

Advanced Dungeons & Dragons™

108

2ª Versión

Compendio de Monstruos

APENDICE I
(al volumen I)



ROL
ediciones
zincó

¡Más monstruos!

¡Listo para añadir al archivador de tu Volumen I!



Compendio de Monstruos

APENDICE I (al volumen I)



EDICIONES ZINCO S. A.
Av. Roma 157, 9º
08011 BARCELONA
(España)



© 1989, 1992 TSR Inc. Todos los derechos reservados
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D y el logo TSR
son marcas registradas, propiedad de TSR Inc.

ISBN 84-468-0065-9

SCAN BY
ALT

Acechador en lo alto

	Acechador	Atrapador	Atrapador forestal
CLIMA/TERRENO:	Subterráneos	Subterráneos	Bosques
FRECUENCIA:	Poco común	Raro	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)	Alta (13-14)	Alta (13-14)
TESORO:	C, Y	G	G
ALINEAMIENTO:	No	Neutral	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	1 (1-4)	1	1
CATEGORÍA ARMADURA:	6	3	4
MOVIMIENTO:	1, Vol 9 (B)	3	3, Cav 6
DADOS DE GOLPE:	10	12	10
GAC0:	10	9	10
NÚM. ATAQUES:	1	4+	Ver abajo
DAÑO/ATAQUE:	1-6	Ver abajo	Ver abajo
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	E (6 m diam.)	G (6-9 m diam.)	G (6 m diam.)
MORAL:	Estable (11)	Estable (11)	Estable (11)
VALOR PE:	1.400	2.000	1.400

El acechador en lo alto es un carroñero carnívoro que se encuentra sólo en emplazamientos subterráneos. Se parece a una gran mantarraya; su vientre grisáceo tiene la textura de la piedra. Típicamente el acechador se aferra al techo, donde es muy difícil detectarlo (sólo 10% de probabilidades) a menos que sea aguijoneado.

Combate: Los acechadores son criaturas de movimiento lento que deben aguardar a que sus presas se pongan a su alcance. Los acechadores aguardan en el techo, luego se dejan caer y se enrollan en torno a sus presas. Los acechadores ocasionan una penalización de -4 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes. La constricción causa 1d6 puntos de daño por round y sofocación dentro de 1d4 + 1 rounds, independientemente del daño sufrido por la víctima. Este daño es automático cada round a menos que la víctima se libere o el acechador muera. Los acechadores no dejan de atacar hasta que están muertos. Las presas sólo pueden luchar con armas cortas que tuvieran en la mano cuando el acechador atacó.

Hábitat/Sociedad: Los acechadores son criaturas solitarias. Las hembras depositan sus huevos en un glutinoso racimo cerca del techo. Los acechadores recién eclosionados se dejan caer al suelo y se alimentan de sabandijas hasta que adquieren el tamaño suficiente para volar. Los pequeños se parecen a manchas rectangulares de musgo.

Ecología: Los acechadores son devoradores oportunistas que se conforman con todo lo que pasa por debajo de ellos. El acechador vuela mediante gases generados en sacos. Estos gases pueden ser usados en la preparación de una *poción de levitación*. Los huevos o crías de acechador recién eclosionadas pueden ser vendidos como defensas vivas a aquellos que las deseen. Los huevos de acechador, atrapador o zapador pueden venderse por 900 mo, las crías recién eclosionadas por 1.100 mo.

Atrapador

El atrapador subterráneo es encontrado sólo en cuevas y otros lugares oscuros. Puede alterar su forma y color para parecerse al suelo del lugar y formar una protuberancia en el centro parecida a una caja. Un atrapador es difícil de detectar (95%) una vez se ha aposentado en su disfraz. Cuando la presa llega al centro del atrapador, los bordes de la criatura se alzan y se enrollan en torno a la víctima. La víctima sufre un daño por round igual a 4 puntos más su Categoría de Armadura

(una víctima con CA 2 sufre 6 puntos de daño por round). La constricción impide respirar; las víctimas se sofocan en seis rounds, independientemente del daño sufrido. Un atrapador no suelta a una víctima a menos que el atrapador se vea reducido a 1 punto de golpe o muerto.

Los atrapadores son inmunes a los ataques basados en el calor o el frío. Los atrapadores permanecen enrollados en una bola durante 1d8 mientras digieren una víctima. Los restos de sus víctimas son excretados debajo y forman la acumulación de tesoro del atrapador. Un atrapador típico puede cubrir unos 40 metros cuadrados, mientras que los grandes pueden cubrir hasta 60 metros cuadrados.

Los huevos son depositados en una masa parecida a guijarros. Las crías recién eclosionadas tienen el aspecto de rocas planas. La piel del atrapador puede ser usada para fabricar armaduras de cuero no mágicas +1.

Atrapador forestal (zapador)

El atrapador forestal, o zapador, se parece a una mantarraya sin cola moteada de pardo y pardo verdoso. Sus crestas frontal y dorsal son de hueso duro. Sus presas son primariamente pequeños animales del bosque, pero atrapa criaturas más grandes enterrándose debajo de senderos o caminos, luego extendiendo las 1d20 + 5 púas venenosas parecidas a ramillas de su lomo a través de la superficie. Los que pasen por allí tienen un 25% de probabilidades (75% si son sorprendidos) de pisar inadvertidamente una de ellas. Si no son sorprendidos, los druidas o guardabosques tienen un 5% de probabilidades por nivel de descubrir e identificar las púas. Las víctimas deben superar una tirada de salvación contra veneno o verse paralizadas durante 2d20 turnos. Un zapador no saldrá a la superficie hasta que todo movimiento en la superficie se detenga. Luego ataca del mismo modo que un atrapador subterráneo.

Los zapadores se mueven con lentitud por la superficie ondulando como una serpiente. El enterrarse es más rápido, pero el suelo está limitado a tierra suelta, arena y gravilla.

Puesto que un zapador está siempre bajo tierra a menos que ataque, raras veces es atacado. La toxina del zapador se halla localizada en sacos en la base de las púas. Las púas tóxicas pueden ser usadas en una cerbatana o como arma de mano por criaturas pequeñas, siempre que se le acople algo por donde asirla.

Los huevos son depositados en racimos unos pocos metros por debajo de la superficie. Las crías se alimentan de animales cavadores durante su primer año.

Águila

	Salvaje	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Subártico a subtropical/ Montañas y colinas	Templado a subártico/Altos riscos de montaña
FRECUENCIA:	Rara	Rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria o bandada	Bandada
CICLO ACTIVIDAD:	Diurna	Diurna
DIETA:	Carnívora, carroñera	Carnívora
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Media (8-10)
TESORO:	Ver abajo	Q,C (sólo mágico)
ALINEAMIENTO:	No	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1 o 2/5-12	1-20
CATEGORÍA ARMADURA:	6	7
MOVIMIENTO:	1, Vol 30 (C)	3, Vol 48 (D)
DADOS DE GOLPE:	1 + 3	4
GAC0:	18	15
NÚM. ATAQUES:	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-2	1-6/1-6/2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	P (1,8 a 2+ m envergadura alas)	G(6m envergadura alas)

MORAL:	Media (9)	Elite (13)
VALOR PE:	175	420

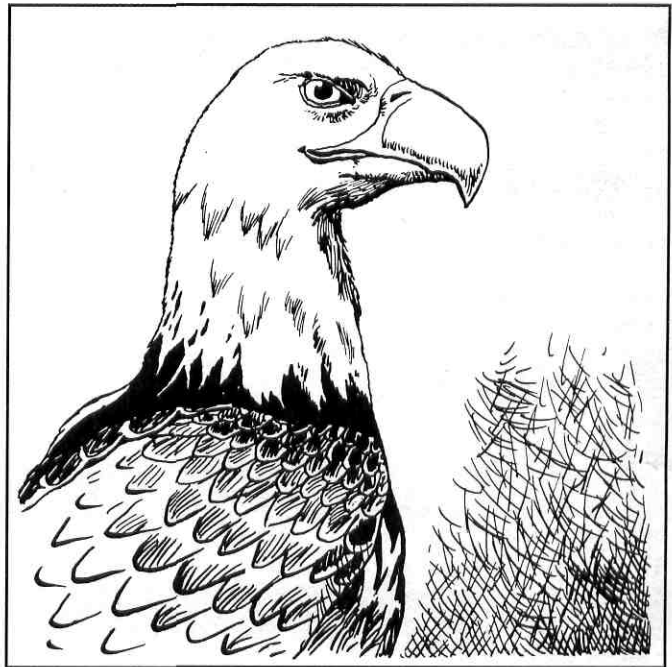
Las águilas son mayestáticas aves de presa, raras veces usadas para cazar, pero buscadas a menudo por su belleza y su legendario valor.

Las águilas son grandes aves, normalmente de un metro de alto, con un plumaje distintivo en sus patas. Su envergadura de alas mide unos impresionantes metro ochenta a dos metros. Las águilas son normalmente de color pardo, que se alinea desde el casi negro del águila dorada al oscuro del águila calva. Siempre exhiben unas garras afiladas como navajas y un pico igual de afilado y girado bruscamente hacia abajo en su punta. El grito del águila es agudo y chillante.

Combate: Un águila utiliza sus garras y su pico para el combate, cada uno de los cuales inflige 1-2 puntos de daño. Un águila ataca típicamente desde grandes alturas, doblando hacia atrás sus alas y dejando que la gravedad la lance hacia su presa. Si un águila pica durante más de 30 metros, su velocidad de picado es el doble de su velocidad normal de vuelo, y el águila se ve restringida a atacar sólo con sus dos juegos de garras. Sin embargo, este ataque a alta velocidad gana una bonificación de +2 a la tirada de ataque y se anota doble daño.

Las águilas poseen también una vista excepcional. Su visión superior permite a las águilas la ventaja de ser sorprendidas muy raras veces. Durante el día, un águila puede ser sorprendida sólo un 5% de las veces. Por la noche se aplican las reglas normales para la sorpresa.

Hábitat/Sociedad: Los altos riscos rocosos y los grandes árboles son los lugares de anidamiento favoritos de las águilas. Una vez un águila construye un nido, lo mantendrá, añadiéndole cosas a cada nueva estación, hasta que el nido sea destruido y el águila muera. Hay siempre un 50% de probabilidades de que se hallen presentes 1d4 huevos en el nido. Si no hay huevos, hay un 20% de probabilidades de que se hallen presentes en vez 1d4 águilas jóvenes. Siempre hay un 10% de probabilidades de que el águila almacene algún pequeño objeto brillante en el nido (como monedas de oro o gemas). Las águilas son encontradas normalmente solas o en parejas. Las águilas se aparean de por vida y, puesto que anidan cada año en el mismo lugar, es fácil identificar los lugares donde normalmente hay águilas. Ocasionalmente, en un área de alimento especialmente abundante, pueden encontrarse 1d8 + 4 águilas en vez del normal individuo o pareja.



Esta área fértil puede sostener más de un nido, de modo que más águilas se trasladan a ella. Esto ocurre sin embargo sólo un 5% de las veces.

Ecología: Las águilas son carnívoras y generalmente cazan roedores, peces y otros pequeños animales. Se sabe que las águilas se alimentan también de la carroña de animales recién muertos. A menos que esté excepcionalmente hambrienta, un águila nunca atacará a un humano o semihumano, aunque las criaturas pequeñas como los duendes traviosos han de tomar muchas precauciones de que un águila en plena caza no los confunda con un conejo.

Las águila no son fáciles de entrenar con propósitos de caza (sólo un 25% de probabilidades de éxito). Sin embargo, un floreciente mercado de aguiluchos y huevos de águila indica que cada uno capturado alcanza un precio de 60 a 100 monedas de oro. Las plumas de águila y otros elementos del animal son también muy valorados por muchos aventureros, porque creen equivocadamente que el valor del águila puede ser transferido a ellos a través de la posesión de tales objetos.

Águila gigante

Las águilas gigantes miden 3 metros de alto y poseen una envergadura de alas de más de 6 metros. Comparten la coloración y los métodos de lucha de sus primas más pequeñas, infligiendo por supuesto mucho más daño. Sin embargo, si un águila gigante pica más de 15 metros, añade +4 a su tirada de ataque y dobla su daño normal en ataque por garras de 1d6/1d6. Las águilas gigantes tienen su propio lenguaje, pero también se comunican a través de una forma limitada de telepatía. Las águilas gigantes poseen también una visión excepcional y no pueden ser sorprendidas excepto de noche o en su nido, y entonces sólo un 10% de las veces.

Las águilas gigantes construyen sus nidos sólo en los altos pasos montañosos, donde tienen espacio para volar sin ser molestadas. Son mucho más sociales que las águilas salvajes, y se han descubierto hasta 20 anidando en la misma área. Se hallará un nido por cada pareja de águilas gigantes. Hay un 50% de probabilidades de que en el nido estén presentes 1d4 huevos, o un 25% de 1d4 polluelos. Si hay polluelos o huevos en el nido, el águila gigante atacará a cualquier criatura dentro de un radio de 15 metros del nido. Las águilas se muestran siempre suspicaces ante cualquier criatura que se acerque a un nido, estén presentes o no los aguiluchos, y ahí es donde puede hallarse su tesoro.

Algunos enanos y elfos individuales —y a veces incluso grupos de enanos y elfos— son considerados amigos por las águilas gigantes. Los miembros de estas dos razas son considerados una amenaza menor que los humanos. Las águilas gigantes pueden ser adiestradas, y sus huevos vendidos en el mercado por 500 a 800 mo cada uno.

Almizcleña amarilla trepadora y zombie

	Trepadora	Zombie
CLIMA/TERRENO:	Templado/Bosques y subterráneos	
FRECUENCIA:	Rara	Rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	No
INTELIGENCIA:	No (0)	Animal (1)
TESORO:	B	No
ALINEAMIENTO:	No	No

NÚM. APARICIÓN:	1	1 por 2 flores
CATEGORÍA ARMADURA:	7	Variable (10)
MOVIMIENTO:	0	6
DADOS DE GOLPE:	3	2 (especial)
GAC0:	17	19
NÚM. ATAQUES:	2-12	1
DAÑO/ATAQUE:	Especial	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIALES:	Gas	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	G (6 m cuadrado)	M (1,2-2 m alto)
MORAL:	Sin miedo (20)	Sin miedo (20)
VALOR PE:	650	120

La almizcleña amarilla trepadora es una planta que ataca a los humanoides, drenando su Inteligencia y convirtiéndolos en zombies almizcleños amarillos. El zombie sirve a la planta durante un par de meses y luego muere, permitiendo a la nueva planta incrustada en su cabeza alimentarse de su cuerpo.

La trepadora es una gran planta de color verde claro con hojas como de hiedra, 1d4 yemas verdes oscuras, y 2d6 flores como orquídeas, amarillas brillantes con manchas púrpuras. Puede cubrir un área de hasta 2 metros cuadrados a partir de una sola raíz bulbosa. La trepadora posee un olor dulce y fascinador mientras está durmiente.

El zombie es un humanoide de tamaño humano con piel amarilla y una mirada fija y velada. Lleva lo que llevaba cuando la trepadora se apoderó de él. Un zombie reciente no tiene normalmente olor, mientras que aquellos cercanos a la muerte huelen fuertemente como la almizcleña trepadora.

Combate: La trepadora permanece adormecida a menos que una criatura entre dentro de un radio de 3 metros de ella. Cuando esto ocurre, las flores más cercanas se vuelven hacia la presa y atacan. Este ataque es una bocanada de polen que huele como almizcle y golpea el rostro de la víctima si la tirada de ataque tiene éxito. La víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o entrar en trance y caminar hacia el interior de la planta. Se resistirá a cualquiera que intente retenerle. Al siguiente round de entrar en la planta, docenas de raíces se aferran a su cabeza, enterrándose en su cerebro en dos rounds. Cada round después de esto pierde 1-4 puntos de Inteligencia a medida que su cerebro es devorado.

Si la Inteligencia de la víctima es reducida a 1 o 2, se convierte de inmediato en un zombie almizcleño amarillo bajo el control de la trepadora. Si su Inteligencia queda reducida a 0 o menos, muere al instante. Si la planta es muerta antes de que las raíces puedan reducirle a zombie, la Inteligencia se restablece al índice de 1 por día. Un conjuro de *curación* restablece al instante toda la Inteligencia perdida. Un zombie puede ser curado, si la planta madre es destruida primero, lanzando un *neutralizar veneno* y un *curación*, el uno inmediatamente después del otro. La víctima necesita cuatro semanas de descanso para recuperar todas sus características y niveles de habilidad originales.

Cuando un humanoide es convertido en un zombie, mantiene todos sus puntos de golpe, pero ataca como si fuera un monstruo de 2 Dados de Golpe. Conserva y usa todas las armas en sus manos en el momento



de su muerte, pero no puede lanzar conjuros o apelar a poderes mágicos. La armadura es retenida, pero no actúan las bonificaciones debidas a Destreza o Sabiduría.

La trepadora puede ser cortada mediante armas de filo, quemada, congelada o dañada de alguna otra forma por cualquier cosa susceptible de dañar a una planta trepadora. Sin embargo, finalmente volverá a crecer de la raíz principal a menos que esta raíz resulte directamente dañada. Los puntos de daño son registrados sólo si afectan a la raíz bulbosa justo debajo de la superficie del suelo. Los zombies almizcleños amarillos no son auténticos muertos vivientes, y en consecuencia no pueden ser ahuyentados por sacerdotes. Como la trepadora, son inmunes a los conjuros de *hechizo*, *retener*, *ilusión*, *sueño* y otros que afectan a la mente.

Hábitat/Sociedad: La trepadora puede ser encontrada primariamente en áreas de tierra subterráneas o en lo más profundo de bosques y junglas, donde llega poca luz. Puede trepar por árboles o rocas, como la hiedra común. Ocasionalmente es plantada de forma intencional para guardar un área en particular. El zombie puede alejarse hasta 30 metros de la trepadora.

Ecología: La trepadora ataca a cualquier criatura más grande que un gato casero que se le acerque, pero sólo puede crear zombies de humanoides de tamaño humano. Se alimenta de los cuerpos y del suelo en el que está plantada. Los huesos u objetos personales llevados por aquellos a los que mata son enterrados por los zombies cerca de la raíz. Los zombies no comen, y se sustentan y se mantienen vivos parcialmente por la semilla en su cabeza. Los únicos enemigos naturales de la trepadora son las enfermedades, los insectos y la falta de comida.

La trepadora tiene 2d6 flores y 1d4 yemas. Puede controlar un zombie por cada dos flores. Si una víctima muere, se abre una nueva flor de una de las yemas, y aparece otra yema. La meta principal de los zombies es arrastrar criaturas, en particular humanoides, al interior de la trepadora. Al cabo de unos dos meses de zombie, un zombie se aleja al menos 60 metros de la planta madre y muere. La semilla que ha estado creciendo en su cabeza brota ahora y florece al cabo de una hora, alimentándose del cadáver, y se convierte en una nueva trepadora. Esta trepadora cubre la misma área superficial que el cuerpo tendido.

Anguila

	Eléctrica	Gigante	Marina	Alga
CLIMA/TERRENO:	Agua dulce cálida	Agua dulce y salada cálida	Agua salada cálida	Agua dulce y salada cálida
FRECUENCIA:	Rara	Poco común	Rara	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Solitaria	Solitaria	Colonias
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No	No	(O, P, R)
ALINEAMIENTO:	No	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	1-3	1-4	1	10-60
CATEGORÍA ARMADURA:	9	6	6	8
MOVIMIENTO:	Nad 12	Nad 9	Nad 9	Nad 15
DADOS DE GOLPE:	2	5	6 a 8	1-1
GACO:	16	15	6 a 7 DG: 13 8 DG: 12	20
NÚM. ATAQUES:	1	1	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-3	3-18	2-8, 3-12 o 4-16	1
ATAQUES ESPECIALES:	Shock eléctrico	No	Shock eléctrico	Veneno
DEFENSAS ESPECIALES:	Inmune a los ataques eléctricos	No	No	Camuflaje
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No	No
TAMAÑO:	G (2,7 m largo)	E (6 m largo)	E-Gg (6-12 m largo)	M (2 m largo)
MORAL:	Inestable (7)	Media (8)	Media (9)	Inestable (6)
VALOR PE:	65	175	6 DG: 420 7 DG: 650 8 DG: 975	120

Las anguilas son largos peces de aspecto serpentino que normalmente no son agresivos. Sin embargo, la naturaleza ha proporcionado a los distintos tipos de anguilas interesantes —y peligrosos— métodos de defensa.

Anguillas eléctricas

La anguila eléctrica, que alcanza los 2,7 metros de largo, posee un cuerpo largo desprovisto de escamas. La anguila nada usando sus dos pequeñas aletas pectorales y la larga aleta que se extiende a lo largo del 80% de su estómago, y es capaz de propulsarse rápidamente en cualquier dirección, incluso hacia atrás. La coloración de una anguila eléctrica es casi siempre gris mate, aunque a menudo tiene una brillante mancha roja o verde a lo largo de su estómago y garganta.

Combate: Una anguila que ataque, ya sea en defensa propia o cazando por comida, lanzará una descarga de electricidad. Esta descarga tiene un radio de alcance de 5 metros. Las criaturas a menos de 1,5 metros de la anguila sufren 3d8 puntos de daño; las criaturas de 1,5 a 3 metros de distancia reciben 2d8 puntos de daño. Una anguila debe recargarse durante una hora (seis turnos) entre ataques.

Si caza, una anguila escruta el agua de los alrededores en busca de peces, ranas u otras criaturas que resulten fácilmente aturdidas o matadas por su ataque. Puesto que no posee dientes, una anguila eléctrica devora tan sólo pequeñas criaturas que pueda engullir enteras. Si se defiende, una anguila buscará huir de sus atacantes mientras éstos se recuperan de la descarga eléctrica. La anguila eléctrica es inmune a todos los ataques basados en la electricidad.

Hábitat/Sociedad: Los ríos de agua dulce poco profundos y de corriente lenta en climas cálidos son morada de la anguila eléctrica. Puesto que no es un animal social, la anguila eléctrica vive una vida solitaria cuando no está procreando. Sin embargo, cuando una anguila descarga su electricidad, hay un 80% de probabilidades de que 1-2 otras anguilas cercanas se aproximen con la esperanza de conseguir algo que comer.

Anguillas gigantes

Normalmente las anguillas gigantes viven en aguas saladas cálidas, aunque pueden hallarse unas pocas en agua dulce (10%). Esas anguillas no poseen ataque por descarga eléctrica. En vez de ello, atacan con sus dientes. Estas

anguilas, que alcanzan los 6 metros de longitud, tienen mal genio, y la mayoría de las veces atacan saliendo a toda velocidad de la cueva o grieta donde se ocultan.

Anguillas marinas

Esas anguillas gigantes con grandes versiones de agua salada de la anguila eléctrica. Puesto que golpean con sorprendente velocidad, las anguillas marinas reciben una bonificación de +1 a las tiradas de iniciativa. Las anguillas marinas, que miden entre 6 y 12 metros de longitud, poseen una descarga eléctrica muy poderosa. Su ataque tiene un alcance de 5 metros; las criaturas a menos de 1,5 metros de la anguila sufren 6d6 puntos de daño; aquellas entre 1,5 y 3 metros reciben 4d6 puntos de daño; todas las demás dentro del radio de alcance deben superar también una tirada de salvación contra paralización o quedar aturdidas por un número de rounds igual al daño que han recibido del shock eléctrico. Sin embargo, cuanto más lejos esté la criatura de la anguila, mayores son las probabilidades de salvarse. Si la víctima se halla entre 1,4 y 3 metros de la anguila, recibe una bonificación de +1 a su tirada de salvación. Las criaturas entre 3 y 4,5 metros ganan una bonificación de +2. Superar una tirada de salvación significa que la víctima recibe todo el daño, pero no queda aturdida por la descarga eléctrica.

Anguillas alga

Esas anguillas reciben su nombre a causa de su notable parecido con las algas. De hecho, pueden ser divisadas por un observador entrenado sólo con una tirada de 1 en 1d6. La mordedura de la anguila alga es venenosa: las víctimas que fallen una tirada de salvación contra veneno mueren en 1d4 rounds.

Las anguillas alga se hallan como en su casa tanto en agua dulce como salada, entre 7,5 y 12 metros de profundidad. Viven en dispersos grupos comunales de 10 a 60 anguilas. Cada colonia tiene una guarida consistente en una cueva central, de aproximadamente 10 metros de largo por 6 de ancho y alto. El suelo de la cueva central está cubierto de pequeñas piedras, monedas y gemas que las anguillas han ido acumulando. Irradiando de esta cueva central hay una serie de túneles de 2 metros de diámetro que conducen a su vez a una red de agujeros de 15 por 20 centímetros de diámetro. Estos agujeros son los hogares de las anguillas individuales que forman la colonia. Las anguillas alga son ferozmente protectoras de sus guaridas, en especial de la cueva central donde son mantenidas sus crías.

Ankheg

CLIMA/TERRENO:	Templado y tropical/ Llanuras y bosques
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Nidada
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	1-6
CATEGORÍA ARMADURA:	General 2, barriga 4
MOVIMIENTO:	12, Cav 6
DADOS DE GOLPE:	1d6 + 2
GAC0:	16-12
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	3-18 (aplastar) + 1-4 (ácido)
ATAQUES ESPECIALES:	Chorro de ácido
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G-E (3 a 6 m largo)
MORAL:	Media (9)
VALOR PE:	175-1.400

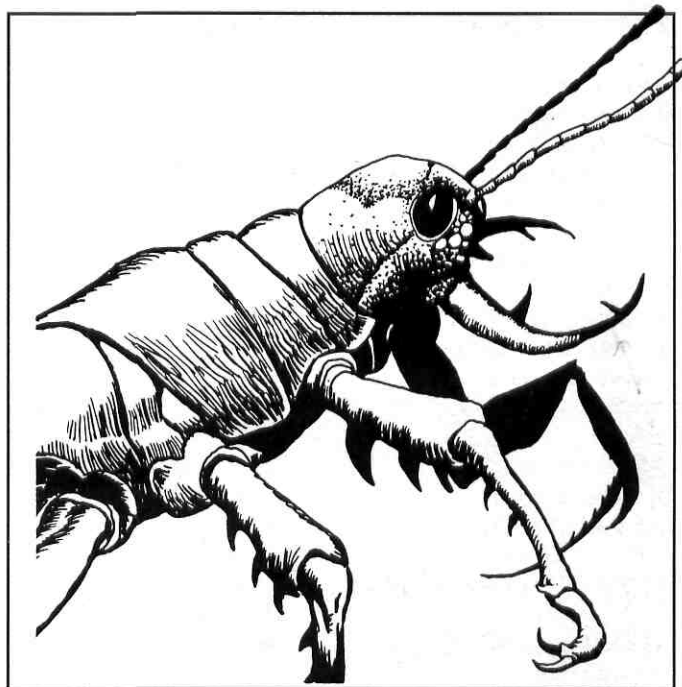
El ankheg es un monstruo cavador que puede encontrarse normalmente en bosques o en terrenos agrícolas selectos. Debido a su debilidad por la carne fresca, el ankheg es una amenaza a cualquier criatura lo bastante desafortunada como para toparse con él.

El ankheg se parece a un enorme gusano con varias patas. Sus seis patas terminan en afilados garfios adaptados para cavar y agarrar, y sus poderosas mandíbulas son capaces de cortar un árbol pequeño por la mitad con un solo mordisco. Un grueso caparazón quitinoso, normalmente marrón o amarillo, cubre todo su cuerpo excepto su blanda barriga rosada. El ankheg tiene unos brillantes ojos negros, una pequeña boca flanqueada por diminutas hileras de dientes quitinosos, y dos antenas sensitivas que pueden detectar el movimiento de criaturas de tamaño humano hasta a 100 metros de distancia.

Combate: El método de ataque preferido del ankheg es permanecer a dos o tres metros debajo de la superficie hasta que sus antenas detectan la aproximación de una víctima. Entonces cava hacia arriba debajo de la víctima e intenta agarrarla con sus mandíbulas, aplastando y triturando por 3d6 puntos de daño por round al tiempo que segrega enzimas ácidas digestivas que causan 1d4 puntos adicionales de daño por round hasta que la víctima es disuelta. El ankheg puede segregar un chorro de enzimas ácidas una vez cada seis horas hasta una distancia de 3 metros. Sin embargo, puesto que es incapaz de digerir comida durante seis horas después de lanzar las enzimas, utiliza esta técnica de ataque sólo cuando está desesperado. Una víctima golpeada por el chorro de enzimas ácidas sufre 8d4 puntos de daño (la mitad de daño si la víctima supera una tirada de salvación contra veneno).

Hábitat/Sociedad: El ankheg utiliza sus mandíbulas para cavar constantemente serpenteantes túneles a 10-12 metros de profundidad en el rico suelo de los bosques o terrenos agrícolas. El extremo hueco de un túnel sirve como guarida temporal para dormir, comer o hibernar. Cuando un ankheg agota las reservas de comida en un bosque o campo en particular, se traslada a otro.

El otoño es la estación del apareamiento para los ankhegs. Después de que el macho fertiliza a la hembra, la hembra lo mata y deposita 1d6 huevos fertilizados en su cuerpo. Al cabo de unas pocas semanas, aproximadamente un 75% de los huevos eclosionan y empiezan a alimentarse. En un año, los jóvenes ankhegs tienen el mismo aspecto que los adultos y pueden funcionar de forma independiente. Los ankhegs jóvenes tienen 2 Dados de Golpe y una CA general de 2 y de 6 en sus barrigas; muerden para 1d4 puntos de daño (con 1d4 puntos de daño



adicionales por la secreción de enzimas), y lanzan su chorro para 4d4 puntos de daño a una distancia de hasta 10 metros. Cada año después de esto, el ankheg funciona con capacidades de adulto completo y gana un Dado de Golpe adicional hasta alcanzar los 8 Dados de Golpe.

Empezando en su segundo año de vida, el ankheg se desprende cada año de su caparazón quitinoso justo antes de la llegada del invierno. Necesita dos días para librarse de su viejo caparazón y dos semanas para desarrollar uno nuevo. Durante este tiempo, el lento ankheg es excepcionalmente vulnerable. Su CA general se ve reducida a 5 y la de su barriga a 7. Además, se mueve sólo a la mitad de su velocidad normal, los ataques de sus mandíbulas infligen sólo 1d10 puntos de daño, y es incapaz de lanzar enzimas ácidas. Mientras desarrolla un nuevo caparazón, se protege ocultándose en un profundo túnel y segregando un fluido repulsivo que huele como fruta podrida. Aunque el olor desanima a la mayoría de las criaturas, también señala la localización del ankheg para los cazadores humanos y los predadores desesperadamente hambrientos.

Los ankhegs que viven en climas fríos hibernan durante el invierno. Antes de un mes después de la primera nevada, el ankheg se prepara una guarida muy profunda dentro de la cálida tierra, donde permanece dormido hasta la primavera. El ankheg en hibernación no requiere comida, sino que subsiste de los nutrientes almacenados en su caparazón. El ankheg no segrega fluido aromático durante este tiempo y se halla relativamente seguro de ser detectado. Aunque el metabolismo del ankheg se ve reducido, sus antenas permanecen funcionales, capaces de alertarlo de la aproximación de un intruso. Un ankheg alertado despierta por completo en 1d4 rounds, tras los cuales puede atacar y moverse normalmente.

El ankheg no almacena tesoro. Los objetos que no fueron disueltos por las enzimas ácidas se quedan donde cayeron de las mandíbulas del ankheg y pueden ser hallados esparcidos por todo su sistema de túneles.

Ecología: Aunque un ankheg hambriento puede ser fatal para un granjero, también pueden ser muy beneficiosos para las tierras de labor. Su sistema de túneles criba el terreno con corrientes de aire y agua, mientras que los desechos del ankheg son ricos en nutrientes. El ankheg devorará toda la materia orgánica descompuesta que halle en la tierra, pero prefiere la carne fresca. Todos excepto los más feroces predadores evitan a los ankhegs. Los caparazones de ankheg, secos y curados, pueden convertirse en armaduras con una CA de 2, y sus enzimas digestivas pueden ser usadas como ácido regular.

Arenoso

CLIMA/TERRENO:	Templado o tropical/Áreas arenosas y subterráneas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Minerales
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	No
NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12, Cav 6
DADOS DE GOLPE:	4
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-16
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (3 m diámetro)
MORAL:	Inestable (7)
VALOR PE:	175

Los arenosos son una forma de vida solitaria no basada en el carbono, que parecen sentirse satisfechos con comer y guardar su territorio. No agresivos a menos que sean provocados, los arenosos son difíciles de ver y, en consecuencia, fáciles de provocar inadvertidamente por algunos aventureros desafortunados.

