendro vampírico 1d4 días después de su entierro. Si la viuda consume la Constitución de su víctima hasta dejarla a 0 o menos, la víctima regresará como engendro vampírico si tenía 4 DG o menos, o como vampiro de pleno derecho si tenía 5 DG o más. En ambos casos, el vampiro o engendro estará bajo el control de la Viuda roja y seguirá esclavizado hasta la destrucción de su vampiresa creadora.

La Viuda roja no puede tener más de 30 engendros esclavizados en cualquier momento dado, aunque los vampiros que cree podrán esclavizar más engendros por su cuenta.

Mirada dominante (Sb): como el conjuro *dominar persona*, alcance 30', Voluntad CD 19 niega, NL 12. La CD del TS se basa en el Carisma.

Forma gaseosa (Sb): como el conjuro del mismo nombre; a voluntad; NL 5. La Viuda roja puede permanecer en esta forma indefinidamente, con la cual obtiene una velocidad de vuelo de 20' con maniobrabilidad perfecta.

Paso fantasmal (invisible) (Sb): acción rápida; un uso de poder *ki*; se vuelve invisible durante 1 asalto. *El aventurero completo*.

Paso fantasmal (invisible o etéreo) (Sb): acción rápida; se vuelve invisible o etérea durante 1 asalto. *El aventurero completo*.

Poder *ki* (Sb): puede gastar un uso diario para activar aptitudes basadas en el *ki* (paso fantasmal). Bonificador +2 a los TS de Voluntad mientras le quede al menos un uso diario sin gastar. *El aventurero completo*.

La poderosa vampiresa conocida como la Viuda roja controla una red de asesinos muertos vivientes en las ciudades de media docena

de reinos. Conocidos por su gran profesionalidad y eficiencia en el arte de matar, los miembros de la banda de la Viuda roja se cuentan entre los asesinos más cotizados del reino y parte del extranjero.

La chupasangres descrita en esta sección era humana antes de obtener la plantilla de vampiro, y poseía las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes de DG y aptitudes raciales: Fue 14, Des 15, Con 8, Int 12, Sab 13, Car 10.

Estrategias y tácticas

La Viuda roja es una combatiente cauta, que nunca se enzarza en una pelea sin tener la seguridad de ganarla. La vampiresa, con paciencia y esmero fruto de su inmortalidad, es capaz de seguir a sus presas durante días o incluso semanas. Sus objetivos permanecen felizmente ignorantes de la amenaza letal que acecha a sus espaldas, y siguen con sus vidas cotidianas como si nada.

Mientras caza por la noche, la Viuda roja prefiere asumir forma gaseosa para fundirse con las volutas de niebla que se forman en las calles. Si la noche es despejada, se transformará en un lobo o murciélago, según sea más apropiado para el asunto que tenga entre manos. Si no, se limitará a ocultarse en las sombras y seguirá en silencio a su presa mientras espera el momento idóneo para entrar en acción.

La Viuda roja atacará por sorpresa siempre que pueda. Si se enfrenta a un rival cauteloso o alerta, empleará su paso fantasmal para volverse etérea o invisible y atacar aparentemente de la nada. Al iniciar el combate realizará un ataque pavoroso, para debilitar al objetivo si no logra matarlo a la primera. En asaltos subsiguientes realizará un uso generoso de su aptitud de paso fantasmal, para asegurarse de causar el daño adicional de su impacto repentino. Cuando su víctima esté inconsciente o agonizante, se alimentará.

Si se lucha contra la Viuda roja en su propio terreno, será un rival aún más peligroso. La vampiresa cuenta con un pequeño ejército de lacayos: vampiros, tumularios, incorpóreos y demás muertos vivientes. Si tiene tiempo para prepararse, invocará plagas o manadas de ratas o lobos para ralentizar la aproximación de los intrusos, ordenando a sus sirvientes que caigan con todo sobre los enemigos que logren atravesar esa primera línea de defensa. La Viuda roja sólo se retirará si se enfrenta a una amenaza claramente superior. Si no, intentará controlar a sus agresores mediante su mirada dominante y luego se lanzará a por ellos con sus ataques

pavorosos, con la intención de que lamenten amargamente el momento en que osaron poner sus zarpas en su guarida.

Encuentro de ejemplo

A menos que se lleve la lucha a su propio terreno, la Viuda roja elegirá con cuidado el momento y lugar de cualquier enfrentamiento. Siempre intenta tener el control de la situación, por lo que si el combate se vuelve contra sus intereses, no tendrá reparos en salvar su pellejo a costa del de sus seguidores.

El equipo de asalto de la Viuda roja

(NE 19): la Viuda roja y dos vampiros de élite (Mm, pág. 256) han aceptado un encargo para matar a un noble destacado de una ciudad.

Tras infiltrarse en su hacienda y dominar a varios miembros clave de su séquito, los vampiros se preparan para entrar en acción.

Aunque los términos del contrato indican simplemente que han de eliminar al objetivo, la Viuda roja pretende alterar el trato: quiere transformar al noble en uno de sus esclavos, para ampliar su influencia en los círculos sociales locales.

Ecología

Antes de su reencarnación como vampiresa, la Viuda roja era una infame asesina en serie en la ciudad más grande del reino. Adoptó su "nombre de guerra" a causa de la capa carmesí que era su emblema personal. La negativa de la Viuda roja a unirse al gremio de asesinos, prefiriendo operar por su cuenta, le ganó multitud de enemigos. Para protegerse hizo acopio de toda la información que pudo sobre los miembros más destacados del gremio, amenazando con hacer públicas sus identidades si realizaban cualquier movimiento contra ella. Para demostrar que no iba de farol, destapó la identidad de uno de los miembros de la familia noble más importante del país como miembro del círculo interno del gremio de asesinos. El escándalo subsiguiente sacudió los cimientos de la ciudad.

Enfurecidos por la osadía de esta advenediza, los asesinos planearon la forma de eliminarla para protegerse a sí mismos y a sus clientes. Dado que sabían que la Viuda roja estaría atenta ante cualquier intento de venganza, los asesinos reclutaron la ayuda de un pequeño pero poderoso culto a Pyremius (*El divino completo*). A cambio de víctimas vivas para sus siniestros rituales, los sectarios juraron encargarse del problema.

Para llevar a cabo el trabajo, los sectarios de esta deidad homicida acudieron a su líder, un poderoso vampiro que se había adueñado de la cábala hacía años. Tras perseguir a la esquiva Viuda roja, el



La Viuda roja

vampiro logró arrinconarla en su escondrijo y someterla a su voluntad mediante su mirada dominante. Intrigado por los talentos de la mujer e inspirado por su corrupta fe, el vampiro decidió no matarla de inmediato. En lugar de ello, le permitió unirse a él en su impía corte clandestina.

Cuando la Viuda roja recobró el conocimiento, su cólera fue terrible de contemplar. Pero también sintió una mórbida fascinación por los oscuros dones que le había concedido el sacerdote vampiro.

Aprendió con rapidez a controlar las aptitudes de su nueva condición de muerta viviente, impresionando a su amo y ganándose su admiración y confianza. Cuando por fin confirmó las sospechas que ya tenía sobre quién era el responsable de aquel ataque contra su persona, la Viuda roja se escabulló una noche y se sació con la sangre de aquellos asesinos que habían confabulado contra ella. Tras aquella orgía nocturna de muerte y sangre, abandonó la ciudad en la que se había ganado su reputación para no regresar jamás. En todos los años transcurridos desde entonces, siempre ha mantenido sus negocios lejos de las conspiraciones y traiciones de aquel lugar.

Entorno: desde su transformación, la Viuda roja ha establecido una red de asesinos profesionales en las ciudades de todo el continente. Cuenta con varias guaridas, entre las cuales viaja por medio de un sobrio carruaje de ébano tirado por nueve caballos

CONOCIMIENTO SOBRE LOS VAMPIROS

Los personajes que posean rangos en Saber (local) o Saber (religión) podrán aprender más sobre los vampiros, el Duque negro o la Viuda roja. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (RELIGIÓN)

- | CD | Resultado |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15 | Esta criatura es un vampiro, un muerto viviente despreciable que bebe la sangre de los vivos. |
| 20 | Los vampiros poseen varias aptitudes letales, incluida su mirada dominante y un toque que puede consumir la vitalidad de una criatura. |
| 25 | Los vampiros son los amos de la noche y pueden convocar animales nocturnos que obedecerán su impía voluntad. Al beber la sangre de los vivos, los vampiros recuperan su propia juventud y pueden crear siniestros engendros esclavizados. |
| 30 | Los vampiros son muy resistentes y pueden ignorar las heridas más graves o curarlas con rapidez. Las armas mágicas de plata son la única forma de superar sus defensas naturales. |

SABER (LOCAL)

- | CD | Resultado |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 27 | Esta es la Viuda roja, una vampiresa implacable que controla una extensa red de asesinos vampíricos. |
| 29 | Este es el Duque negro, un caballero caído convertido en señor vampiro. Vaga por las ruinas de sus antiguos dominios, en busca de campeones a los que convertir a su impía causa. |

negros. Uno de sus múltiples ataúdes está oculto en un doble fondo de la calesa.

Aunque prefiere moverse por entornos urbanos, se sabe que la Viuda roja ha llegado a desplazarse personalmente a lugares remotos para cumplir alguna misión especial.

Características físicas: la Viuda roja tiene el aspecto de una hermosa joven de largo pelo cobrizo y piel pálida. Tras un examen más atento, sus rasgos revelan una dureza inusual y una promesa subyacente de violencia y dolor. Siempre viste ropajes rojos diseñados para el combate, con una amplia capa del mismo color. Su aspecto más salvaje sólo sale a la luz cuando está verdaderamente furiosa, momento en el que su rostro se convierte en una máscara de rabia al desnudar sus colmillos.

Alineamiento: la Viuda roja valora su supervivencia por encima de cualquier otra cosa. Todas las acciones que toma están enfocadas a su propia comodidad o beneficio. Aunque nunca fue un dechado de virtudes, su transformación le arrebató la poca compasión u otras emociones sensibles que pudiese tener, convirtiéndola en neutral maligna para siempre.

Sociedad

Liberada a todos los efectos de la influencia de su creador, la Viuda roja abandonó su antiguo estilo de vida para empezar de cero. Enfrentada a la urgente y continua necesidad de energía vital, comprobó que sus talentos como asesina y las nuevas aptitudes obtenidas tras la transformación eran un equipo ganador. No obstante, sabía muy bien que el gremio de asesinos que ya había intentado acabar con ella una vez podía tener un brazo muy largo. Aunque sus líderes habían muerto a sus manos, sus sucesores podrían sentir la necesidad de vengarse de ella. En lugar de dejar su futuro en manos del azar, la Viuda roja se infiltró en una pequeña célula de asesinos de su nueva ciudad y transformó a los mejores en engendros vampíricos, alimentándose del resto.

Durante los últimos 50 años la vampiresa y sus lacayos se han ido infiltrando en una cantidad cada vez mayor de organizaciones criminales, expandiendo su nómina de asesinos a sueldo para englobar negocios menos románticos pero bastante más rentables. Desde contrabando a extorsión, pasando por hurtos menores o cobro de protección a terceros, una buena parte de las actividades criminales de las grandes ciudades del reino está bajo el control de la gente de la Viuda roja.

La vampiresa prefiere rodearse con otras criaturas muertas vivientes de confianza, pero sabe muy bien que sus lacayos vampíricos son los más propensos a ser descubiertos debido a su necesidad de alimentarse. Así pues, se esfuerza por ocultar la naturaleza de los líderes de la organización y hace que sean lacayos vivos los que se encarguen de los asuntos cotidianos de su banda.

Tesoro típico

Aunque la Viuda roja aprecia las cosas buenas de la vida, también es una mujer práctica. Casi toda su riqueza está invertida en posesiones personales (básicamente, armas y objetos mágicos) que potencien sus otras aptitudes. El éxito de su organización permite que sus subordinados también estén muy bien equipados para las misiones a desempeñar. Su riqueza total es comparable a la de un PJ de su VD.

VENGADORA ARCADIA

Una mujer de rasgos angulosos y reluciente piel metalizada avanza hacia vosotros, con dos alas tan afiladas y amenazantes como las dos espadas que empuña con agilidad. Cada uno de sus movimientos está marcado por una simetría perfecta; su arma diestra nunca avanza ni un palmo sin que la siniestra retroceda en igual medida. Tras dedicar a cada rincón del lugar una mirada escrutadora, su ciclo empieza de nuevo.

VENGADORA ARCADIA

VD 6

Ajeno Mediano (bueno, extraplanario, legal) normalmente LB

Inic +6; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +12,

Escuchar +12

Idiomas celestial, común

CA 19, toque 12, desprevenido 17 (+2 Des, +1 escudo, +6 natural)

pg 60 (8 DG)

Fort +9, Ref +8, Vol +7

Vel 30' (6 casillas); VI 30' (buena)

C/C espada larga de gran calidad +12/+7 (1d8+3/19-20) o

C/C espada larga de gran calidad +8/+3 (1d8+3/19-20) y espada larga de gran calidad +8 (1d8+3/19-20)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +8; Prs +11

Opciones de ataque desgarrón con la espada, golpe alineado (bueno, legal), golpe mágico, ira

Acciones especiales evitar el azar

Características Fue 16, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 12

AE desgarrón con la espada, evitar el azar, golpe alineado, golpe mágico, ira

Dotes Combate con dos armas, Defensa con dos armas, Iniciativa mejorada

Habilidades Averiguar intenciones +12, Avistar +12, Diplomacia +14, Equilibrio +13, Escuchar +12, Intimidar +12, Saber (los Planos) +11, Sanar +12

Avance por clase de personaje; Clase predilecta cruzado; ver texto

Posesiones 2 espadas largas de gran calidad

Desgarrón con la espada (Ex): si una vengadora arcadia alcanza a un objetivo con al menos un ataque de alguna de sus espadas durante un ataque completo, causará 2d6 puntos de daño adicional.

Ira (Ex): cuando una vengadora arcadia vea caer a uno de sus aliados en combate, obtendrá un bonificador +2 de moral a sus tiradas de daño en cuerpo a cuerpo. Este bonificador durará 1 minuto.

Evitar el azar (Sb): hasta tres veces al día, y como acción inmediata, una vengadora arcadia podrá invocar directamente el poder de la ley para evitar la incertidumbre del destino. Cuando una vengadora arcadia active esta aptitud, su siguiente ataque cuerpo a cuerpo o TS se resolverá como si hubiese obtenido un 10 en la tirada de dado.

Las vengadoras arcadias abundan en las grandiosas legiones de Arcadia, donde proporcionan la fuerza marcial necesaria para defender el utópico plano. Aunque poseen rasgos humanoides, las vengadoras arcadias se crean a partir del poder más puro de la ley, y como tal su comportamiento y pensamientos están tan alejados de las razas mortales como los de diablos o demonios. Las vengadoras arcadias contemplan todas las situaciones como una simple superposición de reglas, por lo que nunca se ven impedidas por dudas, titubeos o remordimientos. A causa de ello, no es infrecuente que entren en conflicto incluso con criaturas buenas que se hayan saltado alguna regla o precepto.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las vengadoras arcadias consideran el combate como una serie sistemática de cálculos (NdT: como la mayoría de jugadores) y siempre están evaluando la forma más lógica de ataque en cada momento. Sopesan la capacidad de su enemigo para hacerles daño y la comparan con su potencial para acabar con él rápidamente. Esto suele dar como resultado que las vengadoras arcadias se enfrentan primero a lanzadores de conjuros y demás tipos de personaje no enfocado al combate, con la intención de anular estas fuentes de poder antes de que puedan liberar su magia. Una vengadora arcadia dedicará 1 asalto a comprobar su capacidad para impactar a un enemigo antes de usar su aptitud para evitar el azar; su táctica preferida será esperar hasta que haya impactado con su primer ataque del turno, para después evitar el azar con la seguridad de que su desgarrón con la espada afectará a su rival en ese turno.

Varias vengadoras arcadias se moverán como una sola, empleando pasos de 5' para forzar situaciones en las que cada una flanquee al enemigo de otra.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Las vengadoras arcadias suelen encontrarse en compañía de lanzadores de conjuros u otras criaturas capaces de convocarlas desde la lejana Arcadia. Se sienten atraídas por los brotes de caos o desorden, por lo que serán más comunes en los reinos mortales durante épocas de guerras o conflictos.

Las castigadoras (NE 10): un grupo de cuatro vengadoras arcadias ha sido enviado para capturar al grupo, a causa de alguna acción pasada que perturbase la paz o el orden. Los personajes tendrán que decidir si luchan contra las vengadoras. Si quieren evitar ese extremo, deberán encontrar la forma de expiar sus malas acciones.