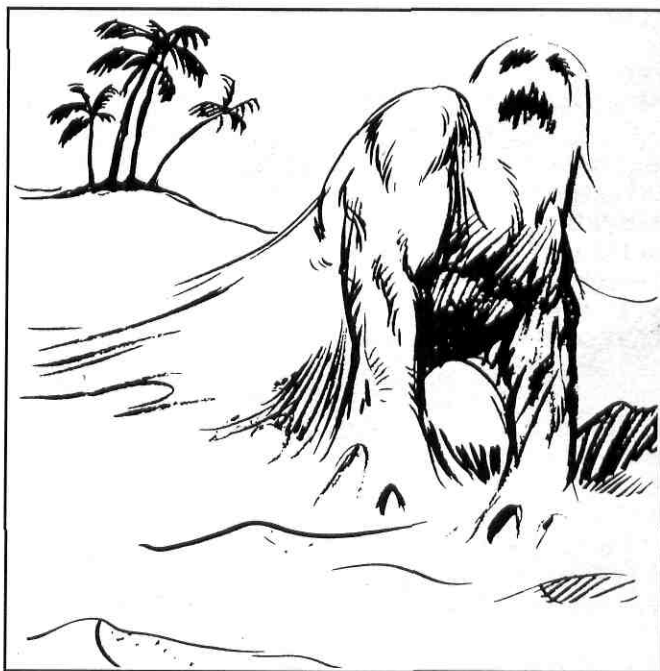
Los arenosos tienen el aspecto de una masa amorfa de arena moviente y deslizante capaz de variar de color a fin de fundirse mejor con su entorno.

Combate: Estas extrañas criaturas son salvajemente territoriales y atacan a todos los seres que invaden sus zonas. Luchan cortando y lacerando con ásperos y abrasivos pseudópodos. Las flexibles y cambiantes formas de los arenosos hacen que resulte difícil dañarles mediante un asalto físico, y de ahí su CA de 3. Si una cantidad suficiente de agua u otro líquido, al menos 40 litros, es vertida sobre la criatura, tendrá los mismos efectos que un conjuro de *lentitud*, y el arenoso golpeará sólo para medio daño (1d8).

Si se pisa un arenoso, éste saltará hacia arriba, atrapando a uno o dos oponentes de tamaño humano de un modo muy parecido al de un atrapador. No es tanto un ataque deliberado como un reflejo. Cuando ocurre esto, el inesperado ataque del arenoso impone una penalización de -2 a las tiradas de sorpresa del oponente.

Los arenosos captan el calor, el sonido y la humedad. No les gusta la humedad, y se entierran bajo el suelo para evitar la lluvia o el agua a menos que estén defendiendo sus territorios. Siempre tienen la misma temperatura que su entorno, y así resultan invisibles a la infravisión. Debido a su extraña constitución física, son inmunes a los conjuros de *sueño*, *hechizo*, *retener* y otros que influyen la mente.

Hábitat/Sociedad: Los arenosos no tienen sociedad tal como nosotros la conocemos. Son una raza solitaria. Su fanática defensa de su territorio impide incluso la posibilidad de cooperar con otros de su clase. Al parecer son criaturas basadas en el silicio, y algunos eruditos creen que se originaron en el plano elemental de la Tierra. Subsisten de rocas, arena y minerales, contrariamente a los rumores de algunos narradores de historias abiertamente melodramáticos. De hecho, desprecian la materia orgánica y, tras matar a un intruso, lo trasladan como unos quinientos metros lejos del lugar de la batalla. Esto explica la ausencia de tesoro en sus guaridas. La mayoría de



las posesiones de la víctima se hunden en la blanda arena, forzadas por el peso de los arenosos. Desgraciadamente, los arenosos también comen gemas.

Un arenoso crece hasta alcanzar todo su tamaño (3 metros de diámetro) y luego empieza a reproducirse por brotes. Los pequeños arenosos crecen hasta unos 5 centímetros de diámetro antes de escindirse del padre. El territorio de un arenoso adulto hormiguea a menudo con miles de arenosos pequeños, ninguno de ellos más grande de 15 centímetros de diámetro. Cuando uno de ellos crece más allá de este tamaño, el arenoso padre muere, y el más grande de sus descendientes sigue creciendo para ocupar su lugar, matando a todos sus rivales si puede. Un grupo de pequeños arenosos agrupados forman una superficie irregular y pueden hacer tropezar y caer a una criatura poco cautelosa.

Ha habido informes de arenosos enormes, tres veces más grandes que los adultos normales, pero estos informes no han sido sustanciados. Si alguna vez han sido encontrados tales especímenes, es probable que tengan dos pseudópodos para luchar en vez de uno.

Como se ha mencionado antes, un arenoso adulto es una criatura solitaria. Mora en áreas arenosas solitarias como desiertos deshabitados, cavernas y playas desiertas. No tiene guarida como tal, sino que simplemente se asienta en la arena, donde sus instintos han marcado los límites de su territorio. Los arenosos viven para comer minerales, reproducirse y defender sus territorios.

Ecología: Los arenosos son factores marginales en los ecosistemas. Toman una parte muy pequeña de los minerales de cualquier extensión de territorio y son completamente inofensivos. A veces, los clanes mineros de los enanos exploran los territorios de los arenosos para ver si han dejado al descubierto algunos depósitos nuevos de minerales.

Algunos individuos matan arenosos y utilizan sus cuerpos como ingredientes en un mortero. Se rumorea que sus cuerpos poseen propiedades adhesivas realmente notables. Los druidas que descubren un edificio que ha sido construido con arenosos pueden muy bien lanzarle conjuros, con la esperanza de destruirlo.

Babosa gigante

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos y lugares húmedos
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívora
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	8
MOVIMIENTO:	6
DADOS DE GOLPE:	12
GAC0:	9
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-12
ATAQUES ESPECIALES:	Escupir ácido
DEFENSAS ESPECIALES:	Inmune a las armas romas
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	E-Gg (7,5-15 m largo)
MORAL:	Estable (12)
VALOR PE:	15.000

Las babosas gigantes son enormes mutaciones omnívoras de las pequeñas y benéficas babosas de jardín. Sus enormemente desarrolladas bocas son capaces de masticar tanto plantas como carne, y escupen un ácido altamente corrosivo sobre su comida. La mayoría de las babosas gigantes son de color gris pálido, con el vientre completamente blanco.

Combate: Las babosas gigantes pueden morder para 1d12 puntos de daño, pero su forma principal de ataque es su corrosiva saliva ácida. Es ácido es escupido a un solo blanco y corroe cualquier tejido orgánico (plantas o animales). También destruirá equipo (tirada de salvación contra ácido). El ácido inflige 4d8 puntos de daño (superar tirada de salvación contra arma de aliento para mitad de daño). Las babosas gigantes pueden usar su arma de aliento cada round (sus reservas de ácido nunca se agotan). Las babosas no son muy precisas en su ataque; el primer disparo sólo tiene un 10% de probabilidades de golpear. El éxito de los disparos subsiguientes depende de la distancia al blanco: las posibilidades base de golpear son de un 90% a la distancia de diez metros, con una penalización de -10% por cada diez metros adicionales. Si la babosa falla, el ácido golpea a 3 metros del blanco deseado (determina al azar en qué dirección). Ten en cuenta que las babosas gigantes son inmunes a este escupitajo de ácido.

Las babosas gigantes son inmensamente fuertes y pueden derribar puertas y edificios de madera en segundos. No tienen huesos, y así pueden comprimirse para pasar por agujeros y grietas normalmente incruzables para predadores mucho más pequeños. Por ejemplo, un grupo de aventureros pueden intentar buscar refugio en un gran edificio de piedra, al tiempo que incitan a la babosa que se acerca lentamente tras ellos. Ante su asombro, la enorme criatura entra por la misma puerta por la que lo hizo el grupo y empieza a lanzar ácido hacia todas partes.

La rasposa lengua de una babosa gigante le permite cavar 30 centímetros de tierra o 15 centímetros de madera por round, lo cual hace que la mayoría de las barricadas estándar sean inefectivas contra ella.

Debido a su falta de huesos y su gruesa piel cauchutesca, las babosas gigantes no resultan dañadas por las armas romas o los conjuros que causan daño aplastante o por impacto. Sólo las armas



puntiagudas y de filo, además de algunos conjuros mágicos, pueden causarles daño.

Hábitat/Sociedad: Las babosas gigantes suelen encontrarse en entornos húmedos y oscuros, incluidos dungeons vacíos, pantanos y bosques tropicales. Las babosas gigantes son criaturas solitarias y no hablan ningún lenguaje. Apenas son sintientes, y sólo exhiben reacciones rudimentariamente instintivas cuando uno se enfrenta a ellas.

Ecología: Nadie ha descubierto todavía ningún uso para las babosas gigantes, excepto quizá como enormes devoradores de basura. No tienen predadores conocidos. Comerán cualquier cosa —plantas, carroña, basura—, pero prefieren la carne viva y cálida cuando pueden atraparla. Puesto que las babosas gigantes tienen un apetito tan enorme, raras veces atacan a criaturas más pequeñas, como ardillas y monos, que les resultan difíciles de descubrir y perseguir. Incluso en un buen día de caza, normalmente deben suplementar sus comidas con algo de vegetación.

En general las babosas reaccionan mal a la sal cuando es rociada sobre ellas. Se secan y mueren en 1d4 + 1 rounds. Es poco probable que esta técnica sea adaptable a la variedad gigante, pero pueden adaptarse algunos conjuros de llamada y fabricación si alguna vez parece surgir una necesidad para ello.

Por ahora, las babosas gigantes siguen siendo un auténtico peligro en junglas, bosques y dungeons por todas partes.

Babuino

	Babuino salvaje	Banderlog
CLIMA/TERRENO:	Tropical y subtropical/ Bosques, montañas y llanuras	Tropical y subtropical/ Bosques
FRECUENCIA:	Común	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno
DIETA:	Herbívoro	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)	Baja (5-7)
TESORO:	No	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	10-40	4-24
CATEGORÍA ARMADURA:	7	6
MOVIMIENTO:	12, 12 en árboles	6, 12 en árboles
DADOS DE GOLPE:	1 + 1	4
GACO:	18	15
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-4	2-5
ATAQUES ESPECIALES:	No	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Trepar	Trepar
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	P (1,2 m alto)	P (1,2 m alto)
MORAL:	Inestable (5)	Media (9)
VALOR PE:	35	120

Los babuinos son grandes monos herbívoros. Normalmente viven en los árboles de las junglas tropicales y subtropicales, pero a veces se encuentran tribus en las montañas y llanuras tropicales.

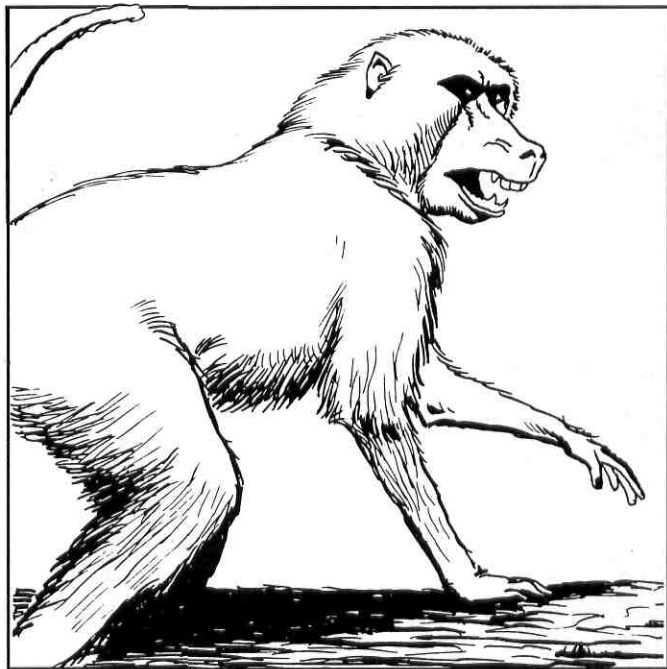
Los babuinos tienen pelaje marrón oscuro, brazos y piernas largos, y grandes cabezas con hocicos como de perro y afilados dientes caninos. La mayoría de las colas de los babuinos son cortas y rechonchas, pero algunas tienen hasta sesenta centímetros de largo. Un collar de pelaje gris rodea los cuellos de los machos más grandes.

Combate: Si el territorio de la tribu es invadido, los babuinos intentarán echar a los invasores, pero hay un 90% de probabilidades de que una tribu de babuinos huya si es amenazada o sorprendida, ocultándose en los árboles o detrás del follaje a ras de suelo hasta que el peligro haya pasado. Extremadamente ágiles, los babuinos pueden trepar a dos veces su movimiento normal en estallidos de cinco rounds cuando huyen de un enemigo. Sin embargo, si se ven acorralados o una cría corre peligro, los babuinos pueden ser feroces guerreros, en particular los machos más grandes. Los babuinos atacan dejándose caer sobre sus víctimas desde arriba o cargando y saltando, mordiendo con sus afilados dientes para 1d4 puntos de daño. La tribu es liderada por 2d4 machos grandes que actúan como primera línea de defensa y reciben una bonificación de daño de +1 en sus ataques. Los babuinos machos intentan a veces desanimar a los intrusos mostrando sus colmillos y chillando.

Hábitat/Sociedad: Los babuinos viven en tribus de 10-40 individuos, aunque algunas tribus incluyen tantos como 100 miembros. Casi la mitad de la tribu son jóvenes o crías pequeñas; el resto son machos y hembras adultos. Los jóvenes no atacarán, y las hembras atacan generalmente sólo si sus crías se ven amenazadas. Las hembras dan a luz una cría cada año.

Los babuinos comen por la mañana, duermen durante la tarde, luego descansan por la noche tras una última comida, durmiendo en las ramas de los árboles o sobre riscos rocosos. Aunque los machos pueden recorrer varios kilómetros en busca de comida, siempre regresan a la tribu antes del anochecer, llevando consigo frutas, nueces y otra comida en bolsas en sus mejillas. Los babuinos están entre los primates más inteligentes, con excelentes memorias y una insaciable curiosidad. No coleccionan tesoro.

Ecología: Los babuinos comen fruta, semillas, hierba, raíces y hojas. También les encantan los huevos de pájaro y los insectos. Cuando la



comida es escasa, los babuinos comerán presas vivas, como ratones y ranas. Se sabe que los grupos de grandes machos persiguen y matan pequeños antílopes y leopardos, aunque esto es extremadamente inusual. Dada la oportunidad, la mayoría de predadores devorarán babuinos. Puesto que los babuinos de la jungla pasan la mayor parte de su tiempo en lo alto de los árboles, generalmente se hallan a salvo de los ataques. Las serpientes gigantes son su más temido enemigo natural. Los babuinos de la montaña lo tienen más difícil; sus enemigos incluyen pumas, dientes de sable y manadas de lobos.

Los hombres cazan a los babuinos por sus pieles y su algo dura pero sabrosa carne. Los dientes de los babuinos son usados a veces para collares y otras joyas simples. Si son capturados cuando jóvenes, los babuinos pueden ser domesticados como animales de compañía. Algunas culturas primitivas consideran que los babuinos son sagrados y los adoran como emisarios de los dioses.

Banderlog

Los banderlogs se parecen a los babuinos, con piel verde y pelaje amarillado. Son algo más fuertes que los babuinos, y son capaces de comunicarse en un lenguaje sencillo de charlateos y gruñidos. No tan propensos al pánico como los babuinos, los banderlogs atacan cuerpo a cuerpo con sus largos caninos para 1d4 + 1 puntos de daño, pero es más probable que utilicen cocos o globos de planta vomitiva (el fruto púrpura membranoso de las plantas vomitivas, conocidas también como palmas globo) como armas de proyectiles. Los banderlogs se aferrarán a las ramas del árbol con una mano y lanzarán proyectiles con la otra a blancos hasta 10 metros de distancia. Los cocos golpean para 1d4 + 1 puntos de daño, y los globos de la planta vomitiva estallan para dispersar un líquido nauseabundo en un radio de metro y medio, con un 25% de probabilidades de contactar con él a una distancia de 3d6 + 10 decímetros (las criaturas salpicadas vomitan durante tres rounds, y sus fuerzas se ven reducidas a la mitad durante la siguiente hora; no se permite ninguna tirada de salvación). Como los babuinos, los banderlogs pueden trepar durante cortos estallidos de velocidad al doble de su índice normal de movimiento.

Los banderlogs están organizados en pequeñas tribus lideradas por uno o más grandes machos con 6-8 pg por dado (daño +1 a ataques). Viven en nidos comunales hechos de hojas en las ramas más altas de las palmas. Normalmente no coleccionan tesoro, pero hay un 5% de probabilidades de que una tribu tenga una pieza de joyería o algún otro objeto valioso al azar en su nido. Su dieta es similar a la de los babuinos, suplementada ocasionalmente por roedores y grandes insectos. Los banderlogs son presa de leones y otros carnívoros, mientras que los cazadores los matan para hacerse prendas con sus pieles y joyas con sus dientes.

Ballena

	Común	Gigante	Leviatán	Asesina	Narval
CLIMA/TERRENO:	Océanos	Océanos	Océanos	Océanos	Océanos
FRECUENCIA:	Común	Muy rara	Muy rara	Común	Rara
ORGANIZACIÓN:	Manada	Pareja	Solitaria	Manada	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Plancton	Omnívora	Omnívora	Carnívora	Peces
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)	Media (8-10)	Excepcional (15-16)	Media (8-12)	Animal (1)
TESORO:	No	Ver abajo	Ver abajo	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	1-8	1-2	1	5-40	1-6
CATEGORÍA ARMADURA:	4	3	1	4	6
MOVIMIENTO:	Nad 18	Nad 18	Nad 18	Nad 30	Nad 21
DADOS DE GOLPE:	12 a 36	18 a 54	36 a 72	9 a 12	4 + 4 a 6 + 6
GAC0:	12 DG: 9 13-14 DG: 7 15+ DG: 5	5	5	9-10 DG: 11 11-12 DG: 9	4 + 4-5 + 5 DG: 15 6 + 6 DG: 13
NÚM. ATAQUES:	1	1	1	1	1
DAÑO/ATAQUE:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo	5-20	2-24
ATAQUES ESPECIALES:	Cola	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No	No	No
TAMAÑO:	Gg	Gg	Gg	E-Gg	E-Gg
MORAL:	Campeón (15)	Campeón (15)	Campeón (15)	Elite (14)	Estable (12)
VALOR PE:	2.000 + 1.000 por DG sobre 12	8.000 + 1.000 por DG sobre 18	26.000 + 1.000 por DG sobre 36	9 975 10 1.400	4 + 4 175 5 + 5 270
				11, 12 2.000	6 + 6 420



Las ballenas son los mamíferos marinos más grandes. Son animales muy inteligentes que ocupan un cierto número de nichos ecológicos. Las ballenas comunes incluyen las comedoras de plancton como las azules o las yubarta y las carnívoras como los cachalotes.

Las ballenas comunes se alinean en tamaño desde los 3 metros de la cría a los 35 de las ballenas azules. La piel es normalmente gris azulada. Las ballenas comparten un lenguaje común que es difícil de aprender a las criaturas de tierra firme puesto que usa tonos por debajo del oído humano.

Combate: Todas las ballenas comunes pueden atacar con la cola, con la que pueden lanzar un golpe aplastante que inflige un daño igual a la mitad de los Dados de Golpe de la ballena.

Las ballenas que se alimentan de plancton pueden atacar con cualquiera de sus aletas. Las ballenas de 12-17 DG causan 1d8 puntos de daño, las de 18-24 DG infligen 3d8 puntos, y las de 24-36 DG causan 5d8 puntos.

Las ballenas carnívoras pueden morder. Las ballenas de 12-17 DG infligen 5d4 puntos de daño, las de 18-24 causan 1d4 x 10 puntos, y las de 24-36 DG infligen 3d4 x 5 puntos.

Las ballenas son vulnerables a los barcos de superficie sólo cuando las ballenas se hallan en la superficie.

Hábitat/Sociedad: Las ballenas viven en manadas tribales. Mantienen fuertes lazos personales y familiares. Su cultura se basa en complejas canciones que pueden ser oídas a kilómetros bajo el agua. Las ballenas se muestran curiosas acerca de los humanoides, pero si son atacadas pueden convertirse en mortíferos enemigos. Las ballenas raras veces inician un combate. Las ballenas sienten curiosidad hacia los seres inteligentes. Aprecian la comunicación con otros seres. No mienten, pero puede que no revelen todo lo que saben.

La mayoría de las ballenas se alimentan de una variedad de plancton, el camarón, y de pequeños peces que sorben mientras nadan. Los cachalote se alimentan de peces más grandes, pulpos, y en especial calamares gigantes.

Las ballenas hembras normalmente dan a luz una sola cría. Los gemelos se producen en un 5% de los nacimientos. El ballenato permanece con la madre durante los primeros cinco a diez años, según la especie. Al cabo de cinco años, la madre puede dar a luz de nuevo. Los ballenatos son protegidos y enseñados por todos los miembros de la manada.

Ecología: Aunque son neutrales en alineamiento con respecto a los humanoides, su alineamiento hacia la vida marina es en general legal bueno. Con su gran tamaño, poder y diversidad, son los amos del mar. Mantienen el orden a través de sus conflictos con los monstruos marinos inclinados al mal.

Ballena

Desgraciadamente, sus relaciones con los marinos es menos estable. Debido al valor que tienen algunas partes del cuerpo de las ballenas, estos animales son cazados en exceso por los codiciosos balleneros. Pese a la hostilidad de los humanoides, las ballenas siguen mostrándose curiosas y básicamente amistosas hacia los marinos no balleneros.

La carcasa de una ballena común vale 100 mo por Dado de Golpe, tanto por su carne como por su grasa. Las ballenas poseen una masa amarilla y hedionda llamada ámbar gris que es valiosa para la confección de perfumes; la vomitan cuando están enfermas. El ámbar gris vale 1d20 x 1.000 mo.

Ballena gigante

Las ballenas gigantes son versiones inmensas de los cachalotes, de 30 a 120 metros de largo. En la cultura cetácea, sirven para funciones similares a los caballeros o barones protegiendo las ballenas comunes contra los monstruos marinos malvados y los balleneros. Las ballenas gigantes son atendidas por 2d4 ballenas comunes.

Las ballenas gigantes atacan mordiendo o aplastando. Las ballenas de 18-25 DG infligen 1d4 x 10 puntos de daño, las de 26-35 DG causan 1d4 x 10 puntos, y las de 36-54 DG infligen 3d4 x 10 puntos. La cola puede lanzar un golpe aplastante que inflige un daño igual a la mitad de los Dados de Golpe de la ballena. Las ballenas gigantes pueden embestir contra los costados de los barcos de superficie, lanzando un golpe aplastante que, si tiene éxito, hunde el barco. También pueden saltar hasta la mitad de su cuerpo fuera del agua y caer sobre un barco tomado como blanco (50% de probabilidades de éxito). Si tienen éxito, el barco es arrastrado inmediatamente bajo la superficie. Si una ballena gigante se enfrenta a un oponente por debajo de los 6 metros de largo, puede engullirlo intacto con una tirada de ataque que sea mayor en 4 o más que la necesaria para golpear.

Sus estómagos contienen grandes cámaras de aire en las que una víctima puede sobrevivir hasta que escape o sea digerida. Los ácidos del estómago se hallan diluidos en agua de mar; los personajes u objetos atrapados en el estómago ganan una bonificación de +1 a las tiradas de salvación contra este ácido. Un personaje engullido sufre 2 puntos de daño por round (1 si la tirada de salvación tiene éxito cada round) a causa del ácido. El estómago puede contener posesiones no digeridas de comidas anteriores. Cada tipo de tesoro tiene un 1% de probabilidades por Dado de Golpe (de la ballena) de estar presente en el estómago de la ballena gigante. Pueden haber 1.000-3.000 monedas de cada tipo, 1d20 gemas o 1d4 objetos mágicos.

La carcasa de una ballena gigante vale 100 mo por Dado de Golpe. El ámbar gris vale 2d20 x 1.000 mo.

Leviatán

El leviatán es una ballena casi inimaginablemente inmensa, de 150 a 300 metros de largo. Es el lord de todas las ballenas y el intermediario entre los cetáceos y los dioses. Bajo condiciones normales, sólo un leviatán mora en cada océano. El leviatán no siempre está activo. Puede hibernar durante años en el fondo del océano. Durante estos largos sueños, el leviatán es atendido y protegido por su cortejo de otras ballenas. El leviatán despierta si es invocado por las necesidades de otras ballenas o como respuesta a una petición divina. Los leviatanes son enemigos abrumadores con una gran variedad de ataques. Su daño por mordedura queda determinado por sus Dados de Golpe. Los leviatanes de 24-35 DG infligen 3d4 x 5 puntos de daño, los de 36-47 DG causan 3d4 x 10 puntos, y los de 48-72 DG infligen 3d4 x 15 puntos. La cola puede lanzar un golpe aplastante que causa un daño igual a la mitad de los Dados de Golpe de la ballena. En una tirada de ataque que supere en 4 o más la necesaria para golpear, un leviatán es capaz de engullir entero un blanco de hasta 25 metros de largo. Cuando ataca una masa de barcos de superficie, el leviatán crea una poderosa ola nadando profundo, ascendiendo a toda velocidad a la superficie y saltando la mitad de su longitud fuera del agua. La ola resultante hace que cada barco dentro de un radio de 150 metros tenga que efectuar una tirada de salvación contra golpe aplastante y cada barco entre 150 y 600 metros deba efectuar una tirada de salvación contra golpe normal. Los barcos que fallen esa tirada de salvación se hunden de inmediato.

Una vez cada siglo, los leviatanes se reúnen en aguas del ártico para conferenciar y para aparearse. Esta reunión dura seis meses. Cada leviatán es asistido por 2d10 ballenas gigantes y 10d10 ballenas de otras especies.

El estómago de un leviatán contiene bolsas de aire que pueden soste-

ner a una víctima hasta que escape o sea digerida. El estómago puede contener también posesiones no digeridas de anteriores comidas o incluso barcos. Cada tipo de tesoro tiene un 1% de probabilidades por Dado de Golpe (de la ballena) de estar presente en el estómago de la ballena gigante. Pueden haber entre 2.000 y 6.000 monedas de cada tipo, 5d20 gemas o 1d8 objetos mágicos.

La carcasa de un leviatán vale 100 mo por Dado de Golpe. El ámbar gris vale 4d20 x 1.000 mo. Sin embargo, la muerte de un leviatán dará como resultado que todas las ballenas de este océano converjan sobre el asesino para vengar la muerte de su lord.

Ballena asesina (orca)

La ballena asesina es uno de los mamíferos marinos predadores más grandes. Es una asesina mortífera capaz de enfrentarse a todos menos los más poderosos monstruos marinos. Es probable que una ballena asesina ataque a los humanoides; es capaz de engullir a un hombre entero, si surge la necesidad.

Las ballenas asesinas miden entre 5 y 10 metros de largo. Sus negros cuerpos están caracterizados por un brillante vientre blanco y unas marcas que varían de individuo en individuo.

Las ballenas asesinas no son inherentemente hostiles y no atacan a menos que estén hambrientas o sean provocadas. Hay un 20% de probabilidades de que las ballenas asesinas encontradas estén hambrientas. Si se intenta comunicarse con ellas antes que atacarlas, es posible que las ballenas asesinas prefieran hablar antes que alimentarse.

La dieta de una ballena asesina consiste tanto en peces como en animales de sangre caliente. Es una hábil cazadora que sabe reconocer las sombras y los sonidos hechos por los animales encima de los témpanos de hielo. Se abrirá camino a través del hielo para confirmar visualmente la presencia de la presa. Los témpanos de hielo pequeños son embestidos y hechos pedazos para obligar a la presa a saltar al agua. Cuando la ballena asesina golpea el hielo, todos los seres sobre éste deben efectuar una tirada de salvación contra paralización. El fallo significa que el ser se ha deslizado al agua y puede ser atacado al siguiente round.

Cuando una ballena asesina efectúa un golpe con éxito, su presa es retenida en sus mandíbulas, donde puede ser mordida automáticamente cada round. Las víctimas corren el riesgo de ahogarse en dos a cuatro rounds y de perder 1 punto de Fuerza y de Destreza por round, debido al efecto atterido del agua helada. Cuando la Fuerza o la Destreza alcanzan el 0, la víctima muere.

El arma principal de la ballena asesina es su terrible mordedura. Las ballenas asesinas de 9-10 DG infligen 4d6 puntos de daño, mientras que las de 11-12 DG causan 6d4 puntos.

Cuando cazan criaturas más grandes, la manada actúa al unísono para vencer presas de hasta 30 metros de largo.

La mayoría de las manadas consisten sólo en adultos, pero un 25% de las manadas encontradas tienen también 1d8 ballenatos (2-5 DG, Nad 15, Mord para 2d4). Los adultos defienden a sus crías hasta la muerte. También se ayudan entre sí.

Aunque las ballenas asesinas hacen presa en otras ballenas, también actúan como sus protectores en luchar contra otros monstruos marinos que podrían diezmar toda la familia cetácea. Las ballenas asesinas pueden establecer alianzas con los elfos acuáticos.

La carcasa de una ballena asesina vale 100 mo por Dado de Golpe. El ámbar gris vale 1d10d x 500 mo.

Narval

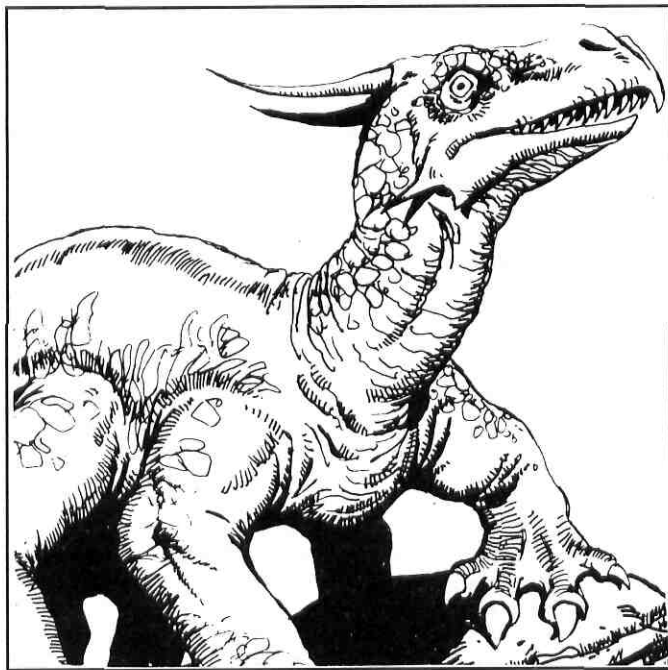
El narval es común en las frías aguas subárticas. Recibe el nombre de «unicornio del mar» debido al cuerno espiralado de 2 a 4 metros de largo que el narval utiliza para cavar en el fondo del mar en busca de moluscos. Si un narval es provocado, el cuerno puede ser usado también como una lanza para atacar. Cuando un narval ataca con su cuerno, sus Dados de Golpe determinan el daño causado. Un narval de 4 + 4 DG inflige 2d12 puntos de daño, uno de 5 + 5 DG causa 6d4 puntos, y uno de 6 + 6 DG inflige 7d4 puntos. Sólo un macho puede desarrollar este cuerno. Una hembra ataca golpeando con la cabeza el blanco, infligiendo 2d4 puntos de daño.

Los narvales son básicamente animales pacíficos. Pueden servir como compañeros o guardias para los delfines. También pueden ser adiestrados y usados por los elfos acuáticos.

La carcasa de un narval vale 100 mo por Dado de Golpe. El marfil vale 1d4 x 10 mo. El ámbar gris vale 1d10 x 200 mo.

Basilisco saurio

	Menor	Mayor	Dracolisco
CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio	Cualquier territorio	Cualquier territorio
FRECUENCIA:	Poco común	Muy raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Baja (5-7)	Baja a media (5-10)
TESORO:	F	H	C, I
ALINEAMIENTO:	No	Neutral (malvado)	Caótico malvado
NÚM. APARICIÓN:	1-4	1-2	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	4	2	3
MOVIMIENTO:	6	6	9, Vol 15 (E)
DADOS DE GOLPE:	6 + 1	10	7 + 3
GAC0:	15	11	13
NÚM. ATAQUES:	1	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-10	1-6/1-6/2-16	1-6/1-6/3-12
ATAQUES ESPECIALES:	Mirada convierte en piedra	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	Sorprendido sólo con un 1	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	M (2 m largo)	G (3,5 m largo)	E (4,5-6 m largo)
MORAL:	Estable (12)	Campeón (16)	Campeón (15)
VALOR PE:	975	7.000	2.000



Todos estos monstruos reptilianos poseen miradas capaces de convertir en piedra cualquier criatura de carne. Las miradas de todos estos monstruos se extienden a los planos Astral y Etéreo.

Basilisco saurio

Aunque tiene ocho patas, sus lentos procesos metabólicos le permiten sólo un movimiento lento. Un basilisco saurio es normalmente de color pardo mate, con una barriga amarillenta. Sus ojos brillan con un color verde pálido.

Combate: Aunque posee unas fuertes y dentadas mandíbulas, el arma principal del basilisco saurio es su mirada. Sin embargo, si esta mirada es reflejada de modo que el basilisco saurio vea sus propios ojos, él también resultará petrificado, aunque esto requiere como mínimo una luz igual al de una antorcha brillante y un reflejo bueno y liso. En el plano Astral su mirada mata, mientras que en el Etéreo convierte a sus vícti-

mas en piedra etérea que puede ser vista sólo por aquellos que se hallan en ese plano o que pueden ver objetos etéreos.

Basilisco saurio mayor

El basilisco saurio mayor es un primo más grande del horror reptilesco más común, el basilisco saurio ordinario. Esos monstruos son usados típicamente para guardar tesoros.

Combate: El monstruo puede atacar alzando la parte delantera de su cuerpo, golpeando con sus afiladas garras y mordiendo con su dentada mandíbula. Las garras tienen un veneno débil (tiradas de salvación con una bonificación de +4). Su fétido aliento es también venenoso, y todas las criaturas dentro de 1,5 metros de su boca deben superar una tirada de salvación contra veneno (con una bonificación de +2) o morir si se ven expuestos a él aunque sólo sea un momento (efectuar un control cada round de exposición).

Aunque sea usado un reflector pulido bajo buenas condiciones de luz, las posibilidades de que un basilisco saurio mayor vea su propia mirada y sea petrificado son sólo de un 10%, a menos que el reflector se halle dentro de un radio de 3 metros de la criatura. (Aunque su arma de mirada es efectiva hasta 15 metros, los extrañamente conformados ojos de la criatura son miopes, y no puede ver su propia mirada a menos que se halle a menos de 3 metros.

Dracolisco

Se dice que el dracolisco es la descendencia de un dragón negro vagabundo y un basilisco saurio de gran tamaño.

El resultado es un monstruo de aspecto dragonil de color pardo oscuro que se mueve con relativa rapidez sobre sus seis patas. Puede volar, pero sólo durante cortos períodos, uno o dos turnos como máximo.

Combate: Este horror puede atacar con sus garrudas patas delanteras y lanzar tremendos mordiscos. Además, puede lanzar un chorro de ácido de metro y medio de ancho hasta 10 metros de distancia; este ácido causa 4d6 puntos de daño, la mitad de daño si se supera una tirada de salvación contra arma de aliento. El dracolisco puede lanzar su chorro hasta tres veces al día. Los ojos de un dracolisco pueden petrificar a un oponente dentro de un radio de 6 metros si éste cruza su mirada con la del monstruo. Debido a que sus ojos están cubiertos por membranas nictitantes, el monstruo sólo tiene un 10% de probabilidades de verse afectado por su propia mirada. Los oponentes que se enzarzan en una lucha de melée con un dracolisco e intenten evitar su mirada luchan con una penalización de x4 a sus tiradas de ataque.

Barracuda

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Océanos
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Banco
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Carnívora
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-12
CATEGORÍA ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	Nad 30
DADOS DE GOLPE:	1-3
GAC0:	1-2 DG: 19 3 DG: 17
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P (60 cm) a G (3,5 m)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	1 DG: 15 2 DG: 35 3 DG: 65

La barracuda habita en las aguas saladas cálidas.

En apariencia, la barracuda es larga (hasta 3,5 m) y esbelta, con una boca y una mandíbula crueles que hacen que su aspecto sea particularmente feroz. La mandíbula inferior se proyecta hacia fuera, y toda la boca está rodeada por dientes tipo colmillo.

Combate: Los cuerpos de las barracudas tienen más o menos la forma de una flecha, y pueden ser igual de mortíferas en los océanos tropicales. Capaces de moverse con extrema rapidez, pueden lanzarse a dar un mordisco y luego alejarse nadando en un parpadeo. Esos peces predadores son rápidos como el rayo, y son capaces de pasar de un estado de absoluta inmovilidad a una velocidad relampagueante en un solo round de melée.

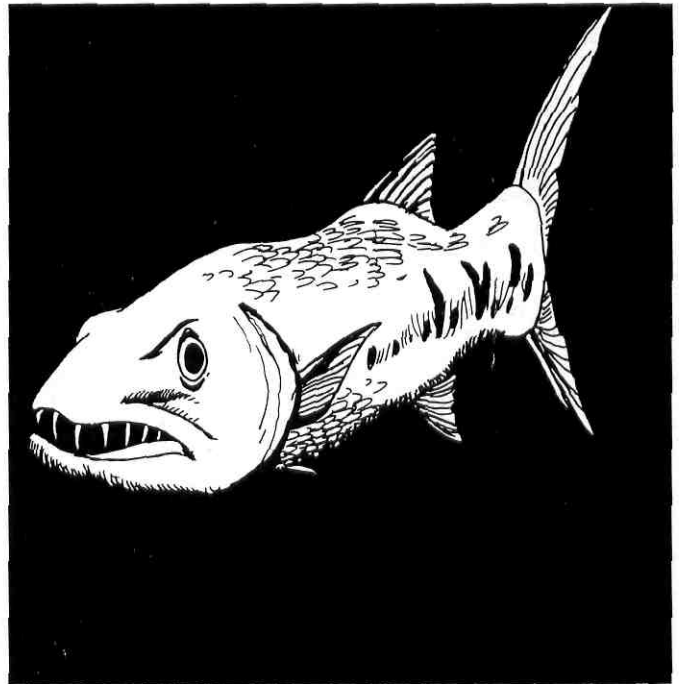
Las barracudas son los pendencieros de su hogar de agua salada; atacan cualquier presa que esté herida, parezca indefensa o sea relativamente pequeña. Para la barracuda, esto incluye a la mayoría de nadadores humanos, que cederán deliciosos mordiscos aunque no sean enteramente derrotados. Cada golpe, para 2d4 puntos de daño, representa todo un bocado de carne para la hambrienta barracuda.

Peor aún, la barracuda caza en bancos de hasta 12 voraces ejemplares, turnándose para ver quién da el siguiente mordisco. Un nadador humano desprotegido que tenga que enfrentarse a dos o tres de estos rápidos peces se halla virtualmente indefenso, porque, aunque consiga vencer a uno, es muy probable que los otros se anoten mientras tanto unos cuantos puntos.

La barracuda flota en el agua a unos 6 metros de distancia, observando a su presa en busca de algún signo de debilidad y aguardando pacientemente una oportunidad de golpear. Con sus feos ojos escrutando a través de las sombrías profundidades, puede ser una inquietante experiencia para la víctima del gran pez.

Se sabe que un banco de barracudas acosará a un nadador durante horas, haciendo fintas y lanzando ataques de tanto en tanto, hasta que el nadador termine sucumbiendo. Muchas de tales oportunidades no duran sin embargo el tiempo suficiente para que la barracuda reclame a su víctima, porque, si hay tiburones cerca, acuden al olor de la sangre una vez dado el primer golpe.

Las barracudas se sienten atraídas también por los objetos bri-



llantes bajo el agua y, desgraciadamente para el nadador, la piel clara lo cualifica a menudo como un objeto brillante, en especial cuando se mueve de una forma ondulante. El primer indicio de que hay una barracuda en la zona puede ser un repentino dolor en el pie, cuando el merodeador se acerca nadando y da un mordisco a unos cuantos tiernos dedos. Si el nadador intenta protegerse, con ello no consigue otra cosa que hacer que todas las demás áreas expuestas resulten más tentadoras.

Aquellos que usan magia bajo el agua son particularmente alertados contra los ataques de las barracudas. La triste historia de Grindonel el Mago vale la pena de ser relatada aquí. En un intento de visitar una ciudad de elfos marinos de la que había oído hablar, se puso un anillo de nadar y se sumergió en el océano. Los reflejos de la luz del sol sobre el anillo, desgraciadamente, atrajeron la atención de un banco de barracudas, y al primer ataque el anillo (y el dedo que lo llevaba) desaparecieron. Grindonel, incapaz de lanzar un conjuro o de alcanzar la superficie a tiempo, se ahogó en agua salada.

Hábitat/Sociedad: Como se menciona arriba, las barracudas pueden encontrarse normalmente en pequeños bancos en los océanos tropicales, aunque algunas especies pueden encontrarse ocasionalmente en mares más templados.

Los sirenos han aprendido a domar a las feroces barracudas, y es habitual hallar un numeroso banco (3d6 peces) del tipo más grande guardando una comunidad de sirenos.

Ecología: Las barracudas comparten la cúspide de la cadena alimentaria con otros grandes animales marinos predadores, alimentándose de peces más pequeños y mamíferos marinos que parezcan débiles o heridos.

Para aquellos que disfrutan con la pesca a grandes profundidades, la barracuda es una excelente presa: rápida, llena de ansias de lucha, y relativamente fácil de atraer. Para pescar usa siempre un sedal fuerte, y asegúrate de hallarte bien sujeto al bote. Ser arrojado por la borda en medio de un banco de barracudas furiosas es una historia realmente interesante de contar, si el narrador sobrevive para hacerlo.



	Annis	Verde	Marina
CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio	Cualquier territorio o río	Cualquier agua
FRECUENCIA:	Muy rara	Muy rara	Rara
ORGANIZACIÓN:	Grupo	Grupo	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturna	Nocturna	Nocturna
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)	Mucha (11-12)	Media (8-10)
TESORO:	(D)	(X, F)	(C, Y)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado	Neutral malvado	Caótico malvado
NÚM. APARICIÓN:	1-3	1-3	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	0	-2	7
MOVIMIENTO:	15	12, Nad 12	Nad 15
DADOS DE GOLPE:	7 + 7	9	3
GAC0:	9 (12)	9 (12)	13 (16)
NÚM. ATAQUES:	3	2	1
DAÑO/ATAQUE:	9-16/9-16/3-9	7-8/7-8	7-10
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	20%	35%	50%
TAMAÑO:	G (2,5 m alto)	M (1,5-1,8 m alto)	M
MORAL:	Campeón (15)	Fanático (17)	Estable (11)
VALOR PE:	6.000	6.000	975



Las brujas son seres malvados que fomentan el caos y la destrucción, a través de su magia y matando a todos aquellos a quienes encuentran.

Las brujas aparecen como viejas retorcidas, con largo y enmarañado pelo y rostro marchito. Horribles verrugas y lunares manchan su piel llena de ronchas, sus bocas muestran unos dientes rotos y ennegrecidos, y su aliento es terriblemente fétido. Aunque arrugadas y flacas, las brujas poseen una fuerza sobrenatural y pueden aplastar con toda facilidad a criaturas más pequeñas, como los goblins, con una sola mano. De un modo similar, aunque las brujas parecen decrepitas, corren con rapidez, y saltan con facilidad por encima de las rocas y troncos que hallan en su camino. De sus largos y flacos dedos crecen uñas que son como garras de hierro. Las brujas usan esas garras (y su fuerza sobrenatural) para rasgar y despedazar a sus oponentes en combate. Su atuendo es similar al de las mujeres campesinas, pero normalmente mucho más sucio y harapiento.

Combate: Las habilidades de combate de las brujas varían con cada tipo (ver abajo para detalles), pero todas las brujas poseen lo siguiente: Fuerza 18/00 o mayor, algún nivel de resistencia a la magia, y la habilidad como de conjuro de *cambiar el yo* a voluntad. Las brujas utilizan esta última habilidad para atraer a sus víctimas, frecuentemente mostrándose como mujeres humanas o semihumanas jóvenes y atractivas, viejas indefensas, u ocasionalmente como orcos o hobgoblins. Una bruja disfrazada revela su auténtica forma y salta al ataque cuando los oponentes más débiles están cerca. Contra grupos bien armados y protegidos con armadura, las brujas mantienen su disfraz y emplean otros trucos destinados a situar a la víctima prevista en una posición más vulnerable. Estos trucos pueden tomar varias formas, incluidas la persuasión verbal, conducir a la víctima a una trampa preparada de antemano, etc.

La debilidad de las brujas es su arrogancia. Las brujas muestran un gran desdén hacia las habilidades mentales de todos los humanos y semihumanos y, aunque son maestras en el empleo del disfraz, los personajes hábiles pueden conseguir adivinar la auténtica naturaleza de la bruja a través de la conversación.

Hábitat/Sociedad: Las brujas viven solas o en grupos de tres. Siempre eligen lugares desolados lejos de los caminos donde morar. A veces coexisten con ogros o gigantes malvados. Los primeros actúan como sirvientes o guardias para las brujas, pero los gigantes son tratados con respeto (por obvias razones) y a menudo cooperan con las brujas para realizar actos de gran maldad contra el mundo exterior.

Poderosas ya de por sí individualmente, las brujas son mucho más peligrosas cuando se hallan en grupo. Un grupo está compuesto siempre por tres brujas de cualquier combinación (por ejemplo, dos annis y una bruja verde, tres annis, etc.). Estos grupos tienen poderes especiales que las brujas individuales no poseen. Estos poderes incluyen los siguientes conjuros: *maldición*, *polimorfizar a otro*, *animar muertos*, *sueño*, *controlar el clima*, *velo*, *jaula de fuerza*, *visión y mente en blanco*. Los conjuros del grupo pueden ser usados una vez al día cada uno, y tienen efecto como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 9. Para lanzar uno de estos conjuros de grupo, deben estar todas a menos de 3 metros unas de otras, y el conjuro debe ser lanzado en lugar de todos los demás ataques.

Los grupos nunca lanzan esos conjuros en combate, en vez de ello los usan para ayudar a tejer retorcidos complots contra asentamientos vecinos humanos o semihumanos. Un complot común de los grupos es forzar a una víctima o engañarla para que realice algún acto horrible. Este acto implica normalmente traer más víctimas, algunas de las cuales

Bruja

son devoradas por las brujas; el resto son usados en más misiones malignas. Cualquier criatura lo bastante afortunada (o desafortunada) como para resistirse a un grupo es devorada de inmediato.

Un grupo de brujas tiene un 80% de probabilidades de ser protegido por una mezcla de 1d8 ogros y 1d4 gigantes malvados. Los grupos usan a menudo uno o dos de sus ogros como espías, enviándolos al mundo de más allá después de polimorfizarlos a criaturas menos amenazadoras.

Frecuentemente (60%) estos esbirros llevan una gema especial mágica llamada un *ojo de bruja*. Un *ojo de bruja* está hecho con el auténtico ojo de una víctima anterior del grupo. Al ojo del observador casual no parece ser más que una gema de escaso valor (20 mo o menos), pero si es observado a través de una *gema de ver realmente* puede verse un ojo incorpóreo atrapado en el interior del ojo de bruja. Este ojo oculto está mágicamente conectado con el grupo que creó el *ojo de bruja*. Todos tres miembros del grupo pueden ver allá donde esté apuntado el *ojo de bruja*. Los *ojos de bruja* se hallan situados normalmente en un medallón o broche llevado por uno de los servidores polimorfizados de las brujas. Ocasionalmente los *ojos de bruja* son dados como obsequio a víctimas que no sospechan nada y a las que las brujas desean monitorizar. Destruir un *ojo de bruja* inflige 1d10 puntos de daño a cada miembro del grupo que lo creó, y una de las tres brujas queda cegada durante 24 horas.

Normalmente las brujas habitan en pequeños valles recubiertos de huesos en las profundidades de los bosques. Hay un 80% de probabilidades de que las brujas mantengan uno o dos cautivos en un pozo de tierra cercano o *jaula de fuerza*. Esos prisioneros son retenidos con una finalidad conocida sólo por las propias brujas, aunque con toda seguridad implica difundir el caos en el mundo exterior. Los prisioneros mantenidos en un pozo son guardados por un gigante malvado o uno o dos ogros; los que se hallan en una jaula de fuerza son dejados solos.

Ecología: Las brujas tienen un apetito voraz, y son capaces de devorar criaturas de tamaño humano en sólo 10 rounds. Prefieren la carne humana, pero se conforman con la de orco o semihumano cuando es necesario. Esta insensible destrucción ha hecho que las brujas se ganaran algunos poderosos enemigos. Aparte la humanidad en general, tanto los gigantes buenos como los dragones buenos cazan a las brujas, matándolas siempre que es posible. De todos modos, las brujas se multiplican rápidamente usando su habilidad de *cambiar el yo* para aparecer como hermosas doncellas ante los hombres a los que encuentran a solas. Su descendencia es siempre femenina. Las leyendas dicen que las brujas pueden cambiar sus hijas por las de una mujer humana mientras ésta duerme. Además, afirman que cualquier madre que dé a luz una de estas niñas es luego muerta por la niña-bruja a la que ha dado a luz. Afortunadamente, estas horribles historias nunca han sido probadas.

Las brujas acumulan espléndidos tesoros, usando las joyas y las monedas para decorar los huesos de sus víctimas más poderosas, y las gemas más finas (500 mo de valor o más) para elaborar *ojos de bruja* mágicos.

Annis

Las annis, las más grandes y poderosas de todas las brujas, miden entre 2 y 2,5 metros de altura. Su piel es de complexión azul oscura, mientras que su pelo, dientes y uñas son de un lustroso negro. Los ojos de una annis son de color verde opaco o amarillo. Las annis poseen infravisión normal (alcance 20 metros), pero un sentido olfativo y auditivo superior. Las annis son sorprendidas sólo con un 1 en 1d10.

Una annis ataca usando sus garras y dientes para infligir horribles heridas. En melée, las annis tienden a acercarse y agarrar. Una annis que golpee a un oponente con todos sus tres ataques en un mismo round ha agarrado con éxito a su oponente. Al siguiente round, todos los ataques de la annis golpean automáticamente, a menos que el oponente sea más fuerte, la annis sea muerta, o la víctima utilice algún medio mágico para escapar de la bruja. De otro modo, la annis seguirá reteniendo a la víctima y causándole daño por desgarrar cada round con sus garras y sus afilados dientes hasta que la víctima resulte muerta.

Además de los ataques normales, las annis tienen la habilidad de lanzar *nube de niebla* tres veces al día. Este conjuro es usado para confundir la resistencia o para retrasar el ataque de un enemigo superior. Las annis pueden también *cambiar el yo* como todas las brujas, y aparecer tan altas como humanos, ogros o incluso gigantes pequeños. Esos conjuros son lanzados al nivel 8 para finalidades de determinar alcance del conjuro, duración, etc.

La piel de una annis es dura como el hierro; así, las armas de filo causan 1 punto de daño menos cuando las golpean. Inversamente, las armas romas (incluidos los manguales) causan 1 punto adicional de daño contra una annis.

Las annis hablan su propia lengua, así como el ogro, todas las lenguas de los gigantes malvados, y algo de común. Algunas de las annis más inteligentes pueden hablar fluentemente el común, y tienen nociones superficiales de diversas lenguas semihumanas. Se cree que las annis viven 500 años.

Brujas verdes

Estas despreciables criaturas viven en desolados campos y en medio de densos bosques y pantanos. Las brujas verdes, como su nombre implica, muestran una enfermiza palidez verdosa. El color de su pelo va del casi negro al verde oliva, y sus ojos son de color ámbar o naranja. Su piel parece marchita, pero es dura y áspera como la corteza de un árbol. Debido a su coloración y su habilidad de moverse en absoluto silencio, las brujas verdes imponen una penalización de -5 a la tirada de sorpresa de un oponente cuando se hallan en un bosque o pantano. Poseen un oído, olfato y vista superiores, incluida infravisión (alcance 30 metros). Sólo son sorprendidas con una tirada de 1 en 1d10.

Unas garras duras como rocas crecen de los largos y esbeltos dedos de las brujas verdes. Usan esas garras para rasgar y vencer a sus oponentes. Más pequeñas que sus primas las annis, las brujas verdes poseen pese a todo una Fuerza equivalente a la de un ogro (18/00). Debido a su gran Fuerza, todas sus tiradas de ataque ganan una bonificación de +3 y todos sus golpes reciben una bonificación de +6 para daño.

Las brujas verdes pueden lanzar los siguientes conjuros a voluntad, uno conjuro por round: *sonido audible*, *luces danzantes*, *invisibilidad*, *pasar sin dejar huella*, *cambiar el yo*, *hablar con los monstruos*, *respirar agua* y *debilidad*. Cada conjuro es empleado al nivel 9 de habilidad.

Para atraer a sus víctimas, las brujas verdes emplean típicamente su habilidad mímica. Esto les permite imitar la voz de un macho o una hembra maduro o inmaduro, humano o semihumano. Las llamadas de ayuda y el llanto son engaños comunes empleados por las brujas verdes. También son capaces de imitar a la mayoría de los animales.

Las brujas verdes hablan su propio lenguaje (un dialecto de las annis), así como todos los lenguajes semihumanos y el común. Son las brujas que viven más tiempo..., pueden alcanzar los 1.000 años.

Brujas marinas

Las brujas marinas, las más perversas de todas las brujas, habitan en los bajíos de frondosa vegetación de los mares cálidos y, muy raras veces, de los grandes lagos. Verrugas, protusiones óseas y manchas de legamosas escamas verdes salpican su piel enfermizamente amarilla. Sus ojos son siempre rojos, con profundas pupilas negras. Un largo pelo parecido a algas cuelga flácido de sus cabezas, cubriendo sus marchitos cuerpos.

Las brujas marinas odian la belleza, e intentan destruirla allá donde la encuentran. Las brujas marinas pueden *cambiar el yo* a voluntad, y a menudo utilizan esta habilidad para atraer a sus víctimas dentro de un radio de 10 metros antes de revelarse. La auténtica apariencia de una bruja marina es tan espantosa que cualquiera que vea una de esas brujas se siente debilitado por el terror a menos que supere una tirada de salvación contra conjuros. Los seres que fallen esa tirada de salvación pierden 1/2 de su Fuerza durante 1d6 turnos. Peor aún, las brujas marinas pueden lanzar su mirada mortífera hasta tres veces al día. Esta mirada afecta a una criatura a elección de la bruja marina dentro de un radio de 10 metros. Para anular el efecto de esta mirada, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla la tirada de salvación, la víctima o bien muere inmediatamente de terror (25% de probabilidades), o cae fulminada y queda paralizada durante tres días (75% de probabilidades). Pocos que sobrevivan a la mirada viven para contarlo, porque las brujas marinas devoran rápidamente a sus indefensas víctimas.

Las brujas marinas usan siempre su mortífera mirada como su forma primaria de ataque; se enzarzarán en melée, pero sólo si tienen la ventaja del número. Al contrario que otras brujas, las brujas marinas utilizan dagas en combate, recibiendo una bonificación de +3 a su tirada de ataque y una bonificación de +6 para daño, debido a su Fuerza como de ogro.

Las brujas marinas hablan su propio lenguaje, así como el común y los lenguajes de las annis y los elfos marinos, y viven 800 años.

Bulette

CLIMA/TERRENO:	Templado/Cualquier terreno
FRECUENCIA:	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívora
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	-2/4/6
MOVIMIENTO:	14 (3)
DADOS DE GOLPE:	9
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	4-48/3-18/3-18
ATAQUES ESPECIALES:	Salto 2,5 m
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2,8 m alto, 3,5 m largo)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	4.000

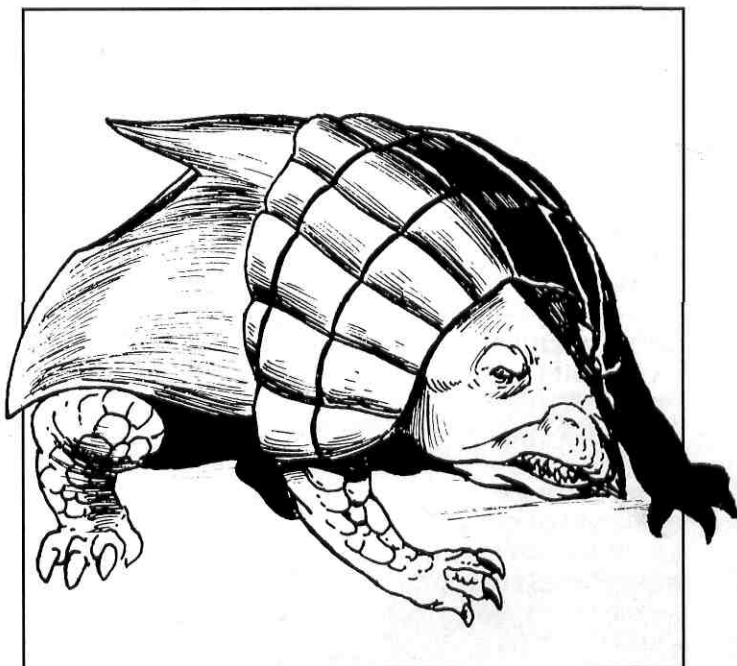
Llamada acertadamente tiburón de tierra, la bulette (pronunciada bulet) es un terrible predador que vive sólo para comer. La bulette es universalmente evitada, incluso por otros monstruos.

Se rumorea que la bulette es un cruce entre un armadillo y una tortuga mordedora, pero esto es sólo una conjetura. La cabeza y las partes traseras de la bulette son de un color azul pardo, y se hallan recubiertas de placas y escamas que van del gris azulado al verde azulado. Garras y dientes son marfil mate. El área en torno a los ojos es negro parduzca, los ojos amarillentos y las pupilas verde azulado.

Combate: Una bulette atacará cualquier cosa que considere comestible. Las únicas cosas que se niega a comer son elfos, y le desagradan los enanos. La bulette está siempre hambrienta, y vaga constantemente por su territorio en busca de comida. Cuando se entierra bajo el suelo, el tiburón de tierra confía en las vibraciones para detectar sus presas. Cuando capta algo comestible (por ejemplo, cuando capta movimiento), la bulette aparece bruscamente en la superficie, cresta por delante, e inicia su ataque. El tiburón de tierra tiene un temperamento parecido al del glotón: estúpido, mezquino y sin miedo. El tamaño, fuerza y número de sus oponentes no significan nada. La bulette siempre ataca, y elige como blanco la más fácil o cercana de las presas. Cuando ataca, la bulette emplea su gran mandíbula y sus patas delanteras.

El tiburón de tierra puede saltar hasta 2,5 metros hacia arriba con velocidad cegadora, y hace esto para escapar si se ve acorralada o herida. Mientras permanece en el aire, la bulette golpea con sus cuatro patas, causando 3d6 puntos de daño con cada una de las traseras. El tiburón de tierra tiene dos áreas vulnerables: el caparazón debajo de su cresta tiene solo una CA de 6 (pero la cresta sólo está alzada durante lo más intenso del combate), y la región de los ojos de la bulette es CA 4, pero se trata de una pequeña zona ovalada de unos 20 cm de ancho.

Hábitat/Sociedad: Afortunadamente para el resto del mundo, la bulette es un animal solitario, aunque algunas parejas (muy raro) compartirán a veces el mismo territorio. Además, otros predadores raras veces comparten un territorio con un tiburón de tierra por miedo a ser devorados. La bulette no tiene guarida, sino que prefiere vagar por su territorio, por encima y por debajo del suelo, cavando profundamente bajo la superficie para descansar. Puesto que su apetito es tan voraz, cada tiburón de tierra posee un territorio amplio, que puede abarcar



hasta 80 kilómetros cuadrados.

Las bulettes devoran a sus víctimas, ropas, armas y todo lo que lleven encima, y los poderosos ácidos de su estómago digieren con toda rapidez las armaduras, armas y objetos mágicos de sus víctimas. No desdennan comer cofres o sacos de monedas, puesto que el lema de la bulette es come primero y piensa luego. Cuando todo en su territorio ha sido devorado, la bulette se mudará en busca de un nuevo territorio. El único criterio para que un territorio sea adecuado es la disponibilidad de comida, de modo que una bulette se instalará en un nuevo territorio cerca de un territorio humano y halfling y aterrorizará a sus residentes.

Se sabe muy poco del ciclo vital de la bulette. Presumiblemente eclosionan de huevos, pero nunca se han hallado crías de bulette, aunque ocasionalmente se han matado tiburones de tierra pequeños de 6 Dados de Golpe. Es posible que la bulette eclosiona de huevos muy pequeños, y que pocas crías sobrevivían hasta la madurez. Otros eruditos, de todos modos, teorizan que la bulette da a luz a sus crías como los mamíferos. Hay evidencias también de que la bulette, como las carpas y los tiburones, no deja de crecer durante toda su vida, puesto que han sido vistos tiburones de tierra inusualmente grandes, de hasta 3,5 metros de largo y más. Ciertamente, nadie se ha encontrado nunca con la carcasa de una bulette que haya muerto de vejez.

Ecología: La bulette tiene un efecto devastador sobre el ecosistema de cualquier área que habite. Literalmente nada que se mueva está a salvo de ella: hombre, animal o monstruo. En el proceso de caza y merodeo, el tiburón de tierra desenraizará árboles de considerable tamaño. En regiones rocosas y de colinas, los movimientos subterráneos de la bulette pueden iniciar pequeños desprendimientos y avalanchas. Ogros, trolls e incluso algunos gigantes se trasladan sin dudarlo a otros pastos más verdes y seguros cuando aparece una bulette. Una bulette puede transformar una pacífica comunidad granjera en un erial en unas pocas semanas, porque ningún humano o semihumano cuerdo permanecerá en una región donde ha sido avistada una bulette.

Sólo hay un beneficio conocido a la existencia de la bulette: las grandes placas detrás de su cabeza constituyen soberbios escudos, y los herreros enanos pueden elaborarlas en un escudo con un valor de +1 a +3. Algunos afirman también que el suelo por el que ha pasado una bulette queda embebido en propiedades mágicas que disuelven la roca. Muchos argumentarán, sin embargo, que esos beneficios escasamente valen el precio a pagar.

Bullywug

CLIMA/TERRENO:	Tropical, subtropical y templado/Pantanos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja a media (5-10)
TESORO:	J, K, M, Q (x5); C en guarida
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	10-80
CATEGORÍA ARMADURA:	6 (mejor con armadura)
MOVIMIENTO:	3, Nad 15 (9 con armadura)
DADOS DE GOLPE:	1
GAC0:	19
NÚM. ATAQUES:	3 o 1
DAÑO/ATAQUE:	1-2/1-2/2-5 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Salto
DEFENSAS ESPECIALES:	Camuflaje
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P a M (1,2-2 m)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	65

Los bullywugs son una raza de anfibios bípedos parecidos a ranas. Viven en pantanos, marismas, lagunas y otros lugares húmedos.

Los bullywugs están recubiertos de una lisa y moteada piel color verde oliva que es razonablemente dura, lo que les proporciona una CA natural de 6. Su tamaño puede variar de más pequeño que un humano medio a unos dos metros de altura. Sus rostros se parecen al de una enorme rana, con una ancha boca y grandes y bulbosos ojos; sus pies y manos son palmados. Aunque no llevan ropa, todos los bullywugs usan armas, armaduras y escudos si se hallan disponibles. Los bullywugs tienen su propio lenguaje, y los más inteligentes pueden hablar una forma limitada de la lengua común.

Combate: Los bullywugs atacan siempre en grupo, intentando usar su número para rodear a su enemigo. Siempre que pueden, los bullywugs atacan con su salto, que puede ser de hasta 10 metros hacia delante y 5 metros hacia arriba. Cuando atacan con un salto, los bullywugs añaden una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque (no de daño), y doblan el daño si usan un arma de empalar. Esta habilidad, combinada con sus sorprendentes habilidades de camuflaje, sitúan frecuentemente a los bullywugs en una posición ideal para una emboscada (penalización de -2 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes).

Hábitat/Sociedad: Más inteligentes que las ranas, todos los bullywugs viven en grupos fascistas socialmente organizados o semiorganizados, cooperando a la finalidad de cazar y sobrevivir. Se alimentan principalmente de peces y cualquier otra caza, y prefieren una dieta de carne. Son hábiles cazadores y pescadores, y expertos en el uso y construcción de redes y trampas de lazo.

La sociedad bullywug es salvaje. Los machos son el sexo dominante, y las hembras existen sólo para poner los huevos. Aunque las hembras y los pequeños constituyen casi la mitad de cualquier tribu, cuentan poco en el orden social. Los únicos signos de respeto que los bullywugs muestran nunca son hacia su líder y su extraño dios rana. La raza es caótica malvada, y carente de cualquier emoción o sentimiento elevado.

El líder de una comunidad de bullywugs es un individuo grande con 8 puntos de golpe. Las comunidades de 30 o más bullywugs tienen cinco sublíderes (8 pg cada) y un líder poderoso (2 DG, 12+ pg, +1 para daño). Las comunidades de 60 o más bullywugs tienen un cacique (3 DG, 20+ pg, +2 para daño) y cinco subcaciques (2 DG,



12+ pg, +1 para daño).

Todos los bullywugs prefieren lugares empapados y oscuros para vivir, puesto que deben mantener su piel húmeda. La mayoría de bullywugs viven al aire libre y mantienen límites territoriales imprecisos. Los bullywugs ordinarios no se enfrentan con mucha eficiencia a las incursiones a su territorio, pero matan y devoran a los transgresores si pueden. Odian con pasión a sus parientes más grandes (ver los bullywugs avanzados, más abajo), y guerrear con ellos a la primera oportunidad. Los bullywugs adoran el tesoro, aunque les beneficia muy poco. Valoran las monedas y las joyas, y ocasionalmente puede hallarse algún objeto mágico entre su acumulación.

A nivel individual, los bullywugs carecen del ansia y la codicia vistas en los individuos de otras razas caóticas como los orcos. La lucha entre los miembros del mismo grupo, por ejemplo, es algo casi inexistente. Algunos dirían que es a causa de que carecen de la inteligencia para lanzarse a la lucha, y no por falta de empuje. Las tribus son lideradas por el macho dominante, que mata y devora al líder anterior cuando es demasiado viejo para seguir gobernando. Éste es uno de los pocos casos en los que luchan entre ellos.