ECOLOGÍA

Las vengadoras arcadias defienden la armonía perfecta de Arcadia, y más concretamente los edictos legales de dicho Plano. Con su estricto código de conducta y su preferencia de la ley por encima del bien, en un principio podría parecer que estas criaturas se

CONOCIMIENTO SOBRE LAS VENGADORAS ARCADIAS

Los personajes que posean rangos en Saber (los Planos) podrán aprender más sobre las vengadoras arcadias. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (LOS PLANOS)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un ajeno legal bueno conocido como vengadora arcadia. Tales criaturas son los soldados rasos de las legiones que defienden Arcadia.
21	Las vengadoras arcadias son peligrosas en cuerpo a cuerpo. Sus ataques se vuelven más potentes si uno de sus aliados cae en combate. Pueden ser convocadas para servir a criaturas legales.
26	Su afinidad con la ley les permite atacar con mucha más precisión.

sentirían más cómodas en la severa jerarquía de Mechanus, más que en la pacífica armonía de Arcadia. Y es cierto que sus rígidos conceptos legales las suelen enfrentar a otras fuerzas del bien, aunque estos incidentes son escasos ya que las vengadoras defienden los ideales de Arcadia, donde las leyes se promulgan con el bien superior en mente. Es en los reinos mortales donde las vengadoras suelen vérselas con otros defensores del bien.

Entorno: las vengadoras arcadias son criaturas extraplanarias provenientes de los Reinos pacíficos de Arcadia. Allí habitan en grandes cuarteles militares, como corresponde a su papel en las grandes legiones que defienden el Plano. No obstante, al igual que cualquier otro lugar de Arcadia, los barracones de las vengadoras son hermosos bajo cualquier baremo; sus patios de entrenamiento y zonas de ejercicio se abren entre jardines bellamente cuidados e hileras precisas de árboles en flor.

Características físicas típicas: las vengadoras arcadias miden exactamente 5' y 8", pesan 125 libras y tienen el aspecto de humanas atractivas y atléticas con alas emplumadas. Su carne, alas y armaduras parecen hechas del mismo metal plateado. Las vengadoras arcadias tienen apariencias físicas muy similares entre sí.

Alineamiento: las vengadoras arcadias son benévolas y solícitas, pero consideran que el cumplimiento de las reglas es más importante que la bondad. Suelen ser legales buenas, pero algunas de ellas muestran comportamientos legales neutrales y dejan de lado la compasión en el cumplimiento de su deber.

SOCIEDAD

Las vengadoras arcadias llevan vidas sencillas y espartanas en la ordenada abundancia de Arcadia. Su existencia es tan cuadrículada como las leyes que tanto adoran. Las vengadoras arcadias se dividen en legiones, cada una de las cuales recibe un cometido concreto que define su función dentro de los grandes ejércitos de la ley. Las vengadoras son personificaciones perfectas de la armonía de Arcadia; libres de toda ambición personal o conflictos interiores, viven en paz en su hogar a pesar de las sangrientas tareas que a menudo desempeñan. Las vengadoras arcadias se sienten mucho más identificadas con la ley que con el bien, y por lo tanto residen en Buxenus, la segunda capa de Arcadia.

TESORO TÍPICO

Las vengadoras arcadias tienen poca necesidad de tesoros. Al igual que otros arcadios, la abundancia natural de su plano nativo les ofrece todo lo que puedan necesitar. Cada vengadora arcadia

posee dos espadas largas de gran calidad; estas buenas armas son las herramientas de su oficio y rara vez las consideran como algo más que meros instrumentos prácticos.

VENGADORAS ARCADIAS CON NIVELES DE PERSONAJE

Las vengadoras arcadias avanzan como cruzadas (*Libro de las nueve espadas*, pag. 8), ya que confían en su fe y pericia marcial para ejecutar sus cometidos. Si no empleas ese suplemento en tus campañas, las vengadoras arcadias avanzarán como paladinas. Ambas clases se consideran asociadas para las vengadoras arcadias.

Ajuste de nivel: +2.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un lanzador de conjuros no maligno y legal puede convocar a una vengadora arcadia mediante un conjuro de *convocar monstruos* IV o superior. Considera que la vengadora pertenece a la lista de 4.º nivel de la tabla de *Convocar monstruo* (*Mdj*, página 222). Los clérigos no malignos y legales pueden emplear un conjuro de *aliado de los planos* para llamar a una vengadora arcadia, que exigirá un pago en forma de alguna misión que defienda los principios de la ley.

LAS VENGADORAS ARCADIAS EN EBERRON

Las vengadoras arcadias son nativas de Daanvi, el Orden perfecto. Suelen adentrarse en Shavarath para alquilar sus espadas y perfeccionar sus aptitudes marciales. En el propio Eberron, las vengadoras cazan a quienes extienden el caos, por lo que podrá encontrárselas a menudo en los yermos Demoníacos u otros lugares similares del mundo. Más de una vengadora arcadia participó en la Última guerra, y varias de ellas aún permanecen en Khorvaire en autoimpuesto exilio, o como figuras centrales en algún culto celestial.

LAS VENGADORAS ARCADIAS EN FAERÚN

Las vengadoras arcadias se apiñan en la casa de la Tríada, protegiendo a los suplicantes del cielo de Toril frente a las influencias de otros planos u entidades. Aunque las vengadoras están unidas por el deber a la casa de la Tríada, muchas de ellas son leales a Yelmo. Todas las vengadoras se toman muy en serio su papel como vigilantes y protectoras de la ley, por lo que el dogma de Yelmo les va como anillo al dedo.



Vengadora arcadia

VIVISECTOR

Un bípedo larguirucho aparece sobre vuestras cabezas, sustentado por unas tenues alas cristalinas. Su forma está compuesta por docenas de placas quitinosas azules, por cuyas juntas rezuma sangre e icor negro. Su cabeza luce un par de ojos multifacetados, pero carece de boca o nariz y los brazos que extiende hacia vosotros terminan en garras cubiertas de sangre reseca.

VIVISECTOR

VD 4

Aberración Mediana siempre LM

Inic +8; Sentidos sordo, visión en la oscuridad 60'; Avistar +10

Idiomas —

CA 21, toque 15, desprevenido 17 (+4 Des, +1 desvío, +6 natural)
pg 45 (7 DG)

Inmune sonido

Fort +4, Ref +6, Vol +5

Vel 30' (6 casillas); VI 20' (perfecta)

C/C 2 garras +9 cada una (1d8+2/19-20/x3) y aguijón +4 (1d6+1 más veneno)

Espacio 5'; Alcance 5'

Atq base +5; Prs +7

Opciones de ataque Reflejos de combate, crítico aumentado, veneno (CD 15, 1d6 Fue/1d6 Fue)

Acciones especiales invisibilidad, vivisección

Equipo de combate *poción de resistir energía (fuego)* 10

Características Fue 15, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 11, Car 15

AE crítico aumentado, veneno, vivisección

CE biología antinatural

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +10, Escondarse +16, Moverse sigilosamente +16, Sanar +8

Avance 8-16 DG (Mediano); 17-21 DG (Grande)

Sordo (Ex): los vivisectores son inmunes a los efectos que requieran el uso del oído, como los conjuros dependientes de la voz. Estas criaturas fallan automáticamente todas sus pruebas de Escuchar.

Crítico aumentado (Ex): las letales garras de los vivisectores están increíblemente afiladas, lo que les permite despedazar quirúrgicamente a sus enemigos. Tienen una amenaza de crítico de 19 y 20, además de causar triple daño si confirman dicho crítico.

Invisibilidad (Sb): hasta tres veces al día, como acción rápida, el vivisector puede volverse invisible durante 1 asalto. Seguirá siéndolo incluso aunque ataque.

Vivisección (Ex): como acción de asalto completo, en lugar de ejecutar un golpe de gracia, el vivisector puede hundir sus garras en el pecho de un humanoide e intentar extraerle los órganos de su elección. Considéralo un golpe crítico automático con un ataque de garra, que también curará al vivisector la misma cantidad de daño que cause. Si el objetivo muere, su cadáver no será válido para conjuros que requieran un cuerpo intacto, como *revivir a los muertos*. Si la víctima sobrevive, el vivisector la ignorará y se irá para buscar nuevas presas a las que extirpar más órganos.

Biología antinatural (Ex): los vivisectores son criaturas antinaturales que no comen, beben, respiran ni se curan de forma normal. Obtienen sustento de los órganos vitales ajenos.

Habilidades: los vivisectores poseen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar, Escondarse y Moverse sigilosamente.

Los vivisectores son criaturas grotescas que acechan en las esquinas más oscuras de las ciudades y pueblos humanoides. Se ceban con los débiles y marginados, deleitándose con los órganos palpitantes que prolongan sus vidas antinaturales.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los vivisectores son enemigos cobardes, que prefieren atacar por sorpresa. Confían en su capacidad para esconderse o volverse invisibles para evitar una confrontación directa, o para huir de fuerzas superiores. Cuando se traban en combate, no obstante, luchan con ferocidad absoluta. Empleará sus garras para despedazar a sus adversarios, a la vez que trata de lisiarlos con su aguijón venenoso.

Los vivisectores atacan y matan a cualquier tipo de criatura, pero deben alimentarse exclusivamente de humanoides. Cuando un vivisector consigue dejar inmovilizado o inconsciente a un humanoide, sajará su pecho para extraerle sus órganos vitales e incorporarlos a su propia anatomía.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

En los márgenes de la civilización los vivisectores suelen actuar en solitario. En ciudades o pueblos de gran tamaño, es más común que se unan en grupos.

Muerte al anochecer (NE 4): un pueblo agrícola vive bajo el terror de un asesino invisible. En las últimas dos semanas, han aparecido muertas y mutiladas muchas cabezas de ganado y animales salvajes. Pero ahora el vivisector responsable ha empezado a mostrar interés por los lugareños, y ya han muerto dos granjeros y un cazador.

Plaga en las alcantarillas (NE 8): cuando empezaron a desaparecer matones y pandilleros en una pequeña ciudad, sus habitantes lo achacaron a algún tipo de guerra interna en el gremio de ladrones. No obstante, en los últimos días también se ha esfumado media docena de mercaderes y vecinos respetables, por lo que tanto el gremio clandestino como los líderes de la ciudad buscan respuestas. Una red de cloacas en desuso ha sido reclamada por una banda de cuatro vivisectores, responsables de estas desapariciones. Y su hambre va en aumento.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS VIVISECTORES

Los personajes que posean rangos en Saber (dungeons) podrán aprender más sobre los vivisectores. Cuando un personaje supere con éxito su prueba de habilidad se le revelarán los siguientes conocimientos, incluidos los de las CD más bajas.

SABER (DUNGEONS)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un vivisector, un siniestro cazador que se alimenta de los cadáveres de sus víctimas. Este resultado revela todos los rasgos de aberración.
19	Los vivisectores son inmunes al daño sónico, y al ser sordos no se ven afectados por los efectos auditivos. Son criaturas antinaturales, que se curan alimentándose de los órganos de sus presas.
24	Los vivisectores son poco más que un caparazón y un par de garras. Extraen los órganos vitales de sus víctimas y los injertan en sus propios cuerpos, extrayendo sustento de ellos de alguna forma ultraterrena.

ECOLOGÍA

Los vivisectores no consumen a sus víctimas humanoides en un sentido tradicional. En lugar de ello, las diseccionan para extraerles sus órganos vitales. Las vísceras obtenidas son colocadas en el interior del caparazón hueco del vivisector. A medida se absorbe la esencia de los órganos vivos, éstos se marchitan y pudren, lo que obliga al vivisector a buscar reemplazos sin descanso.

Los vivisectores se reproducen mediante un proceso asexual, que requiere la cosecha de los órganos de no menos de diez criaturas humanoides Medianas. Durante ese periodo el vivisector engorda visiblemente, a medida que los muchos órganos que recolecta son procesados y transformados en el interior de su cuerpo. Tras dos semanas, el vivisector abrirá su caparazón para dejar salir de él a una versión en miniatura de sí mismo. La nueva criatura habrá alcanzado la madurez en una semana, abandonando a su progenitor para hallar un territorio propio que aterrorizar.

Al morir, los vivisectores se hacen pedazos, derramando los podridos órganos robados y su caparazón roto en una appestosa pila de restos. No se conoce a ninguno que haya muerto de viejo. Mientras tengan un abastecimiento regular de víctimas, estas criaturas pueden vivir para siempre.

Entorno: los vivisectores suelen hallarse en sitios aislados cercanos a víctimas potenciales, como los sumideros bajo una ciudad o una cueva bien defendible junto a un pequeño pueblo. Aunque la luz intensa no les causa ningún efecto adverso, sienten aversión hacia ella y prefieren las penumbras como telón de fondo para sus siniestros actos.

Características físicas típicas: el vivisector medio mide unos 5' de altura y pesa 100 lb. Su cuerpo se parece al de una mantis religiosa gigante, con garras al final de cada brazo y un par de alas oscuras pero translúcidas.

Alineamiento: los vivisectores están plenamente dedicados a saciar su oscuro apetito, de forma tan metódica como macabra. Siempre son legales malignos.



Vivisector

SOCIEDAD

Cuando las víctimas escasean, los vivisectores no se juntan con otros de su especie. No obstante, las bandas de estas criaturas pueden prosperar bajo las ciudades de gran tamaño, cooperando por su tétrico bien común. Con el tiempo, estos grupos buscarán víctimas más poderosas de las cuales extraer órganos, incluyendo personajes de nivel alto y criaturas humanoides que posean aptitudes sobrenaturales o mágicas. Se rumorea que algunos de los vivisectores más ancianos y poderosos pueden extirpar las aptitudes de sus presas, empleando sus poderes como propios hasta que los órganos robados se marchitan y pudren en su interior.

TESORO TÍPICO

Los vivisectores no tienen interés por la riqueza o las armas, pero sí aprecian los objetos mágicos protectores de todo tipo, sobre todo pociones y anillos. Aunque no poseen boca, los vivisectores pueden ingerir pociones derramándolas sobre su caparazón. Estas criaturas poseen el doble del tesoro estándar

para su VD. El vivisector descrito en esta sección posee objetos protectores por valor de 2.300 po, por lo que podría poseer tesoro adicional por valor de otras 100 po.

LOS VIVISECTORES EN EBERRON

Los vivisectores suelen ser hallados en las profundidades de Khyber, alimentándose de exploradores, buscadores de minerales y las comunidades cercanas de la superficie. Estas grotescas criaturas han sido avistadas también en los niveles más bajos de los Engranajes de Sharn, y en ocasiones los crímenes más horribles de la ciudad han sido achacados al hambre de estos seres. Los enanos de los baluartes de Mror se enfrentan a ataques periódicos de los vivisectores, y algunos sospechan que existe un gran cónclave de estas criaturas en lo más profundo de las montañas Capa de escarcha.

LOS VIVISECTORES EN FAERÛN

La Infraoscuridad es el hogar predilecto de los vivisectores de Faerûn, donde todas las razas del reino subterráneo los temen. Los rumores hablan de una gran colmena de vivisectores bajo los picos del Trueno. Se dice que allí uno de ellos ha alcanzado un poder descomunal, y que está reuniendo a toda su infame raza para algún siniestro objetivo.

DOTES DE LOS MONSTRUOS

A continuación se describen algunas dotes empleadas por los monstruos de este libro.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA

Una criatura con esta dote puede emplear una aptitud sortílega en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisito: aptitud sortílega con NL 10 o superior.

Beneficio: la criatura puede emplear una de sus aptitudes sortílegas como aptitud sortílega apresurada hasta tres veces al día (o menos, si la aptitud se puede emplear normalmente una o dos veces diarias).

Emplear una aptitud sortílega apresurada es una acción rápida que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede llevar a cabo otra acción (incluido el uso de otra aptitud sortílega normal) en el mismo asalto, aunque sólo podrá emplear una aptitud sortílega apresurada por asalto.

La criatura sólo puede elegir una aptitud sortílega que imite el efecto de un conjuro de nivel igual o inferior a la mitad de su NL (redondeando hacia abajo) - 4. Consulta la tabla adjunta para ver un resumen. Por ejemplo, una criatura con aptitudes sortílegas como un lanzador de NL 15 sólo podría apresurar aquellas que imitasen conjuros de 3.^{er} nivel o inferior. Además, no se podrá apresurar ninguna aptitud sortílega que imite los efectos de un conjuro con un tiempo de lanzamiento superior a 1 asalto completo.

Normal: normalmente, el uso de una aptitud sortílega requiere una acción estándar y provoca ataques de oportunidad (a menos que se indique lo contrario).