Ecología: Los bullywugs tienden a alterar los ecosistemas, antes que a llenar un nicho en ellos. Carecen de la inteligencia necesaria para controlar sensatamente sus recursos alimentarios, y pescarán y cazarán en una zona hasta que los recursos naturales se agoten, en cuyo momento se trasladarán a un nuevo territorio. Odian a los hombres, y los atacarán a primera vista, pero afortunadamente prefieren morar en regiones aisladas lejos de los seres humanos.

Bullywugs avanzados

Un pequeño número de bullywugs son más grandes y más inteligentes que el resto de su raza. Esos bullywugs construyen sus hogares en edificios y cuevas abandonados, y envían patrullas regulares y grupos de caza. Esos grupos tienden a estar bastante bien equipados y organizados, y delimitan un territorio regular, que varía con el tamaño del grupo. Son más agresivos que sus primos más pequeños, y lucharán no sólo contra otros bullywugs sino también contra otros monstruos. Los bullywugs inteligentes organizan también incursiones regulares fuera de su territorio en busca de comida y botín, y le encanta en especial la carne humana. Puesto que son caóticos malvados, todos los intrusos, incluidos otros bullywugs, son considerados amenazas o fuentes de comida.

Por cada 10 bullywugs avanzados en una comunidad hay un 10% de probabilidades de que esté presente un chamán de nivel 2.

Caballito de mar gigante

04414

CLIMA/TERRENO:	Todos excepto ártico /Océanos
FRECUENCIA:	Común
ORGANIZACIÓN:	Bancos
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-120
CATEGORÍA ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	Nad 21
DADOS DE GOLPE:	2-4
GAC0:	2 DG: 19 3-4 DG: 17
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-4, 2-5 o 2-8
ATAQUES ESPECIALES:	Constricción
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2,5-4 m largo)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	2 DG: 35 3 DG: 65 4 DG: 120

Los caballitos de mar gigantes son simplemente una especie más grande del más común caballito de mar. Poseen la característica cabeza de caballo y la ahusada cola de todos los caballitos de mar.

Combate: Un caballito de mar gigante puede normalmente atacar tan sólo golpeando con la cabeza, pero uno entrenado por los locathah o los elfos acuáticos como montura puede usar también su larga y retorcida cola para ejercer constricción y retener enemigos. El caballito de mar gigante debe ser cabalgado a fin de obedecer adecuadamente la orden de ejercer constricción, y luego debe superar una tirada de ataque. Un oponente capturado puede librarse superando una tirada de abrir puertas, con una penalización de -1. La cola de un caballito de mar gigante es tan larga que puede atacar al mismo oponente al que golpea con la cabeza, o aquel al que está atacando su jinete, sin penalización. La longitud de la cola puede ejercer constricción sobre todo el cuerpo de cualquier criatura de tamaño humano o menor, lo cual hace el lanzamiento de conjuros o la lucha de melée imposible para las criaturas sometidas a constricción. La constricción no causa ningún daño, pero el caballito de mar puede elegir golpear con la cabeza a la víctima indefensa si así lo desea.

Observa que el combate bajo el agua es tridimensional, y que los caballitos de mar usan instintivamente esta ventaja contra criaturas que se hallan obviamente fuera de su medio habitual, como los hombres. Los jinetes de los caballitos de mar gigantes se toman mucho trabajo en desarrollar este instinto en sus monturas y aprovechar la habilidad de sus caballitos de mar de moverse verticalmente además de hacia delante y hacia atrás y hacia los lados. Trata a los caballitos de mar gigantes en el agua como un equivalente de la Categoría de Maniobrabilidad A de las criaturas voladoras en el aire.

Todos los caballitos de mar tienen infravisión de 40 metros y sentidos muy agudos; el jinete que no hace caso de las advertencias del caballito de mar que está montando es un auténtico estúpido.

Hábitat/Sociedad: En su entorno natural, los caballitos de mar se



congregan en bancos, alimentándose de pequeñas algas y plancton. Poseen líderes del banco y siguen las corrientes dominantes. Generalmente son tímidos y evitan el contacto excepto con otros caballitos de mar gigantes.

Los caballitos de mar pueden encontrarse en cualquier ambiente marino excepto en las más frías profundidades árticas. Prefieren las profundidades tropicales a subtropicales, puesto que éstas proporcionan la más amplia variedad de comida.

Los caballitos de mar gigantes no son las más inteligentes de las bestias, y pueden ser atraídos a trampas y jaulas si el cebo es lo bastante atractivo. Los elfos acuáticos y los locathah han convertido la actividad de capturar caballitos de mar gigantes en un espléndido arte, y adquieren así todos los ejemplares que necesitan.

Ecología: Los caballitos de mar gigantes son presa del surtido habitual de predadores oceánicos, principalmente tiburones, calamares gigantes y uno o dos krakens. Sólo tienen un predador especial, el perverso sahuagin. Desgraciadamente para los caballitos de mar gigantes, los sahuagin lo devoran todo al menos una vez para probar, y así han descubierto que los caballitos de mar gigantes son un bocado exquisito. Una pequeña y provechosa industria en todas las ciudades sahuagin es el mercado de bienes de intercambio, y el artículo más importante es la carne de caballito gigante. Muchas casas nobles se especializan en cazar y capturar a estas pacíficas criaturas. Los sahuagin prefieren no criar caballitos de mar gigantes en cautividad, porque creen que el océano abierto hace que su carne sea más firme y sabrosa.

Afortunadamente para la especie, los caballitos de mar gigantes se aparecen en cualquier estación y, como la mayoría de los peces, se multiplican con mucha rapidez. Hay pocas probabilidades de enviar la población de caballitos de mar gigantes a la extinción. Por ahora al menos, siguen siendo uno de los miembros más abundantes de la cadena alimentaria, y son valorados para defensa y prestigio tanto en las comunidades locathah como en las de los elfos acuáticos.

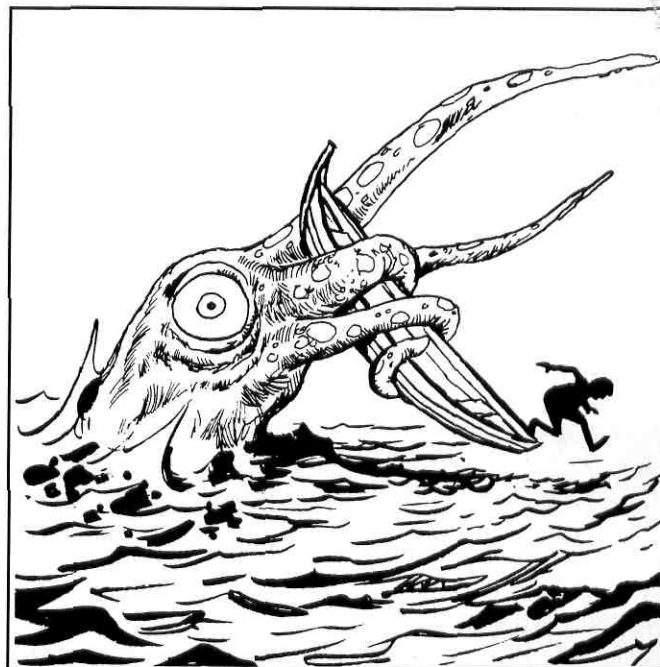
Los rumores de una especie más pequeña de caballitos de mar gigantes de agua dulce siguen sin confirmarse, y los relatos de caballitos de mar gigantescos de más de 20 metros de longitud han sido decisivamente desechados por las más reputadas autoridades marinas. Sin embargo, sólo las razas que viven bajo el mar pueden decir con seguridad qué misterios siguen aún ocultos ahí para que algún día sean descubiertos por los hombres.

Calamar gigante

DWARIV

	Calamar gigante	Kraken
CLIMA/TERRENO:	Cualesquiera aguas profundas	Océanos muy profundos
FRECUENCIA:	Raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)	Genio+ (19-20+)
TESORO:	A	G, R, S (+ A)
ALINEAMIENTO:	No	Neutral malvado

NÚM. APARICIÓN:	1	1
CATEGORÍA ARMADURA:	7/3	5/0
MOVIMIENTO:	Nad 3, Chrr 18	Nad 3, Chrr 21
DADOS DE GOLPE:	12	20
GAC0:	9	5
NÚM. ATAQUES:	9	9
DAÑO/ATAQUE:	1-6 (x8)/5-20	3-18 (x2) /2-12 (x6)/7-28
ATAQUES ESPECIALES:	Constricción	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	G (20+ m largo)	G (30+ m largo)
MORAL:	Elite (13)	Fanático (18)
VALOR PE:	9.000	22.000



Kraken

Un kraken es una rara forma de calamar gigantesco. Es uno de los monstruos más mortíferos que existen.

Combate: Los krakens atacan como enormes variedades de calamares gigantes. Dos de sus tentáculos tienen garfios y causan 3d6 puntos de daño cuando golpean. Luego intentan arrastrar a sus presas hacia sus abiertas fauces para un mordisco de 7d4 puntos de daño. Los otros seis tentáculos libres infligen 2d6 puntos de daño cuando golpean y ejercen constricción para 3d6 puntos cada round a partir de entonces. El tentáculo de un kraken debe sufrir 18 puntos de daño de armas de filo o cortantes para ser cortado (estos puntos de golpe son además de los que obtiene el kraken de sus Dados de Golpe). Si tres o más de sus tentáculos han sido cortados, hay un 80% de probabilidades de que el monstruo se retire, dejando atrás una nube de tinta para desanimar la persecución. Hay un 50% de probabilidades de que el kraken se retire a su guarida si cuatro o más de sus tentáculos agarran víctimas. En este caso deja atrás también una nube de tinta. La nube de tinta de un kraken tiene 25 metros de alto por 25 de ancho por 40 de largo y es venenosa (se disipa en 2-5 rounds). Aquellos dentro de la nube reciben 2d4 puntos de daño cada round que permanecen en ella. Los krakens se impulsan con su chorro a sus guaridas a un índice de movimiento de 21. Los krakens pueden arrastrar barcos de 20 metros de largo de la misma forma que atacan los calamares gigantes. Tienen el poder innato de causar agua aérea en una esfera de 120 metros de diámetro o en una semiesfera de 240 metros de diámetro (pueden hacer esto constantemente). Pueden emplear los siguientes poderes como conjuros, uno a la vez, a voluntad: *fuego imaginario* durante hasta ocho horas, *controlar la temperatura* en un radio de 40 metros de forma continua, *controlar los vientos* una vez al día, *llamar el clima* una vez al día, y *llamar animales III* (sólo peces) tres veces al día (ten en cuenta que este conjuro no garantiza el control de los peces una vez llamados). Los krakens no resultan afectados por las caracolas de los tritones.

Hábitat/Sociedad: Los krakens tienen Inteligencia de genio o superior y a menudo controlan regiones enteras del mundo subacuático. Sus guaridas se hallan a miles de metros por debajo de la superficie, y mantienen enormes complejos de cavernas donde guardan y crían esclavos humanos para que les sirvan y para alimentarse de ellos.

Ecología: Los krakens pueden respirar aire o agua, y son unos cazadores agresivos. Muchas islas tropicales han sido completamente despojadas de todos sus habitantes (animales y humanos) por los krakens. Se dice que los krakens se retiraron a las profundidades cuando las fuerzas del bien desbarataron su intento de gobernar los mares, pero también se dice que en el futuro los krakens se alzarán de nuevo.

Los calamares gigantes son enormes variedades de los normales, pacíficos y tentaculares cefalópodos (invertebrados sin concha).

Tienen diez largos tentáculos, dos de los cuales son usados siempre para mantener la estabilidad cuando atacan o se defienden, y largas y protegidas cabezas con dos ojos. Sus bocas tipo pico están localizadas donde se unen los tentáculos en la parte inferior de sus cuerpos.

Combate: Los calamares gigantes prefieren agarrar a sus oponentes en sus tentáculos y ejercer constricción sobre ellos, mientras arrastran a las víctimas que se debaten hacia sus enormes mandíbulas. Tantos como ocho tentáculos pueden atacar a un oponente, pero sólo uno a la vez puede ejercer constricción sobre un oponente de tamaño humano (el resto pueden atacar a cualquier otro dentro de su alcance). Los tentáculos, como caucho, son tan fuertes que no pueden ser rotos por la fuerza y deben ser cortados. Los tentáculos de un calamar gigante golpean para 1d6 puntos de daño y ejercen constricción para 2d6 puntos de daño cada round después del golpe inicial. El pico de un calamar gigante inflige 5d4 puntos de daño.

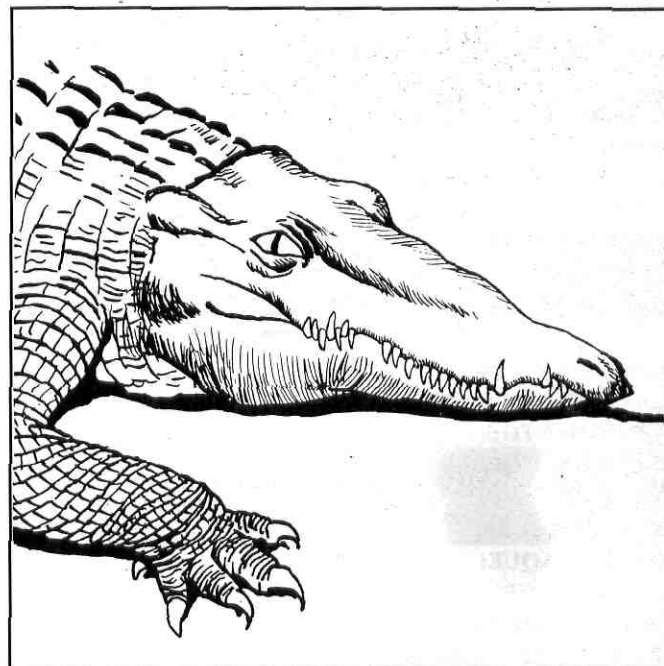
Cualquier personaje sobre el que se ejercida constricción puede ver atrapados un brazo (01-25% izquierdo, o 26-50% derecho), ningún brazo (51-75%) o ambos brazos (76-100%). Un personaje sobre el que se ejerce constricción no puede lanzar conjuros, pero puede agarrar un arma y atacar el tentáculo (si sólo tiene libre un brazo, ataca con una penalización de -3 a la tirada de ataque; si están libres ambos brazos, la penalización es de -1). El tentáculo de un calamar gigante requiere 12 puntos de daño de armas de filo o cortantes para ser cortado (estos puntos de golpe son además de los puntos de golpe de los Dados de Golpe).

Si un calamar gigante tiene cuatro o más tentáculos cortados, hay un 80% de probabilidades de que el monstruo lance una nube de tinta absolutamente negra de 20 metros de alto por 20 metros de ancho y 25 metros de largo. Luego el calamar retrocederá con el impulso de su chorro y se retirará a su guarida. La tinta oscurece por completo la visión de todos los que se hallen dentro de la nube.

Un calamar gigante puede arrastrar barcos de pequeño tamaño hasta el fondo y puede detener el movimiento de más grandes tras un turno de arrastre. Después de que seis o más tentáculos han aferrado el casco del barco durante tres rounds consecutivos, la embarcación sufre daño como si hubiera golpeado contra algo y empieza a hacer aguas y a hundirse.

	Cocodrilo	Cocodrilo gigante
CLIMA/TERRENO:	Subtropical y tropical	
	Pantanos y ríos de agua salada	
FRECUENCIA:	Común	Muy raro a común
ORGANIZACIÓN:	No	No
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	3-24	1 a 2-12
CATEGORÍA ARMADURA:	5	4
MOVIMIENTO:	6, Nad 12	6, Nad 12
DADOS DE GOLPE:	3	7
GAC0:	16	13
NÚM. ATAQUES:	2	2
DAÑO/ATAQUE:	2-8/1-12	3-18/2-20
ATAQUES ESPECIALES:	No	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Sorpresa	Sorpresa
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	G (2,5-5 m largo)	E (6-10 m largo)
MORAL:	Media (9)	Estable (11)
VALOR PE:	65	975



El cocodrilo es un enorme y peligroso reptil predador nativo de climas tropicales y subtropicales. Pasa la mayor parte de su tiempo sumergido en pantanos, ríos u otras grandes masas de agua.

El cocodrilo es uno de los más temidos y horribles predadores de los trópicos. Tiene un cuerpo largo y plano, cuyo tamaño va de unos escasos 30 cm a más de 3 metros de largo. La mayoría de los especímenes maduros miden entre 2,5 y 5 metros de largo, y algunos aún más. Muchos eruditos argumentan que los cocodrilos nunca dejan de crecer. El cocodrilo tiene unas largas mandíbulas llenas de afilados dientes cónicos. Las poderosas fauces están soberbiamente adaptadas para arrastrar las presas bajo el agua y desmembrarlas. Sus cuatro cortas patas son muy poderosas, y pueden propulsar rápidamente al cocodrilo tanto por el agua como por tierra firme. Su larga cola es también muy fuerte, y a veces es usada en tierra para hacer perder el equilibrio a sus enemigos.

El cocodrilo está cubierto por una recia piel correosa, que se confunde muy bien con el agua circundante. Sus ojos y sus fosas nasales se hallan situados de tal modo que cuando el cocodrilo flota, son lo único que queda por encima del nivel de agua, lo cual permite al animal espiar y emboscar a sus presas. El cocodrilo suele flotar en el agua y permanecer completamente inmóvil, dando la ilusión de no ser otra cosa que un tronco flotante.

Combate: Siempre voraces, los hambrientos cocodrilos atacarán cualquier cosa que parezca comestible, incluidos los hombres. Prefieren permanecer inmóviles a la espera de sus presas (penalización de -2 a la tirada de sorpresa del oponente), y son enormemente sensibles a los movimientos en el agua. Se sabe que son capaces de nadar rápida y silenciosamente hasta la orilla y apoderarse de un hombre, arrastrándolo bajo la superficie del agua antes de que nadie pueda darse cuenta de lo que ocurre. Prefieren atacar con sus poderosas mandíbulas, con las que causan 2d4 puntos de daño, y golpear con sus colas para 1d12 puntos de daño. Los cocodrilos lucharán entre ellos por cualquier presa que tengan entre sus mandíbulas, a veces despedazando a su víctima en el proceso. Lo único que puede frenar a un cocodrilo es el frío. Se vuelven lentos y torpes (reducidos a un 50% de su movimiento normal) cuando la temperatura desciende por debajo de los 5°C.

Hábitat/Sociedad: Los cocodrilos se congregan a veces en gran número,

pero no son de naturaleza sociable, como tampoco cooperan en la caza. Tienen guaridas bien ocultas, y a menudo arrastran a sus presas hasta ellas antes de devorarlas. Cuando un bocado apetitoso se pone al alcance de sus fauces, un grupo de cocodrilos se lanzará frenéticamente a devorarlo, y cada uno intentará obtener su parte del festín. Cazan casi diariamente, sobre todo en el agua, raras veces en tierra firme. Sus gustos son amplios: peces, hombres, pequeños mamíferos, aves acuáticas, y se sabe que incluso algún león descuidado ha caído ocasionalmente entre sus fauces. Los cocodrilos hambrientos volcarán a veces un bote para ver lo que cae de él. Los cocodrilos se aparean una vez al año, y la hembra deposita como unos 60 huevos, que entierra cuidadosamente en la arena. Al contrario que muchos otros reptiles, la hembra guarda celosamente los huevos, protegiéndolos de otros predadores. Cuando llega el momento de que los huevos eclosionen, la madre ayuda desenterrándolos de la arena. Las crías recién eclosionadas son dejadas completamente a sus propios medios para sobrevivir. Muy pocas de ellas alcanzan la madurez. Pantanos y ríos no son la única morada del cocodrilo. En los últimos años se han oído terribles rumores acerca de que algunos de esos reptiles han construido sus hogares en las cloacas de algunas ciudades en las regiones tropicales, donde se alimentan de desechos y carroña.

Ecología: El cocodrilo es un formidable predador y tiene poca competencia para la comida de otras criaturas acuáticas. Uno de los pocos monstruos que puede competir con él es la tortuga dragón. Incluso en las orillas de los ríos tiene poco que temer de los predadores rivales; la mayoría de ellos prefieren no enredarse con un cocodrilo. El único predador que el cocodrilo necesita temer es el hombre, que lo caza por su resistente piel, que puede ser transformada en un hermoso y brillante cuero. Los cocodrilos son cazados también para eliminar el peligro que representan para las comunidades ribereñas.

Cocodrilo gigante

Esos animales son mucho más raros que sus primos más pequeños. Alcanzan tamaños que van de los 6 a los 10 metros de largo, y siguen creciendo hasta la muerte. Los cocodrilos gigantes viven típicamente en aguas saladas o entornos prehistóricos, donde se sabe que cazan tiburones, ballenas pequeñas y embarcaciones pequeñas, como botes de pesca. Cuando atacan un bote pequeño, su técnica favorita es embestirlo, en un intento de volcarlo y despedazarlo con sus enormes mandíbulas. Se sabe de ocasiones en las que han devorado toda la captura del bote de pesca volcado, dejando a los pescadores sin el menor daño.

	Salvaje	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Subterráneos o bosques	Subterráneos o bosques
FRECUENCIA:	Poco común	Rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturna	Nocturna
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No

NÚM. APARICIÓN:	1-2	1-8
CATEGORÍA ARMADURA:	6	6
MOVIMIENTO:	15	15
DADOS DE GOLPE:	1/2	3 + 3
GAC0:	20	17
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1	2-12
ATAQUES ESPECIALES:	No	Drenaje sangre
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	P (60 cm o menos)	M (2 m largo)
MORAL:	Inestable (7)	Media (10)
VALOR PE:	7	175

Las comadrejas son abundantes en todos los bosques templados del mundo y en muchos emplazamientos subterráneos. Hay numerosas especies, pero todas son similares en apariencia y hábitos.

La comadreja es un ágil animal de esbelto cuerpo y largo cuello. La cabeza del animal es pequeña y triangular, con un hocico puntiagudo y una boca llena de dientes afilados como agujas. Las distintas razas de comadreja se alinean de 15 a 40 centímetros de largo. Casi todas las variedades son pardas con la barriga blanca, aunque el pelaje de las de climas fríos se vuelve blanco en invierno.

Combate: Como regla, las comadrejas comunes no atacan a menos que se vean acorraladas o sorprendidas. Cuando lo hacen, sin embargo, su gran rapidez de movimientos puede hacerlas bastante peligrosas. En la mayoría de los casos, de todos modos, muerden una vez y luego huyen antes de que su adversario se recobre.

Hábitat/Sociedad: Las comadrejas son criaturas solitarias que acechan roedores y animales pequeños similares en busca de comida. Cuando son encontrados dos animales, a menudo son una pareja apareada.

Ecología: Cuando caza, la comadreja ataca normalmente a animales que son más grandes que ella. Un blanco común en regiones con asentamientos son las gallináceas domesticadas y demás aves de corral. Pese a esto, la comadreja común hace un gran servicio a los granjeros alimentándose de pequeños animales que de otro modo dañarían o destruirían sus cosechas.

Las pieles de comadreja son altamente apreciadas y pueden alcanzar cifras tan altas como 100 monedas de oro si están en buenas condiciones. Es por esta razón que en muchas regiones las comadrejas han sido cazadas hasta el límite de la extinción, pese a su papel como eliminadoras de roedores y su importancia en la cadena alimentaria del bosque. Las pieles más valiosas son las de las comadrejas que habitan en las regiones más frías, puesto que tienen una textura muy agradable y son de un color blanco brillante.

Las comadrejas hembras hacen sus nidos con paja, hojas y mus-



go en árboles huecos o grietas en el terreno. Allí dan a luz una camada que generalmente contiene cuatro o cinco crías.

Las comadrejas que son capturadas cuando son pequeñas pueden ser adiestradas para servir como animales de caza o domesticadas y mantenidas como compañía. Generalmente, sin embargo, son demasiado temperamentales para constituir unos animales de compañía satisfactorios.

Comadreja gigante

Las comadrejas gigantes son versiones grandes de esta especie que, aunque similares en muchos aspectos a las comadrejas normales, son mucho más malignas y agresivas. Quizá la diferencia más obvia sea su tendencia a vivir y cazar en grupo. Atacan al hombre tan a menudo como cualquier otra presa, y son unos adversarios incansables.

Cuando una comadreja gigante muerde, encaja sus mandíbulas sobre su víctima y se niega a soltarla. En vez de ello, la comadreja empieza a chupar la sangre de su presa. Agentes en la saliva del animal no sólo impiden que la sangre de la víctima se coagule, sino que en realidad promueven la hemorragia de la herida. La pérdida de sangre resultante es tan rápida que causa 2d6 puntos de daño por round. Después de anotado el golpe inicial, no se requieren más tiradas para infligir daño.

Cuando es encontrada la guarida de un grupo de comadrejas gigantes, a menudo contiene un mínimo de cuatro animales. Hay un número de pequeños igual al de adultos; las crías están en una etapa de crecimiento del 10% al 80%. Atacan igual que lo harían los adultos, infligiendo el daño adecuado a su grado de crecimiento. Si son capturadas antes de llegar a la mitad de su crecimiento, pueden ser adiestradas para servir como animales de caza o de guardia.

Las pieles de las comadrejas gigantes son valiosas, como lo son las de sus primos más pequeños, y una piel intacta puede llegar a valer de 1.000 a 6.000 monedas de oro en el mercado libre. Como regla general, las pieles más valiosas son las de las especies del norte, que son de color completamente blanco, o las de las raras comadrejas negras.

Crustáceo gigante

	Cangrejo gigante	Cangrejo de río gigante
CLIMA/TERRENO:	Cualquier orilla del mar	Templado/Ríos y aguas dulces
FRECUENCIA:	Raro	Poco común
ORGANIZACIÓN:	No	No
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro	Omnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-12	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	3	4
MOVIMIENTO:	9	6, Nad 12
DADOS DE GOLPE:	3	4 + 4
GAC0:	16	15
NÚM. ATAQUES:	2	2
DAÑO/ATAQUE:	2-8/2-8	2-12/2-12
ATAQUES ESPECIALES:	No	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Sorpresa	Sorpresa
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	G (2,5-5 m)	G (2,5+ m largo)
MORAL:	Elite (13)	Elite (13)
VALOR PE:	65	125

Los crustáceos gigantes son mutaciones peculiares de los cangrejos y los cangrejos de río. Los primeros habitan en regiones saladas, mientras que los segundos se hallan tan sólo en aguas dulces.

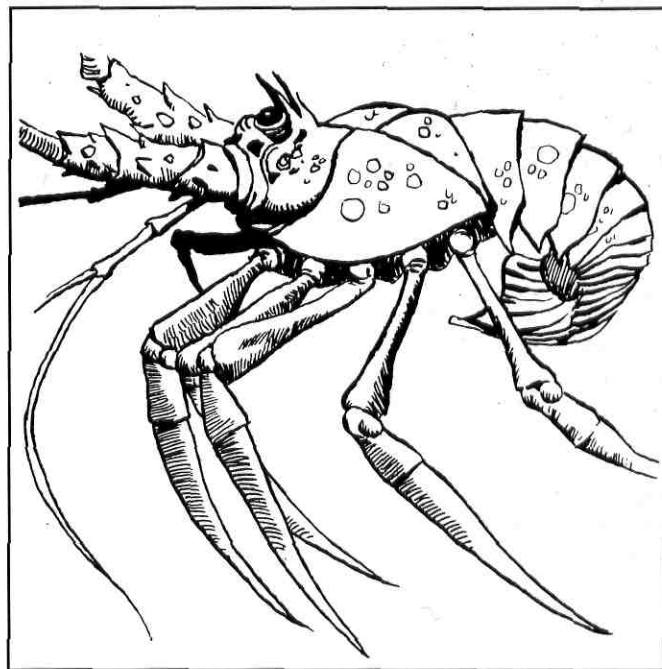
Cangrejo gigante

Los cangrejos gigantes tienen exactamente el mismo aspecto que los cangrejos normales excepto por su enorme tamaño. Aparecen en una gran variedad de colores, tales como rojos, marrones y grises. Tienen ojos en pedúnculo, lo cual les permite ver más allá de esquinas y por encima de rebordes. Sus cuerpos están cubiertos por un ancho y quitinoso cascarón. Los cangrejos se distinguen por su peculiar forma de avanzar, de lado y muy rápida.

Combate: Siempre hambrientos, los cangrejos prefieren deslizarse subrepticamente sobre sus presas (penalización de -3 a la tirada de sorpresa del oponente) y atraparla con sus pinzas, desmembrándola y devorándola. Un ataque con éxito de las pinzas causa 2d4 puntos de daño. Una vez han atrapado algo comestible, se detienen para devorarlo, a menos que sean atacados. Si un cangrejo encuentra su comida en circunstancias comprometidas, intentará marcharse con su presa, quizás hasta su madriguera.

Hábitat/Sociedad: El cangrejo gigante vive en la orilla del mar, buscando en las playas su alimento y aventurándose en el agua en persecución de peces y otra vida acuática. Está bien adaptado a este tipo de vida, puesto que es capaz de respirar tanto aire como agua. Los cangrejos gigantes se alimentan frecuentemente de grandes peces muertos y otra carroña arrojada a la orilla por la resaca. Actúan igual de bien en tierra firme que en el agua. Los cangrejos gigantes se entierran a veces en la arena durante el día, y emergen sólo al amanecer y al anochecer para alimentarse. En estos momentos la playa cobra vida no sólo con los cangrejos gigantes, sino también con sus primos más pequeños. Los gigantes pueden cazar también durante el día y la noche.

El cangrejo existe sólo al nivel instintivo más básico, y está interesado únicamente en la supervivencia. Los cangrejos se aparean en otoño, y los machos intentan aparearse con tantas hembras como pueden. Las hembras entierran sus huevos en la arena. Los huevos eclosionan la primavera siguiente; pocas crías sobreviven hasta la madurez. La naturaleza ha obligado a los cangrejos gigantes a adoptar una alimentación flexible, siempre dispuestos a probar nuevas fuentes de comida.



Ecología: El cangrejo gigante realiza una función ecológica útil en mantener las orillas del mar libres de carroña grande que de otro modo se pudriría. En la orilla, es cazado por los predadores definitivos —humanos y semihumanos— por su soberbia carne y su dura y quitinosa concha, que es apreciada por algunos para elaborar armaduras y escudos.

Cangrejo de río gigante

El cangrejo de río es esencialmente un bogavante de río. Tiene una concha similar de muchas placas, numerosas patas, ojos pedunculados y dos temibles pinzas. El cangrejo de río gigante tiene un color marrón lodo o arena, según el color del fondo del río donde habita. Algunos dicen que el cangrejo de río gigante, como el bogavante, no deja de crecer durante toda su vida; algunos eruditos argumentan incluso que el cangrejo de río gigante pertenece en realidad a la misma especie que el cangrejo normal, y que se trata simplemente de un espécimen extremadamente antiguo.

Combate: Como el cangrejo, el cangrejo de río prefiere emboscar a su presa (penalización de -2 a la tirada de sorpresa del oponente). Permanece inmóvil en el fondo del río, aguardando, y luego se lanza bruscamente hacia delante para agarrar a su presa con sus pinzas. El cangrejo de río gigante no representa normalmente un peligro para los aventureros, puesto que sólo vive en ríos profundos y pasa todo su tiempo en el fondo de la corriente. En consecuencia, sólo atacará a los nadadores que estén nadando por el fondo del río, y sólo si entran en su radio de alcance. El ataque de las pinzas de un cangrejo de río gigante inflige 2d6 puntos de daño. El cangrejo de río prefiere arrastrar su presa de vuelta a su guarida acuática y devorarla en paz. Su cascarón es muy resistente, y le proporciona una CA de 4.

Hábitat/Sociedad: El cangrejo de río gigante vive sólo en los ríos anchos y profundos, y se alimenta casi exclusivamente de peces que moran en el fondo de los mismos. Debido a su gran tamaño, puede atrapar con facilidad peces como el esturión, la carpa y las anguilas grandes. Es voraz, y pasa la mayor parte de su tiempo cazando. En general su camino rara vez se cruza con el de los aventureros, pero compite con los pescadores de río.

Ecología: El cangrejo de río gigante es considerado una exquisitez por otras criaturas, lo cual quizás explique su rareza. Las ondinas aprecian especialmente la carne del cangrejo de río gigante. Las tortugas dragón, las tortugas mordedoras gigantes, los merrows, las nutrias gigantes, los lucios y sollos gigantes y los gigantes de las tormentas son sólo algunos de los monstruos que cazan al cangrejo de río gigante. Está muy lejos de ser el principal predador en su cadena alimentaria, y debe luchar por su supervivencia.

Deambulador

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Individual
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	No
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Cualquiera

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	0/CA de la víctima
MOVIMIENTO:	6/como la víctima
DADOS DE GOLPE:	5/pg de la víctima
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1/1, como monstruo de 5 DG
DAÑO/ATAQUE:	Ver abajo/por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Variable
MORAL:	Campeón (16)
VALOR PE:	2.000

(Nota: Donde las estadísticas están separadas por una barra inclinada, las de la izquierda se refieren al deambulador en su estado natural, las de la derecha son para el deambulador cuando se halla en el interior de una víctima poseída.)

Un deambulador es el incansable espíritu de una persona que murió dejando alguna tarea vital por terminar. El único propósito del deambulador es apoderarse de un cuerpo vivo y usarlo para completar su tarea, ganando así la liberación definitiva de este mundo.

Los deambuladores pueden adoptar cualquiera de dos formas, a voluntad: una flotante bola luminiscente (idéntica en apariencia a un fuego fatuo) o una nebulosa imagen translúcida del anterior cuerpo del deambulador. En este último estado, los deambuladores tienen un aspecto muy similar al de los espíritus gimientes, espectros o fantasmas, y son confundidos a menudo por ellos. La transformación de un estado al otro toma un round.

Combate: Un deambulador debe permanecer dentro de un radio de 60 metros de donde murió, a menos que controle el cuerpo de una víctima. Este radio de 60 metros recibe el nombre de dominio del deambulador.

Un deambulador ataca automáticamente, y elige siempre como blanco el primer humano o semihumano que entre en su dominio. Un deambulador sigue atacando a ese individuo hasta que consigue la posesión o el individuo abandona el territorio del deambulador.

El contacto de un deambulador drena 2 puntos de Destreza por golpe. A medida que la Destreza del personaje es drenada, éste sufre no sólo las penalizaciones de su Destreza disminuida, sino que siente un creciente aturdimiento que se apodera de todo su cuerpo. Si la Destreza del personaje alcanza el 0, el deambulador penetra en su cuerpo y lo posee. Una vez poseído el cuerpo, la Destreza regresa a lo normal.

El deambulador utiliza el cuerpo del anfitrión para completar su tarea no realizada, que no necesita ser peligrosa (aunque a menudo lo es). Una vez completada la tarea, el deambulador pasa a su descanso definitivo, y la víctima recupera el control de su cuerpo. Cuando el deambulador abandona una víctima, el personaje tiene una Destreza de 3. Los puntos de Destreza perdidos son recuperados al ritmo de 1 punto para cada turno de descanso absoluto. Si el cuerpo poseído por un deambulador es muerto, éste deambulará por el lugar donde el cuerpo fue abatido.

Si la víctima tiene un alineamiento opuesto al del deambulador (bueno contra malvado), el deambulador intentará estrangular a la víctima usando las propias manos de la víctima. A menos que los brazos de la



víctima sean inmovilizados, la estrangulación se inicia el siguiente round al que el deambulador toma el control del cuerpo. En el primer round la víctima sufre 1 punto de daño, 2 en el segundo, 4 en el tercero, y así sucesivamente, doblando a cada round hasta que la víctima muere o el deambulador es expulsado.

Cualquier ataque contra un personaje poseído causa todo el daño al cuerpo del personaje. Si es atacado, el deambulador se defiende usando cualquier arma y armadura que lleve la víctima; el deambulador no puede usar ningún objeto que requiera unos conocimientos especiales (conjuros, pergaminos, anillos, etc.). La única forma segura de liberar a la víctima es lanzar uno de los siguientes conjuros: *retener personas* o *disipar el mal (el bien)*. Si es lanzado un *retener personas*, el deambulador debe superar una tirada de salvación contra paralización o ser expulsado del cuerpo. Un *disipar el mal (el bien)* destruye al deambulador para siempre.

Los deambuladores están ligados al lugar de su muerte y en consecuencia no pueden ser ahuyentados por sacerdotes. Cuando se hallan en su forma natural (es decir, no poseyendo a alguien), los deambuladores pueden ser golpeados sólo por armas mágicas o de plata o por el fuego. Las armas causan sólo 1 punto de daño, más su bonificación mágica (si la hay). El fuego normal causa 1 punto de daño por round, pero los fuegos mágicos infligen todo el daño. Si un deambulador es reducido a 0 puntos de golpe, pierde el control de su forma y se desvanece. El deambulador se reforma en una semana para seguir deambulando por su localización hasta que su tarea sea completada.

Hábitat/Sociedad: La tarea exacta a cumplir varía, pero los motivos son siempre poderosos (venganza, codicia no realizada, amor, etc.). A menudo es necesario viajar grandes distancias antes de que la tarea pueda ser completada, y un deambulador empujará despiadadamente a su anfitrión hacia la meta, ignorando todas sus necesidades de comer o dormir.

Unos pocos deambuladores (10%) retienen algún conocimiento de sus vidas anteriores y puede comunicarse con ellos. A menudo esos deambuladores sienten remordimientos de tener que apoderarse de vivos, pero la fuerza de la tarea no completada es demasiado poderosa para que el deambulador pueda resistirla.

Ecología: Los deambuladores se aferran a este mundo sólo por la fuerza de la voluntad. No poseen tesoro propio a menos que se halle conectado con su misión. Sólo los humanos y semihumanos son sus presas.

CLIMA/TERRENO:	Cualquier agua salada
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Banco
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Legal bueno

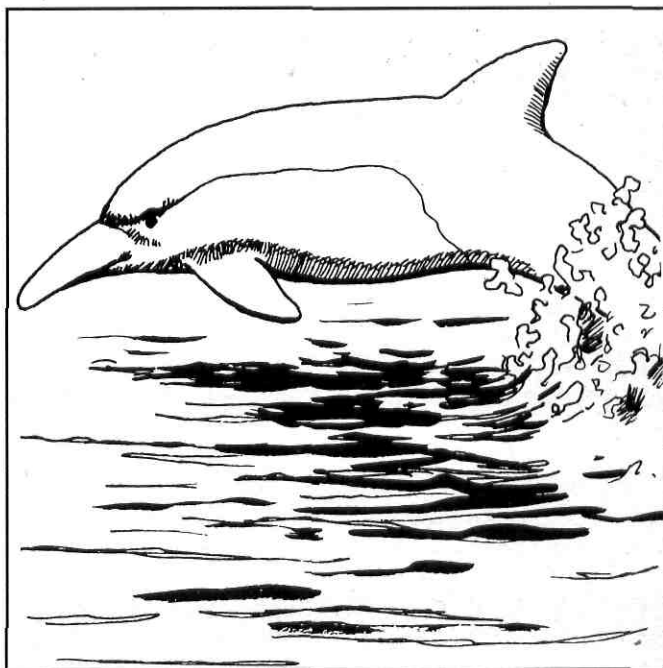
NÚM. APARICIÓN:	2-20
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	30
DADOS DE GOLPE:	2 + 2
GAC0:	16
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-8
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Salva como guerrero de nivel 4
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5-1,8 m largo)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	65

Los delfines son mamíferos marinos inteligentes.

Si bien todos los delfines comparten una amplia variedad de rasgos comunes, la especie se desarrolla en una amplia variedad de formas y tamaños. Sus largos y compactos cuerpos están soberbiamente adaptados al entorno acuático, y los delfines se hallan entre los más poderosos nadadores del océano. Todas las razas de delfines tienen una amplia aleta en su lomo, otras dos aletas a los costados, una poderosa cola, mandíbulas llenas con muchos afilados dientes, un orificio respirador, y tienen entre 1,5 y 1,8 metros de largo. Los más comunes y mejor conocidos son los grises, o delfines nariz de botella, llamados así por su piel gris y sus hocicos en forma de botella. Otras variedades poseen dos tonos de azul y gris. La especie se comunica a través de una intrincada habla consistente en agudos sonidos, algunos más allá del alcance auditivo humano.

Combate: Inherentemente pacíficos, los delfines atacarán en general sólo si son amenazados. A menos que se vean superados en número por 2 a 1, los delfines siempre atacan a los tiburones. Ya sea atacando a un enemigo o defendiendo su banco, los delfines luchan como una unidad organizada, que responde a las órdenes de su líder. Luchan con especial vehemencia para proteger a sus pequeños, y un número seleccionado de delfines pueden a veces efectuar una operación de freno, sacrificándose voluntariamente para que el resto del banco pueda ponerse a salvo.

Hábitat/Sociedad: Los delfines son completamente carnívoros, y viven de una dieta de pescado. Aunque pueden permanecer sumergidos durante varios minutos ininterrumpidos, deben salir regularmente a la superficie para respirar. Al contrario que la mayoría de los mamíferos, el respirar es una acción consciente antes que inconsciente para los delfines; en otras palabras, literalmente deben recordar respirar. Los delfines recién nacidos son ayudados a salir a la superficie para respirar por sus madres y un delfin hembra que actúa como comadrona. Los delfines son juguetones por naturaleza, tienen buen temperamento, y son legales buenos que desprecian a las criaturas malvadas. La mayoría vagan por los océanos en bancos, en número tan grande como 20 delfines, nadando allá donde les place. Nunca luchan entre ellos o con otras razas de delfines. Los delfines son famosos por el gran placer que extraen a la vida; cuando nadan realizan a menudo sorpren-



dentos acrobacias acuáticas, saltando dentro y fuera del agua de una forma espectacular. También jugarán con los objetos que hallen y gozarán de sus juegos. Los delfines siguen a veces a los barcos, distrayendo a sus tripulaciones y pasajeros con sus actuaciones.

Casi un 10% de los delfines viven en comunidades organizadas. Esos grupos tienen 1d4 + 1 peces espada (CA 6, MV 24, DG 1 + 1, 2d6 puntos de daño/ataque) o 1-3 narvales (CA 6, MV 21, DG 4 + 4, 2d12 puntos de daño/ataque) como guardias, dependiendo de la región climática. Si es hallada una comunidad, hay un 75% de probabilidades de que haya 1d4 comunidades adicionales de delfines dentro de un radio de ocho kilómetros. Esas comunidades de delfines organizadas no toleran la presencia de criaturas marinas malvadas en su dominio, y si es necesario reclutan la ayuda de bancos nómadas de delfines para expulsar a las criaturas malvadas. Cualquier región habitada por comunidades de delfines se halla también libre de tiburones y ballenas asesinas.

Los delfines son muy inteligentes, y se toman un interés benévolo y distante hacia los seres humanos. Siempre ayudarán a los humanos en apuros, guiándoles a la orilla y manteniendo los tiburones a raya. Se sabe que algunos delfines solitarios, conocidos como vagabundos, establecen fuertes relaciones con humanos, acompañándoles de una forma amistosa en expediciones natatorias o de pesca. Esos vagabundos juegan a menudo a sus juegos de delfines con sus compañeros humanos. Los delfines son mucho más valiosos para los hombres en otros aspectos. Delfines amistosos han advertido a marineros de la aproximación de barcos piratas y de las intenciones de criaturas marinas malvadas. Más de un barco debe su segura llegada a puerto a la oportuna intercesión y advertencia de los delfines. Han acudido en ayuda de los hombres cuando sus barcos fueron atacados por tritones y sahuagin. Se sabe que los delfines efectúan incursiones contra las comunidades de sahuagin y destruyen sus huevos, porque los delfines consideran a esos monstruos como una amenaza para su seguridad.

Ecología: El delfin es a la vez cazador y cazado en su mundo marino. Tiburones y otras grandes criaturas marinas malvadas cazan con entusiasmo a los delfines. Pese a sus muchos enemigos, el delfin tiene muchas claras ventajas que le permiten sobrevivir e incluso florecer. No sólo es un fuerte y rápido nadador, sino que su inteligencia y su estilo de vida organizado son defensas altamente efectivas contra sus enemigos.

Demonio guardián

	Ínfimo	Menor	Mayor
CLIMA/TERRENO:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
FRECUENCIA:	Raro	Muy raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	No	No	No
INTELIGENCIA:	Media (8-10)	Mucha (11-12)	Alta (13-14)
TESORO:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral (malvado)	Neutral (malvado)
NÚM. APARICIÓN:	1	1	1
CATEGORÍA ARMADURA:	3	1	-1
MOVIMIENTO:	9	9	9, Vol 9 (D)
DADOS DE GOLPE:	6	8	10
GAC0:	13	12	10
NÚM. ATAQUES:	3	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-4/1-10/1-10	1-6/1-12/1-12	1-10/1-12/1-12
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	25%
TAMAÑO:	Variable	Variable	G (2,7 m alto)
MORAL:	Elite (14)	Campeón (16)	Fanático (18)
VALOR PE:	2.000	4.000	11.000



Esos demonios son invocados por hechiceros o sacerdotes malvados para guardar algo de importancia. Los demonios guardianes siempre defienden lo que se les encomienda con gran ferocidad.

Hay tres tipos de demonios guardianes: ínfimos, menores y mayores. Los demonios guardianes ínfimos y menores varían en forma y tamaño, y a menudo se presentan con cuernos y aspecto de rana (ínfimos) o parecidos a monos o jabalíes (menores). Los demonios guardianes mayores siempre aparecen como gigantescos osos alados con cuernos de carnero en sus frentes y garras de águila por manos.

Los demonios guardianes tienen la habilidad de hablar todas las lenguas.

Combate: Los demonios guardianes pueden lanzar aliento de fuego tres veces al día en un cono de 10 metros de largo por 3 de diámetro en su base. El daño depende del tipo de demonio que lance el aliento. Los

demonios ínfimos y menores causan 3d6 y 5d6 puntos de daño respectivamente, mientras que los demonios mayores infligen 7d6 puntos de daño por ataque de aliento. Superar una tirada de salvación contra armas de aliento reduce el daño a la mitad. Los demonios guardianes nunca utilizan su aliento de fuego si el fuego puede dañar lo que sea que les ha sido encomendado proteger.

Todos los demonios guardianes son inmunes a los conjuros de *hechizo*, *retener*, *sueño*, *polimorfizar* y *miedo*. Los demonios menores y mayores son también inmunes a las armas con una bonificación menor de +2. Muchas de esas criaturas son invulnerables a una o más formas adicionales de ataque (por ejemplo espada, frío, fuego, electricidad).

Hábitat/Sociedad: Los demonios guardianes deben permanecer todo el tiempo dentro de un radio de 90 metros del objeto para proteger el cual han sido invocados. Dentro de este radio de 90 metros, los demonios guardianes prefieren permanecer a distancia en la batalla, usando así su arma de aliento con el máximo de ventaja.

Ecología: Invocar a un demonio guardián es un asunto peligroso. Hay un 10% de probabilidades por cada nivel del invocador por encima del 7 de que su petición de un demonio guardián sea garantizada (máximo de probabilidades 90%). Inversamente, si el invocador fracasa, hay un 30% de probabilidades (-2% por nivel del invocador por encima del 10) de que el demonio se sienta ofendido y se lance a matar al invocador.

Demonio ínfimo

Esas criaturas son invocadas a menudo para proteger tesoros valorados en menos de 25.000 monedas de oro. Los demonios ínfimos tienen un 50% de probabilidades de ser inmunes a un tipo adicional de ataque.

Demonio menor

Los demonios menores se hallan normalmente guardando tesoros de 25.000 monedas de oro o más. Tienen un 80% de probabilidades de ser inmunes a una forma adicional de ataque.

Demonio mayor

Estos demonios son invocados sólo para proteger objetos de enorme valor. Los demonios guardianes mayores son resistentes a la magia (25%) y son siempre inmunes a dos formas adicionales de ataque. Pueden lanzar una *sugestión*, como el conjuro, una vez por round, incluso cuando se hallan enzarzados en combate.

Doppleganger

Nº 10

MA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)
TESORO:	E
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	3-12
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	9
DADOS DE GOLPE:	4
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-12
ATAQUES ESPECIALES:	Sorpesa
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo
TAMAÑO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	975

El doppleganger es un maestro de la imitación que sobrevive adoptando la forma de humanos, semihumanos y humanoides.

Los dopplegangers son bípedos y generalmente de apariencia humanoide. Sus cuerpos están cubiertos por una gruesa piel gris sin pelos que les proporciona una CA natural de 5. Sin embargo, raras veces son vistos en su auténtica forma.

Combate: Este monstruo es capaz de adoptar la forma de cualquier criatura humanoide de entre 1,2 a 2,5 metros de alto. El doppleganger elige una víctima, duplica su forma, y luego intenta matar el original y ocupar su lugar. El doppleganger es capaz de usar *PES* e imitar a su víctima con un 90% de exactitud, incluso duplicar sus ropas y equipo. Si no tiene éxito en ocupar el lugar de su víctima, el doppleganger ataca, confiando en la confusión resultante para hacerse indistinguible de su víctima. Un doppleganger es inmune a los conjuros de *sueño* y *hechizo*, y efectúa todas sus tiradas de salvación como si fuera un guerrero de nivel 10.

Los dopplegangers trabajan en grupo y actúan juntos para asegurarse de que sus ataques e infiltraciones tengan éxito. Son muy inteligentes, y normalmente se toman su tiempo para planear con cuidado sus ataques. Si un grupo de monstruos divisa alguna víctima potencial, los dopplegangers siguen a menudo a sus blancos durante un cierto tiempo y aguardan una buena posibilidad de golpear, eligiendo con cuidado su momento y oportunidad. Puede que aguarden hasta la caída de la noche, o hasta que sus víctimas estén solas, o incluso seguirlas hasta el interior de una posada.

Hábitat/Sociedad: Se rumorea que los dopplegangers son seres artificiales que fueron creados hace mucho tiempo por un poderoso mago o deidad inferior, y previstos originalmente para ser usados como espías y asesinos en una antigua guerra altamente mágica. Su creador murió hace mucho tiempo, pero ellos siguen viviendo, trabajando aún como espías para las potencias malvadas, los asesinos y los gobiernos. Se sabe que actúan también como asesinos.

Todos los dopplegangers pertenecen a una sola tribu. Aunque es raro, pueden hallarse dopplegangers en cualquier parte y en cualquier momento, y en localizaciones inesperadas. Trabajando como una unidad, seleccionan un grupo de víctimas, como una familia o un grupo de viajeros. Básicamente perezosos, los dopplegangers hallan mucho más fácil sobrevivir y vivir confortablemente adoptando



formas humanoides y especialmente humanas. Prefieren tomar la forma de alguien confortablemente instalado, y evitan adoptar la forma de esforzados campesinos. Puesto que sólo son un 90% exactos en su imitación, la mayoría de los dopplegangers son finalmente descubiertos y tienen que huir, para verse obligados a adoptar una vez más una nueva forma.

La mayor parte de las veces los dopplegangers son hallados en su auténtica forma en dungeons o páramos. Los grupos establecen a menudo su guarida en un área bien adaptada para la emboscada y la sorpresa y patrullan un territorio regular. Esas bandas viven bien atacando a monstruos humanoides débiles o viajeros y robándoles sus provisiones y su tesoro. Si la comida y el tesoro son escasos, se contratan con algún poderoso mago o gremio de ladrones.

Un doppleganger que ha sido contratado para reemplazar a una persona específica planeará su ataque con especial cuidado, averiguando tanto como pueda sobre la víctima y su entorno.

Las debilidades de los dopplegangers son la codicia y la cobardía. Pasan sus vidas en ávida persecución del oro y otras riquezas. Si atacan a un grupo de aventureros, por ejemplo, eligen a menudo al de apariencia más rica para atacarlo primero. Si su blanco es un grupo de aventureros, los dopplegangers aguardan hasta que el grupo se halla de camino fuera del dungeon y ya en el camino de vuelta a la ciudad. Puesto que son cobardes, sin embargo, prefieren tomar la ruta más fácil hacia la riqueza. Un doppleganger que elija a un aventurero rico evitará riesgos una vez el tesoro esté en sus manos, y se retirará a la primera oportunidad, dando alguna excusa plausible para separarse de los demás miembros humanos del grupo. A veces se contratan también como espías y asesinos por dinero.

Ecología: Los dopplegangers son sofisticados y peligrosos parásitos que viven de los trabajos de los otros. También se los debe reconocer como hábiles y efectivos espías y asesinos que pueden desatar un caos político en posiciones de poder. Los hechiceros malvados han controlado en algunas raras ocasiones reinos enteros durante cortos períodos de tiempo reemplazando a un rey, príncipe o consejero por un doppleganger.

Dracoleón

CLIMA/TERRENO:	Cálido templado a tropical /Colinas y desiertos
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Anochecer a amanecer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	B, S, T
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	6 (Vuelo)/2 (Suelo)
MOVIMIENTO:	15, Vol 9 (E)
DADOS DE GOLPE:	9
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-8/1-8/3-8
ATAQUES ESPECIALES:	Rugido
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5 hasta los hombros)
MORAL:	Campeón (15)
VALOR PE:	5.000

Poseedor de algunas de las más peligrosas cualidades de un león y de un dragón ocre, el dracoleón es un perverso y mortífero cazador, y una amenaza a muchos viajeros por climas cálidos.

Desde cierta distancia, un dracoleón se parece mucho a un león gigante, con una notable excepción: el par de pequeñas alas color ocre que brotan de los hombros de la criatura. Tras una inspección más atenta se hacen evidentes otras diferencias entre el dracoleón y su antepasado felino. El dracoleón se halla cubierto de gruesas escamas de color ocre, muy parecidas a las de un dragón ocre, y su melena es mucho más densa y hecha de un pelo mucho más recio que la de un león. La bestia posee también enormes garras y colmillos, y grandes ojos, normalmente del mismo color ocre que sus escamas. Los dracoleones no poseen lenguaje propio. En vez de ello, hablan el lenguaje de los dragones ocre y las es-finges.

Combate: Los dracoleones atacan normalmente primero con sus garras delanteras, infligiendo 1d8 puntos de daño con cada juego, y sus terribles mandíbulas, que infligen 3d6 puntos de daño. Normalmente esto es suficiente para acabar con la mayoría de las criaturas con las que el dracoleón se encuentre. Si un dracoleón se halla enzarzado en combate con un oponente especialmente mortífero, o resulta herido en batalla por un oponente inferior, sin embargo, usará su mortífero rugido.

El rugido de un dracoleón causa *debilidad* (debido al miedo) a todas las criaturas dentro de un radio de 40 metros del monstruo, a menos que éstas superen una tirada de salvación contra paralización. Las criaturas que la superen no se ven afectadas, pero aquellos que la fallen pierden un 50% de su Fuerza durante 2d6 rounds. Peor aún, cualquier criatura dentro de un radio de 10 metros del dracoleón cuando éste lance su rugido queda ensordecida durante 2d6 rounds. No es posible ninguna salvación contra el aspecto ensordecedor del rugido del dracoleón, y todas las criaturas afectadas no pueden oír ningún sonido y luchan con una penalización de -1 a sus tiradas de ataque (debido a la desorientación).

El rugido del dracoleón es como el arma de aliento de un dragón en el sentido de que sólo puede ser usado tres veces al día. Las criaturas dentro del radio de acción del rugido del dracoleón deben efectuar una tirada de salvación contra miedo cada vez que lo oigan. Una vez una criatura queda ensordecida, sin embargo, no puede oír el rugido del dracoleón y no necesita salvarse contra ella hasta que hayan transcurrido los 2d6 rounds de sordera temporal.

Aunque las alas del dracoleón son útiles sólo para cortos períodos de tiempo, y transportan a la criatura durante sólo 1-3 turnos seguidos, el dracoleón usa sus alas con mucha efectividad en la batalla. Si algunas



criaturas intentan cargar contra el dracoleón o rodearlo, el dracoleón simplemente se alza en el aire y busca una posición más defendible. El dracoleón prefiere no luchar en el aire, pues es muy lento y maniobra torpemente en comparación con la mayor parte de criaturas voladoras. Puede luchar con sus garras y mordedura, e incluso con su rugido, cuando se halla en el aire, de modo que sigue siendo tan mortífero en el air como en el suelo.

Hábitat/Sociedad: Los dracoleones prefieren morar en rocosas colinas y desiertos. Ocupan grandes cuevas naturales como guaridas y en ellas almacenan sus pequeñas cantidades de tesoro, normalmente tomadas de aventureros a los que han muerto, en pequeños montones en su rocoso hogar. Sus territorios son normalmente muy grandes, puesto que en general viven en áreas desoladas.

No pueden soportar la compañía de otros dracoleones, y son hallados en pareja sólo durante su breve estación de apareamiento, a finales de otoño. Los dracoleones depositan huevos, como sus antepasados reptilianos, y un dracoleón hembra produce sólo un huevo al año. La hembra se ocupa de su cría de dracoleón durante un año, después de cuyo tiempo incluso madre e hijo se enfrentarán enemistosamente si se encuentran de nuevo. Los dracoleones machos se muestran siempre antagónicos entre sí. De hecho, los dracoleones congenian con extremadamente pocas criaturas, y son considerados una amenaza por la mayor parte de las razas sintientes. Sobre todo, sin embargo, los dracoleones desean ser dejados tranquilos para poder cazar.

Ecología: El dracoleón prefiere los animales de rebaño como las cabras para cazar, puesto que normalmente no se defienden de una forma tan feroz como los humanos. Sólo atacará a un humano o semihumano por comida si no hay ninguna otra caza disponible.

Los dracoleones no son necesariamente agresivos hacia los desconocidos, y la reputación de la criatura como devorador automático de viajeros desprevénidos es más producto de la ignorancia que un hecho bien investigado. Un dracoleón atacará casi siempre a cualquier criatura que invada su guarida o amenace su territorio. Esto significa que los aventureros que tropiecen con la cueva de un dracoleón o los colonos que decidan construir un asentamiento en el territorio de un dracoleón son objeto a menudo de un ataque feroz e inmediato. Las criaturas que no amenazan la guarida del dracoleón o simplemente pasen de largo por su territorio son dejadas normalmente tranquilas. Aunque la inteligencia del dracoleón es baja, puede captar la diferencia entre un viajero inofensivo y un colono potencialmente problemático.

Dríada

CLIMA/TERRENO:	Bosques de robles apartados
FRECUENCIA:	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Herbívora
INTELIGENCIA:	Alta (13-14)
TESORO:	M (x100), Q (x10)
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1 o 1-6
CATEGORÍA ARMADURA:	9
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	2
GACO:	16
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-4 (cuchillo)
ATAQUES ESPECIALES:	Hechizo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	50%
TAMAÑO:	M (1,5 m alto)
MORAL:	Estable (12)
VALOR PE:	975

Las dríadas son hermosos e inteligentes duendes de los árboles. Sin embargo, son tan escurridizas como atractivas, y raras veces puede vérselas a menos que sean tomadas por sorpresa..., o deseen ser vistas.

Los exquisitos rasgos de una dríada, delicados y finamente esculpidos, son muy parecidos a los de una doncella elfo. Las dríadas poseen altos pómulos y ojos de color ámbar, violeta o verde oscuro. La complejidad y el color del pelo de una dríada cambian con las estaciones, ofreciendo al duende un camuflaje natural. Durante el otoño, el pelo de una dríada se vuelve dorado o rojo, y su piel se oscurece sutilmente de su habitual cobrizo claro para adaptarse al color del pelo. Esto le permite mezclarse con las hojas caídas del otoño. En invierno, tanto el pelo como la piel de la dríada son blancos, como la nieve que cubre los bosques de robles. Cuando es encontrada en un bosque durante el otoño o el invierno, una dríada es confundida a menudo por una atractiva doncella, probablemente de descendencia élfica. Nadie en cambio confundirá a una dríada por una doncella elfo durante la primavera y el verano. En estas épocas del año, la piel de una dríada se broncea ligeramente, y su pelo se vuelve verde como las hojas de los robles a su alrededor. Las dríadas aparecen a menudo vestidas con ropas sencillas y sueltas. Las telas que llevan son del color del bosque de robles en la estación en la que aparecen. Hablan su propia lengua, así como las lenguas de los elfos, duendes maliciosos y duendes benévolos. Las dríadas pueden hablar también con las plantas.

Combate: Las dríadas son criaturas tímidas y no violentas. Raras veces llevan armas, pero a menudo llevan cuchillos como herramientas. Aunque una dríada puede usar esto como un arma en una lucha, no recurrirán a usar el cuchillo a menos que se vean seriamente amenazadas.

Las dríadas poseen la habilidad de lanzar un poderoso conjuro de *hechizar persona* tres veces al día (pero sólo una vez por round). Este conjuro es tan poderoso que los blancos del conjuro sufren una penalización de -3 a sus tiradas de salvación. Una dríada utiliza siempre su conjuro si se ve seriamente amenazada, en un intento de conseguir el control del atacante que pueda ayudarla mejor contra sus camaradas. Las dríadas intentarán hechizar a los elfos sólo como último recurso debido a la resistencia natural de éstos a ese tipo de conjuro.

El uso por parte de una dríada de su habilidad de hechizar no está limitado sin embargo a situaciones de combate. Siempre que una dríada encuentre a un macho con un Carisma de 16 o más, normalmente intentará hechizarle. Las víctimas carismáticas de las atenciones de una dríada son llevadas al hogar del duende de los árboles, donde los hombres sirven como esclavos amorosos de sus hermosas captoras.



Hay un 50% de probabilidades de que una persona hechizada y llevada con ella por una dríada no regrese nunca. Si escapa de los hechizos de la dríada, eso será después de 1d4 años de cautividad.

Este duende de los árboles posee también otros dos poderes que le son muy útiles en su defensa. A menos que sea sorprendida, una dríada tiene la habilidad de penetrar literalmente en un árbol y luego usarlo como *puerta dimensional* hasta el roble del que ella forma parte. También puede hablar con las plantas (como el conjuro de sacerdote de nivel 4). Esto permite a la dríada reunir información sobre grupos que viajen cerca de su árbol, e incluso usar la vegetación para dificultar a atacantes potenciales.

Hábitat/Sociedad: Algunas leyendas afirman que las dríadas son las almas animadas de robles muy viejos. Sea o no este realmente el caso, es cierto que las dríadas se hallan unidas a un único y muy grande roble durante toda su vida, y no pueden por ninguna razón alejarse más allá de 360 metros de ese árbol. Si una dríada va más allá, se debilita y muere en 6d6 horas a menos que regrese a su hogar. Los robles de las dríadas no irradian magia, pero alguien que descubra el hogar de una dríada adquiere un gran poder sobre ella. Una dríada sufre daño con cada daño infligido a su árbol hogar. Cualquier ataque contra el árbol de una dríada suscitará, por supuesto, una frenética defensa por parte de esa dríada.

Aunque en general las dríadas son muy solitarias, han llegado a encontrarse hasta seis en un mismo lugar. Esto, sin embargo, es raro. Todo lo que significa esto es que un cierto número de robles con dríada se hallan dentro de un radio de 100 metros unos de otros y los senderos de las dríadas se entrecruzan. Esas dríadas pueden acudir unas en ayuda de las otras, pero nunca llegan a reunirse socialmente. Cualquier tesoro acumulado por los duendes de los árboles se halla oculto cerca de su árbol hogar. El oro y las gemas que constituyen el tesoro de una dríada son casi siempre regalos de aventureros hechizados. Estos duendes de los árboles se dan cuenta de que la mayoría de humanos y semihumanos las temen por su habilidad de hechizar, de modo que las dríadas sólo tratan con forasteros en raras ocasiones. Cuando son abordadas con cuidado, sin embargo, se sabe que las dríadas ayudan a los aventureros. Son también una útil fuente de información, pues saben mucho sobre el área en la que viven.

Ecología: Las dríadas son celosas protectoras del bosque en el que residen. Cualquier acción para dañar el área, y especialmente su vida vegetal, es recibida con poca tolerancia.

Duende malicioso

CLIMA/TERRENO:	Templado/Bosques
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Comunidad
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	R, S, T, X
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	5-20
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	6, Vol 12 (B)
DADOS DE GOLPE:	1/2
GAC0:	20 (16)
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	Por tipo de arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Invisibilidad, conjuros
RESISTENCIA A LA MAGIA:	25%
TAMAÑO:	P (75 cm alto)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	270

De todos los seres de fantasía mágicos (duendes benévolos, duendes travessos, ondinas, leprechauns y duendes maliciosos), los duendes maliciosos son quizá los más inteligentes y, como muy bien indica su nombre, los más maliciosos. Estas criaturas invisibles moran en su estado natural en idílicos bosques, y se deleitan particularmente en incordiar a los viajeros con sus jugarretas.

Los duendes maliciosos son criaturas élficas, de unos 75 cm de altura. Cuando son visibles, sus rasgos faciales se parecen a los de los elfos (con orejas proporcionalmente más alargadas). Tienen dos alas plateadas de polilla que les permiten volar. Los duendes maliciosos visten con ropas de colores brillantes, y a menudo llevan una capa y un par de zapatos con las puntas enrolladas sobre sí mismas. Los duendes maliciosos tienen su propio lenguaje, pero también pueden hablar el lenguaje de los duendes benévolos y la lengua común.

Combate: Los duendes maliciosos llevan diminutas espadas y arcos. Sus espadas son el equivalente a dagas. Sus arcos tienen la mitad del alcance de un arco corto. Usan tres tipos de flechas, cada una de ellas con una bonificación de +4 a la tirada de ataque (GAC0 16). La primera flecha es su flecha de guerra, que inflige 1d4 + 1 puntos de daño. El segundo tipo causa sueño en un estado comatoso durante 1d6 horas a cualquier criatura que falle su tirada de salvación contra conjuros cuando sea golpeada. El tercer ataque no daña físicamente al blanco, pero el blanco debe efectuar una tirada de salvación contra conjuros. El fallo indica que la víctima ha sufrido una pérdida completa de memoria que sólo puede ser restaurada con un conjuro clerical de *curar* o un *deseo limitado*.