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Cada vez que una criatura elija esta dote, deberá aplicarla a una aptitud sortílega distinta.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA

Nivel de conjuro	NL para apresurarla
0	8.º
1.º	10.º
2.º	12.º
3.º	14.º
4.º	16.º
5.º	18.º
6.º	20.º
7.º	—
8.º	—
9.º	—

ATAQUE EN VUELO

Una criatura con esta dote puede atacar de pasada.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: mientras vuela, una criatura con esta dote puede gastar una acción de movimiento (incluso bajar) y otra acción estándar en cualquier momento de su movimiento. La criatura no puede realizar una segunda acción de movimiento el mismo asalto en el que realice un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote, la criatura realizaría su acción estándar antes o después de su movimiento, pero no en medio del mismo.

ATAQUE MÚLTIPLE

Una criatura con esta dote es muy hábil empleando todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisitos: tres o más ataques naturales.

Beneficio: los ataques secundarios de la criatura con sus armas naturales sólo sufren un penalizador -2.

Normal: sin esta dote, los ataques secundarios de una criatura con sus armas naturales sufren un penalizador -5.

ATAQUE NATURAL MEJORADO

Los ataques naturales de una criatura con esta dote son más peligrosos de lo que su tamaño o tipo podrían dar a entender.

Prerrequisitos: arma natural, ataque base +4.

Beneficio: el daño causado por uno de los ataques naturales de la criatura aumenta una categoría, como si su tamaño también hubiese aumentado: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un arma o ataque que cause 1d10 puntos de daño aumentará en esta progresión: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

CARGA PODEROSA

Una criatura con esta dote puede cargar con brío inusitado.

Prerrequisitos: tamaño Mediano o mayor, ataque base +1.

Beneficio: cuando la criatura con esta dote cargue, si su ataque en cuerpo a cuerpo impacta con éxito, causará 1d8 puntos de daño adicional (si es de tamaño Mediano). En el caso de criaturas Grandes el daño adicional será de 2d6 puntos; en el caso de seres Enormes, de 2d6; para Gargantuescos, 4d6; y para Colosales, 6d6.

Esta dote sólo funcionará cuando la criatura realice una carga por sí misma, no cuando vaya sobre una montura. Si la criatura tiene la capacidad para realizar varios ataques tras una carga, sólo podrá aplicar este daño adicional a uno de ellos.

Especial: un guerrero puede elegir Carga poderosa como una de sus dotes adicionales de guerrero.

DUREZA MEJORADA

Una criatura con esta dote es bastante más dura de lo normal.

Prerrequisito: TS base de Fortaleza +2.

Beneficio: la criatura obtiene un número de pg igual a sus DG actuales. Cada vez que obtenga un DG (como al obtener un nivel o avanzar como monstruo), obtendrá 1 pg adicional. Si pierde un DG (si pierde un nivel, por ejemplo), también perderá 1 pg de forma permanente.

Especial: un guerrero puede elegir Dureza mejorada como una de sus dotes adicionales de guerrero.

ENGARRO

La criatura puede apresar a rivales mucho más pequeños que ella e inmovilizarlos en su boca o entre sus zarpas.

Prerrequisito: tamaño Enorme o mayor.

Beneficio: la criatura podrá elegir iniciar una presa cuando impacte con un ataque de garra o mordisco, como si tuviese la aptitud de agarrón mejorado. Si la criatura inmoviliza a una presa de tres o más categorías de tamaño menor, podrá aplastarla cada asalto y causarle el daño normal de su garra o mordisco. Un rival aferrado de esta forma en la boca de la criatura no tendrá

derecho a ningún TS de Reflejos contra su arma de aliento (si lo posee).

La criatura podrá soltar a cualquier presa que tenga aferrada como acción gratuita, o emplear una acción estándar para arrojarla a un lado. La víctima lanzada volará 1d6x10' y sufrirá 1d6 puntos de daño por cada 10' de distancia. Si la criatura suelta a su presa mientras vuela, la desgraciada sufrirá dicho daño o el habitual por caída (el que sea mayor).

FLOTAR

La criatura puede detenerse en medio del aire.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: mientras esté en vuelo, la criatura podrá detener su avance y flotar en el sitio como acción de movimiento. Después podrá seguir volando en cualquier dirección, incluso en línea recta hacia arriba o abajo, a la mitad de su movimiento normal, sin importar la maniobrabilidad que posea.

Si una criatura empieza su turno flotando, podrá seguir estática en su sitio y realizar una acción de asalto completo. Una criatura que flote no podrá realizar ataques con sus alas, pero sí con el resto de apéndices o extremidades que pueda usar en un ataque completo. La criatura podrá usar su arma de aliento o lanzar un conjuro en lugar de realizar ataques físicos, si normalmente es capaz de hacerlo.

Si una criatura de tamaño Grande o mayor flota a 20' o menos del suelo en una zona de polvo o gravilla suelta, las corrientes de sus alas crearán una nube de polvo semiesférica de 60' de radio. El viento generado puede apagar antorchas, hogueras pequeñas, linternas descubiertas y demás llamas pequeñas de origen no mágico. La visión dentro de esta nube quedará limitada a 10'. Las criaturas obtendrán ocultación entre los 15' y 20' de distancia (probabilidad de fallo del 20%). A 25' o más, las criaturas disfrutarán de ocultación total (probabilidad de fallo del 50% y los rivales no podrán localizarla con la vista).

Quienes se vean atrapados por esta nube tendrán que superar una prueba de Concentración (CD 10 + 1/2 de los DG de la criatura) para lanzar un conjuro.

GOLPE DEMOLEDOR

Una criatura con esta dote puede propinar golpes que envíen a las criaturas de menor tamaño volando por los aires.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como acción estándar, la criatura puede elegir restar 4 a su tirada de ataque en cuerpo a cuerpo y propinar un golpe demoledor. Si la criatura golpea a un rival corporal más pequeño que ella, aquél deberá superar un TS de Reflejos (CD igual al daño causado) o salir volando 10' en la dirección elegida por el atacante y caer tumbado al suelo. La criatura atacante sólo puede empujar a su víctima en línea recta, y ésta no puede terminar su movimiento en una casilla más cercana a su atacante que la inicial. Si algún obstáculo evita el desplazamiento completo de la víctima del golpe demoledor, tanto el obstáculo como el infortunado que se estampe contra él sufrirán 1d6 puntos de daño, tras lo cual la víctima caerá al suelo junto al obstáculo.

Especial: un guerrero puede elegir Golpe demoledor como una de sus dotes adicionales de guerrero.

POTENCIAR APTITUD SORTÍLEGA

La criatura puede emplear una aptitud sortílega con mayor efectividad de lo normal.

Prerrequisito: aptitud sortílega con NL 6 o mayor.

Beneficio: elige una de las aptitudes sortílegas de la criatura, dentro de las restricciones que se indican más adelante. La criatura podrá emplear dicha aptitud como aptitud sortílega potenciada hasta tres veces al día (o menos, si la aptitud original sólo tenía uno o dos usos diarios).

Cuando una criatura use una aptitud sortílega potenciada, todos sus efectos numéricos variables aumentarán en un 50%. Los TS y las tiradas enfrentadas no se verán afectados. Las aptitudes sortílegas sin datos numéricos aleatorios tampoco se verán afectadas.

La criatura sólo podrá elegir una aptitud sortílega que imite los efectos de un conjuro de nivel igual o inferior a la mitad de su NL (redondeando hacia abajo) -2. Consulta la tabla de la dote Apresurar aptitud sortílega.

Especial: esta dote puede elegirse varias veces. Cada vez que se adquiera, sus efectos se aplicarán a una aptitud sortílega diferente de la criatura.

SOLTURA CON UNA APTITUD

Una aptitud especial concreta de la criatura que posea esta dote es más potente de lo normal.

Prerrequisito: aptitud especial que permita un TS.

Beneficio: suma 2 puntos a la CD de todos los TS contra la aptitud especial elegida al coger esta dote.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que se elija esta dote, se aplicará a una aptitud especial distinta.

VIRAJE BRUSCO

La criatura puede cambiar de dirección con rapidez mientras vuela.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: una criatura voladora con esta dote podrá cambiar de dirección rápidamente, una vez por asalto y como acción gratuita. Esta dote le permitirá girar hasta 180° sin importar su maniobrabilidad, además de cualquier otro giro que pueda realizar normalmente. La criatura no podrá ganar altitud en el mismo asalto en el que ejecute un viraje brusco, pero sí descender.

El cambio de dirección consumirá 10' de su movimiento de vuelo.

Glosario

Esta sección ofrece definiciones y descripciones de las aptitudes de los monstruos. Si a lo largo de este libro te has topado con algún término que no te resulte familiar, este es el lugar indicado donde buscarlo. Estas definiciones se ofrecen como reglas genéricas, que pueden tener excepciones a la hora de aplicarlas a una criatura concreta; si la descripción de la aptitud del monstruo difiere de las reglas incluidas en esta sección, entonces dicha aptitud será una excepción a la regla. Las estadísticas específicas de la aptitud de cada criatura en concreto, como las CD de sus aptitudes, se incluirán en la descripción del monstruo.

Abalanzarse (Ex): cuando una criatura con este ataque especial efectúe una carga, podrá terminarla con un ataque completo, incluido el de desgarramiento si también posee dicha aptitud.

Agarrón mejorado (Ex): si una criatura con esta aptitud 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 ataques de oportunidad (consulta Realizar una presa en el *Mdj*, pag. 158). No será necesario un ataque de toque inicial.

Si no se especifica lo contrario, el agarrón mejorado sólo funcionará contra rivales que sean una o más categorías de tamaño menores que la de la criatura. Esta tendrá la opción de conducir la presa de forma normal, 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 a 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 enemigos.

Una inmovilización con éxito no infligirá ningún daño adicional, a no ser que la criatura también tenga la aptitud especial de constreñir. Si la criatura no constreñe, cada prueba de presa con éxito que realice en turnos posteriores causará automáticamente el daño indicado para el tipo de ataque que inició la presa. Si dispone de la aptitud de constreñir, también causará ese daño (la cantidad exacta se indicará en la descripción).

Cuando una criatura consiga inmovilizar a un rival tras un agarrón mejorado, lo arrastrará hasta su espacio. Esta acción no provoca ataques de oportunidad. Incluso podrá moverse (muy seguramente, llevándose a su presa) si puede con el peso de su víctima.

Ajuste de nivel: algunos monstruos pueden ser utilizados como base para personajes jugadores interesantes y válidos. La descripción de estas criaturas contiene un ajuste de nivel, que es una cantidad que se obtiene a sus DG para obtener su Nivel efectivo de personaje (NEP). Una criatura con varias aptitudes especiales es más poderosa que un PJ de lo que sus simples DG podrían dar a entender. Por ejemplo, el ajuste de nivel +3 de los kuo-toa indica que un mago kuo-toa de nivel 1 sería el equivalente a un personaje de nivel 4.

El ajuste de nivel de una criatura no es lo mismo que un ajuste al VD debido a algunas cualidades especiales que pueda poseer.

El VD refleja lo difícil que sería combatir contra un rival en una cantidad limitada de encuentros. El ajuste de nivel muestra lo poderosa que es una criatura como PJ 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 combate de lo que podrían sugerir sus DG, pero su ajuste de nivel es de +2 para equilibrar sus aptitudes cuando se juega a largo plazo.

Alineamiento: este apartado de la descripción del monstruo indica el alineamiento más probable de la criatura. Cada línea incluye un calificativo que indicará 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 determine. Nada impide que un espécimen cambie de alineamiento, pero tales individuos suelen ser únicos o excepcionales.

Normalmente: la mayoría (más del 50%) de estas criaturas posee el alineamiento indicado. Esto puede deberse a fuertes influencias culturales o al legado del origen de la criatura.

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 ese alineamiento, pero son comunes las excepciones.

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 especifique lo contrario, utilizar una aptitud extraordinaria se considera acción gratuita.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas y desaparecen en un *campo antimagia*, pero no resultan afectadas por la RC de sus objetivos. A menos que se especifique lo contrario, utilizar una aptitud sobrenatural se considerará una acción estándar. Al igual que las sortilegas, estas aptitudes pueden poseer un límite de usos o disponer de uso a voluntad. Sin embargo, las aptitudes sobrenaturales no provocan ataques de oportunidad y jamás requieren una prueba de Concentración. Salvo que se diga lo contrario, toda aptitud sobrenatural tendrá un NE efectivo igual a los DG de la criatura.

La CD del TS (si ha lugar) contra una aptitud sobrenatural será de $10 + 1/2$ de los DG de la criatura + el modif. de Car de la criatura.

Aptitudes sortilegas (St): estas aptitudes son mágicas y funcionan igual que los conjuros, aunque no lo sean al carecer de componentes verbales, somáticos, materiales, focos o gasto en PX. Se desvanecen en un *campo antimagia* y resultan afectadas por la resistencia a conjuros (RC) si el conjuro al que la aptitud imita o se asemeja puede serlo también.

Por regla general, las aptitudes sortilegas poseen un límite de usos. Una aptitud sortilega que pueda ser empleada "a voluntad" carece de límite de uso. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una de estas aptitudes se considerará acción estándar y emplearla mientras se esté amenazado provocará ataques de oportunidad.

Es posible efectuar una prueba de Concentración para utilizar una aptitud sortílega a la defensiva y evitar los ataques de oportunidad, igual que cuando se lance un conjuro. Las aptitudes sortílegas 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 indicado servirá para definir la dificultad de disipar sus efectos sortílegos y concretar cualquier variable dependiente del nivel (tales como alcance o duración) que puedan poseer. El NL de la criatura nunca afectará al tipo o cantidad de aptitudes sortílegas que pueda poseer; a veces, el NL indicado será inferior al nivel que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para ejecutar el conjuro del mismo nombre. Si no se especifica ningún NL, éste será igual a los DG de la criatura.

El TS (si ha lugar) de una aptitud sortílega será de 10 + el nivel del conjuro al que se asemeja o imita la aptitud + el modif. de Car de la criatura.

Algunas aptitudes sortílegas reproducen conjuros que funcionan de forma distinta según los lancen personajes de clases distintas, por ejemplo *visión verdadera*. Se supone que las aptitudes sortílegas de un monstruo son las versiones para hechiceros/magos. Si el conjuro en cuestión no es uno de la lista de hechicero/mago, considéralo por defecto como perteneciente a clérigo, druida, bardo, paladín o explorador, por este orden.

Arma de aliento (Sb): el ataque de un arma de aliento suele causar daño y a menudo se basa en algún tipo de energía (como el fuego). Estas armas de aliento permiten un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño (CD 10 + 1/2 de los DG raciales del atacante + modif. de Con del atacante; la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Una criatura siempre será inmune a su propia arma de aliento, a menos que se especifique lo contrario. Algunas armas de aliento permiten TS de Fortaleza o Voluntad, en lugar de Reflejos.

Arma manufacturada: algunos monstruos emplean armas manufacturadas para atacar. Básicamente, las armas manufacturadas serán aquellas no naturales o intrínsecas de la criatura, incluidos los objetos improvisados como palos o piedras. Las criaturas que usan espadas, arcos, lanzas y armas parecidas siguen las mismas reglas que los personajes, incluyendo las referentes a ataques adicionales por ataque base elevado y penalizadores por combatir con dos armas.

Ciertas criaturas combinan ataques con armas naturales y manufacturadas cuando realizan ataques completos. Cuando lo hagan de esta manera consideraremos el ataque con el arma manufacturada como ataque principal, salvo que se especifique lo contrario en la descripción de la criatura (el hecho de utilizar un arma manufacturada consumirá la mayor parte de su atención), y cualquier otro realizado con sus armas naturales como secundarios. Estos ataques secundarios no interfieren con un ataque principal como lo hace un ataque con la mano torpe, pero sufren el penalizador habitual -5 (-2 con la dote Ataque múltiple), incluso si el arma natural utilizada es normalmente el arma principal de la criatura.

Arma natural: 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 provocará ataques de oportunidad. De igual modo, amenazará cualquier espacio que pueda dentro de su alcance.

Al utilizar armas naturales, las criaturas no obtienen ataques adicionales por un ataque base elevado. 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 sólo 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 similares pueden efectuar un ataque de golpetazo con cada brazo). Consulta la descripción individual de cada monstruo para ver más detalles al respecto.

Salvo que se especifique lo contrario, un arma natural posee una amenaza de crítico de un 20 natural.

Cuando una criatura posea más de un arma natural, una de ellas (o, a veces, un par o grupo de ellas) será la principal. Todas las demás armas naturales serán secundarias.

El arma principal es la que figura en primer lugar en la línea de C/C o A distancia de la criatura. El arma natural principal de una criatura es su ataque más eficaz, por regla general a causa de su fisiología, su entrenamiento o un talento innato para usarla. Un ataque con el arma natural principal utiliza el bonificador total de ataque de la criatura. Los ataques con las armas naturales secundarias son menos eficaces y se efectúan con un penalizador -5 a las tiradas de ataque, sin importar cuántos sean (aquellas criaturas que tengan la dote Ataque múltiple sólo sufren un penalizador -2 a sus ataques secundarios). Este penalizador se aplicará incluso cuando la criatura realice un único ataque con un arma natural secundaria, ya sea como parte de una acción de ataque completo o un ataque de oportunidad.

Las armas naturales están clasificadas por tipo, igual que el resto de armas. A continuación se enumeran las más comunes:

Aguijón: la criatura apuñala con un aguijón o similar, que causa daño perforante. Los ataques de aguijón suelen causar daño adicional por veneno, además del causado en pg.

Cornada: la criatura empala a su rival con un cuerno, asta o similar, que causa daño perforante.

Garra o zarpa: la criatura desgarrar con un apéndice afilado, que causa daño perforante y cortante.

Golpetazo o manotazo: la criatura castiga a sus oponentes con una extremidad, que causa daño contundente.

Mordisco: la criatura ataca con sus fauces, causando daño perforante, cortante y contundente.

Tentáculo: la criatura azota a sus rivales con un poderoso tentáculo, que causa daño contundente (y a veces cortante).

Ataque sónico (Sb): salvo que se especifique lo contrario, los ataques sónicos siguen las reglas correspondientes a las expansiones (consulta 'Dirigir un conjuro', en la página 175 del Mdj). El alcance de la expansión se medirá desde la criatura que esté utilizando el ataque sónico. Cuando un ataque sónico ya haya sido lanzado, ensordecer a su objetivo o taponarle los oídos no anulará su efecto. Taparse los oídos antes de tiempo sí permitirá a sus rivales

evitar los TS contra los efectos sónicos enajenadores, pero no 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 aislante que haga las veces de tapón.

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de puntuación en ciertas características. Esto no significa que tengan puntuación 0 en ellas, sino que carecen por completo de las mismas. El modificador de una característica ausente es +0. A continuación te indicamos qué significa la ausencia de cada característica:

Fuerza: toda criatura capaz de manipular objetos físicamente posee, como poco, 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 demonio susurrante). La criatura falla de forma automática sus pruebas de Fuerza. Si puede atacar, aplicará su bonificador de Destreza a su ataque base, en lugar del de Fuerza.

Destreza: toda criatura que pueda moverse tendrá, como mínimo, 1 punto de Destreza. Una criatura sin puntuación de Destreza no podrá moverse. Si puede llevar a cabo alguna acción (como lanzar conjuros), aplicará su modificador de Inteligencia a las pruebas de iniciativa en lugar del de Destreza. La criatura fallará de forma automática todos sus TS de Reflejos y pruebas de Destreza.

Constitución: toda criatura viva posee al menos 1 punto de Constitución. Una criatura sin puntuación de constitución carece de cuerpo (por ejemplo, un espectro pétreo) o de metabolismo (un zurcidor mecánico, para el caso). Será inmune a todo efecto que requiera un TS de Fortaleza, a no ser que también afecte a objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, un zombi no se vería afectado por ningún tipo de veneno, pero sí podría serlo por el conjuro *desintegrar*. La criatura también será inmune al daño de característica y las consunciones de característica o energía; además, fallará de forma automática sus pruebas de Constitución.

Inteligencia: toda criatura que pueda pensar, aprender o recordar tendrá, como mínimo, 1 punto de Inteligencia. Una criatura sin puntuación de Inteligencia (como una araña de seda sangrienta) se considera descerebrada o sin mente, 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 fallará de forma automática todas sus pruebas de Inteligencia.

Las criaturas sin mente no obtienen dotes ni habilidades, aunque pueden poseer dotes adicionales o bonificadores raciales a sus habilidades.

Sabiduría: toda criatura capaz de percibir su entorno de algún modo tendrá, como poco, 1 punto de Sabiduría. Cualquier cosa que carezca de Sabiduría será un objeto, no una criatura. Toda cosa que carezca de puntuación de Sabiduría también carecerá de puntuación de Carisma (y viceversa).

Carisma: cualquier criatura capaz de distinguir entre sí misma y las cosas que no son ella tendrá, como mínimo, 1 punto de Carisma. Cualquier cosa que carezca de Carisma será un objeto, no una criatura. Toda cosa que carezca de puntuación de Carisma también carecerá de puntuación de Sabiduría (y viceversa).

Carga poderosa (Ex): cuando una criatura que tenga este ataque especial realice una carga, sus ataques causarán daño adicional aparte de los beneficios y contratiempos habituales de una carga.

Ciego: una criatura ciega carece de sentido de la vista y por lo tanto es inmune a ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones y demás formas de ataque que dependan de la visión. Tales criaturas suelen poseer sentido ciego o vista ciega.

Clase predilecta: un monstruo que adquiera niveles en una clase (o más de una) tendrá una clase predilecta, igual que ocurre con los personajes jugadores. Además, los DG raciales de un monstruo también cuentan a todos los efectos como clase predilecta: si el monstruo se convirtiese en un personaje multiclase, ni su clase predilecta ni sus DG raciales contarían a la hora de determinar si sufre penalizadores a sus puntos de experiencia.

Conjuros: algunas veces una criatura puede lanzar conjuros arcanos o divinos de igual forma que un miembro normal de una clase lanzadora de conjuros (e incluso activar objetos mágicos según corresponda). Tales criaturas están sujetas a las mismas reglas de lanzamiento de conjuros que los personajes, con estas excepciones.

Una criatura lanzadora de conjuros que carezca de manos o brazos, puede sustituir los componentes somáticos que necesite cualquier conjuro por movimientos de su cuerpo. Estas criaturas también pueden necesitar componentes materiales para sus conjuros; podrán lanzar el conjuro tocando el componente necesario (a no ser que esté en posesión de otra criatura) o llevándolo consigo. Algunas criaturas lanzadoras de conjuros utilizan la dote Abstención de materiales para evitar tener que preocuparse por componentes corrientes o poco costosos.

Una criatura lanzadora de conjuros no pertenece realmente a ninguna clase lanzadora, a no ser que lo especifique en su descripción, por lo que tampoco poseerá ningún rasgo de dichas clases. Por ejemplo, una criatura que lance conjuros arcanos como un hechicero no podrá tener un familiar. Una criatura con acceso a sortilegios de clérigo deberá prepararlos de forma normal y recibirá conjuros de dominio si así se especifica, pero no recibirá los poderes concedidos por los dominios al menos que tenga como poco un nivel de clérigo.

Constreñir (Ex): tras una prueba de presa con éxito, la criatura con esta aptitud puede estrujar a su rival causándole daño contundente. La cantidad de daño aparecerá indicada en la ficha de la criatura. Si el monstruo dispone también de agarrón mejorado (consulta en este mismo glosario), causará el daño de la constricción además del que cause con el arma o miembro empleado para agarrar.

Consunción de característica (Sb): este ataque especial reduce permanentemente la puntuación de una característica. Si un ataque que cause consunción de característica obtiene un golpe crítico, causará el doble de la consunción indicada (si este daño viene expresado como una tirada de dado, tira el doble de

dados). La criatura que efectúe el ataque obtendrá 5 pg temporales (10 pg tras un golpe crítico) cada vez que reduzca una característica de un enemigo, sin importar cuántos puntos consume. Los pg temporales obtenidos de esta forma duran 1 hora.

Algunos ataques de consunción de característica permiten un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG raciales de la criatura atacante + el modificador de Car de la criatura atacante). Si no se menciona ningún TS, no se permitirá ninguno.

Consunción de energía (Sb): este ataque mina la energía vital de un oponente vivo y tiene lugar de forma automática en cuanto el ataque de la criatura golpee a su rival en cuerpo a cuerpo o a distancia. Cada consunción de energía con éxito infligirá uno o más niveles negativos (la descripción indicará exactamente cuántos). Cuando un ataque que produzca consunción de energía resulte en un golpe crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada. Salvo que se especifique lo contrario, por cada nivel negativo que inflija a un rival, la criatura con esta aptitud recuperará 5 pg (10 pg mediante un golpe crítico). Estos pg temporales duran 1 hora.

Por cada nivel negativo, el rival afectado sufrirá un -1 en todas sus pruebas de habilidad y característica, ataques, TS y perderá 1 nivel efectivo o DG (cuando se emplee para una tirada de dado o cálculo). Si es un lanzador de conjuros, también perderá un espacio de conjuro del nivel más alto que pueda lanzar y, si ha lugar, un conjuro preparado de ese mismo nivel; esta pérdida persistirá hasta que se elimine el nivel negativo.

Los niveles negativos permanecen en efecto hasta haber transcurrido 24 horas o hasta ser eliminados por medio de un conjuro, como *restablecimiento*. En ese momento, la víctima debe intentar un TS de Fortaleza contra CD 10 + 1/2 de los DG de su atacante + el modif. de Car del atacante (la CD exacta se indicará en la descripción de la aptitud). Si tiene éxito, el nivel negativo desaparecerá sin causar daño alguno permanente. Si falla, el nivel negativo desaparece, pero el nivel de la criatura se verá reducido en 1 de forma permanente. Debe realizarse un TS independiente para cada nivel negativo que se sufra.

Convocar (Ex): una criatura con la aptitud de convocar puede llamar a otras criaturas específicas de su raza, de una manera muy similar al conjuro *convocar monstruo*, pero por lo general sólo tiene una posibilidad limitada de éxito (tal y como especifica su descripción). Tira un d%; si falla, ninguna criatura responderá a su llamada. Las criaturas convocadas regresarán de forma automática a su lugar de origen tras 1 hora. Una criatura que acabe de ser convocada no podrá emplear su propia aptitud de convocación durante 1 hora.

La mayoría de las criaturas con esta aptitud no la utilizan a la ligera, ya que las deja en deuda con la criatura llamada. Por regla general, sólo la usarán cuando sea imprescindible para salvar la vida.

A cada aptitud de convocar se le asigna 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 página 37 de la *Guía del Dungeon Master*, las criaturas convocadas forman parte del VD de la criatura convocadora y no conceden PX.

Curación rápida (Ex): una criatura con la aptitud especial de curación rápida recupera pg a un rito excepcionalmente veloz, a menudo 1 o más puntos por asalto, según se indique en su ficha (por ejemplo, un cieno de sangre y fuego tiene curación rápida 8). Excepto por lo que se indica en estas líneas, la curación rápida se considera igual que la natural (*Mdj*, pag. 146). Esta aptitud no sirve para recuperar los pg perdidos a causa de inanición, sed o asfixia, ni permite, salvo que se especifique lo contrario, que la criatura regenere o se reimplante miembros que haya perdido.

Dado de golpe racial: este es el tipo de DG que posee un monstruo en virtud del tipo de criatura que es. Los DG obtenidos mediante la adquisición de niveles de clase no son DG raciales. Por ejemplo, el kuo-toa monitor descrito en este libro es una criatura de 6 DG gracias a sus cuatro niveles de monje, pero posee 2 DG raciales (el mismo número que un kuo-toa corriente sin niveles de clase).

Daño de característica (Sb): este ataque especial daña una puntuación de característica concreta. Si un ataque que cause daño de característica obtiene un golpe crítico, causará el doble del daño de característica indicado (si este daño viene expresado como una tirada de dado, tira el doble de dados). El daño de característica se recupera de forma natural al ritmo de 1 punto por día y característica dañada.

Desgarramiento (Ex): una criatura con este ataque especial obtiene ataques naturales adicionales cuando efectúa una presa sobre sus enemigos. Normalmente, un monstruo solo puede atacar con una de sus armas naturales mientras está efectuando una presa, pero aquellos que tengan la aptitud de desgarramiento obtendrán dos ataques de garra adicionales (que sólo podrán usar contra el enemigo apresado). Los ataques de desgarramiento no sufren el penalizador habitual de -4 por atacar con un arma natural mientras se efectúa una presa.

Un monstruo con la aptitud de desgarramiento debe comenzar su turno apresando a un rival para usar este ataque especial; no puede empezar una presa y desgarrar en el mismo turno.

Engullir (Ex): si la criatura que posee esta aptitud especial comienza su turno con un rival inmovilizado en su boca, podrá intentar una prueba de presa. Si tiene éxito, la criatura se tragará a su víctima y le infligirá el daño de mordisco normal. Salvo que se diga lo contrario, la víctima engullida tendrá que ser de un tamaño menor.

Ser engullido tiene varias consecuencias, que dependen de la criatura que engulla. La víctima tragada se considerará apresada, mientras que su devorador no. La criatura engullida podrá tratar de abrirse paso cortando con cualquier arma ligera cortante o perforante, o sencillamente tratar de escapar de la presa. La CA del interior de la criatura engullidora suele ser 10 + 1/2 de su armadura natural, sin modificadores por tamaño o Destreza. Si la criatura engullida se libera de la presa, logrará ascender de nuevo a la boca de su agresor, donde podrá ser mordida o tragada de nuevo.

Forma alternativa (Sb): una criatura con esta cualidad especial posee la aptitud para asumir una o más formas alternativas concretas. Un conjuro o aptitud de *visión verdadera* revelará su forma natural. Una criatura que emplee una forma alternativa volverá a su forma natural tras su muerte, aunque las partes amputadas conservarán dicha forma. No se podrá emplear la aptitud de forma alternativa para adoptar la forma de una criatura que posea una plantilla. Cambiar de forma tiene como resultado estas alteraciones para la criatura:

—La criatura retiene el tipo y subtipo de su forma original. Obtiene el tamaño de su nueva forma.

—La criatura pierde las armas naturales, armadura natural y modos de movimiento de su forma original, así como cualquier ataque especial extraordinario no derivado de niveles de clase (como el rasgo de clase de furia del bárbaro).

—La criatura obtiene las armas naturales, armadura natural, modos de movimiento y ataques especiales de su nueva forma.

—La criatura conserva las cualidades especiales de su forma original. No obtiene las cualidades especiales de su nueva forma.

—La criatura conserva las aptitudes sortílegas y sobrenaturales de su forma original (excepto las armas de aliento y ataques de mirada). No obtiene las aptitudes sortílegas ni sobrenaturales de su nueva forma.

—La criatura obtiene las puntuaciones de características físicas (Fue, Des, Con) de su nueva forma. Conserva las puntuaciones de características mentales (Int, Sab, Car) de su forma original.

—La criatura conserva sus DG, pg, bonificadores de ataque base y TS base de su forma original, aunque los modificadores totales de ataque y TS pueden verse alterados por el cambio en sus puntuaciones de características físicas.

—La criatura conserva cualquier capacidad para lanzar conjuros que tuviese en su forma original, aunque en su nueva forma tendrá que ser capaz de vocalizar correctamente si desea lanzar conjuros con componentes verbales, y tener manos humanoides para lanzar conjuros con componentes somáticos.

—La criatura queda camuflada a todos los efectos como una criatura de su nueva forma, por lo que obtendrá un bonificador +10 a su prueba de *Disfrazarse* si emplea esta aptitud para complementar un disfraz.

—Cualquier equipo transportado o empleado por la criatura que no pueda ser transportado o empleado en su nueva forma caerá al suelo en su espacio. Si la criatura cambia de tamaño, cualquier equipo que transporte o emplee en su forma antigua se adaptará para ajustarse al nuevo tamaño (las criaturas de forma no humanoide no podrán llevar armaduras diseñadas para criaturas humanoides, y viceversa). El equipo volverá a adoptar su tamaño original si lo suelta.

Golpe alineado: los ataques realizados por una criatura con esta aptitud se consideran alineados a efectos de superar las reducciones de daño. Cuando sea aplicable, aparecerá indicado en la línea de "Opciones de ataque" del bloque de estadísticas de la criatura, seguido por los alineamientos en cuestión entre paréntesis (bueno, caótico, legal o maligno).

Golpe épico (Sb): los ataques con armas naturales realizados por una criatura con esta aptitud se consideran épicos a efectos de superar las reducciones de daño. Cuando sea aplicable, la frase "Golpe épico" aparecerá entre las opciones de ataque del bloque de estadísticas de la criatura.

Golpe mágico (Sb): los ataques con armas naturales realizados por una criatura con esta aptitud se consideran mágicos a efectos de superar las reducciones de daño. Cuando sea aplicable, la frase "Golpe mágico" aparecerá entre las opciones de ataque del bloque de estadísticas de la criatura.