Los duendes maliciosos pueden, una vez al día, hacerse visibles a voluntad, polimorfizarse a voluntad, crear ilusiones con componentes tanto auditivos como visuales que duren sin concentración hasta que son disipados mágicamente, y conocer el alineamiento. Los duendes maliciosos pueden, por contacto, causar confusión (como el conjuro) sobre cualquier criatura que falle su tirada de salvación contra conjuros. La confusión es permanente a menos que sea aplicado un conjuro de *extirpar maldición*. Una vez al día, los duendes maliciosos pueden usar *disipar magia* (como un mago de nivel 8), *luces danzantes* y *PES*. Un duende malicioso de cada diez puede usar *irresistible danza de Otto*, también una vez al día.

Debido a que los duendes maliciosos son normalmente invisibles, sus oponentes atacan con una penalización de -4 a sus tiradas de ataque, a menos que sean capaces de detectar objetos invisibles. Un *disi-*



par magia con éxito contra magia de nivel 8 les forzará a volverse visibles durante un round, luego se volverán automáticamente invisibles de nuevo. Pueden atacar mientras son invisibles sin ninguna penalización.

Hábitat/Sociedad: Los duendes maliciosos viven en profundas cuevas forestales, danzando en los claros a la luz de la luna acompañados por la música de grillos y ranas. Prefieren vivir apartados de los humanos, pero lo bastante cerca como para poder incordiarlos. Los duendes maliciosos son incordiadores por naturaleza, y les encanta especialmente hacer extraviar el camino a los viajeros. Usan sus poderes de ilusión para conseguirlo, de ahí la expresión «conducido por un duende malicioso» cuando uno ha extraviado el camino. Les encanta asustar a las doncellas jóvenes, rascar en las paredes, apagar velas y jugar con el agua.

A los duendes maliciosos les encanta engañar a los avaros para quitarles su tesoro, en especial convenciéndoles de que les va a ocurrir algo horrible si no lo ceden. Aunque no pueden llevar tesoro consigo, a veces disponen de una importante acumulación en su guarida para impresionar a los visitantes. Los duendes maliciosos usan a veces su tesoro para despertar los apetitos de la gente codiciosa y luego gastarles despiadadas jugarretas hasta que abandonen su búsqueda de su fortuna (por ejemplo, dejando un rastro de tesoro que conduzca a alguien hasta una trampa). Si su víctima demuestra que no es codiciosa y exhibe buen sentido y humor acerca de sus bromas, entonces los duendes maliciosos conceden a este individuo un objeto de su tesoro. Los duendes maliciosos viven juntos en una comunidad de clanes o familias que parecen imitar las costumbres humanas. Cada familia tiene un apellido, y la lealtad a la familia y la comunidad es muy importante para ellos.

Ecología: Los duendes maliciosos, como todos los seres de fantasía, son criaturas de la magia. Comen frutas y néctar, y celebran festines y juergas falsas muy a menudo. El subproducto más famoso de los duendes maliciosos es el polvo de duende malicioso, conocido también como *polvo de desaparición*. Los duendes maliciosos poseen una habilidad natural para desaparecer, pero machacando 50 alas de duende malicioso y reduciéndolas a un fino polvo, es posible para criaturas más grandes simular esta habilidad (durante tanto tiempo como dure el polvo). 50 alas de duende malicioso son suficientes para una dosis de polvo.

Elfo, drow

	Drow	Drider
CLIMA/TERRENO:	— Cuevas subterráneas y ciudades —	
FRECUENCIA:	Muy raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Clanes, bandas	Bandas
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera bajo tierra, nocturno en superficie	
DIETA:	Omnívoro	Ver abajo
INTELIGENCIA:	Alta a Super (14-20)	Alta (13-14)
TESORO:	N (x5), Q (x2)	N (x2), Q
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado	Caótico malvado
NÚM. APARICIÓN:	5-50	1 o 1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	4 (10)	3
MOVIMIENTO:	12	12
DADOS DE GOLPE:	2	6 + 6
GAC0:	19	13
NÚM. ATAQUES:	1 o 2	1
DANO/ATAQUE:	Por arma	1-4 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo	15%
TAMAÑO:	M (1,5 m alto)	G (2,7 m alto)
MORAL:	Elite (14)	Elite (14)
VALOR PE:	Sacerdotes: 975 Otros: 650	Magos transformados: 3.000 Sacerdotes transformados: 5.000

Estas temidas criaturas malvadas formaron en su tiempo parte de la comunidad de los elfos que aún moran en los bosques del mundo. Ahora estos elfos oscuros viven en tenebrosas cuevas y serpenteantes túneles bajo el suelo, donde planean terribles complots contra las razas que aún caminan por la verde tierra bajo la luz del sol. Los drow tienen piel negra y cabello pálido, normalmente blanco. Son más bajos y más delgados que los hombres, raras veces alcanzan más de 1,5 metros de altura. Los drow machos pesan entre 45 y 60 kilos, y las hembras entre 35 y 50. Los drow tienen rasgos finamente tallados y sus dedos son largos y delicados. Como todos los elfos, poseen mayor Destreza y menor Constitución que los hombres.

Los drow visten normalmente de negro, de una forma funcional, y a menudo poseen propiedades especiales, aunque no irradian magia. Por ejemplo, las capas y las botas de los drow actúan como si fueran *capas élficas* y *botas élficas*, excepto que el portador sólo tiene un 75% de probabilidades de permanecer indetectado en las sombras o sorprender a sus enemigos. El material usado para hacer las capas drow cuesta de cortar y es resistente al fuego, y proporciona a las capas una bonificación de +6 a las tiradas de salvación contra fuego. Esas capas y botas sólo encajan o funcionan para aquellos de tamaño y constitución élfica. Cualquier intento de alteración de una capa drow tiene un 75% de probabilidades de estropear el material, que se vuelve entonces inutilizable.

En los siglos que han pasado bajo tierra, los drow han aprendido los lenguajes de muchas de las criaturas inteligentes del submundo. Además de su propia lengua —una extraña versión del elfo—, los drow hablan tanto el común como el lenguaje subterráneo usado por muchas razas bajo el suelo. Hablan con fluencia los lenguajes de los gnomos y de otros elfos.

Los drow tienen también su propio lenguaje silencioso compuesto tanto por movimientos de la mano como por lenguaje corporal. Con sus largos y delicados dedos, los drow son capaces de crear un amplio número de signos. Estos signos pueden transmitir información, pero no significados sutiles o contenidos emocionales. Si un drow se halla a menos de 10 metros de otro, también pueden usar complejas expresiones faciales, movimientos corporales y posturas para transmitir significados. Junto con los signos de las manos, estas expresiones y gestos proporcionan al lenguaje silencioso de los drow un potencial de expresión igual a la mayoría de los lenguajes hablados.



Combate: El mundo de los drow es uno en el que los conflictos violentos forman parte de la vida cotidiana. No debería sorprender, pues, que la mayoría de los drow encontrados, ya sea solos o en grupo, estén siempre dispuestos a luchar. Los drow que son encontrados fuera de una ciudad drow —casi todos los drow que los aventureros lleguen a encontrarse nunca— son al menos guerreros de nivel 2. (Ver nota sobre la sociedad abajo).

Todos los drow llevan finamente elaboradas y en absoluto molestas armaduras de mallas negras. Estas extremadamente fuertes armaduras están hechas con una aleación especial de acero que contiene adamantita. La aleación especial, cuando es elaborada por un armero drow, proporciona unas mallas que tienen las mismas propiedades que una *armadura de mallas +1 a +5*, aunque no irradia magia. Incluso los más bajos de los guerreros drow poseen una *armadura de mallas +1* efectiva, mientras que los guerreros drow de nivel más alto poseen más finamente elaboradas, y en consecuencia más poderosas, armaduras de mallas. (Normalmente la armadura tiene +1 por cada cuatro niveles de experiencia del drow que la lleva.)

Los elfos oscuros llevan también escudos pequeños (rodela) hechos de adamantita. Como las armaduras drow, estos escudos especiales pueden ser +1, +2 o incluso +3, aunque sólo los más importantes guerreros drow tienen escudos +3. La mayoría de los drow llevan una daga larga y una espada corta de aleación de adamantita. Esas dagas y espadas pueden tener una bonificación de +1 a +3, y los drow nobles pueden tener dagas y espadas +4. Algunos drow (50%) llevan también ballestas pequeñas. Estas ballestas pueden ser sujetadas con una mano y disparan dardos hasta 20 metros. Estos dardos sólo infligen 1-3 puntos de daño, pero los elfos oscuros normalmente los untan con un veneno especial que deja a la víctima inconsciente a menos que supere una tirada de salvación contra veneno con una penalización de -4. Los efectos del veneno duran 2d4 horas. Unos pocos drow llevan mazas de adamantita (bonif. +1 a +5) en vez de hojas. Otros llevan jabalinas pequeñas untadas con el mismo veneno que los dardos. Éstas tienen un alcance de 30 metros y una bonificación de +3 a corto alcance, +2 a medio y +1 a largo. Los drow se mueven en silencio y poseen una infravisión superior (40 metros). También tienen los mismos sentidos intuitivos acerca de su mundo subterráneo que los enanos, y pueden detectar puertas secretas con las mismas posibilidades de éxito que otros elfos. Sólo en una tirada de 1 en 1d10 resulta un elfo oscuro sorprendido por un oponente.

Todos los elfos oscuros reciben entrenamiento en magia, y todos los drow son capaces de usar los siguientes conjuros una vez al día: *luces danzantes*, *fuego imaginario* y *oscuridad*. Los drow por encima del nivel 4 pueden usar también *levitar*, *conocer alineamiento* y *detectar magia*.

Elfo, drow

una vez al día. Los sacerdotes drow pueden usar también *clarividencia*, *detectar mentira*, *sugestión* y *disipar magia* una vez al día.

Quizá sea la presencia común de la magia en la sociedad drow lo que ha dado a los elfos oscuros su increíble resistencia a la magia. Todos los drow tienen una resistencia base a la magia de un 50%, que se incrementa un 2% por cada nivel de experiencia que consigue el drow. (Los drow de categoría múltiple ganan la bonificación sólo de la categoría en la que poseen el nivel superior.) Todos los drow se salvan también contra todas las formas de ataque mágico (incluidos dispositivos) con una bonificación de +2. Así, un drow de nivel 5 tiene una resistencia base a la magia de un 60% y una bonificación de +2 a sus tiradas de salvación contra los conjuros que consigan atravesar su resistencia a la magia.

Los drow encontrados en un grupo tienen siempre un líder de nivel superior que el resto de los elfos. Si son encontrados diez o más drow, son conducidos por un guerrero/mago de al menos nivel 3 en cada categoría. Si son encontrados 20 elfos oscuros, entonces además del guerrero/mago de nivel superior hay un guerrero/sacerdote de al menos nivel 6 en ambos casos. Si son encontrados más de 30 drow, hasta un 50% son sacerdotes, y el líder es al menos un guerrero de nivel 7/sacerdote de nivel 8, con un guerrero de nivel 5/mago de nivel 4 como ayudante, además de los otros líderes de nivel superior señalados arriba.

Los elfos oscuros tienen una gran debilidad: la luz brillante. Puesto que los drow han vivido tanto tiempo bajo tierra, y raras veces se aventuran al mundo de la superficie, ya no toleran la luz brillante de ningún tipo. Los drow dentro del radio de alcance de un conjuro de *luz* o *luz continua* tienen un 90% de probabilidades de ser vistos. Además, pierden 2 puntos de su Destreza y atacan con una penalización de -2 cuando se hallan dentro del área de efecto de estos conjuros. Aquellos sometidos a conjuros lanzados por drow afectados por un conjuro de *luz* o *luz continua* añaden una bonificación de +2 a sus tiradas de salvación. Si un drow ataca a un blanco que se halla en el área de efecto de un conjuro de *luz* o *luz continua*, el drow sufre una penalización adicional de -1 en sus tiradas de ataque, y los blancos de los ataques mágicos drow se salvan con un +1 adicional. Esas penalizaciones son acumulativas (es decir, si tanto el drow como su blanco se hallan en el área de efecto de un conjuro de *luz*, el drow sufre una penalización de -3 a sus tiradas de ataque y el blanco gana una bonificación de +3 contra los conjuros del drow).

Debido a los serios efectos negativos que tiene la luz fuerte sobre los drow, hay un 75% de probabilidades de que abandonen el área de fuerte iluminación a menos que se hallen enzarzados en batalla. Las fuentes de luz, como antorchas, linternas, armas mágicas o conjuros de *fuego imaginario*, no afectan a los drow.

Hábitat/Sociedad: Hace mucho tiempo, los elfos drow formaban parte de la raza élfica que vivía bajo el sol en los bosques del mundo. Poco después de ser creados, sin embargo, los elfos se fueron desgarrando en facciones rivales: una que favorecía los dogmas del mal, la otra que sostenía los ideales del bien (o al menos de la neutralidad). No tardó en producirse una gran guerra civil entre los elfos, y los elfos egoístas que siguieron el sendero del mal o del caos fueron empujados a las profundidades de la tierra, a las deprimentes cavernas y túneles sin luz del submundo. Esos elfos oscuros se convirtieron en los drow. Los drow ya no desean vivir en la superficie de la tierra. De hecho, pocas criaturas que viven bajo el sol han visto nunca a un drow. Pero los elfos oscuros se resentían de los elfos y duendes que los empujaron lejos, y complotan con frecuencia contra las criaturas que moran en la superficie.

Los drow viven en magníficas ciudades oscuras en el submundo, que muy pocos humanos o semihumanos han visto nunca. Los elfos oscuros construyen sus edificios enteramente de piedra y minerales, esculpidos en extrañas y fantásticas formas. Las pocas criaturas de la superficie que han visto nunca una ciudad de los elfos oscuros (y regresado para contar la historia) afirman que son el material del que están hechas las pesadillas. La sociedad drow se halla fragmentada en muchas casas nobles opuestas y familias de mercaderes, todas ellas en lucha por el poder. De hecho, todos los drow llevan broches inscritos con el símbolo del grupo mercader o noble con el que están alineados, aunque los ocultan y no los muestran a menudo. Los elfos oscuros creen firmemente que el más fuerte debe gobernar; su rígido sistema de clases, completo con una larga y complicada lista de títulos y prerrogativas, se basa en esta idea.

Los drow adoran a una diosa oscura, llamada Lolth por algunos, y los

sacerdotes elfos oscuros retienen un puesto muy alto en la sociedad. También, puesto que la mayoría de los sacerdotes drow son femeninos, las mujeres tienden a ocupar muchas posiciones de gran importancia. Los guerreros drow pasan por un riguroso entrenamiento cuando aún son jóvenes. Aquellos que fracasan en las pruebas exigidas a la conclusión del programa son muertos. Éste es el motivo por el que normalmente no se ven guerreros elfos oscuros de menos de nivel 2 fuera de una ciudad drow. Los drow utilizan a menudo lagartos gigantes como animales de carga, y frecuentemente emplean a espantajos o trogloditas como sirvientes. Las ciudades drow son un refugio para las criaturas malignas, incluidos desuellantes, y los drow tienen alianzas con muchos de los habitantes malvados del submundo. Por otra parte, los drow se hallan constantemente en guerra con muchos de sus vecinos bajo el suelo, incluidos enanos o gnomos oscuros (svirfneblin) que se instalan cerca de una ciudad drow. Los elfos oscuros mantienen con frecuencia esclavos de todo tipo, incluidos antiguos aliados que no han conseguido mantenerse al nivel de las expectativas de los drow.

Ecología: Como se ha señalado antes, los drow producen armas y ropas inusuales con propiedades casi mágicas. Algunos escribas e investigadores sugieren que es la extraña radiación detectada a menudo en torno a las ciudades drow lo que hace esas habilidades drow especiales. Otros teorizan que es la espléndida artesanía drow la que les proporciona esos metales maravillosamente fuertes y esos atributos únicos a sus prendas. Sea cual sea la razón, resulta claro que los drow han descubierto una forma de elaborar sus ropas y armas sin necesidad del uso de la magia. La luz del sol directa destruye por completo las prendas, botas, armas y armaduras drow. Cuando cualquier objeto producido por los elfos oscuros es expuesto a la luz del sol, se inicia una descomposición irreversible. Al cabo de 2d6 días, los objetos pierden sus propiedades mágicas y se descomponen, volviéndose totalmente inútiles. Los artefactos drow protegidos de la luz del sol retienen sus propiedades especiales durante 1d20 + 30 días antes de convertirse en objetos normales. Cualquier objeto drow protegido de la luz del sol directa y expuesto a las extrañas radiaciones del submundo drow una semana de cada cuatro retiene sus propiedades indefinidamente.

El veneno lento drow, usado en sus dardos y jabalinas, es muy apreciado por los comerciantes del mundo de la superficie. Sin embargo, este veneno pierde al instante su potencia cuando es expuesto a la luz del sol, y sigue efectivo durante tan sólo 60 días después de ser expuesto al aire. El veneno drow sigue potente durante un año si se mantiene en un paquete sin abrir.

Driders

Estas extrañas criaturas tienen la cabeza y el torso de un drow y las piernas y la parte inferior del cuerpo de una araña gigante. Los driders son creados por la diosa oscura de los drow. Cuando un elfo oscuro de habilidad por encima de la media alcanza el nivel 6, la diosa puede someterlo a una prueba especial. Aquellos que la fallan se convierten en driders, conservando sólo una asexualizada e hinchada versión de la parte superior de su cuerpo.

Todos los driders pueden lanzar los conjuros que puede usar un drow normal una vez al día. Los driders retienen también las habilidades mágicas o clericales que poseyeron antes de su extraña transformación. Una mayoría de driders (60%) eran sacerdotes de nivel 6 o 7 antes de ser cambiados. (Recuerda que los sacerdotes drow, y en consecuencia los driders que fueron sacerdotes, pueden usar también *clarividencia*, *detectar mentira*, *sugestión* y *disipar magia* una vez al día.) Todos los demás driders fueron en su tiempo magos de nivel 6, 7 u 8. Los driders luchan siempre como monstruos de 7 Dados de Golpe. A menudo usan espadas o hachas, aunque muchos llevan arcos. Los driders pueden morder para 1d4 puntos de daño, y aquellos mordidos deben superar una tirada de salvación contra veneno con una penalización de -2 o verse paralizados durante 1-2 turnos.

A causa de que fallaron la prueba de su diosa, los driders son desterrados de las comunidades de los elfos oscuros. Los driders son encontrados normalmente solos o con 2d6 arañas enormes (10% de probabilidades) antes que con drow u otros driders. Son criaturas violentas y agresivas a las que les gusta la sangre por encima de cualquier otro tipo de comida. Acechan incansablemente a sus víctimas, a la espera de la ocasión propicia para golpear.

	Colinas	Montañas
CLIMA/TERRENO:	Colinas rocosas subárticas a subtropicales	Montañas subárticas a subtropicales
FRECUENCIA:	Común	Común
ORGANIZACIÓN:	Clanes	Clanes
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)	Mucha (11-12)
TESORO:	M (x5) (G, Qx20, R)	M (x5) (G, Qx20, R)
ALINEAMIENTO:	Legal bueno	Legal bueno

NÚM. APARICIÓN:	40-400	40-400
CATEGORÍA ARMADURA:	4 (10)	4 (10)
MOVIMIENTO:	6	6
DADOS DE GOLPE:	1	1 + 1
GAC0:	20	20
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-8 (arma)	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo	Ver abajo
TAMAÑO:	P a M (1,2 m y más alto)	M (1,35 m y más alto)
MORAL:	Elite (13-14)	Elite (13-14)
VALOR PE:	175	270

Los enanos son una raza noble de semihumanos que moran debajo de la superficie, construyendo grandes ciudades y guerreado enormes guerras contra las fuerzas del caos y del mal. Los enanos tienen también mucho en común con las rocas y las gemas que les encanta trabajar, porque son a la vez duras y obstinadas. A menudo se dice que es más fácil hacer llorar a una piedra que cambiar de opinión a un enano. Con 1,2 a 1,35 m de altura y un peso de 65 a 85 kilos, los enanos tienden a ser recios y musculosos. Tienen mejillas rojizas y ojos brillantes. Su piel es típicamente muy bronceada, con un tono entre tostado y amarillado claro. Su pelo suele ser negro, gris o castaño, y lo llevan largo, aunque no tan largo como para que les moleste de alguna forma la visión. Les encantan las barbas largas y también los bigotes. Los enanos valoran enormemente sus barbas y suelen peinarlas con mucha atención. A los enanos no les gustan los estilos de peinado adornados para su pelo o sus barbas. Las ropas de los enanos tienden a ser simples y funcionales. A menudo llevan tonos tierra, y sus ropas son consideradas toscas por muchas otras razas, especialmente hombres y elfos. Los enanos llevan normalmente una o más piezas de joyería, aunque esos objetos no suelen ser de gran valor ni muy ostentosos. Aunque los enanos valoran las gemas y los metales preciosos, consideran que es de mal gusto alardear de riqueza.

Puesto que los enanos son una raza resistente, añaden 1 a sus puntuaciones iniciales de habilidad de Constitución. Sin embargo, puesto que son una gente solitaria que tiende a desconfiar de los forasteros y de otras razas, restan 1 de sus puntuaciones iniciales de habilidad de Carisma. Normalmente los enanos viven de 350 a 450 años.

Los enanos han hallado útil aprender los lenguajes de muchos de sus aliados y enemigos. Además de sus propios lenguajes, los enanos hablan a menudo los lenguajes de los gnomos, goblins, kobolds, orcos y la lengua común, que frecuentemente es usada en las negociaciones comerciales con otras razas.

Combate: Los enanos son valerosos y tenaces guerreros que se hallan mal dispuestos hacia la magia. Los enanos nunca usan conjuros mágicos ni se entrenan como hechiceros, aunque pueden ser sacerdotes y usar los conjuros de su grupo. De hecho, debido a su naturaleza no má-



gica, los enanos obtienen una bonificación especial a todas las tiradas de salvación contra cetros, varas y varitas mágicas y conjuros. Los enanos reciben una bonificación de +1 a las tiradas de salvación contra esos ataques mágicos por cada 3 1/2 puntos de Constitución que tengan. Ver la Tabla 9 en la página 21 del *Manual del jugador* para las bonificaciones específicas.

La naturaleza no mágica de los enanos puede causar también problemas cuando intenta usar un objeto mágico. De hecho, si un enano usa un objeto mágico que no sea creado específicamente para su categoría, hay un 20% de probabilidades de que el objeto funcione mal. Por ejemplo, si un guerrero enano utiliza un *saco contenedor* —que puede ser usado por cualquier categoría, no sólo por guerreros—, hay un 20% de probabilidades cada vez que el enano lo use de que el saco no funcione correctamente. Esta posibilidad de funcionar mal se aplica a cetros, varas, varitas, anillos, amuletos, pociones, cuernos, joyas y magia variada. Sin embargo, los enanos han aprendido a dominar ciertos tipos de objetos mágicos debido a la naturaleza militar de esos objetos. Esos objetos —en especial armas, escudos, armaduras, guanteletes y cintos— no están sometidos a mal funcionamiento mágico cuando son usados por un enano de cualquier categoría.

Como con los ataques mágicos, los enanos son muy resistentes a las sustancias tóxicas. Debido a sus Constituciones excepcionalmente fuertes, todos los enanos efectúan sus tiradas de salvación contra veneno con la misma bonificación (+1 por cada 3 1/2 puntos de Constitución) que se aplica a la salvación contra ataques mágicos. En los miles de años que los enanos en vivo en la tierra, han desarrollado un cierto número de habilidades especiales que les ayudan a sobrevivir. Todos los enanos poseen infravisión, que les permite ver hasta 20 metros en la oscuridad. Cuando están bajo tierra, los enanos pueden deducir su localización mirando atentamente sus alrededores. Cuando se hallan a menos de 3 metros de lo que están buscando, los enanos pueden detectar la inclinación de un pasadizo (1-5 en 1d6), la construcción de un nuevo túnel (1-5 en 1d6), paredes o estancias cambiantes/deslizantes (1-4 en 1d6) y trampas, pozos y caída de piedras (1-3 en 1d6). Los enanos pueden también determinar la profundidad aproximada a la que se hallan (1-3 en 1d6) en cualquier momento. A lo largo de su tiempo bajo tierra, los enanos han desarrollado también un intenso odio hacia muchas de las criaturas malvadas con las que se encuentran comúnmente. Así, en melée, los enanos siempre añaden 1 a sus tiradas de ataque para golpear orcos, semiorcos, goblins y hobgoblins. El pequeño tamaño de los enanos es una ventaja contra ogros, trolls, ogros magos, gigantes y titanes; esos monstruos restan siempre 4 de sus tiradas de ataque contra enanos.

debido a su diferencia de tamaño y al entrenamiento de los enanos en luchar contra enemigos tan grandes. Los ejércitos enanos están bien organizados y son extremadamente bien disciplinados. Las tropas enanas llevan normalmente armaduras de mallas y escudos en la batalla. Esgrimen una amplia variedad de armas. La composición de un ejército enano típico en lo que a armas de refiere es hacha y martillo (25%), espada y lanza (20%), espada y ballesta ligera (15%), espada y arma de asta (10%), hacha y ballesta pesada (10%), hacha y maza (10%) o martillo y pico (10%). Por cada 40 enanos encontrados, hay un guerrero de nivel 2 a 6 que lidera el grupo. (Tira 1d6 para determinar el nivel, con una tirada de 1 igual a una de 2). Si son encontrados 160 o más enanos, hay, además de los líderes de los grupos más pequeños, un guerrero de nivel 6 (un jefe) y un guerrero de nivel 4 (un lugarteniente) mandando las tropas. Si son encontrados 200 o más enanos, hay un guerrero/sacerdote de nivel 3 a 6 de habilidad en la lucha y un sacerdote de nivel de habilidad 4 a 7. Si un ejército enano tiene 320 o más tropas en él, los siguientes líderes de alto nivel se hallan al mando del grupo: un guerrero de nivel 8, un guerrero de nivel 7, un guerrero de nivel 6/sacerdote de nivel 7 y dos guerreros/sacerdotes de nivel 4.

Los comandantes de las tropas enanas llevan armadura de placas y escudos. Además, los guerreros y guerreros/sacerdotes que conducen las tropas enanas tienen una probabilidad de un 10% por nivel de habilidad de lucha de poseer una armadura mágica y/o armas. Los guerreros/sacerdotes que conducen las tropas tienen también un 10% de probabilidades por nivel de habilidad de sacerdote de poseer un objeto mágico específico de los sacerdotes (y así no sometido a mal funcionamiento).

Si es encontrado en su hogar, un ejército enano dispone, además de los líderes anotados arriba, 2d6 guerreros de nivel 2 a 5 (1d4 + 1 por nivel), 2d4 guerreros/sacerdotes de nivel 2 a 4 (en cada categoría), hembras iguales al 50% de los machos adultos, y niños iguales al 25% de los machos adultos. Las mujeres enanas son hábiles en el combate y luchan como machos si su hogar es atacado.

Hábitat/Sociedad: Construidas normalmente en torno a minas en explotación, las ciudades enanas son enormes y hermosos complejos excavados en sólida roca. Las ciudades enanas emplean cientos de años en ser completadas, pero una vez terminadas permanecen durante milenios sin necesitar ningún tipo de reparación. Puesto que los enanos no abandonan a menudo sus hogares y siempre regresan a ellos, crean sus ciudades con la permanencia en mente. Las ciudades enanas están guardadas constantemente por tropas, y a veces (60% de probabilidades) los enanos utilizan también animales como guardianes, ya sea 2d4 osos pardos (75% de probabilidades) o 5d4 lobos (25% de probabilidades).

La sociedad enana está organizada en clanes. Un clan enano no afinado en una ciudad o mina viaja hasta que encuentra un puesto de avanzada desde donde poder empezar a desarrollar un comercio u oficio. A menudo los clanes se establecen juntos puesto que normalmente necesitan las mismas materias primas para sus actividades. Los clanes son competitivos, pero en general no guerrear entre sí. Las ciudades enanas son fundadas cuando suficientes clanes se trasladan a una misma localización en particular.

Cada clan enano se especializa normalmente en una habilidad u oficio en particular; los enanos jóvenes actúan desde temprana edad como aprendices de un maestro de su clan (u, ocasionalmente, de otro clan) para aprender un oficio. Puesto que los enanos viven tanto tiempo, el aprendizaje dura muchos años. Los enanos consideran también el servicio político y militar un oficio, de modo que soldados y políticos se ven normalmente sometidos a un largo período de aprendizaje antes de ser considerados profesionales.

Para la gente de otras razas, la vida dentro de estas ciudades puede parecer tan rígida e invariable como la piedra de la que están construidas las casas enanas. De hecho, así es. Los enanos valoran por encima de todo la ley y el orden. Este amor a la estabilidad procede probablemente de las largas expectativas de vida de los enanos, porque los enanos pueden contemplar las cosas hechas de madera y otros materiales mudables descomponerse dentro del período de vida de alguien. No debería sorprender, pues, que valoren las cosas que no cambian, y que tra-

bajen incesantemente para hacer que sus obras sean hermosas y de larga vida. Para un enano, la tierra es algo que hay que amar debido a su estabilidad y el mar una cosa que despreciar —y temer— debido a que es un símbolo del cambio.

Los enanos valoran también la riqueza, puesto que es algo que puede desarrollarse a lo largo de un prolongado período de tiempo. Todo tipos de metales preciosos, pero en particular el oro, son altamente apreciados por los enanos, como lo son los diamantes y otras gemas. Los enanos no valoran las perlas, sin embargo, puesto que recuerdan el mar y todo lo que significa. Los enanos creen, sin embargo, que es de mal gusto exhibir la riqueza. Metales y gemas son mejores si son guardados en secreto, a fin de que los vecinos no se sientan ofendidos o tentados.

La mayoría de las otras razas ven a los enanos como una gente codiciosa, terca y gruñona que prefiere la humedad de una cueva al brillo de un claro en el bosque. Esto es parcialmente cierto. Los enanos muestran poca paciencia hacia los hombres y otras razas de corta vida (puesto que las preocupaciones del hombre parecen tan insignificantes cuando son vistas con unos ojos enanos). Los enanos desconfían también de los elfos porque no son tan serios como los enanos y malgastan sus largas vidas en pasatiempos que los enanos consideran frívolos. Sin embargo, se sabe que los enanos se unen a hombres y elfos en tiempos de crisis, y los acuerdos comerciales a largo plazo y las alianzas son cosa común.

Los enanos, sin embargo, no muestran sentimientos entremezclados en lo que respecta a las razas malvadas que moran debajo del suelo y en la Suboscuridad. Sienten un intenso odio hacia orcos, goblins, gigantes malvados y drow. Las terribles criaturas de la Suboscuridad temen también a menudo a los enanos, porque esa gente baja y recia ha resultado ser siempre un incansable enemigo del mal y del caos. Es una meta para los enanos librar una constante y encarnizada guerra contra sus enemigos bajo la tierra hasta que ellos o sus enemigos sean destruidos.

Ecología: Puesto que gran parte de su cultura se enfoca en crear cosas de la tierra, los enanos producen una gran cantidad de material útil y valioso para el comercio. Los enanos son hábiles mineros. Aunque raras veces venden los metales preciosos y las gemas en bruto que desentieran, se sabe que los mineros enanos venden sus excedentes a las localidades humanas del lugar. Los enanos son también hábiles ingenieros y maestros constructores —aunque trabajan casi exclusivamente con piedra—, y algunos enanos arquitectos trabajan con frecuencia para los humanos.

Los humanos comercian muy a menudo con artículos terminados. Muchos clanes están dedicados a trabajar como herreros, plateros, orfebres, fabricantes de armas y armaduras y cortadores de gemas. Los productos enanos son altamente valorados por su calidad. En las comunidades humanas, esos artículos valen a menudo hasta un 20% más que los objetos forjados en la localidad, pese a lo cual mucha gente está dispuesta a pagar un precio más alto por una armadura de mallas enana o una espada enana. Los humanos saben que el enano que forjó ese artículo lo hizo para que durara al menos lo que dura la vida de un enano, así que nunca tendrán que preocuparse de que no dure la suya.

Enanos de las montañas

Similares en muchos aspectos a sus primos, los enanos de las colinas, esos semihumanos prefieren vivir en las profundidades de las montañas. Tienden a ser ligeramente más altos que los enanos de las colinas (por término medio 1,35 m de alto) y más vigorosos (tienen 1 + 1 Dados de Golpe). Normalmente poseen una piel y un pelo ligeramente más claros que sus familiares moradores de las colinas. En batalla, los ejércitos de enanos de las montañas tienen probabilidades de disponer de más lanzas (30% máximo) y menos ballestas (20% máximo) que los ejércitos de enanos de las colinas. Los enanos de las montañas tienen los mismos intereses e inclinaciones que los enanos de las colinas, aunque son más aislacionistas que sus primos y a veces consideran que incluso los enanos de las colinas son forasteros. Los enanos de las montañas viven como mínimo 400 años.