Habilidad de clase (o clásea): cualquier habilidad en la que el monstruo haya adquirido un rango o en la que la criatura posea un bonificador racial se considerará de clase (o clásea) para ella. Algunos monstruos, como los dragones auténticos, 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 velocidad de nado siempre tendrán Nadar como habilidad de clase, así como aquellas que posean una velocidad de trepada tendrán Trepar. Las habilidades indicadas en un bloque de estadísticas a causa de la sinergia no se consideran habilidades de clase. Por ejemplo, las habilidades de clase de un banshrae son Avistar, Disfrazarse, Engañar, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Escuchar, Interpretar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saber (Naturaleza), Saltar y Trepar. Posee otros modificadores de habilidad en Diplomacia, Intimidar, Supervivencia y Uso de cuerdas, debido a beneficios de sinergia proporcionados por otras habilidades. Las únicas excepciones a esta regla serán las criaturas que posean una velocidad de escalada, que siempre tendrán Trepar como habilidad de clase, y las criaturas con velocidad de nado, que siempre tendrán Nadar como habilidad de clase.

Inmunidad: una criatura que posea inmunidad a un efecto nunca será dañada (ni beneficiada) por él. La criatura no podrá anular a voluntad su inmunidad para poder recibir un efecto beneficioso.

Miedo (Sb o St): los ataques de miedo pueden tener varios efectos. Cuando un efecto de miedo permita TS, será uno de Voluntad contra CD 10 + 1/2 de los DG raciales del atacante + el modif. de Carisma del atacante (la CD exacta aparecerá indicada en la descripción de la criatura). Todos los ataques de miedo se consideran efectos enajenadores de miedo.

Aura de miedo (Sb): el uso de esta aptitud es una acción gratuita. El aura puede dejar paralizado a un rival o actuar como el conjuro *miedo*, entre otros. Un aura de miedo es un efecto de área.

Cono (St) o rayo (Sb) de miedo: estos efectos suelen funcionar como el conjuro *miedo*.

Mirada (Sb): un ataque de mirada tiene lugar cuando los rivales miran a los ojos de la criatura. Este ataque puede tener casi cualquier efecto: petrificación, muerte, hechizo, etc. Su alcance típico es de 30', pero cada ficha de criatura indicará más detalles.

El tipo de salvación para este tipo de ataque varía de uno a otro, pero por regla general es de Voluntad o Fortaleza. La CD es $10 + \frac{1}{2}$ de los DG raciales del atacante + el modif. de Carisma del atacante (la CD exacta aparecerá indicada en la descripción 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.

Los ataques de mirada pueden afectar a los rivales etéreos. Todas las criaturas son inmunes al ataque de mirada de las de su propia especie. Pero los aliados de una criatura con ataque de mirada sí pueden ser afectados. Se considera que todos los aliados de un monstruo con esta aptitud desvían la mirada de él (consulta más adelante). La criatura también puede taparse los ojos, lo que anularía por completo su ataque de mirada.

Ataque pasivo: cada rival que se encuentre dentro del alcance del ataque de mirada deberá realizar un TS por asalto, al comienzo de su turno y por orden de iniciativa. Sólo serán vulnerables aquellos rivales que estén mirando directamente a la criatura que posea este tipo de ataque. Las víctimas pueden librarse de hacer este TS si no miran a la criatura, empleando uno de estos dos métodos.

Desviar la mirada: el oponente evita mirar al rostro de la criatura, centrando su atención en su sombra, siguiendo su movimiento a través de superficies reflectantes, etc. Cada asalto, el rival tendrá un 50% de probabilidades de librarse del TS contra el ataque de mirada. No obstante, la criatura con el ataque de mirada disfrutará de ocultación contra este sujeto.

Llevar una venda sobre los ojos: el rival no podrá ver en absoluto a la criatura; este efecto también se puede lograr dándole la espalda al monstruo o cerrando los ojos con fuerza. La criatura con ataque de mirada disfrutará de ocultación total contra este sujeto.

Ataque activo: una criatura con esta aptitud puede "mirar activamente" como acción estándar, sólo con elegir a un rival que se encuentre a su alcance. La víctima tendrá que realizar un TS, aunque podrá evitarlo de una de las dos formas descritas anteriormente. Por tanto, es posible tener que salvarse dos veces contra la mirada de una criatura en un mismo asalto: una vez antes de su acción y otra durante el turno del monstruo.

Modalidades de movimiento: las criaturas pueden poseer otras modalidades de movimiento, aparte de caminar y correr. A menos que se especifique lo contrario en la descripción de un monstruo, las modalidades de movimiento que posea serán naturales, no mágicas.

Excavar (Ec): una criatura con velocidad excavadora puede atravesar la tierra, pero no la roca a menos que la descripción especifique lo contrario. Estas criaturas no pueden cargar ni correr mientras excavan. La mayoría de las criaturas excavadoras no dejan un túnel tras de sí que otros puedan utilizar (ya sea porque amontonan tras su cuerpo el material que apartan, o porque realmente no desplazan ningún material al moverse). Consulta las descripciones individuales de cada criatura para más detalles al respecto.

Nadar (Nd): las criaturas con una velocidad de nado pueden desplazarse por el agua a la velocidad indicada, sin necesidad de realizar pruebas de Nadar. Además, obtendrán un bonificador +8 racial en las pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre podrán elegir 10 en dichas pruebas,

aunque estén nadando apresuradas o estén amenazadas. Estas criaturas podrán emplear una acción de correr mientras nadan, siempre y cuando sea en línea recta.

Trepar (Tr): toda criatura que posea una velocidad trepadora obtendrá un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar. La criatura tendrá que realizar una prueba de Trepar cada vez que ascienda por una pared o pendiente con una CD superior a 0, pero siempre podrá elegir 10 (consulta 'Pruebas sin tirada', página 65 del *Mdj*) aunque lo haga a toda prisa o esté siendo amenazada. Al trepar, la criatura se desplazará a la velocidad indicada. Si opta por una escalada acelerada (consulta la habilidad de Trepar, página 84 del *Mdj*), se moverá al doble de la velocidad indicada (o su velocidad terrestre normal, la que sea menor) mediante una única prueba de habilidad con un penalizador -5. Estas criaturas no pueden usar la acción de correr a la vez que trepan. Una criatura con esta modalidad de movimiento conservará su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) mientras trepa, y sus rivales no obtendrán ningún bonificador especial a sus ataques contra ella.

Volar (Vl): una criatura con una velocidad de vuelo podrá desplazarse a través del aire a la velocidad indicada, siempre que no lleve más de una carga ligera; consulta 'Carga transportable', página 161 *Mdj* (ten en cuenta que llevar una armadura intermedia no tiene por qué significar llevar una carga intermedia). Todas las velocidades de vuelo incluyen una nota entre paréntesis que indica su tipo de maniobrabilidad, descritos a continuación.

—Perfecta: la criatura puede llevar a cabo casi cualquier maniobra aérea que desee. Se moverá por el aire igual de bien que un humano sobre terreno llano.

—Buena: la criatura es muy ágil en el aire (como una mosca 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 puede volar 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 doble daño. Estas criaturas pueden usar la acción de correr mientras vuelan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.

Nivel efectivo de personaje (NEP): esta cifra representa la potencia global de una criatura, comparada con un personaje del *Manual del jugador*. Una criatura con un NEP 10 es el equivalente aproximado a un personaje de nivel 10. El NEP de una criatura es la suma de sus DG (incluidos sus niveles de clase) y su ajuste de nivel. Por ejemplo, un látigo excelso kuo-toa tiene 10 DG y un ajuste de nivel de +4. Por lo tanto, sería el equivalente de un personaje de nivel 14.

Olfato (Ex): esta aptitud permite a una criatura detectar a individuos que se estén aproximando, descubrir husmeando a enemigos ocultos y rastrear mediante su sentido del olfato. Las criaturas con esta aptitud pueden identificar olores familiares

igual que los humanos reconocen lugares conocidos. La criatura podrá detectar a sus rivales por medio del olfato en un radio de 30'. Con el viento a favor, el alcance aumentará a 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 dichas distancias. Los olores abrumadores, como el hedor fétido de una mofeta o el tufo de un saurión, podrán detectarse al triple de distancia normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no será consciente de la posición exacta de la que proviene: sólo le quedará patente su presencia dentro del alcance de la aptitud. La criatura podrá usar una acción de movimiento para averiguar la dirección de la que proviene. Si se mueve a 5' o menos de la fuente del olor, podrá determinar su posición.

Una criatura con esta aptitud y la dote Rastrear podrá seguir rastros por medio de su olfato, realizando una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para localizarlos o seguirlos. 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 intenso que sea el olor de su presa, la cantidad de criaturas perseguidas y la antigüedad del rastro. La CD aumentará en 2 puntos por cada hora que el rastro se haya "enfriado". Por lo demás esta aptitud seguirá las mismas reglas que la dote Rastrear, aunque las criaturas que rastreen mediante el olfato ignorarán los efectos adversos producidos por las condiciones de la superficie por la que se muevan o la mala visibilidad.

Parálisis (Ex o Sb): un ataque de parálisis inmoviliza a una víctima. Las criaturas paralizadas no pueden moverse, hablar o realizar ninguna acción física. La víctima permanece en el mismo lugar, inmóvil e indefensa. La parálisis afecta al cuerpo y, por regla general, la víctima podrá resistirse mediante un TS de Fortaleza (la CD figurará en la descripción de la aptitud). Al contrario que *inmovilizar persona* u otros efectos parecidos, un efecto de parálisis no permite una nueva salvación cada asalto. Una criatura alada que esté volando cuando resulte paralizada no podrá batir sus alas y caerá. Una criatura nadadora no podrá seguir nadando y correrá el riesgo de ahogarse.

Pisotear (Ex): como acción de asalto completo, la criatura con esta aptitud especial puede moverse hasta el doble de su velocidad y, literalmente, atropellar a cualquier rival que tenga, como máximo, una categoría de tamaño inferior a la suya. Lo único que debe hacer la criatura es pasar sobre los enemigos que se encuentren en su camino; cualquier criatura cuyo espacio sea cubierto por completo por el de la criatura en movimiento sufrirá los efectos de esta aptitud.

Si el espacio de un objetivo es mayor de 5' de lado, sólo se considerará pisoteado si la criatura que efectúa el ataque puede pasar sobre todas las casillas que ocupe. Si la criatura que pisotea pasa sólo por parte del espacio ocupado por su objetivo, éste podrá realizar un ataque de oportunidad contra ella con un penalizador -4. Una criatura que esté pisoteando y termine de forma accidental su movimiento en un espacio ilegal, tendrá que regresar a la última posición legal ocupada, o a la más cercana si hubiese una más próxima.

Un ataque de pisoteo causa daño contundente (el daño de golpetazo de la criatura + una vez y media su modif. de Fue).

Los rivales pisoteados pueden realizar ataques de oportunidad, pero sufrirán un penalizador -4. Si deciden no llevar a cabo estos ataques, tendrán derecho a un TS de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño del pisoteo. La CD de la salvación será de $10 + 1/2$ de los DG del atacante + modificador de Fue del atacante (la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Una criatura con esta aptitud sólo puede infligir daño por pisoteo a cada objetivo una vez por asalto, sin importar cuántas veces su movimiento la lleve a pasar por encima del espacio ocupado por él.

Presencia pavorosa (Ex): esta aptitud especial hace que la mera presencia de la criatura resulte insoportable para sus enemigos. Entra en efecto de forma inmediata cuando la criatura lleve a cabo algún tipo de acción dramática (como cargar, atacar o rugir). Los rivales situados dentro del radio de acción de la aptitud, y que la hayan presenciado, pueden quedar asustados o estremecidos. Las acciones necesarias para desencadenar este efecto aparecerán indicadas con claridad en la descripción de la criatura. Por regla general, el alcance es de 30' de radio y su duración de 5d6 asaltos.

Esta aptitud sólo afecta a los rivales que tengan menos DG o niveles que la criatura. Todo rival puede intentar un TS de Voluntad ($CD 10 + 1/2$ de los DG de la criatura + el modif. de Car de la criatura; la CD exacta aparecerá indicada en la descripción) para resistirse. Quienes tengan éxito en su salvación serán inmunes a la presencia pavorosa de esa criatura durante 24 horas. La presencia pavorosa es un efecto enajenador de miedo.

Psiónica (St): se trata de aptitudes sortílegas que la criatura genera mediante el poder de su mente. El TS (si ha lugar) contra una aptitud psiónica será de $10 +$ el nivel del conjuro al que imite o se parezca el poder + el modif. de Car de la criatura.

Rasgadura (Ex): si una criatura con esta aptitud impacta con el ataque natural especificado, se aferrará al cuerpo de su rival y desgarrará su carne. Un ataque de rasgadura inflige un daño igual al ataque natural de la criatura + una vez y media su modif. de Fuerza.

Rayo (Sb o St): esta forma de ataque especial es como un ataque a distancia (consulta Dirigir un conjuro, en la página 175 del *MdJ*). Impactar con un rayo requiere efectuar un ataque de toque a distancia ignorando armaduras, armaduras naturales y escudos, y empleando el bonificador de ataque a distancia del agresor. Los ataques de rayo no poseen incrementos de distancia.

Reducción de daño [RD] (Ex o Sb): una criatura con esta cualidad especial ignorará el daño de la mayoría de armas y ataques naturales. Sus heridas se curarán de inmediato o las armas rebotarán sin causarle ningún mal; en cualquier caso, su enemigo será consciente de que sus ataques no le están haciendo mella. La criatura sufrirá daño normal de los ataques de energía (incluso aquellos de naturaleza no mágica), conjuros y aptitudes sortílegas y sobrenaturales.

La descripción indicará la cantidad de daño ignorado ("X" en los ejemplos siguientes, aunque normalmente está entre 5 y 15 puntos), seguido de una barra inclinada y el tipo de daño, material o magia que supera la reducción. Si un arma o ataque carece de las cualidades necesarias, el ataque verá su daño reducido en el número indicado antes de la barra indicada (hasta un mínimo de 0 puntos de daño). Las formas posibles de superar esta reducción incluyen:

Alineada: algunas reducciones de daño pueden ser superadas mediante armas de alineamiento bueno, caótico, legal o maligno, como por ejemplo en el caso de RD X/legal. Aparte de las aptitudes inherentes de algunas armas mágicas, un arma alineada puede obtenerse mediante el conjuro *alinear arma* o gracias a un subtipo de alineamiento (consulta Golpe alineado). La reducción de daño que sólo se pueda superar mediante un arma alineada se considerará una aptitud sobrenatural (Sb).

Épico: las armas épicas son aquellas que poseen un bonificador mágico de mejora +6 o mayor, necesarias para causar daño a los monstruos más duros. Si una criatura posee RD X/épico, también contará con la aptitud de golpe épico (consulta la página 210). La reducción de daño que sólo se puede superar mediante armas épicas se considera una aptitud sobrenatural (Sb).

Mágico: cuando se requiera magia para superar la RD de una criatura, será necesaria un arma con una mejora +1 o mayor. Si una criatura posee RD X/mágico, también dispondrá de la aptitud golpe mágico (consulta la página 210). Este tipo de reducción se considera sobrenatural (Sb).

Material especial: un material especial, como la adamantita, la plata alquímica o el hierro frío es necesario para superar algunas reducciones de daño. Por ejemplo, las fatas poderosas poseen una RD que sólo puede ser superada por el hierro frío (RD X/hiervo frío). Las RD que sólo puedan ser superadas por la adamantita serán extraordinarias (Ex), mientras que aquellas vulnerables al hierro frío o la plata serán sobrenaturales (Sb).

Nada: si en una RD se indica un guión detrás de la barra inclinada (RD X/-), ningún arma podrá superarla. Las reducciones de daño insuperables son extraordinarias (Ex).

Situaciones especiales: unas pocas reducciones de daño pueden ser superadas por más de un factor. En ese caso se indicará con la conjunción "o" entre ambas palabras, como en RD X/hiervo frío o bueno. Un arma de hierro frío y otra de alineamiento bueno podrán superar con igual facilidad dicha RD.

Otras formas de RD pueden ser superadas sólo por ataques que combinen varias cualidades. En ese caso se indicará con la conjunción "y" entre ambas palabras, como en RD X/plata y bueno. Un arma que disponga de una de las cualidades, pero no de la otra, no servirá de nada para superar dicha RD; tendrá que poseer todas las cualidades indicadas para causar el daño completo.

En estos casos, la reducción de daño será sobrenatural (Sb) si cualquiera de las cualidades necesarias para anularla también lo es. Si no, será extraordinaria (Ex).

Tipo de daño: el daño contundente, perforante o cortante puede superar algunas reducciones de daño. Una humilde clava, que causa daño contundente, puede superar una reducción de daño X/contundente. Este tipo de RD es extraordinario (Ex).

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 criatura con regeneración 5 recuperará 5 pg por asalto). Ciertas formas de ataque, normalmente fuego y ácido, infligen daño letal a la criatura, que esta aptitud no podrá regenerar.

Una criatura regeneradora que quede inconsciente a consecuencia del daño no letal sufrido podrá ser despachada mediante un golpe de gracia (consulta el *Manual del jugador*, página 152). Si el ataque empleado en esta maniobra es de un tipo que la regeneración de la criatura convierta en daño no letal, el golpe de gracia fallará de forma automática.

Las formas de ataque no inflijan daño en pg ignoran esta aptitud de regeneración. Esta aptitud tampoco sirve para recuperar los puntos perdidos a causa de inanición, sed o asfixia.

Las criaturas regeneradoras pueden recuperar porciones perdidas de su cuerpo y reimplantarse extremidades o fragmentos corporales sueltos. Los fragmentos cercenados que no se reimplanten se pudrirán y morirán de forma natural.

Una criatura debe tener puntuación de Constitución para poder poseer esta aptitud.

Resistencia a conjuros [RC] (Ex): una criatura con RC puede evitar los efectos de los conjuros y aptitudes sortílegas que la afecten de una manera directa. Para determinar si un conjuro o aptitud sortílega funciona, el lanzador de conjuros deberá realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si el resultado es igual o superior al valor de la RC de la criatura, el sortilegio funcionará con normalidad, aunque el objetivo seguirá teniendo derecho a su TS (si ha lugar).

Resistencia a la energía [RE] (Ex): una criatura con esta cualidad especial ignora parte del daño del tipo indicado cada vez que se le inflinga (lo habitual es que sea por ácido, frío, fuego o electricidad). La ficha del ser indicará el tipo y la cantidad de daño ignorado. Por ejemplo, Dalmosh posee resistencia al fuego 10, por lo que ignorará los primeros 10 puntos de daño que se le causen en cada ataque con ese tipo de energía.

Resistencia a la expulsión (Ex): una criatura con esta aptitud especial (por regla general, un muerto viviente) es más difícil de afectar por clérigos y paladines (consulta 'Expulsar y reprender muertos vivientes', en la página 156 del *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 aparecido del bosque tiene 12 DG y posee resistencia a la expulsión +2. Los intentos de expulsar, reprender, comandar o reforzar a un aparecido del bosque se harían como si tuviese 14 DG, aunque sea una criatura de 12 DG para cualquier otro propósito.

Sentido ciego (Ex): mediante la utilización de otros sentidos que no sean la vista, como olfato u oído agudos, 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 a una criatura con precisión dentro del alcance de su aptitud de sentido ciego. Cualquier oponente al que la criatura no pueda ver disfrutará de ocultación total frente a ella, y ésta sufrirá las probabilidades de fallo normales al atacar a un rival con ocultación. La visibilidad sigue afectando al movimiento de la criatura. Una criatura con sentido ciego seguirá perdiendo su bonificador por 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 ubicación de cualquier cosa que esté en contacto con la misma superficie que ella. Las criaturas acuáticas que posean esta aptitud también podrán detectar la ubicación de las criaturas que se muevan por el agua.

Subtipo acuático: las criaturas acuáticas siempre poseen velocidades de nado y pueden moverse por el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura acuática puede respirar bajo el agua, pero no podrá respirar aire a menos que posea la cualidad especial de anfibia.

Subtipo agua: este subtipo suele emplearse para elementales y ajenos con una conexión con el plano Elemental de agua. Las criaturas de agua siempre poseen velocidad de nado y pueden moverse por el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura de este subtipo puede respirar bajo el agua y, normalmente, también respirar aire.

Subtipo aire: este subtipo suele emplearse para elementales y ajenos con una conexión con el plano Elemental de aire. Las criaturas de aire siempre poseen velocidades de vuelo y suelen disfrutar de maniobrabilidad perfecta (consulta Modalidades de movimiento, en la página 211).

Subtipo aumentado: una criatura recibe este subtipo cuando ocurra algo que cambie su tipo original. Algunas criaturas (aquellas con una plantilla heredada) nacen con este subtipo; otras lo adquieren a la vez que alguna plantilla. El subtipo aumentado siempre aparece a continuación del tipo original de la criatura. Por ejemplo, el familiar cuervo de un mago es una bestia mágica (animal aumentado). Una criatura con el subtipo aumentado suele poseer los rasgos de su tipo actual, pero conservando los aspectos de su tipo original. Por ejemplo, el familiar cuervo del mago tendría los aspectos de un animal y los rasgos de una bestia mágica.

Subtipo baatezu: muchos diablos pertenecen a la raza de ajenos malignos conocidos como baatezu.

Rasgos: un baatezu posee los siguientes rasgos.

—Visión en la oscuridad (Sb): todos los baatezu pueden ver perfectamente en la oscuridad de cualquier tipo, incluso la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*.

—Telepatía.

—Inmunidad al fuego y el veneno.

—Resistencia al ácido y el frío 10.

—Convocar (St): los baatezu comparten la aptitud para convocar a otros de su raza (el tipo de baatezu invocado y la probabilidad

de éxito se indicarán en la descripción de cada monstruo concreto).

Subtipo bueno: por regla general este subtipo sólo se aplica a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento bueno. La mayoría de las criaturas de este subtipo también tienen alineamientos buenos; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese buena, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo bueno superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento bueno (consulta Reducción de daño, más atrás).

Subtipo caótico: por regla general este subtipo sólo se aplica a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento caótico. La mayoría de las criaturas de este subtipo también tienen alineamientos caóticos; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese caótica, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo caótico superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento caótico (consulta Reducción de daño, más atrás).

Subtipo constructo viviente: un constructo viviente es un nuevo subtipo de constructo, un ser creado con consciencia y libre albedrío mediante poderosos y complejos encantamientos de creación. Los constructos vivientes combinan aspectos tanto de los constructos como de las criaturas vivas, como se indica a continuación.

Aspectos: un constructo viviente obtiene sus DG, progresión de ataque, TS y puntos de habilidad de la clase que elija.

Rasgos: un constructo viviente posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Al contrario que otros constructos, un constructo viviente tiene puntuación de Constitución. Un constructo viviente no gana pg adicionales por tamaño como los constructos, pero gana (o pierde) pg 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 ni 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 forma natural.

—Al contrario que otros constructos, los constructos vivientes sufren los efectos de los golpes críticos, efectos que requieran un TS de Fortaleza, muerte por daño masivo, daño no letal, aturdi-

miento, daño y consunción de característica y efectos de muerte o nigromancia.

—Al contrario que otros constructos, un constructo viviente puede emplear acciones de correr.

—Los constructos vivientes pueden ser afectados por conjuros que tengan por objetivo a constructos. El daño sufrido por un constructo viviente se puede curar mediante conjuros de *curar heridas* o *reparar daños*, por ejemplo, además de ser vulnerable al conjuro *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 cuando queda reducido a 0 pg. Un constructo viviente con 0 pg quedará incapacitado, igual que una criatura viva; sólo podrá realizar una acción de movimiento o estándar por asalto, pero un esfuerzo intenso no provoca riesgo de daños mayores. Cuando sus pg estén entre -1 y -10, el constructo viviente quedará inerte. Está inconsciente e indefenso y no puede realizar ningún tipo de acción. Sin embargo, un constructo viviente inerte no pierde pg adicionales a menos que sufra más daño, igual que una criatura estable.

—No puede ser *resucitado* o *revivido*.

—No necesita comer, dormir ni respirar, pero aún se puede beneficiar de los conjuros y efectos mágicos consumibles, como pociones o un *festín de los héroes*.

—A pesar de no necesitar dormir, debe descansar ocho horas antes de preparar sus conjuros.

Subtipo extraplanario: este subtipo se aplicará a una criatura cuando esté en un plano distinto al suyo de origen. Una criatura que viaje por los planos podría obtener o perder este subtipo a medida que vaya pasando de uno a otro. Este libro presupone que todos los encuentros con las criaturas aquí descritas tendrán lugar en el plano Material, por lo que toda criatura no nativa de dicho plano tendrá el subtipo extraplanario (pero lo perderá si estuviese en su plano natal). Ninguna criatura obtendrá el subtipo extraplanario al hallarse en un plano Transitivo; los planos Transitivos de la cosmología de D&D son el Astral, el Etéreo y el de la Sombra. Las criaturas no clasificadas como extraplanarias son originarias del plano Material, por lo que obtendrían el subtipo extraplanario si lo abandonasen.

Cada criatura extraplanaria mencionada en este libro posee un plano natal, indicado en su descripción. Estos planos están extraídos de la cosmología de la Gran rueda del D&D (consulta el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Si tu campaña emplea una cosmología distinta, deberás asignar otros planos natales a las criaturas extraplanarias.

Subtipo frío: una criatura con el subtipo frío posee inmunidad al frío. También sufre vulnerabilidad al fuego, lo cual significa que sufre la mitad más de daño (+50%) de lo normal frente al fuego, independientemente de si se permite un TS o si su salvación tiene éxito.

Subtipo fuego: una criatura con el subtipo fuego posee inmunidad al fuego. También sufre vulnerabilidad al frío, lo

cual significa que sufre la mitad más de daño (+50%) de lo normal frente al frío, independientemente de si se permite un TS o si su salvación tiene éxito.

Subtipo incorporeal: algunas criaturas son incorporeales por naturaleza, mientras que otras (como las que se convierten en fantasmas) pueden adquirir este subtipo. Una criatura incorporeal carece de cuerpo físico. Sólo pueden causarles daño otras criaturas incorporeales, armas mágicas o criaturas que ataquen como si las llevasen, o los conjuros y aptitudes sortílegas o sobrenaturales. Son inmunes a todo tipo de ataque no mágico. Incluso cuando sean alcanzadas por conjuros o armas mágicas, dispondrán de un 50% de probabilidades de ignorar el daño infligido por dicha fuente corporal (excepto los efectos de fuerza, como los proyectiles mágicos, la energía positiva o negativa o los ataques de armas con la aptitud *fantasmal*). Aunque el agua bendita tampoco es mágica puede afectar a los muertos vivientes incorporeales, pero estos siempre cuentan con el 50% de probabilidades de ignorar dicho ataque.

Los ataques de una criatura incorporeal atraviesan (ignoran) las armaduras, escudos y armaduras naturales, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como una *armadura de mago*) funcionan de forma normal contra ellas. Los ataques no mágicos realizados por una criatura incorporeal con un arma de cuerpo a cuerpo no tendrán efecto sobre las criaturas corporales, y cualquier ataque realizado por una criatura incorporeal en cuerpo a cuerpo con un arma mágica contra una criatura corporal sufrirá un 50% de probabilidad de fallo, excepto aquellos realizados con un arma *fantasmal*.

Cualquier equipo llevado o transportado por una criatura incorporeal también será incorporeal mientras permanezca en su posesión. Un objeto abandonado por la criatura perderá su cualidad incorporeal (y la criatura perderá su capacidad para manipularlo). Si una criatura incorporeal usa un arma arrojadiza o a distancia, el proyectil se volverá corporal nada más ser lanzado y podrá afectar a los objetivos corporales de forma normal (sin probabilidad de fallo). Los objetos mágicos en posesión de una criatura incorporeal funcionan de forma normal, en lo referente a su efecto sobre la criatura u otro objetivo. De forma similar, los conjuros lanzados por una criatura incorporeal pueden afectar a las criaturas corporales de forma normal.

Una criatura incorporeal no dispone de bonificador de armadura natural, pero posee un bonificador de desvío a la CA igual a su bonificador de Carisma o +1 (lo que sea más alto).

Una criatura incorporeal no puede atravesar efectos de fuerza. Sí puede entrar en objetos sólidos o atravesarlos a voluntad, pero deben permanecer adyacentes a su zona exterior, por lo que no podrán atravesar un objeto cuyo espacio sea más voluminoso que ellos. Pueden sentir la presencia de criaturas y objetos en una casilla adyacente a su ubicación real, pero los enemigos dispondrán de ocultación total (50% de probabilidad de fallo) contra una criatura incorporeal que se encuentre dentro de un objeto. Para ser capaz de ver más allá del objeto en el interior del que esté y atacar con normalidad, la criatura incorporeal tendrá que salir de él. Una criatura incorporeal dentro de un objeto sólido obtiene un bonificador +2 a sus pruebas de Escuchar. Una criatura

incorporal dentro de un objeto posee cobertura total, pero cuando ataque a un enemigo que esté fuera del objeto sólo dispondrá de cobertura.

Las criaturas incorporales 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 realizar intentos de presa o derribo, ni tampoco sufrirlos ellas. De hecho, no pueden efectuar ninguna acción física que implique mover o manipular a un rival o su equipo, ni tampoco verse afectadas por tales acciones.

Una criatura incorporal se mueve en silencio y, si no quiere, no podrá ser oída mediante pruebas de Escuchar. Además, al no pesar, no activa trampas que se disparen por presión. Carece de puntuación de Fuerza, por lo que se aplicará su modificador de Destreza tanto a sus ataques en cuerpo a cuerpo como a distancia. Los sentidos no visuales, como el olfato o la vista ciega, no son efectivos contra criaturas incorporales, o al menos no totalmente.

Subtipo legal: por lo general, este subtipo se aplica solamente a ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento legal. La mayoría de las criaturas con este subtipo también tienen alineamientos legales; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese legal, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo legal superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento legal (consulta Reducción de daño, más atrás).

Subtipo maligno: por lo general, este subtipo se aplica solamente a ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento maligno. Los ajenos malignos también son conocidos como infernales. La mayoría de las criaturas con este subtipo también tienen alineamientos malignos; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese maligna, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo maligno superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento maligno (consulta Reducción de daño, más atrás).

Subtipo nativo: las criaturas con este subtipo son ajenos nativos del plano Material. Estas criaturas tienen antepasados mortales o una fuerte conexión con el plano Material, y pueden ser revividas, reencarnadas o resucitadas de igual forma que cualquier otra criatura viva.

Al contrario que los auténticos ajenos, los ajenos nativos deben comer y dormir.

Subtipo obyrith: algunos demonios pertenecen a la primigenia raza de ajenos malignos conocidos como obyrith.

Rasgos: un obyrith posee los siguientes rasgos.

—Visión verdadera (Sb): los obyrith disfrutan de un efecto constante de *visión verdadera*, igual que el conjuro homónimo. Este efecto no puede ser disipado.

—Telepatía.

—Curación rápida (Ex): todos los obyrith tienen curación rápida, aunque la cantidad exacta varía de una criatura a otra.

—Inmunidad al veneno y a los conjuros y aptitudes enajenadores.

—Resistencia al ácido, electricidad, frío y fuego 10.

—Forma de locura (Sb): los obyrith son tan nocivos y terribles que su mera presencia es suficiente para causar trastornos mentales. Cuando un obyrith se acerca a 60' o menos de una criatura, ésta tendrá que superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG del obyrith + el modificador de Car del demonio) o verse afectada por algún tipo de trastorno psicológico descrito en la ficha del obyrith. Esta locura será permanente, a menos que se cure mediante *deseo*, *milagro*, *restablecimiento mayor* o *sanar*. Una criatura que supere su salvación no podrá volver a ser afectada por la forma del mismo obyrith durante 24 horas. Aquella que lo falle no podrá volver a ser afectada por ninguna forma de locura hasta haber sido curada de los primeros síntomas. Los ajenos caóticos malignos son inmunes a esta aptitud, que se considera enajenadora.

Subtipo plaga: una plaga consiste en una gran cantidad de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que actúan como un solo ser. Una plaga posee las particularidades de su tipo, excepto las que se indican a continuación. Una plaga posee un solo valor de DG y pg, un único modificador de iniciativa, un único tipo de velocidad y una única CA. Una plaga efectúa los TS como una sola criatura.

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 será de 0', como el de las criaturas que la componen. Para atacar, tendrá que moverse al espacio ocupado por un rival, lo que provocará ataques de oportunidad. Puede ocupar el espacio de una criatura de cualquier tamaño, debido a que puede arremolinarse a su alrededor a libertad. Una plaga puede moverse a través de casillas ocupadas por enemigos y viceversa sin penalizaciones, aunque la plaga provocará ataques de oportunidad al hacerlo. Una plaga puede moverse a través de grietas o agujeros lo bastante grande como para que los atraviesen las criaturas que la componen.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en unas 300 criaturas no voladoras, o 1.000 voladoras; una de criaturas Diminutas estará formada por unas 1.500 criaturas terrestres o 5.000 voladoras, y una plaga de criaturas Minúsculas la compondrán unas 10.000 criaturas de cualquier tipo. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más de las que podrían caber normalmente en un espacio de 10' de lado, debido que están apretujadas y por lo general se arrastran unas por encima de otras y de sus presas al atacar. Las plagas más grandes se representan mediante varias plagas individuales (una plaga de 150.000 ciempiés consistiría en 10 plagas de ciempiés, cada una de las cuales ocuparía un espacio de 10' de lado). El área ocupada por una plaga grande es totalmente moldeable, aunque por regla general la plaga permanecerá en casillas contiguas.