	Duergar ☒	Garaña (araña gigante)
CLIMA/TERRENO:	Subterráneo	Subterránea
FRECUENCIA:	Muy raro	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Tribal	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro	Omnívora
INTELIGENCIA:	Media (8-10) a genio (17-18)	No (0)
TESORO:	Individual M, Q; guarida B (sólo mágico), F	No
ALINEAMIENTO:	Legal malvado (neutral)	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	2-9 o 201-300	2-20
CATEGORÍA ARMADURA:	4	4
MOVIMIENTO:	6	12
DADOS DE GOLPE:	1 + 2	4
GAC0:	19	17
NÚM. ATAQUES:	1 o más	1
DAÑO/ATAQUE:	Por arma	1-8
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Salvación con bonif. +4	Salto
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	P (1,2 m)	M (1,2 alto, 2,5 largo)
MORAL:	Elite (13)	Media (11)
VALOR PE:	Normal: 420 2 DG + 4: 650 3 DG + 6: 975 4 DG + 8: 1.400	120

Los duergar, o enanos grises, son una maligna raza de enanos que mora en las profundidades extremas del suelo. Los duergar pueden ser guerreros, sacerdotes o ladrones. Los duergar de categoría múltiple pueden ser guerreros/sacerdotes, guerreros/ladrones o sacerdotes/ladrones. Los ladrones duergar tienen pericia en el uso de los venenos.

Los duergar tienen el aspecto de enanos delgados y de feo aspecto. Su complexión y su pelo va del gris medio al gris oscuro. Prefieren vestir ropas destinadas a mezclarse con su entorno. En su guarida pueden llevar joyas, aunque tales piezas son mantenidas mates y deslucidas.

Los duergar poseen infravisión con un alcance de 40 metros. Hablan el dialecto duergar de la lengua enana, el «subcomún» (el lenguaje comercial de las culturas subterráneas), y el habla silenciosa empleada por algunas criaturas subterráneas. Los duergar inteligentes pueden hablar también otros lenguajes.

Combate: Por cada cuatro duergar normales de 1 DG encontrados fuera de una guarida hay uno con 2 DG + 4 pg. Si es encontrada una banda de nueve duergar fuera de una guarida, un décimo duergar de 3 DG + 6 pg o 4 DG + 8 pg lidera siempre el grupo.

Los duergar van armados como sigue:

Nivel 1: pico, martillo, lanza, armadura de mallas y escudo
Nivel 2: pico, ballesta ligera, armadura de mallas y escudo



Nivel 3-6: martillo, espada corta, armadura de placas y escudo
Nivel 7-9: martillo*, espada corta*, armadura de placas* y escudo*
Sacerdote/ladrón nivel 3-6/3-6: cualquiera utilizable*/cualquiera utilizable*
Sacerdote/ladrón nivel 7-9/7-9: cualquiera utilizable*/cualquiera utilizable*

* 5% de probabilidades/nivel de un objeto mágico; para los de categoría múltiple, añade la mitad del nivel inferior (redondeo hacia arriba) al nivel más alto a fin de hallar el multiplicador apropiado.

Hay una cantidad de niños duergar no combatientes igual a un 10% del número total de guerreros duergar encontrados.

La furtividad de los duergar impone una penalización de -2 a las tiradas de sorpresa de los oponentes; los duergar son sorprendidos sólo con un 1 en 1d10. Sus tiradas de salvación contra ataques mágicos ganan una bonificación de +4. Son inmunes a los conjuros de parálisis y de ilusión/fantasma. No resultan afectados por los venenos.

Todos los duergar poseen habilidades mágicas innatas de *agrandar* e *invisibilidad*. Pueden usar esos conjuros como hechiceros de nivel igual a los puntos de golpe del duergar. Los duergar pueden usar el poder de *agrandar* para aumentar o disminuir su propio tamaño y el de cualquier cosa que lleven encima.

La luz del día afecta a los duergar como sigue: la habilidad realzada de conseguir la sorpresa es anulada. La Destreza se ve reducida en 2, los ataques se efectúan con una penalización de -2 a la tirada de ataque, y las tiradas de salvación del oponente con una bonificación de +2. Si el encuentro ocurre cuando el duergar se halla en la oscuridad pero sus oponentes brillantemente iluminados, la habilidad de sorpresa y la Destreza del duergar son normales, pero el duergar sufre una penalización de -1 a sus tiradas de ataque y los oponentes ganan una bonificación de +1 a sus tiradas de salvación contra los ataques del duergar. Los duergar no resultan adversamente afectados por la luz emitida por antorchas, linternas, armas mágicas o conjuros de luz o fuego imaginario.

Hay un 10% de probabilidades de que los duergar encontrados

Enano, duergar

estén acompañados por 2d4 arañas gigantes (garañas) usadas como monturas.

Hábitat/Sociedad: Los duergar son similares a otras culturas enanas, aunque su vida es mucho más dura debido a su entorno hostil en las profundidades de la tierra. No se aventuran a la superficie excepto de noche o en los días más oscuros. Los duergar viven más tiempo que sus parientes que moran en la superficie. Sus vidas medias pueden alcanzar los 400 años o más.

Las moradas de los duergar se hallan siempre muy profundas. Son elaboradas colecciones de cámaras, pasadizos, estancias y áreas secretas. Hay un 25% de probabilidades de que sea empleado un monstruo como guardián del complejo de moradas. Esta criatura es probablemente mantenida en una entrada al complejo duergar o en la *cámara del tesoro*.

Hay un 75% de probabilidades de que una de esas moradas albergue 1d4 x 10 esclavos. Tira 1d20 para determinar el tipo de esclavo.

1-8	Enanos de las montañas
9-12	Enanos (otros) o goblins
13-16	Gnomos
17-18	Halflings (recios) o kobolds
19	Svirfneblin
20	Aventureros u otros (drow u otra raza subterránea)

Los duergar crían arañas gigantes, a las que llaman garañas, como monturas. Una amplia cámara sirve como «corral» para la manada de 20d10 garañas de varios tamaños (ver a continuación).

Los duergar no son tan opulentos como otras razas enanas. Los individuos pueden tener unas cuantas monedas de oro o platino acumuladas. Los objetos normales utilizables, como armas o armaduras, son distribuidos inmediatamente. Los objetos mágicos y el grueso del tesoro adquirido son almacenados en una cámara bien protegida en las profundidades del complejo duergar.

Los duergar poseen las habituales habilidades enanas para detectar inclinaciones del terreno, construcciones nuevas, paredes deslizantes, trampas y la profundidad. Poseen las ventajas en combate de los enanos cuando luchan contra criaturas tales como ogros, trolls, ogros magos, gigantes y titanes. No ganan la ventaja enana cuando luchan contra orcos, semiorcos, goblins y hobgoblins, puesto que los duergar no son inherentemente hostiles hacia tales razas.

La dieta duergar es una mezcla omnívora de hongos, insectos y animales subterráneos. Los complejos duergar incluyen cavernas usadas como granjas de hongos llenas con gigantescos champiñones comestibles. De tales champiñones elaboran una potente cerveza.

Ecología: Los duergar detestan a las demás razas enanas, que consideran mimadas, débiles y autoindulgentes. Pueden aliarse e incluso compartir el espacio donde vivir con enanos malvados, pero la naturaleza duergar hostil hace tales alianzas extremadamente raras.

Los duergar tienden a ver a los intrusos como invasores. Aunque los intrusos puedan convencer a los duergar de sus intenciones pacíficas, los duergar pueden exigir una fuerte contribución para permitir el paso seguro. Aún así, los duergar pueden seguir discretamente a los viajeros para ver qué es lo que hacen y, si hay implicado tesoro, robar esas riquezas para ellos.

Los duergar raras veces molestan a los moradores de la superficie debido a sus desventajas en ella. Cuando son encontrados en la superficie, generalmente se hallan en misión o forman parte de un grupo incursor.

Garañas

Las garañas son inmensas tarántulas usadas como monturas por los duergar. Los duergar cabalgan en sillas de cuero y utilizan una compleja serie de aguijones y correajes para controlar a los monstruos.

Sólo las garañas de 20 o más pg son usadas como monturas.

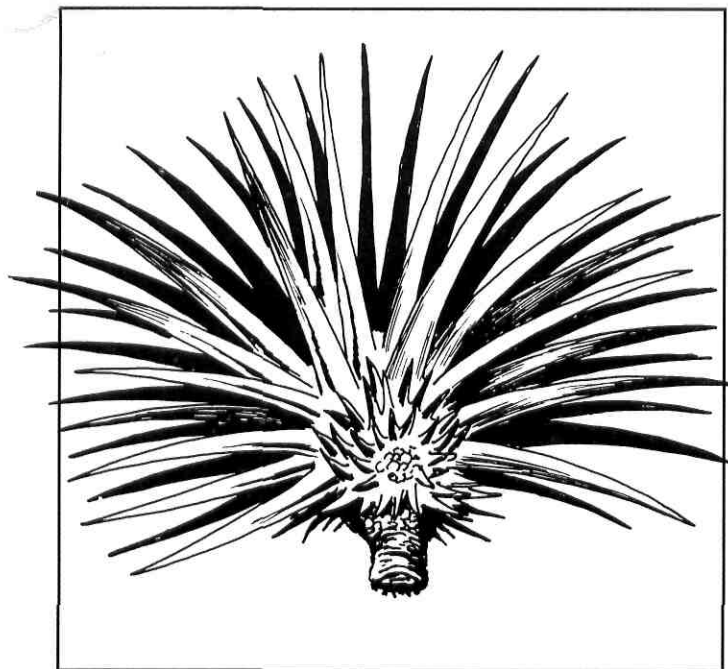
Una garaña carece de su mordedura venenosa; ataca con sus afiladas mandíbulas. Sus pies exudan una pegajosa secreción que le permite aferrarse a la más precaria superficie. Aunque sólo una de sus patas toque la superficie, una garaña no puede caer. Esas secreciones pueden ser usadas también para aferrar víctimas. Hay un 50% de probabilidades de que una garaña intente aferrar a su presa. Esto requiere superar una tirada de ataque, pero la víctima es considerada con CA 10, menos cualquier bonificación de Destreza o armadura mágica. Tras aferrar a una víctima, la garaña puede morder automáticamente para 1d8 puntos de daño. La víctima puede escapar superando un control de Destreza o Fuerza (elección del jugador) con una penalización de -10. Mientras es retenida, la víctima sufre una penalización de -2 a sus tiradas de ataque y daño.

Una garaña puede saltar 75 metros en cualquier dirección, incluso montada. Puede saltar una vez cada tres rounds. Los saltos son considerados ataques a la carga y proporcionan tanto a la garaña como a su jinete las bonificaciones normales de carga. Si la garaña salta a una lanza o pica preparadas contra ella, sufre doble daño.

Una garaña puede avanzar por paredes o techos a la mitad de su índice normal de movimiento. Las sillas de las garañas están construidas para permitir esto sin que caiga el jinete.

Erizo de mar

CLIMA/TERRENO:	Negro Lechos marinos, costas	Verde Lechos marinos, costas	Rojo Lechos marinos, costas	Plata Lechos marinos, costas	Amarillo Lechos marinos, costas	De tierra Cualquier territorio templado a tropical
FRECUENCIA:	Poco común	Raro	Raro	Muy raro	Muy raro	Raro
ORGANIZACIÓN:	Lecho	Grupo	Grupo	Pareja	Grupo	Pareja
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Diurno
DIETA:	Carroñero	Carroñero	Carroñero	Carroñero	Carroñero	Carroñero
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Semi (2-4)	Animal (1)
TESORO:	10 x 1d10 mo	40 x 1d10 mo	90 x 1d10 mo	250 x 1d10 mo	160 x 1d10 mo	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	No
NÚM. APARICIÓN:	1-6	1-4	1-4	1-2	1-3	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	4	3	2	0	1	3
MOVIMIENTO:	6, Nad 6	6, Nad 6	6, Nad 6	6, Nad 6	6, Nad 6	12
DADOS DE GOLPE:	1 + 1	2 + 1	3 + 1	5 + 3	4 + 2	3 + 3
GACO:	19	19	17	15	17	17
NÚM. ATAQUES:	2	2	3	5	4	6
DAÑO/ATAQUE:	1-4	2-7	2-5	2-5	1-6	1-2
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No	No	No	No
TAMAÑO:	P (90 cm)	P (90 cm)	P (90 cm)	P (90 cm)	P (90 cm)	P (90 cm)
MORAL:	Estable (11)	Estable (11)	Estable (11)	Estable (11)	Estable (11)	Estable (11)
VALOR PE:	65	120	420	975	650	420



Los erizos de mar son una familia de animales marinos que, como las ostras, son capturados por el valor de las piedras halladas en sus cuerpos.

Tienen el aspecto de pelotas de 90 centímetros de diámetro cubiertas con miles de puntiagudas espinas de 8 centímetros de largo. Hay varias especies de erizos de mar, que pueden distinguirse unas de otras por sus colores característicos.

Combate: Los erizos de mar pueden disparar sus espinas a la distancia y con la precisión de una ballesta ligera. Un erizo de mar puede

disparar múltiples espinas por round como se lista arriba en el apartado «Número de ataques». El daño de la espina de un erizo de mar varía de especie en especie, y muchas espinas contienen venenos paralizantes o incluso letales. Puesto que los erizos de mar están cubiertos por miles de estas espinas, poseen una provisión virtualmente ilimitada de munición.

Hábitat/Sociedad: Los erizos de mar son primariamente carroñeros, que recorren el fondo oceánico en busca de restos de moluscos. Ocasionalmente cazan peces, pero nunca atacan a los seres de tamaño humano a menos que sean amenazados o éstos se les acerquen a menos de 3 metros.

Los erizos de mar viven en aguas poco profundas y bajíos cerca de la costa. Ocasionalmente (10% de probabilidades) permanecen en tierra firme durante la marea baja en busca de comida. Mientras están en tierra firme, los erizos de mar se mueven rodando. Son capaces de alcanzar velocidades sorprendentemente altas cuando se mueven de este modo.

Ecología: Dentro de cada erizo de mar hay un órgano-gema cristalino que parece tener cierta conexión con su habilidad de clarividencia innata. Aunque esta gema tiene poco valor como piedra, es altamente apreciada por los alquimistas. El valor exacto del órgano-gema depende de la calidad y el tipo del erizo de mar de la que fue tomada. Para determinar el valor de una de estas piedras, consulta la entrada de «Tesoro» arriba.

Erizo de tierra

Estos primos distantes de los erizos de mar viven estrictamente en tierra firme. Los erizos de tierra se mueven sobre cinco largas y delgadas patas. Son animales tímidos y sólo atacan si alguien se les acerca a menos de 3 metros. Su veneno paralizante dura 6 turnos. Los erizos de tierra no tienen órgano-gema pero a menudo (80% de probabilidades) forman perlas dentro de sus cuerpos. Los erizos viejos contienen 2d6 de tales perlas, cada una valorada en 1d6x 100 monedas de oro.

Espectro de agua

CLIMA/TERRENO:	Cualquier agua
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Ver abajo
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)
TESORO:	I, O, P e Y
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	3 + 3
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	0
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ahogar
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (3+ m largo)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	420

Estas inusuales criaturas son nativas del plano Elemental del agua, pero son encontradas cada vez más en el plano Material primario. Cuando son encontradas en este reino, son violentas y hostiles, y atacan al instante a toda cosa viva. De alguna forma que nunca ha llegado a adivinarse por completo, son capaces de alimentarse de las esencias vitales de aquellos a los que matan.

Combate: Cuando es encontrado por primera vez, un espectro de agua parece no ser más que una masa común de agua en un pozo, fuente o cuenca similar. El uso de un conjuro de *detectar invisibilidad*, sin embargo, revela al lanzador que algo va mal, aunque la naturaleza de la amenaza no resulta obvia.

Una vez el espectro de agua capta una criatura viva, empieza a cambiar el agua en una forma serpentina. Esta transformación toma dos rounds. Una vez en esta forma, se lanza hacia delante y golpea como un monstruo de 6 Dados de Golpe. Cualquiera golpeado por el espectro de agua debe efectuar una tirada de salvación contra paralización. El fallo indica que la víctima ha sido arrastrada al interior del agua y se enfrenta con la perspectiva de ahogarse. Cada round que la víctima pasa dentro del agua requiere una tirada de salvación adicional, cuyo fallo indica la muerte por ahogo.

Muchas formas de ataque causan poco o ningún daño al espectro de agua debido a su cuerpo fluido. Las armas de corte, como espadas y hachas, infligen sólo 1 punto de daño cada vez que golpean, aunque las armas romas, como martillos y mazas, infligen su daño normal. Los ataques basados en el frío afectan a un espectro de agua como un conjuro de *lentitud*. Los conjuros basados en el fuego causan la mitad de daño si el espectro de agua falla su tirada de salvación, ninguno si la supera.

Un espectro de agua que se vea reducido a 0 puntos de golpe por cualquiera de estos ataques no resulta muerto, aunque sí disociado. Al cabo de dos rounds vuelve a formar sin embargo su cuerpo serpentino y reanuda su ataque. La mayoría de los demás tipos de ataque no pueden dañar a la criatura de ninguna forma.

Un conjuro de *purificar agua* mata al instante a un espectro de agua. Disgregando su esencia vital, esta invocación aniquila a la criatura. Cada lanzamiento de este conjuro es efectivo sin embargo sólo contra una entidad, por lo que un ataque de tres espectros de



agua debe ser enfrentado con tres conjuros de *purificar agua* para eliminar por completo la amenaza.

Un espectro de agua que entre en contacto físico con un elemental del agua puede intentar usurpar su control. A fin de conseguir esta hazaña, la criatura debe tirar un 11 o mejor en 1d20. El fallo impide subsiguientes intentos durante el encuentro.

Hábitat/Sociedad: En su mayor parte, estos inusuales seres son solitarios que no interactúan con otros de su especie. En las ocasiones en que dos o tres espectros de agua son encontrados juntos, es simplemente porque han hallado un lugar donde las presas son fáciles de atrapar.

Los espectros de agua hallados en el plano Material primario son frecuentemente las víctimas de lazos mágicos que los retienen en este reino. Como tales, a menudo buscan alguna forma de romper sus lazos con este mundo y regresar a su hogar. Debido a su aguda inteligencia, pueden ser persuadidos de refrenarse de combatir si puede hallarse un medio de comunicación y un terreno común sobre el que llegar a un acuerdo. Por supuesto, su naturaleza caótica hace que cualquier acuerdo conseguido con un espectro de agua sea en el mejor de los casos una proposición incierta.

Ecología: El modo en que se sustentan los espectros de agua no ha sido nunca determinado por completo. Como criaturas del plano Elemental del agua, son difíciles de estudiar e incluso más difíciles de comprender. Parece claro sin embargo que se alimentan de las energías liberadas por aquellos que se ahogan en el interior de sus cuerpos serpentinicos. Puede que esto sea similar en cierto modo a la energía vital que consumen los fuegos fatuos.

En su mayor parte, los espectros de agua encontrados en el plano Material primario están aquí por la acción de un hechicero que ha llamado a las criaturas desde su dimensión para que le sirvan de alguna manera.

Espíritu gimiente (banshee)

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	No
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	(D)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	0
MOVIMIENTO:	15
DADOS DE GOLPE:	7
GAC0:	13
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIALES:	Muro de muerte
DEFENSAS ESPECIALES:	Arma +1 o mejor para golpear
RESISTENCIA A LA MAGIA:	50%
TAMAÑO:	M (1,5-1,8 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	4.000

El espíritu gimiente, o banshee, es el espíritu de un elfo femenino malvado..., algo realmente muy raro. Los espíritus gimientes odian a los vivos, hallan su presencia dolorosa, y buscan causar daño a cualquiera que encuentren.

Los espíritus gimientes aparecen como fantasmas luminosos, flotantes, de sus anteriores yoes. Su imagen resplandece brillante en la noche, pero es transparente a la luz del sol (invisible en un 60%). La mayoría de los espíritus gimientes son viejos y arrugados, pero unos pocos (10%) que murieron jóvenes retienen su anterior belleza. El pelo de un espíritu gruñente está descuidado y enmarañado. Sus ropas son normalmente unos harapos. Su rostro es una máscara de calor y angustia, pero el odio y la ira arden brillantes en sus ojos. Los espíritus gimientes gimen con frecuencia de dolor..., de ahí su nombre.

Combate: Los espíritus gimientes son oponentes formidables. La simple vista de uno de ellos causa *miedo*, a menos que se supere una tirada de salvación contra conjuros. Aquellos que la fallen huyen presas del terror durante 10 rounds y tienen un 50% de probabilidades de dejar caer todo lo que lleven en sus manos.

El arma más temida de un espíritu gimiente es su gemido o endecha. Cualquier criatura dentro de un radio de 10 metros de un espíritu gimiente cuando emite su endecha debe efectuar una tirada de salvación contra muerte mágica. Aquellos que la fallen mueren de inmediato, con el rostro contorsionado por el horror. Afortunadamente, los espíritus gimientes sólo pueden gemir una vez al día, y únicamente de noche. El contacto de un espíritu gimiente causa 1d8 puntos de daño.

Los espíritus gimientes son incorpóreos e invulnerables a las armas de hechizo menor a +1. Además, los espíritus gimientes son altamente resistentes a la magia (50%). Son completamente inmunes a los conjuros de *hechizo*, *sueño* y *retener* y a todos los ataques basados en el frío y la electricidad. El agua bendita les causa 2d4 puntos de daño si es arrojada sobre ellos. Un conjuro de *disipar el mal* matará a un espíritu gimiente. Un espíritu gimiente es ahuyentado como un muerto viviente «especial».

Los espíritus gimientes pueden captar la presencia de criaturas vivas hasta ocho kilómetros de distancia. Cualquier criatura que permanezca dentro de un radio de ocho kilómetros de la guarida de un espíritu gimiente puede tener la seguridad de que será atacada cuando caiga la noche. La naturaleza de este ataque varía con la víctima. Los animales y los personajes menos amenazadores son muertos vía contacto. Los aventureros o semihumanos son atacados con la endecha. Las criaturas lo



bastante poderosas como para resistir la endecha del espíritu gimiente son dejadas tranquilas.

Cuando ataca aventureros, el espíritu gimiente ataca de noche con su gemido. Si algún personaje supera su tirada de salvación, entonces el espíritu gimiente se retira de vuelta a su cubil. A partir de entonces, cada noche, el espíritu gimiente regresa para gemir. Esta rutina es repetida hasta que todas las víctimas están muertas o han abandonado los dominios del espíritu gimiente, o hasta que el espíritu gimiente es muerto.

Hábitat/Sociedad: Los espíritus gimientes odian todas las cosas vivas, y así crean sus hogares en lugares desolados o antiguas ruinas. Allí se ocultan durante el día, cuando no pueden gemir, y vagan por los alrededores durante la noche. Las tierras que rodean la guarida de un espíritu gimiente están sembradas con los huesos de los animales que oyeron la endecha del espíritu gimiente. Una vez un espíritu gimiente establece su guarida, permanecerá para siempre allí.

El tesoro de los espíritus gimientes varía considerablemente, y a menudo refleja lo que amaron en vida. Muchos acumulan oro y finas gemas. Otros, particularmente aquellos que merodean por sus antiguos hogares, muestran gustos más refinados, conservando grandes obras de arte y esculturas, o poderosos objetos mágicos.

Es casi imposible distinguir el lamento de un espíritu gimiente del de una mujer humana o elfo presa del dolor. Muchos caballeros galantes han confundido los dos sonidos, y luego pagado con sus vidas el error. Los espíritus gimientes son excepcionalmente inteligentes y hablan numerosas lenguas, incluidos el común, el elfo y otras lenguas semihumanas.

Los espíritus gimientes usan ocasionalmente sus poderes destructivos para buscar venganza contra sus antiguos adversarios en la vida.

Ecología: Los espíritus gimientes son una plaga allá donde se aposentan. Matan sin discreción, y su único placer es la desgracia y la miseria de otros. Además de matar tanto hombres como animales, la endecha de un espíritu gimiente tiene un efecto poderoso sobre la vegetación. Flores y plantas delicadas se marchitan y mueren, y los árboles se vuelven retorcidos y enfermos, mientras que las plantas más resistentes florecen. Tras unos pocos años, todo lo que queda dentro de un radio de ocho kilómetros de la guarida de un espíritu gimiente es un páramo desolado de árboles retorcidos y plantas espinosas mezcladas con los huesos de las criaturas que se atrevieron a cruzar los dominios del espíritu gimiente.

Ettercap

CLIMA/TERRENO:	Bosques muy frondosos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario o parejas
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	5
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-8
ATAQUES ESPECIALES:	Veneno
DEFENSAS ESPECIALES:	Trampas (ver abajo)
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,8 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	975

Los ettercaps son feas criaturas bípedas que se entienden muy bien con todo tipo de arañas gigantes. Estas criaturas de inteligencia baja son terriblemente crueles, muy astutas, y hábiles en montar trampas — trampas muy mortíferas— de un modo muy parecido a las arañas que a menudo viven a su alrededor.

Los ettercaps suelen medir 1,8 metros de alto, incluso con su andar encorvado y sus hombros hundidos. Tienen piernas cortas y flacas, largos brazos que les llegan casi hasta los tobillos, y prominentes barrigas. Las manos de los ettercaps tienen un pulgar y tres largos dedos que terminan en garras afiladas como navajas. Sus cuerpos están cubiertos por mechones de denso y recio pelo negro, y su piel es oscura y gruesa. Las cabezas de los ettercaps son de forma casi equina, pero poseen grandes ojos reptilianos, normalmente de color rojo sangre, y grandes colmillos, uno de los cuales asoma hacia abajo desde cada lado de su boca. La boca en sí es grande y provista de una hilera de dientes muy afilados.

Los ettercaps no poseen un lenguaje formal. Se expresan a través de una combinación de sonidos parloteantes de tono muy agudo, chillidos y acciones violentas.

Combate: Si se ve enzarzado en batalla, un ettercap golpea primero con sus garras, causando 1-3 puntos de daño con cada mano. La criatura intenta luego morder a su oponente, infligiendo 1d8 puntos de daño con sus dientes y sus poderosas mandíbulas. Una mordedura con éxito en un ataque permite al monstruo inyectar a su víctima un poderoso veneno de las glándulas encima de los colmillos del ettercap.

El veneno segregado por un ettercap es altamente tóxico y muy similar al veneno de las arañas gigantes. Una criatura inyectada con él debe efectuar de inmediato una tirada de salvación contra conjuros. Un fallo en la tirada de salvación significa que la criatura muere en 1d4 turnos cuando la toxina paraliza su corazón.

Muchos aventureros nunca tienen la oportunidad de alzar su espada contra los ettercaps debido a las arteras trampas que éstos usan como protección. Los ettercaps prefieren emboscar a los viajeros desprevenidos y conducirlos a trampas antes que luchar con ellos cara a cara.

Como las arañas, los ettercaps poseen glándulas que producen un hilo de seda localizadas en su abdomen. Los delgados y fuertes hilos de material plateado como seda que segregan estas glándulas son usados por los ettercaps para construir elaboradas trampas hechas de redes, hilos en los que tropezar, hilos para estrangular y cualquier otra cosa



susceptible de ser maquinada con ellos. Las trampas están diseñadas de tal modo que a menudo inmovilizan al aventurero que tropieza con ellas. Si éste es el caso, los ettercaps jamás vacilan en atacar a este personaje primero, intentando envenenar a la víctima antes de que escape. Diferentes ettercaps prefieren diferentes diseños de trampas, de modo que los encuentros con distintos ettercaps expondrán a los aventureros a nuevas trampas cada vez.

Hábitat/Sociedad: Los ettercaps prefieren morar en la parte más profunda de un bosque, cerca de senderos frecuentados por caza o viajeros. Los nidos de las criaturas están hechos con un armazón de sus propios hilos lleno de hojas y musgo semipodridos. Sus guaridas están localizadas a menudo en el suelo, pero también pueden hallarse en grandes y recios árboles. No se encuentra ningún tesoro en las guaridas de los ettercaps, pero ocasionalmente los objetos dejados caer por los aventureros que han caído en las trampas del ettercap pueden descubrirse por las inmediaciones.

Aunque normalmente sólo se encuentra un ettercap cada vez, en raras ocasiones puede encontrarse un par de ettercaps juntos. Las parejas encontradas están siempre apareadas, aunque hembra y macho parecen idénticos. Las crías de ettercaps son abandonadas tan pronto como nacen, de modo que los adultos nunca son encontrados con pequeños.

Ecología: Un ettercap come cualquier tipo de carne, independientemente del tipo de criatura de la que proceda. Tras capturar a una víctima, el ettercap la envenena de modo que no pueda escapar; una vez muerta la criatura, el ettercap devora inmediatamente tanto del cadáver como le es posible. Típicamente, un ettercap puede consumir un ciervo entero o un humanoide grande de una sola sentada. Todo lo que queda después de que el ettercap se haya atiborrado es abandonado a los carroñeros.

A menudo (40%), 2d4 arañas de algún tipo monstruoso son encontradas cooperando con un ettercap. El ettercap utiliza cualquier telaraña de araña gigante disponible cuando diseña sus trampas. Las criaturas muertas por un ettercap en la telaraña de una araña gigante son compartidas con la araña en vez de ser devoradas enteramente por el ettercap.

El veneno de ettercap es muy valioso, en parte por su extrema toxicidad y en parte porque es más bien difícil de obtener. Las glándulas del veneno de un ettercap contienen sólo una onza de veneno en cualquier momento determinado, pero esta onza vale hasta 1.000 mo en el mercado libre.

CLIMA/TERRENO:	Subártico o templado /Colinas y montañas
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	O, (C, Y)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1 o 1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	10
GAC0:	10
NÚM. ATAQUES:	2
DAÑO/ATAQUE:	1-10/2-12 + arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Sorprendido sólo con un 1
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	E (4 m alto)
MORAL:	Elite (14)
VALOR PE:	3.000



En combate, un ettin tiene dos ataques. Puesto que cada una de sus dos cabezas controla un brazo, un ettin no sufre ninguna penalización en la tirada de ataque por atacar con ambos brazos. Un ettin siempre ataca con dos grandes garrotes, a menudo cubiertos con púas. Usando estas armas, el ettin causa 2d8 puntos de daño con su brazo izquierdo y 3d6 puntos de daño con el derecho. Si el ettin es desarmado y se ve incapaz de usar un arma, ataca con las manos vacías, infligiendo 1d10 puntos de daño con su puño izquierdo y 2d6 puntos con el derecho.

Hábitat/Sociedad: A los ettins les gusta establecer sus guaridas en remotas áreas rocosas. Moran en oscuras cuevas subterráneas que apestan a comida en descomposición y desperdicios. Los ettins son generalmente solitarios, y las parejas permanecen juntas sólo unos pocos meses después de que han dado nacimiento a un pequeño ettin. Los ettins pequeños maduran con rapidez, y a los ocho a diez meses después de haber nacido son lo bastante autosuficientes como para desenvolverse por sí mismos.

En raras ocasiones, sin embargo, un ettin particularmente fuerte puede reunir un pequeño grupo de 1d4 ettins. Esta pequeña banda de ettins permanece junta sólo tanto tiempo como el líder permanece con vida y no es derrotado en batalla. Cualquier derrota importante hace pedazos el ascendente del líder sobre su banda, y cada cual sigue su camino.

Los ettins acumulan tesoro sólo porque les permite comprar los servicios de goblins u orcos. Esas criaturas sirven a veces a los ettins construyendo trampas en torno a sus guaridas o ayudándoles a luchar contra un poderoso oponente. Se sabe también que los ettins tienen 1-2 osos cavernarios en el área de sus guaridas.

Las desaliñadas cuevas de los ettins son un paraíso para los parásitos y las sabandijas, y no es raro que los propios ettins estén infestados por varias enfermedades parasitarias. Los aventureros que rebusquen en la guarida de un ettin en busca de objetos de valor puede que hallen la tarea asquerosa, si no peligrosa.

Ecología: Debido a que la sociedad ettin es tan primitiva, produce muy poco de algún valor para las criaturas civilizadas. Los ettins toleran la presencia de otras criaturas, como los orcos, en el área de su guarida, si pueden serles útiles de alguna manera. De otro modo, los ettins tienden a ser violentamente aislacionistas, y aplastan a los intrusos sin siquiera preguntar.

Los ettins, o gigantes de dos cabezas, como son llamados a menudo, son depravados e impredecibles cazadores que acechan de noche y devoran cualquier tipo de carne que puedan atrapar.

Un ettin parece al principio un gigante de piedra o de las colinas con dos cabezas. Una inspección más detallada, sin embargo, revela las enormes diferencias de la criatura con respecto a las relativamente civilizadas razas gigantes. Un ettin tiene la piel rosada o parduzca, aunque parece estar cubierto por un pelaje pardo oscuro. Ello se debe a que un ettin nunca se baña si puede impedirlo, y en consecuencia siempre se halla recubierto por una gruesa costra de suciedad y mugre. Su piel es gruesa, lo cual proporciona al ettin su baja Categoría de Armadura. El pelo del ettin es largo, enmarañado y sucio; sus dientes grandes y amarillos, y a menudo podridos. Los rasgos faciales del ettin se parecen enormemente a los de un orco: grandes ojos acuosos, hocico porcino respingado y gran boca.