Rasgos: una plaga no posee partes frontal o posterior diferenciadas, por lo que no será vulnerable a golpes críticos ni flanqueos. Una plaga compuesta por criaturas Menudas sufrirá la mitad de daño de armas cortantes y perforantes. Una que esté formada por criaturas Diminutas o Minúsculas será inmune al daño de todas las armas.

Al reducir a una plaga a 0 pg se dispersará y desaparecerá, aunque el daño infligido hasta ese momento no mermará sus aptitudes de ataque o resistencia a los ataques. Las plagas nunca se quedan grogui o moribundas como resultado del daño sufrido. Igualmente, tampoco pueden ser derribadas, apresadas o embestidas, ni ellas mismas pueden realizar ningún ataque de presa.

Una plaga es inmune a cualquier conjuro o efecto que afecte a una cantidad concreta de criaturas (incluyendo aquellos con un solo objetivo, como *desintegrar*), con la excepción de los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) si la plaga posee puntuación de Inteligencia y mente colectiva. Los conjuros o efectos que afecten a un área, como armas deflagradoras o muchos conjuros de evocación, infligirán la mitad más de daño (+50%) a las plagas.

Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas pueden verse afectadas por los vientos fuertes, como los creados por el conjuro *ráfaga de viento*. A fin de determinar los efectos del viento sobre una plaga, considérala como una criatura del mismo tamaño que aquellas que la constituyen (consulta 'Los vientos', en la página 95 de la GDM). Los efectos del viento causan 1d6 puntos de daño no letal por nivel de conjuro (o DG de la criatura que lo origine, como por ejemplo el torbellino de un elemental de aire). Una plaga que quede inconsciente como resultado del daño no letal quedará dispersa, y no se volverá a formar hasta que sus pg excedan su daño no letal.

Ataque de enjambre: las criaturas del subtipo plaga no efectúan ataques de cuerpo a cuerpo normales. En su lugar, infligen daño automático a cualquier criatura cuyo espacio estén ocupando al final de su movimiento, sin necesidad de una tirada de ataque. Los ataques de enjambre no se encuentran supeditados a una posibilidad de fallo por cobertura u ocultación. En los apartados Ataque y Ataque completo de su bloque de estadísticas no figura ningún bonificador de ataque, sino la palabra "enjambre". La cantidad de daño causado por una plaga depende de sus DG: 1-5 DG, 1d6; 6-10 DG, 2d6; 11-15 DG, 3d6; 16-20 DG, 4d6; 21 DG o más, 5d6.

Los ataques de una plaga no son mágicos, salvo que se indique específicamente en la descripción de la criatura. Por regla general, una criatura que posea una RD suficiente para reducir el daño de un ataque de enjambre a 0, sea incorporal, o posea otras aptitudes especiales, podría obtener inmunidad (o al menos, resistencia) a los ataques de una plaga. Algunas plagas también poseen otros ataques especiales, como absorción de sangre, ácido o veneno, además del daño normal infligido.

Las plagas no amenazan a las criaturas que estén en su casilla, por lo que no podrán realizar ataques de oportunidad con su ataque de enjambre. Sin embargo, distraen a los enemigos cuyas casillas ocupen, tal y como se indica a continuación.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al ataque de una plaga, que comience su turno con una plaga en su casilla,

quedará mareada durante 1 turno; un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG de la plaga + el modif. de Con de la plaga) con éxito negará este efecto.

Lanzar un conjuro o concentrarse en uno dentro del área ocupada por una plaga requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Emplear una habilidad que requiera paciencia o concentración bajo dichas circunstancias requerirá una prueba de Concentración contra CD 20.

Subtipo reptiliano: estas criaturas son escamosas y, por regla general, de sangre fría. El subtipo reptiliano solamente se utiliza para describir a un grupo de razas humanoides, no a los animales o monstruos que sean reptiles verdaderos.

Subtipo sangre dracónica: una criatura con el subtipo sangre dracónica posee una intensa afinidad con los dragones, lo cual significa que cualquier conjuro, efecto, poder o aptitud que afecten a los dragones también la afectarán a ella. El subtipo permite a la criatura que lo posea emplear objetos mágicos normalmente restringidos a los dragones, así como a coger dotes que tengan el subtipo como prerrequisito.

Este subtipo de sangre dracónica también hace a la criatura que lo posea vulnerable frente a los efectos dañinos que afecten a los dragones.

El subtipo sangre dracónica no confiere el tipo dragón ni ningún rasgo asociado a él. Por ejemplo, no concede a la criatura una presencia pavorosa.

Si una criatura con este subtipo obtuviese el tipo dragón, perdería el subtipo sangre dracónica.

Subtipo tanar'ri: muchos demonios pertenecen a la raza de ajenos malignos como tanar'ri.

Rasgos: los tanar'ri poseen los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

- Telepatía.
- Inmunidad a la electricidad y al veneno.
- Resistencia a la electricidad, frío y fuego 10.
- Convocar (St): todos los tanar'ri poseen la aptitud de convocar a otros de su raza.

Subtipo tierra: este subtipo se emplea habitualmente para los ajenos y elementales que tengan alguna conexión con el plano Elemental de la tierra. Las criaturas de tierra suelen poseer velocidad de excavación y la mayoría puede atravesar roca sólida.

Subtipo trasgoide: los trasgoide son humanoides furtivos que viven de la caza y el pillaje; todos ellos hablan trasgo.

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 le concede un modificador a la CA, al bonificador de ataque, las pruebas de presa y las de Escondarse. La Tabla 'Tamaños de las criaturas', en la siguiente página, proporciona un resumen de los atributos aplicables a cada tamaño.

TAMAÑOS DE LAS CRIATURAS

Tamaño	Modif. CA /ataque	Modif. presa	Modif. 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' a 1'	1/8 lb a 1 lb	1' (1/25)	0' (0)	—
Menudo	+2	-8	+8	1' a 2'	1 lb a 8 lb	2,5' (1/4)	0' (0)	—
Pequeño	+1	-4	+4	2' a 4'	8 lb a 60 lb	5' (1)	5' (1)	—
Mediano	0	+0	+0	4' a 8'	60 lb a 500 lb	5' (1)	5' (1)	5' (1)
Grande	-1	+4	-4	8' a 16'	500 lb a 4.000 lb	10' (2x2)	10' (2)	5' (1)
Enorme	-2	+8	-8	16' a 32'	2 a 16 ton.	15' (3x3)	15' (3)	10' (2)
Gargantuesco	-4	+12	-12	32' a 64'	16 a 125 ton.	20' (4x4)	20' (4)	15' (3)
Colosal	-8	+16	-16	64' o más	más de 125 ton.	≥30' ≥(6x6)	≥30' (≥6)	≥20' (≥4)

*Altura de los bípedos; longitud del cuerpo de los cuadrúpedos (del hocico a 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, mientras que una gaseosa pesaría mucho menos.

Telepatía (Sb): una criatura con esta aptitud puede comunicarse de forma telepática con cualquier otra, dentro de cierto alcance (por norma general, 100') que posea un idioma. Es posible dirigirse a varias criaturas al mismo tiempo de forma telepática, aunque mantener una conversación con más de una será tan difícil como hacerlo verbalmente.

Tesoro típico: este apartado de la descripción de un monstruo indica cuánta riqueza posee la criatura. Consulta las páginas 51 a 56 de la *Guía del Dungeon Master* para ver más detalles sobre los tesoros, en especial las Tablas 3-5 a 3-8. En la mayoría de los casos, una criatura guardará los objetos valiosos en su hogar o guarida y no los llevará consigo cuando se desplace. Las criaturas inteligentes que posean objetos útiles portátiles (como objetos mágicos) sí serán propensas a llevarlos y hacer uso activo de ellos.

Tipo aberración: una aberración posee una anatomía extraña, aptitudes desconocidas, una mentalidad alienígena, o cualquier combinación de las tres.

Aspectos: una aberración posee los siguientes aspectos:

—DG d8.

—Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

—Salvaciones de Voluntad buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: una aberración posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Visión en la oscuridad a 60'.

—Competencia con sus armas naturales. Si tiene una forma básicamente humanoide, será competente con todas las armas sencillas y cualquier arma que aparezca en su descripción.

—Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Las aberraciones en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Las aberraciones serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—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 distinto al Material. Algunas criaturas empiezan siendo de

otro tipo y se convierten en ajenos cuando alcanzan un estado de existencia espiritual más elevado (o inferior).

Aspectos: un ajeno posee los siguientes aspectos.

—DG d8.

—Ataque base igual a sus DG totales (como un guerrero).

—Salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (8 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un ajeno posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Visión en la oscuridad a 60'.

—Al contrario que la mayoría de las criaturas vivas, un ajeno no posee una naturaleza dual, sino que su cuerpo y alma forman un todo. Cuando un ajeno muere, no se libera alma alguna. Los conjuros que devuelven a la vida a los cuerpos, como *revivir a los muertos*, *reencarnar* y *resurrección*, no serán efectivos. Se necesitará un efecto mágico distinto, como *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida. Un ajeno con el subtipo nativo (consulta más atrás en este mismo glosario) sí puede ser revivido, reencarnado o resucitado de igual forma que cualquier otra criatura viva.

—Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma que se mencione en su descripción.

—Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los ajenos en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los ajenos serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—Todos los ajenos respiran, pero sólo los ajenos nativos necesitan comer y dormir.

Tipo animal: un animal es una criatura viva no humanoide, por lo general un vertebrado sin aptitudes mágicas y sin capacidad innata para poseer un idioma o cultura.

Aspectos: un animal posee los siguientes aspectos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—DG d8.

—Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

—Salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas (algunos animales concretos tendrán TS buenos diferentes).

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un animal posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Puntuación de Inteligencia 1 o 2 (ninguna criatura con Inteligencia 3 o superior puede ser un animal).

—Visión en la penumbra.

—Alineamiento: siempre neutral.

—Tesoro: ninguno.

—Competencia solamente con sus armas naturales. Un herbívoro no combatiente emplea sus armas naturales como ataques secundarios. Estos ataques se realizan con un penalizador -5 a las tiradas de ataque, y el animal obtiene solamente la mitad de su bonificador de Fuerza como ajuste al daño.

—Los animales comen, duermen y respiran.

Tipo bestia mágica: las bestias mágicas son parecidas a animales, pero pueden tener una puntuación de Inteligencia superior a 2. Normalmente, las bestias mágicas poseen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, pero algunas veces sencillamente tienen un aspecto o costumbres extrañas.

Aspectos: una bestia mágica posee los siguientes aspectos.

—DG d10.

—Ataque base igual a sus DG totales (como un guerrero).

—Salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: una bestia mágica posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Visión en la oscuridad a 60' y visión en la penumbra.

—Competencia solamente con sus 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 sin mente.

Aspectos: un cieno posee los siguientes aspectos.

—DG d10.

—Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

—Ningún TS bueno.

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si el cieno posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: un cieno posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Ciego.

—Vista ciega hasta el alcance indicado en su descripción.

—Inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad y efectos de sueño.

—No son vulnerables a los golpes críticos ni a los flanqueos.

—Algunos cienos poseen la capacidad de infligir daño por ácido a los objetos. En tales casos, la cantidad de daño será igual a 10 + 1/2 de los DG del cieno + el modif. de Con del cieno por asalto completo de contacto.

—Competencia solamente con sus armas naturales.

—No poseen competencia con ninguna armadura.

—Sin mente: no tiene puntuación de Inteligencia, con todo lo que ello conlleva (consulta Ausencia de características).

—Los cienos comen y respiran, pero no duermen.

Tipo constructo: un constructo es un objeto animado o una criatura construida de forma artificial.

Aspectos: un constructo posee los siguientes aspectos:

—DG d10.

—Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

—Ningún TS bueno

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG, si el constructo posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carecen de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: un constructo posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—No tiene puntuación de Constitución.

—Visión en la penumbra.

—Visión en la oscuridad a 60'.

—Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, hechizos, fantasmagorías, pautas y efectos de moral).

—Inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad y a los efectos nigrománticos, de muerte y de sueño.

—Debido a que su cuerpo es una masa de materia inerte, un constructo es difícil de destruir. Obtiene pg adicionales según su tamaño, tal y como se indica a continuación: 10 para un constructo Pequeño, 20 para uno Mediano, 30 para uno Grande, 40 para uno Enorme, 60 para uno Gargantuesco y 80 para uno Colosal.

—No pueden recuperar el daño sufrido por sí mismos, aunque a menudo sí pueden ser curados mediante la exposición a ciertos tipos de efecto (consulta la descripción de la criatura para ver más detalles), o mediante la utilización de la dote Fabricar constructo (MM, pág. 304). Un constructo que posea la cualidad especial de Curación rápida podrá beneficiarse de ella.

—No se ven afectados por golpes críticos, daño no letal, daño de característica, fatiga, agotamiento o consunción de energía o característica.

—Inmunidad a todo efecto que requiera un TS de Fortaleza, a no ser que también afecte a objetos o sea inofensivo

—No corren peligro de morir como consecuencia del daño masivo (Mdj, pag. 145), pero resultarán destruidos de forma automática si sus pg quedan reducidos a 0 o menos.

—Al no haber estado vivos nunca, los constructos no pueden ser revividos ni resucitados.

—Competencia sólo con sus armas naturales, salvo que tenga una forma humanoide, en cuyo caso tendrá competencia con cualquier arma que figure en su descripción.

—No poseen competencia con ninguna armadura.

—Los constructos no comen, duermen ni respiran.

Tipo dragón: un dragón es una criatura reptiliana, habitualmente alada, con aptitudes mágicas o inusuales.

Aspectos: un dragón posee los siguientes aspectos.

—DG d12.

- Ataque base igual al total de sus DG (como un guerrero).
- Salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad buenas.
- Puntos de habilidad iguales a (6 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un dragón posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

- Visión en la oscuridad a 600' y visión en la penumbra.
- Inmunidad a los efectos de *sueño mágico* y parálisis.
- Competencia con sus armas naturales, a menos que posea forma humanoide (o sea capaz de asumirla), en cuyo caso posee competencia con todas las armas sencillas y cualquier otra que aparezca en su descripción.
- Sin competencia con ninguna armadura.
- Los dragones comen, duermen y respiran.

Tipo elemental: un elemental es un ser compuesto de uno de los cuatro elementos clásicos: agua, aire, fuego y tierra.

Aspectos: un elemental posee los siguientes aspectos.

- DG d8.
- Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).
- Salvaciones buenas que dependen del elemento: Fortaleza (agua y tierra) o Reflejos (aire y fuego).
- Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un elemental posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

- Visión en la oscuridad a 60'.
- Inmunidad al veneno, efectos de *sueño*, parálisis y aturdimiento.
- No son vulnerables a golpes críticos ni flanqueos.
- Al contrario que la mayoría de seres vivos, un elemental no posee naturaleza dual: su cuerpo y alma forman un todo. Cuando un elemental muere, no se libera ninguna alma. Los conjuros que devuelven a la vida a los cuerpos, como *revivir a los muertos*, *reencarnar* y *resurrección*, no serán efectivos. Se necesitará un efecto mágico distinto, como *deseo*, *deseo limitado*, *milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida.

—Competencia con sus armas naturales, salvo que tengan apariencia humanoide, en cuyo caso también será competente con todas las armas sencillas y aquellas que aparezcan en su descripción.

—Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los elementales en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los elementales serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—Los elementales no comen, 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 siguientes aspectos.

- DG d6.
- Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como un mago).

—Salvaciones de Reflejos y Voluntad buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (6 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: una fata posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

- Visión en la penumbra.
- Competencia con todas las armas sencillas y con cualquier arma que se mencione en su descripción.
- Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Las fatas en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Las fatas serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—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 siguientes aspectos.

- DG d8.
- Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).
- Salvaciones de Fortaleza buenas.
- Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un gigante posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

- Visión en la penumbra.
- Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma natural.
- Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los gigantes en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los gigantes serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—Los gigantes 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 pocas aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (o ninguna), pero la mayoría puede hablar y suelen tener sociedades bien desarrolladas. Por lo general son de tamaño Pequeño o Mediano. Toda criatura humanoide posee también un subtipo, 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. Los humanoides de este tipo son considerados combatientes de nivel 1, lo que significa que poseen una habilidad marcial regular y TS malos.

Los humanoides con más de 1 DG (por ejemplo, gnolls y osgos) son los únicos humanoides que utilizan los aspectos genéricos del tipo humanoide.

Aspectos: un humanoide posee los siguientes aspectos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—DG d8.

—Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

—*Salvaciones buenas: por regla general, varían según el subtipo.*

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un humanoide posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Competencia con todas las armas sencillas, o por clase de personaje.

—Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los humanoides en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los humanoides serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—Los humanoides comen, duermen y respiran.

Tipo humanoide monstruoso: los humanoides monstruosos son parecidos a humanoides, pero están dotados de rasgos animales o monstruosos. A menudo también poseen aptitudes sobrenaturales.

Aspectos: un humanoide monstruoso posee los siguientes aspectos.

—DG d8.

—Ataque base igual sus DG totales (como un guerrero).

—Salvaciones de Reflejos y Voluntad buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un humanoide monstruoso posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Visión en la oscuridad a 60'.

—Competencia con las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su descripción.

—Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los humanoides monstruosos en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los humanoides monstruosos serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—Los humanoides monstruosos comen, duermen y respiran.

Tipo muerto viviente: un muerto viviente es una criatura, antaño viva, que después de morir ha sido reanimada mediante fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Aspectos: un muerto viviente posee los siguientes aspectos.

—DG d12.

—Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como un mago).

—Salvaciones de Voluntad buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (4 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si la criatura posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: un muerto viviente posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—*Visión en la oscuridad a 60'.*

—Si no poseen puntuación de Inteligencia no podrán curarse el daño por sí mismos, aunque sí ser curados por otros. La energía negativa (como la de los conjuros de *infligir heridas*) puede curar a los muertos vivientes. La cualidad especial de curación rápida funcionará sin tener en cuenta la Inteligencia de la criatura.

—Inmunidad a agotamiento, aturdimiento, consunciones de característica y energía, daño de característica a sus puntuaciones físicas, daño no letal, efectos de muerte, efectos de sueño, efectos y conjuros enajenadores, enfermedad, fatiga, golpes críticos, parálisis y veneno.

—Inmunidad a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que también surta efecto sobre objetos o sea inofensivo.

—No corre riesgo de muerte por daño masivo (consulta la página 145 del *MdJ*), pero será destruido de manera inmediata en cuanto sus pg lleguen a 0 o menos.

—No se ve afectado por conjuros o aptitudes de *revivir a los muertos* o *reencarnar*. *Resurrección* o *resurrección verdadera* sí pueden afectarlos. Estos conjuros los devolverán a su existencia viva tal cual eran antes de convertirse en muertos vivientes.

—No posee puntuación de Constitución.

—Utiliza su modificador de Carisma para las pruebas de Concentración.

—Competencia con sus armas naturales, todas las armas sencillas y aquellas que aparezcan en su descripción.

—Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los muertos vivientes en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los muertos vivientes serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

—Los muertos vivientes no comen, duermen ni respiran.

Tipo planta: este tipo incluye a las criaturas vegetales con puntuaciones de Sabiduría y Carisma. Las plantas normales carecen de dichas puntuaciones (consulta el apartado 'Ausencia de características') y por tanto no son criaturas sino objetos (aunque estén vivas).

Aspectos: una criatura tipo planta (o vegetal) posee los siguientes aspectos.

—DG d8.

—Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

—Salvaciones de Fortaleza buenas.

—Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si la criatura posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: una criatura vegetal posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Visión en la penumbra.

—Inmunidad a aturdimiento, efectos de sueño, efectos y conjuros enajenadores, golpes críticos, parálisis, polimorfía y veneno.

—Competencia solamente con sus armas naturales.

—Sin 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 siguientes aspectos.

—DG d8.

—Ataque base igual a $3/4$ de sus DG totales (como un clérigo).

—Salvaciones de Fortaleza buenas.

—Puntos de habilidad iguales a $(2 + \text{modif. Int, mínimo } 1)$ por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si la criatura posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: una sabandija posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

—Sin mente: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a todos los efectos o aptitudes enajenadores.

—Visión en la oscuridad a 60'.

—Competencia solamente con sus armas naturales.

—Sin 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 el apartado Pérdida de puntuación de característica, más atrás), o algún otro efecto, a las víctimas que fallen su TS de Fortaleza. Salvo que se especifique lo contrario, será necesario realizar una nueva salvación al cabo de 1 minuto (sin importar el resultado de la primera) para evitar el daño secundario. Los detalles al respecto figurarán en el texto descriptivo de la criatura.

Una criatura con un ataque venenoso será inmune a su propio veneno, así como al de otros especímenes de su raza.

La CD del TS de Fortaleza contra venenos será igual a $10 + 1/2$ de los DG de la criatura + el modif. de Con 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 indicada en la descripción. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es igual que la visión normal y la criatura que la posea podrá operar a pleno rendimiento 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 iluminación escasa. Cuando se encuentre en tales circunstancias, conservará 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 vidente. La invisibilidad y oscuridad, así como la mayoría de las ocultaciones, resultan irrelevantes para ella, aunque la criatura debe poseer línea de influencia hasta la criatura u objeto para poder discernirlos. El alcance de la aptitud se especifica en la descripción. Por lo general, la criatura no necesitará realizar pruebas de Avistar o Escuchar para advertir la presencia de criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Salvo que se especifique lo contrario, la vista ciega está siempre activa y la criatura no necesitará hacer nada especial para emplearla. Sin embargo, algunas formas de vista ciega deben ser activadas mediante una acción gratuita; cuando éste sea el caso, vendrá indicado en la descripción del monstruo. Si una criatura debe activar su vista ciega, sólo obtendrá los beneficios de esta aptitud durante su turno.

Vuelo (Ex o Sb): una criatura con esta aptitud puede frenar o reanudar su vuelo como acción gratuita. Si la aptitud es sobrenatural quedará anulada en un *campo antimagia*, y la criatura perderá su capacidad para volar mientras persista el efecto antimagia.

Vulnerabilidad a la energía: algunas criaturas son vulnerables a ciertos tipos de energía. Una criatura con esta vulnerabilidad sufre la mitad más (+50%) del daño normal de dicho efecto, independientemente de si se permite un TS o si su salvación tiene éxito o no.

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: artesano loco de Thoon, azotador sombrío, cerebro anciano de Thoon, discípulo de Thoon, profanador etéreo, spirrax, vivisector.

(Acuático): kuo-toa (todos).

(Agua): engendros de Juiblex (todos).

(Aire): cantor de la ruina, ken-sun (mágico elemental).

Ajeno: Dalmosh, demonios (todos), diablos (todos), guardia de los rescoldos, Ilúrien, vengadora arcadia.

(Baatezu): gulthir (diablo), remmanon (diablo).

Bestia mágica: alacerada, buitres necronato, escarabajo de gema, garngrath, guulvorg, insectos impostores (todos), malástor, rylkar (todos), sabueso de la cacería, sabueso de Thrym, terror colmillado, tirbana (todos).

(Bueno): vengadora arcadia.

(Caótico): Dalmosh, demonios (todos).

Cieno: lodo de cementerio.

Constructo: asesino de alma pétreo, escorpión lanzado, gólem de fuerza, gólem de magma, lanzador implacable, mercurión, mole de Thoon, nube tormentosa de Thoon, segador de Thoon, soldado de Thoon, tocón implacable.

(Constructo viviente): mercurión.

Dragón: Chorrathau, Morlicantha.

Elemental: elemental de ruinas, engendros de Juiblex (todos).

(Extraplanario): alacerada, Dalmosh, demonios (todos), diablos (todos), engendro de Juiblex (todos), escarabajo de asedio, garngrath, guardia de los rescoldos, Ilúrien, mandrágora de espinas demoníacas, profanador etéreo, spirrax, vengadora arcadia.

Fata: banshrae, cantor de la ruina, hija del viento gélido, jaebrin, líder de la cacería, penumbroso.

(Frío): Morlicantha.

(Fuego): guardia de los rescoldos, ken-li (mágico elemental).

Gigante: mágicos elementales (todos), troll combatiente feroz.

Humanoide: filo del ocaso gran trasgo, Nozgûg (orco bautizado con sangre divina), Singh el Inmenso.

Humanoide monstruoso: alma de guerra gran trasgo, azote de conjuros gran trasgo, fanático de la progenie verde, infiltrador de Thoon, kuo-toa (todos), lanzador de guerra gran trasgo, ushemoi (todos).

(Incorporal): aparecidos (todos).

(Legal): diablos (todos), guardia de los rescoldos, vengadora arcadia.

(Maligno): Dalmosh, demonios (todos), diablos (todos), guardia de los rescoldos, Ilúrien.

Muerto viviente: alanegra, aparecidos (todos), bebedor sanguíneo, espolón de huesos, jinete espectral, Kugan (aparición necrario), señor de los cráneos, serpentir, vampiros (todos), zombi de buitre necronato.

(Obyrith): draudnu (demonio).

(Orco): Nozgûg (orco bautizado con sangre divina).

(Plaga): plaga de retoños de rylkar.

Planta: asaltante frondoso, engendro de las lianas, hongo hediondo, mandrágora de espinas demoníacas, raíz excavadora.

Sabandija: escarabajo de asedio.

(Sangre dracónica): fanático de la progenie verde.

(Tanar'ri): adaru (demonio), gadacro (demonio), solamith (demonio).

(Tierra): cantor de la ruina, elemental de ruinas, ken-kuni (mágico elemental).

(Trasgoide): grandes trasgos (todos).

EQUIVALENCIAS INGLÉS-CASTELLANO

arcadian avenger	vengadora arcadia	frostwind virago	hija del viento gélido
banshrae	banshrae	garngrath	garngrath
blackwing	alanegra	gem scarab	escarabajo de gema
burrow root	raíz excavadora	Nozgûg, Gruumsh-boolded orc	Nozgûg, orco bautizado con sangre de Gruumsh
Dalmosh	Dalmosh	golem, force	gólem de fuerza
deadborn vulture	buitre necronato	golem, magmacore	gólem de magma
deadborn vulture zombie	zombi de buitre necronato	graveyard sludge	lodo de cementerio
demon, adaru	demonio, adaru	greenspawn zealot	fanático de la progenie verde
demon, carnage	demonio, matarife	guulvorg	guulvorg
demon, draudnu	demonio, draudnu	haunt, bridge	aparecido del puente
demon, gadacro	demonio, gadacro	haunt, forest	aparecido del bosque
demon, solamith	demonio, solamith	haunt, taunting	aparecido burlón
demonthorn mandrake	mandrágora de espinas demoníacas	hobgoblin, duskblade	gran trasgo filo del ocaso
devil, gulthir	diablo, gulthir	hobgoblin, spellscourge	gran trasgo azote de conjuros
devil, remmanon	diablo, remmanon	hobgoblin, warcaster	gran trasgo lanzador de guerra
devil, stitched	diablo, zurcido	hobgoblin, warsoul	gran trasgo alma de guerra
dragons of the great game	dragones de la Gran partida	Illurien	Ilúrien
Chorrathau, the Inscrutable	Chorrathau el Insondable	jaebrin	jaebrin
Morlicantha	Morlicantha	kuo-toa, crazed	kuo-toa, enloquecido
Singh the Immense	Singh el Inmenso	kuo-toa, exalted whip	kuo-toa, látigo excelso
elemental mage, ken-kuni	mágico elemental, ken-kuni	kuo-toa, harpioneer	kuo-toa, arponero
elemental mage, ken-li	mágico elemental, ken-li	kuo-toa, monitor	kuo-toa, monitor
elemental mage, ken-sun	mágico elemental, ken-sun	malastor	malástor
ember guard	guardia de los rescoldos	merchurion	mercurión
ethereal defiler	profanador etéreo	mind flayer of Thoon, Thoon disciple	azotamientos de Thoon, discípulo de Thoon
fetid fungus	hongo hediondo		

mind flayer of Thoon, shadow flayer	azotamientos de Thoon, azotador sombrío	scouring construct, scouring stanchion	constructo implacable, tocón implacable
mind flayer of Thoon, Thoon infiltrator	azotamientos de Thoon, infiltrador de Thoon	shaedling	penumbroso
mind flayer of Thoon, Thoon trall	azotamientos de Thoon, esclavo de Thoon	shardsoul slayer	asesino de alma pétrea
mind flayer of Thoon, Thoon soldier	azotamientos de Thoon, soldado de Thoon	siege beetle	escarabajo de asedio
mind flayer of Thoon, madcrafter of Thoon	azotamientos de Thoon, artesano loco de Thoon	skull lord	señor de los cráneos
mind flayer of Thoon, scyther of Thoon	azotamientos de Thoon, segador de Thoon	bonespur	espolón de huesos
mind flayer of Thoon, stormcloud of Thoon	azotamientos de Thoon, nube tormentosa de Thoon	serpentir	serpentir
mind flayer of Thoon, Thoon hulk	azotamientos de Thoon, mole de Thoon	spectral rider	jinete espectral
mind flayer of Thoon, Thoon elder brain	azotamientos de Thoon, cerebro anciano de Thoon	spawn of Juiblex, lesser	engendro de Juiblex, menor
mockery bug, mockery monarch	insecto impostor, reina impostora	spawn of Juiblex, greater	engendro de Juiblex, mayor
mockery bug, mockery drone	insecto impostor, zángano impostor	spawn of Juiblex, elder	engendro de Juiblex, anciano
Kugan, phantom ghastr ninja	Kugan, aparición ninja necrario	spirrax	spirrax
ruin chanter	cantor de la ruina	steelwing	alacerada
ruin elemental	elemental de ruinas	Thrym hound	sabueso de Thrym
rylkar, harridan	rylkar, matriarca	tirbana, eyewing	tirbana, ojo volador
rylkar, madclaw	rylkar, zarpaloca	tirbana, drowser	tirbana, obrero
rylkar, tormentor	rylkar, martirizador	tirbana, slayer	tirbana, asesino
ryslkspawn swarm	plaga de retoños de rylkar	tirbana, spawner	tirbana, procreador
sanguineous drinker	bebedor sanguíneo	troll, bladerager	troll, combatiente feroz
scouring construct, scouring slinger	constructo implacable, lanzador implacable	tusk terror	terror colmilludo
scouring construct, slinger scorpion	constructo implacable, escorpión lanzado	ushemoui, arkamoi	ushemoui, arkamoi
		ushemoui, hadrimoi	ushemoui, hadrimoi
		ushemoui, lashemoui	ushemoui, lashemoui
		ushemoui, turlemoi	ushemoui, turlemoi
		The Black Duke	El Duque negro
		The Red Widow	La Viuda roja
		verdant reaver	asaltante frondoso
		vinespawn	engendro de las lianas
		vivisector	vivisector
		wild hunt, master of the hunt	la cacería salvaje, líder de la cacería
		wild hunt, hound of the hunt	la cacería salvaje, sabueso de la cacería

LOS DUNGEONS MÁS OSCUROS DE TU MUNDO SE ACABAN DE VOLVER UN POCO MÁS TENEBROSOS

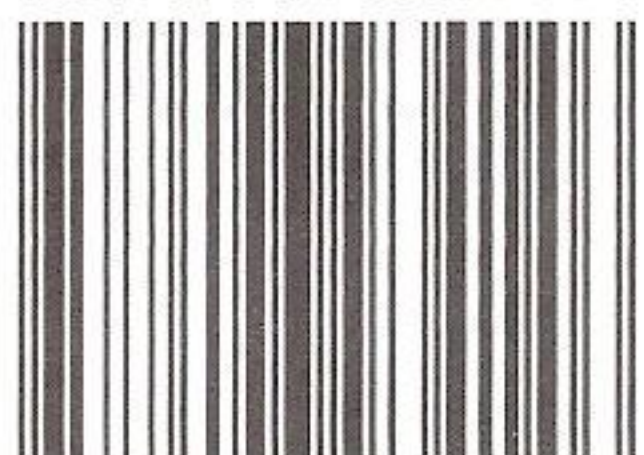
Este suplemento para el juego DUNGEONS & DRAGONS® ofrece más de un centenar de enemigos monstruosos para desafiar a los PJs más recios, incluyendo mentes criminales dracónicas, horrores demoníacos, fatas vengativas que acechan en ruinas antiguas, y azotamientos enloquecidos por sus viajes por los Planos. Este libro también incluye poderosas variantes, listas para jugar, de algunos monstruos muy populares, como los grandes trasgos, kuo-toa o vampiros, lo cual ahorrará a los Dungeon Master un tiempo precioso durante las partidas.

Además de innumerables monstruos nuevos, este libro cuenta asimismo con varios encuentros de ejemplo, tácticas fáciles de ejecutar y guías para integrar a todas estas nuevas criaturas en cualquier escenario de campaña de D&D®.

Para usar junto con los libros básicos de DUNGEONS & DRAGONS®
Manual del jugador *Guía del Dungeon Master* *Manual de monstruos*



ISBN 978-84-96934-14-6



9 788496 934146

DD1051

Impreso en España—Printed in Spain