La cabeza de la derecha de un ettin es siempre la dominante. Así pues, el brazo y la pierna derechos de un ettin parecerán ligeramente más musculosos y desarrollados que los izquierdos. Un ettin se cubre sólo con toscas pieles sin curtir, que también están sucias y sin lavar. Evidentemente, un ettin huele muy mal, debido a su completa falta de hábitos sanitarios, buenos o malos.

Los ettins no poseen un auténtico lenguaje propio. En vez de ello hablan un revoltijo de orco, goblin, dialectos gigantes y la lengua del alineamiento de las criaturas caóticas malvadas. Cualquier aventurero que hable orco puede comprender un 50% de lo que dice un ettin.

Combate: Tener dos cabezas es definitivamente una ventaja para un ettin, puesto que una está siempre alerta, vigilando posibles peligros y comida potencial. Esto significa que un ettin es sorprendido tan sólo por la tirada de 1 en 1d10. Un ettin posee también infravisión hasta 30 metros, lo cual le permite cazar y luchar con efectividad en la oscuridad.

Aunque los ettins tienen una inteligencia baja, son astutos luchadores. Prefieren emboscar a sus víctimas antes que cargar en una lucha cara a cara, pero una vez se ha iniciado la batalla los ettins luchan normalmente con gran furia hasta que todos los enemigos están muertos o la batalla se vuelve contra ellos.

Los ettins no se retiran fácilmente, y lo hacen sólo si la victoria es imposible.

Galeb duhr

CLIMA/TERRENO:	Cualquier montaña
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Familia
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Especial
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)
TESORO:	Q (x3), X
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	-2
MOVIMIENTO:	6
DADOS DE GOLPE:	8-10
GAC0:	8 DG: 13 9-10 DG: 11
NÚM. ATAQUES:	2
DAÑO/ATAQUE:	2-16, 3-18 o 4-24
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	20%
TAMAÑO:	G (2,5-3,5 m alto)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR PE:	8 DG: 8.000 9 DG: 9.000 10 DG: 10.000

El galeb duhr es una curiosa criatura parecida a un peñasco con apéndices que actúan como manos y pies. Estos seres inteligentes son muy grandes y de movimiento extremadamente lento. Viven en áreas rocosas o montañosas donde pueden sentir el poder de la tierra y controlar las rocas a su alrededor.

Un galeb duhr típico tiene de 2,5 a 3,5 metros de alto. Cuando no se mueven parecen formar parte del terreno donde viven.

Combate: Los galeb duhr son criaturas solitarias, que prefieren vivir con unos pocos de su propia clase y nadie de ninguna otra clase, ni siquiera elementales de la tierra. Cuando es abordado, lo más probable es que un galeb duhr evite el encuentro desapareciendo en el suelo. De todos modos, si es perseguido o irritado de algún otro modo, un galeb duhr no dudará en luchar contra el intruso.

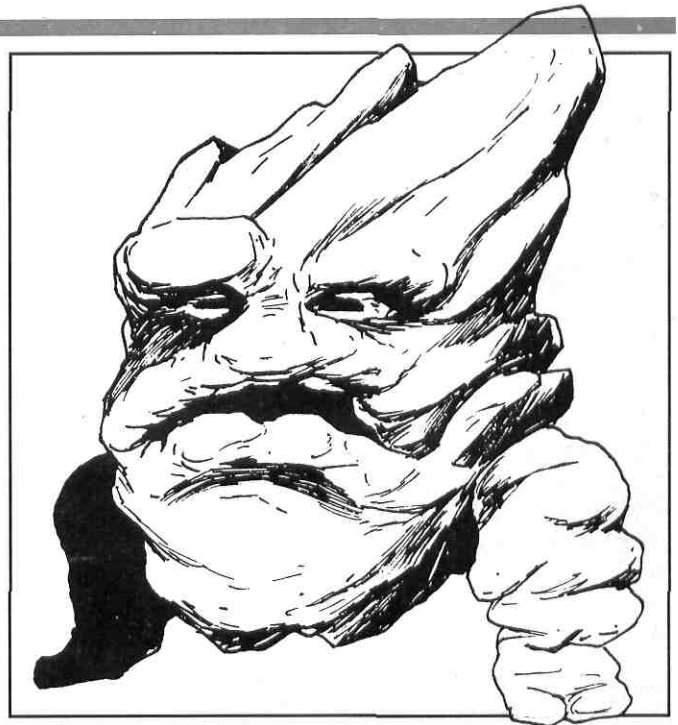
Los galeb duhr pueden lanzar los siguientes conjuros como magos de nivel 20, una vez al día: *mover tierras*, *modelar piedra*, *paso en muro*, *transmutar roca en lodo y muro de piedra*. Pueden lanzar *modelar piedra* a voluntad.

Pueden animar 1-2 peñascos dentro de un radio de 60 metros de ellos (CA 0; MV 3, DG 9; Dñ 4d6) del mismo modo que un treant controla árboles. El galeb duhr sufre doble daño de los ataques basados en el frío y se salva con una penalización de -4 contra esos ataques. No resulta dañado por rayos ni fuego normal, pero sufre todo el daño de un fuego mágico (aunque se salva con una bonificación de +4 contra los ataques con fuego).

Hábitat/Sociedad: Los galeb duhr, aunque nativos del plano Elemental de la tierra, son encontrados a veces en pequeños grupos familiares en regiones montañosas del plano Material primario.

No se sabe cómo (o si) se reproducen los galeb duhr, pero se ha informado ocasionalmente de galeb duhr «jóvenes», especímenes de un tamaño menor al normal.

Si bien parece que los galeb duhr no poseen cultura visible por encima del suelo, se sabe que acumulan gemas, que encuentran



gracias a su habilidad de cruzar muros. A veces poseen pequeños objetos mágicos, evidentemente tomados de aquellos que les atacaron para apoderarse de sus gemas.

La «música» de los galeb duhr proporciona a menudo la primera evidencia de que estas criaturas están cerca..., y normalmente la única evidencia, puesto que los insociables galeb duhr son rápidos en hundirse en el suelo cuando captan las vibraciones de visitantes que se aproximan.

Sentados juntos en grupos, los galeb duhr armonizan sus cascajosos voces en espectrales melodías; algunos eruditos especulan que esas melodías pueden causar o impedir terremotos. Otros argumentan que el bajo retumbar producido por estas criaturas es una forma de advertir a otros en el grupo, pero no hay pruebas concluyentes en ningún sentido.

Ecología: Los galeb duhr no poseen enemigos naturales excepto aquellos que ansían las gemas que acumulan. Los galeb duhr comen rocas, preferiblemente granito a otros tipos, y desdeñan las de cualquier tipo sedimentario. Las rocas que comen pasan a formar parte de las enormes criaturas; sólo necesitan tomar una de estas comidas una vez cada dos o tres meses.

Aparte las gemas que llevan consigo, es muy probable que los galeb duhr conozcan dónde hay muchas otras gemas, así como vetas de metales preciosos como oro, plata y platino, aunque no parecen sentir ningún interés por estos minerales para ellos mismos. Unos cuantos magos poderosos han sido capaces de negociar esta información con algunos galeb duhr. Éste es un difícil acuerdo que consumir, puesto que los galeb duhr son valientes guerreros, y normalmente no tienen dificultad en escapar de cualquier peligro si se sienten inclinados a hacerlo. Además, los galeb duhr son territoriales, y se sentirán irritados ante cualquier intento de hacer uso de este conocimiento en sus inmediaciones.

De alguna extraña forma, los galeb duhr se sienten responsables de los peñascos y rocas más pequeños que les rodean, un poco de la misma forma que un treant se siente responsable de los árboles de sus inmediaciones. Un viajero que altere el área cerca de un galeb duhr lo hace bajo su propia responsabilidad.

	Gárgola	Márgola
CLIMA/TERRENO:	-Cualquier terreno, subterráneo, océano -	
FRECUENCIA:	Poco común	Rara
ORGANIZACIÓN:	Tribu	Tribu
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)	Baja (5-7)
TESORO:	M x 10 (C)	Q (C)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	2-16	2-8
CATEGORÍA ARMADURA:	5	2
MOVIMIENTO:	9, Vol 15 (C)	6, Vol 12 (C)
DADOS DE GOLPE:	4 + 4	6
GAC0:	17	15
NÚM. ATAQUES:	4	4
DAÑO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-6/1-4	1-6/1-6/2-8/2-8
ATAQUES ESPECIALES:	No	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Arma +1 o mejor para golpear	Arma +1 o mejor para golpear
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	M (1,8 alto)	M (1,8 alto)
MORAL:	Estable (11)	Elite (13)
VALOR PE:	650	975

Estos monstruos son feroces predadores de naturaleza mágica, típicamente hallados entre ruinas o moradas en cavernas subterráneas. Poseen su propio lenguaje gurgul.

Combate: Las gárgolas atacan cualquier cosa que detecten, independientemente de si es buena o malvada, un 90% de las veces. Les encanta torturar a sus presas hasta la muerte cuando se hallan indefensas.

Estas criaturas aladas son excelentes luchadores con cuatro ataques por round. Su combinación garra/garra/mordedura/cuerno puede infligir hasta 16 puntos de daño, mientras que su piel dura por naturaleza les protege de los ataques de sus víctimas.

Las gárgolas prefieren dos tipos de ataque: sorpresa y picado. Contando con su apariencia como esculturas de algún tipo, las gárgolas permanecen inmóviles en el alero de un edificio, aguardando a que se aproxime la presa. Alternativamente, una gárgola puede posarse como una estatua en una fuente, o un par de esas horribles bestias sentarse a cada lado de una puerta. Cuando la víctima está lo bastante cerca, las gárgolas atacan de pronto, intentando sólo herir a la víctima antes que matarla de inmediato. (Para una gárgola, infligir una muerte lenta y dolorosa es mucho mejor.)

Cuando se hallan en movimiento, las gárgolas utilizan a veces un ataque en «picado», dejándose caer bruscamente del cielo para efectuar sus ataques en una emboscada aérea. En este caso, pueden efectuar o bien dos ataques con garras o uno con cuerno. Para efectuar todos sus cuatro ataques necesitan posarse.

Hábitat/Sociedad: Las gárgolas viven en pequeños grupos con otras de su especie, interesadas en poco más que en hallar otras criaturas a quienes causar daño. Los animales más pequeños apenas merecen la atención de estos horribles monstruos, que prefieren atacar humanos u otras criaturas inteligentes.

Las gárgolas acumulan a menudo tesoro de sus víctimas humanas. Normalmente cada una de ellas lleva consigo un puñado de monedas de oro, mientras que el grueso de su tesoro está cuidadosamente oculto en su guarida, normalmente enterrado o bajo una gran piedra.



Ecología: Originalmente, las gárgolas eran desagües esculpidos en los tejados que representaban grotescas figuras humanas y animales. Estaban diseñadas de tal modo que el agua que fluía por ellas era arrojada lejos de la pared, con lo que prevenían manchas y erosión. Más tarde, algún mago desconocido usó un poderoso hechizo para traer a esas horribles esculturas a la vida. La raza de las gárgolas ha florecido y se ha dispersado por todo el mundo.

Las gárgolas no necesitan comer ni beber, de modo que pueden permanecer inmóviles durante tanto tiempo como deseen casi en cualquier parte. El daño que causan a otras criaturas no es para alimentarse, sino solamente por su distorsionado sentido del placer.

Puesto que son tan inteligentes como malvadas, a veces sirven a un amo malvado de algún tipo. En este caso, las gárgolas actúan normalmente como guardianes o mensajeros; aparte algo de oro o unas cuantas gemas, su desagradable pago es el goce que extraen de atacar a los visitantes no deseados.

El cuerno de una gárgola es el ingrediente activo más común para una *poción de invulnerabilidad*, y puede ser usado también en una *poción de volar*.

Kapoacynth

Esta criatura es una variedad marina de la gárgola que utiliza sus alas para nadar tan rápido como las gárgolas moradoras de tierra firme vuelan. El kapoacynth se conforma en todos los aspectos a una gárgola normal. Moran en aguas relativamente poco profundas, y crean sus guaridas en cuevas submarinas.

Como las gárgolas, los kapoacynths se sienten ansiosos por causar daño a otros, y sirenos, elfos marinos y visitantes humanos son candidatos por igual para ello.

Márgola

Las márgolas son una forma más horrible aún de gárgola. Pueden encontrarse principalmente en cuevas y cavernas. Su piel es tan parecida a la piedra que sólo hay un 20% de probabilidades de ser vistas como tales cuando se tropieza con ellas. Atacan con dos garras, un par de cuernos y una mordedura. Hablan su propio lenguaje y el de las gárgolas. Hay un 20% de probabilidades de ser encontradas con estas últimas, ya sea como líderes o como amos.

	Jann	Marid
CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio	Agua
FRECUENCIA:	Muy raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Emirato	Padishato
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno
DIETA:	Omnívoro	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Mucha a excepcional (11-16)	Alta a genio (13-18)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral (bueno)	Caótico

NÚM. APARICIÓN:	1-2	1
CATEGORÍA ARMADURA:	2 (5)	0
MOVIMIENTO:	12, Vol 30 (A)	9, Vol 15 (B), Nad 24

DADOS DE GOLPE:	6 + 2	13
GAC0:	13	9
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	Por arma + bonif. Fuerza	8-32

ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	20%	25%
TAMAÑO:	M (1,8-2 m alto)	E (5,5 m alto)
MORAL:	Campeón (15)	Campeón (16)
VALOR PE:	2.000	15.000

Las dos variedades de genio descritas aquí proceden del plano Material primario y del plano Elemental del agua. Viviendo entre los suyos, organizados en sus propias sociedades, estos seres son encontrados a veces en el plano Material primario, a menudo invocados específicamente para realizar algún servicio.

Todos los genios pueden viajar a cualquier plano Elemental, así como al Material primario y al Astral.

Jann

La raza de los jann es la más débil de los humanoides elementales (dao, djinn, efreeti, marid) conocidos colectivamente como genios, debido a que un jann está formado por los cuatro elementos y en consecuencia debe pasar la mayor parte de su tiempo en el plano Material primario. Además de hablar la lengua común y las distintas lenguas de los genios, los jann pueden hablar con los animales.

Combate: A menudo (60%) los jann llevan armadura de mallas, que les proporciona una CA efectiva de 2. Normalmente utilizan grandes cimitarras (que infligen 2d4 puntos de daño contra oponentes pequeños y medios, o 2d8 puntos contra oponentes grandes) y arcos largos compuestos. Los jann masculinos poseen una Fuerza que va de 18/01 a 18/00, y los femeninos de 17 (tirada de 01-50) a 18/50 (tirada de 51-00).

Además de la habilidad de volar, los jann tienen los siguientes poderes como conjuros que pueden emplear a voluntad, uno a la vez, uno por round: *crecimiento/reducción* dos veces cada uno al día, *invisibilidad* tres veces al día, *crear comida* y *agua* una vez al día como sacerdote de nivel 7, y *eterealidad* una vez al día para un máximo de una hora. Un jann actúa al nivel 12 de habilidad, excepto en lo señalado.

Hábitat/Sociedad: Los jann prefieren morar en lejanas áreas desérticas, en ocultos oasis, donde disponen a la vez de intimidad y de seguridad. La sociedad de los jann es muy abierta, y machos y hembras son considerados como iguales. Un grupo de 1d20 + 10 individuos forman típicamente una tribu gobernada por un jeque y



uno o dos visires. Los jeques excepcionalmente poderosos reciben el título de emir, y en tiempos de necesidad se reúnen y mandan grandes fuerzas de jann (y a veces aliados humanos).

Muchas tribus de jann son nómadas, y viajan con manadas de camellos, cabras u ovejas de oasis en oasis. Esos beduinos jann parecen humanos en todos los aspectos, y a menudo son confundidos con ellos..., a menos que sean atacados. Los jann son fuertes y valientes, y no se toman a la ligera ningún insulto o injuria. El área cubierta por una tribu de jann puede extenderse centenares de kilómetros en cualquier dirección.

Mientras viajan, los jann viven en grandes y coloreadas tiendas con sus esposas e hijos casados. Las hijas casadas se trasladan a vivir con sus nuevos esposos. Cuando una familia termina creciendo hasta un tamaño que ya no puede residir confortablemente en la tienda, se construye una nueva tienda, y un hijo toma a su esposa y familia con él y se traslada a su nueva morada. En los oasis permanentes los jann no sólo viven en tiendas, sino también en estructuras de elegante estilo construidas con materiales traídos de cualquiera de los planos Elementales.

Los jann son capaces de morar en el aire, en la tierra, en el fuego o en el agua hasta un límite de 48 horas. Esto incluye los planos Elementales, a los cuales puede viajar cualquier jann, llevándose si lo desea consigo hasta seis individuos si esas personas unen sus manos formando un círculo con el jann. El no regresar al plano Material primario dentro de las 48 horas inflige 1 punto de daño por hora adicional para el jann, hasta que se produzca el regreso a ese plano o el jann muera. El viaje a otro plano Elemental es posible, sin daño, siempre que se pasen como mínimo dos días en el plano Material primario inmediatamente antes del viaje.

Ecología: Los jann tienden a ser suspicaces ante los humanos. No les gustan los semihumanos, y detestan a los humanoides. Los jann aceptan a los djinns, pero rehuyen a los dao, efreet y marids. A veces se hacen amigos de los humanos o trabajan con ellos para conseguir alguna recompensa deseada, como algún poderoso objeto mágico.

Una ética que los jann comparten con otros beduinos es la exigencia cultural de tratar a los huéspedes con honor y respeto. Los visitantes inocentes (incluidos los humanos) de los jann son tratados hospitalariamente durante su estancia, pero se espera que algún día devuelvan el favor.

Líderes jannee: Los líderes jannee tienen Inteligencia de genio (17-18), Dados de Golpe más altos (hasta 8 para jeques, 9 para emires) y mayor Fuerza (19 posible un 10% de las veces). Los visires tienen Inteligencia de genio a supergenio (19-20) y los siguientes poderes como conjuros: *augurio*, *detectar magia* y *adivinación*, tres veces al día cada uno, al nivel 12 de habilidad.

Marid

Se dice que los marids nacieron del océano, con las corrientes como músculos y perlas como dientes. Estos genios del plano Elemental del agua son los más poderosos de toda la familia de los genios. También son los más individualistas y caóticos de las razas elementales, y sólo raras veces se dignan a servir a otros.

En su propio plano son raros; los marids viajan tan raramente al plano Material primario que muchas regiones del Material primario consideran que los marids son sólo criaturas de leyenda. Como otros auténticos genios, los marids pueden hablar su propia lengua y la de cualquier persona o bestia con inteligencia con la que se encuentren, a través de una forma limitada de telepatía que les permite hablar apropiadamente.

Combate: Los marids actúan como lanzadores de conjuros de nivel 26. Sus propiedades mágicas les permiten emplear cualquiera de los siguientes poderes como conjuros, uno a la vez, dos veces al día cada uno: detectar el mal/el bien, detectar invisibilidad, detectar magia, invisibilidad, adoptar forma líquida (similar a *adoptar forma gaseosa*), *polimorfizarse a sí mismo* y *purificar agua*. Los marids pueden realizar cualquiera de los siguientes hasta siete veces al día: *adoptar forma gaseosa*, *bajar agua*, *abrir las aguas*, *muro de niebla*, o conferir agua respirando sobre otros durante hasta todo un día. Una vez al año un marid puede usar *alterar la realidad*.

Los marids pueden crear siempre agua, que pueden lanzar en un poderoso chorro hasta 60 metros de distancia, causando a la vez un efecto cegador sobre el individuo golpeado (se aplica tirada de salvación) y 1d6 puntos de daño. Los marids también poseen la habilidad innata de caminar sobre el agua (como el anillo).

Es posible para un marid cargar libremente hasta 500 kilos de peso. Doblar este peso causa agotamiento en tres turnos. Por cada 100 por debajo de los 1.000, añade un turno a la habilidad del marid de cargar con él (por ejemplo, 600 kilos pueden ser llevados durante siete turnos antes de que se produzca el agotamiento). Un marid agotado debe descansar durante seis turnos.

Los marids nadan muy rápido. Por supuesto, pueden respirar agua y se sienten en su casa a cualquier profundidad. Poseen infravisión.

Los marids no resultan dañados por los conjuros basados en el agua. Los conjuros basados en el frío les garantizan una bonificación de +2 a las tiradas de salvación y de -2 a cada dado de daño. El fuego les inflige +1 por dado de daño, con tiradas de salvación con una penalización de -1. Ten en cuenta que el vapor no les causa ningún daño.

Hábitat/Sociedad: Los marids viven en un relajado imperio gobernado por un padishá, porque cada marid presenta siempre alguna reclamación de realeza: todos son shas, abategs, beglerbegs o muftíes como mínimo. A lo largo de los eones han tenido a menudo simultáneamente varios «herederos auténticos» al trono del padishá.

El hogar de un marid alberga a 2d10 individuos y está localizado en torno a una serie de bolsas elementales libremente agrupadas que contienen las necesidades básicas para la vida del marid. Grupos más grandes de marids se reúnen para las cazas y justas, durante las cuales se enfatiza enormemente el esfuerzo individual.

La raza de los marids es muy independiente y egoísta. Obligar a un marid a servir es una tarea de lo más difícil. Halagos y sobornos

pueden tener algo más de éxito, pero jamás puede confiarse en los marids.

Los marids son campeones en contar historias, aunque la mayoría de sus relatos realzan sus propias proezas y empuñan las de los demás. Cuando uno se comunice con un marid, debe intentar mantener la conversación sin continuas disgresiones de un relato a otro, al tiempo que procura no ofender al marid. (Los marids consideran una ofensa capital el que un ser inferior ofenda a un marid.)

No puede forzarse fácilmente a un marid a realizar acciones; aunque pueda ser convencido (normalmente a través de halagos y soborno) de obedecer, a menudo se extraviará de su curso previsto para buscar alguna otra aventura que prometa más gloria o para dar instrucciones a criaturas inferiores acerca de la gloria de los marids. La mayoría de los magos hábiles en invocación y conjuración consideran que los marids presentan más problemas de lo que valen, lo cual explica la gran falta de objetos controladores de marids (como opuestos a los que afectan a efreet y djinns).

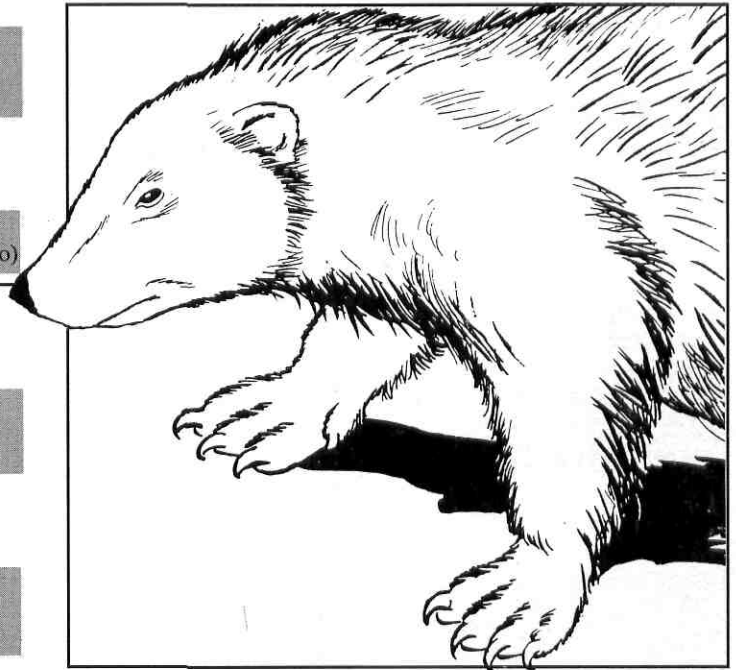
Además de los planos Astral, Elemental y Material primario, planos a los que todos los genios pueden viajar, el plano Etéreo está abierto también a los marids.

Ecología: Los marids toleran a sus parientes genios, y consideran a los jann y djinns primos pobres, al tiempo que muestran mucho desagrado hacia los efreet y dao. Su actitud hacia el resto del mundo es en cierto modo similar: la mayoría de criaturas de otros planos son seres inferiores, de los que no hay que preocuparse a menos que uno de ellos aterrice en la sala donde se celebra el festín en un momento inoportuno.



	Normal	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Ártico/Bosques	Ártico/Bosques
FRECUENCIA:	Poco común	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno	Nocturno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral (malvado)	Neutral (malvado)

NÚM. APARICIÓN:	1	1
CATEGORÍA ARMADURA:	5	4
MOVIMIENTO:	12	15
DADOS DE GOLPE:	3	4 + 4
GACO:	17	17
NÚM. ATAQUES:	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-4/1-4/2-5	2-5/2-5/2-8
ATAQUES ESPECIALES:	Almizcle	Almizcle
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	P (0,6-1,2 m)	M (1,2-2 m)
MORAL:	Estable (11)	Estable (11)
VALOR PE:	120	270



Conocido también como carcajou y quickhatch, este feroz animal ha sido el azote de muchas culturas árticas desde el alba de los tiempos.

El glotón está relacionado muy de cerca con la comadreja, pero en hábitos y fisiología tiene mucho más en común con el tejón. El cuerpo de un glotón es recio, con cortas y gruesas patas. Sus garras son largas y curvadas, lo cual lo convierte en un peligroso cazador. La cabeza del glotón es roma y redondeada, con los ojos muy separados y un hocico corto y afilado. Su cuerpo tiene pelaje pardo, con una franja más clara que recorre todo su cuerpo a cada lado. Su esqueleto muestra la cabeza y la cola bajas, con un arco en el lomo.

Combate: Cuando está enzarzado en batalla, el glotón se convierte en un temible adversario. Su gran velocidad hace difícil golpearle (de ahí su decente Categoría de Armadura) y le proporciona una bonificación de +4 a su tirada de ataque.

Normalmente el glotón ataca con una combinación de sus peligrosas garras y sus dientes como agujas. Su gran velocidad le permite golpear una vez con cada una de sus garras delanteras y luego seguir con un mordisco desgarrador.

Los enemigos que se hallen detrás del tejón se ven sometidos a un ataque con su glándula almizclera. Como la mofeta, este animal puede lanzar un aceite que es repugnante para la mayoría de las demás formas de vida. Esta rociada toma la forma de una nube de 3 metros de ancho por 3 metros de alto y 10 metros de largo. Una víctima del almizcle debe superar una tirada de salvación contra veneno o quedar cegada durante 1d4 horas. Aunque supere la tirada de salvación, la víctima se echa hacia atrás instintivamente, alejándose del animal, a la mitad de su índice normal de movimiento, y pierde un 25% de su Fuerza y Destreza durante 1d4 turnos debido a la náusea. Cualquiera que entre en el más ligero contacto con el almizcle del glotón queda marcado por su horrible hedor y es rehuido por todos los animales hasta que puede limpiarse concienzudamente.

Hábitat/Sociedad: Los glotones son solitarios que vagan por los bosques de los climas fríos. Ocasionalmente son encontrados también en bosques más templados. A veces se pueden encontrar dos glotones juntos, pero casi siempre se trata de una pareja apareada que separará sus caminos dentro de poco.

Los glotones hembras que se han apareado dan generalmente a luz de uno a cuatro cachorros a finales del invierno o principios de la primavera. Estos animales son amamantados por la madre y permanecen con ella hasta que son capaces de sobrevivir por sí mismos.

Ecología: Los glotones son en su mayor parte carnívoros que cazan pequeños mamíferos y roedores. En épocas en que la comida es escasa, se alimentan de carroña si son incapaces de matar a sus propias presas. Además, los glotones son listos, y acostumbran a saquear las trampas puestas para ellos por los hombres.

En muchas regiones donde los glotones coexisten con el hombre, son cazados hasta el límite de la destrucción. Las razones para esto tienen dos vertientes. En primer lugar, estos animales son vistos como una amenaza y como competidores para la caza pequeña. En segundo lugar, la piel de un glotón es excepcionalmente resistente al frío y al hielo, lo cual la hace muy útil en la confección de prendas invernales.

Glotón gigante

Estas diabólicas criaturas son perversos animales que, como sus primos más comunes, toman cualquier presa que encuentran. Al contrario que los glotones comunes, sin embargo, los gigantes atacan a menudo a los viajeros humanos.

Las criaturas sometidas al almizcle del glotón gigante descubren que es mucho más temible que el del glotón común. Debido a su naturaleza más repugnante y a la mayor cantidad liberada, el almizcle de un glotón gigante es dos veces más potente que el almizcle del glotón normal. Por ejemplo, la nube formada tiene 6 metros por 6 metros por 20 metros, y aquellos en ella pueden quedar cegados durante 1d8 horas. Además de estos efectos, sin embargo, el aceite tiene varias otras propiedades que deben ser tenidas en cuenta. La víctima debe retirarse a toda velocidad durante un round, y pierde un 50% de su Fuerza y Destreza durante 1d8 turnos. Todas las prendas de ropa que hayan entrado en contacto con el chorro se pudren y se vuelven inútiles en cuestión de horas (incluidas las telas mágicas o los objetos de pergamino que fallen su tirada de salvación contra ácido).

Gorgón

CLIMA/TERRENO:	Templado o tropical/ Páramos o subterráneos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Díurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	(E)
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	2
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	8
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2,5 m alto)
MORAL:	Media (8-10)
VALOR PE:	1.400

Los gorgones son feroces animales parecidos a toros que tienen sus guaridas en lóbregas cavernas o en la desolación de los páramos. Son agresivos por naturaleza, y normalmente atacan a cualquier criatura o persona que encuentren.

La piel de los gorgones, monstruosos toros negros, está formada por gruesas escamas metálicas. Su aliento es un vapor nocivo que brota en grandes bocanadas de sus enormes fosas nasales de toro. Los gorgones caminan sobre dos cascos si es necesario, pero normalmente lo hacen a cuatro patas. Pese a su gran tamaño, pueden moverse a través de los bosques más densos a una increíble velocidad, porque simplemente pisotean arbustos y astillan árboles pequeños. Los gorgones no hablan ningún lenguaje, pero dejan oír un rugido de furia cada vez que encuentran a otros seres.

Combate: Cuatro veces al día los gorgones pueden efectuar un ataque mediante su arma de aliento (su medio de ataque preferido). Su aliento brota en un cono truncado de 1,5 metros de ancho en la base y 6 metros de ancho en su extremo, con un alcance máximo de 20 metros. Cualquier criatura atrapada en este cono debe efectuar una tirada de salvación contra petrificación. ¡Aquellos que la fallen se convierten de inmediato en piedra! La consciencia de los gorgones se extiende a los planos Astral y Etéreo, así como los efectos de su arma de aliento.

Si es necesario (es decir, si su arma de aliento falla), los gorgones se enzarzarán en melée, cargando a toda velocidad para lanzar un perverso golpe con la cabeza o con los cuernos. Los gorgones luchan con desatada ferocidad, golpeando, cortando y pisoteando a todos aquellos que se atreven a desafiarlos hasta que ellos mismos resulten muertos.

Hábitat/Sociedad: Se cree que los gorgones pueden devorar realmente las estatuas vivas que crean con su arma de aliento. El si sus planos dientes de hierro rompen y pulverizan la piedra o su saliva devuelve a la víctima a su estado de carne mientras comen es objeto de conjeturas.

Sus presas principales son el ciervo y el alce, pero los gorgones no dudarán en añadir otras carnes a su dieta cuando se sientan hambrientos. Su sentido del olfato es agudo y, una vez hallan un rastro, los gorgones tienen un 75% de probabilidades de seguir con



éxito a su víctima. Una vez su víctima se halla a la vista, los gorgones dejan escapar un grito de furia y luego cargan. A menos que consiga ser eludido de alguna forma, un gorgón perseguirá incansablemente a su presa, durante días si es necesario, hasta que ésta caiga agotada o sea atrapada en el mortífero aliento del gorgón.

Los gorgones no tienen ninguna utilización para el tesoro; en consecuencia, oro y gemas son a menudo dejados petrificados en la estatua del ser que en su momento los llevara encima. Ocasionalmente un gorgón, en su precipitación, devorará algo de valor; estos objetos serán hallados luego entre los excrementos del gorgón, en alguna parte cerca de la entrada de su guarida.

Los gorgones son encontrados normalmente en grupos de tres o cuatro: un toro macho con dos o tres hembras. Los becerros de los gorgones son criados por las hembras hasta los dos años, luego los jóvenes toros son echados para que emprendan su propio camino. Las hembras se quedan con el macho dominante.

Aproximadamente un 25% de las veces sólo es encontrado un gorgón. Los gorgones solitarios son siempre machos errantes en busca de hembras.

El bosque alrededor de la guarida de un gorgón es normalmente un entrecruzar de los senderos hechos por él mismo. Ocasionalmente hay claros donde la hierba fue pisoteada en una batalla, y en ellos quizá puedan encontrarse los rotos restos de alguna estatua.

Ecología: Los gorgones no tienen enemigos naturales aparte ellos mismos. Los gorgones macho tienen que defender a menudo sus posiciones contra otros gorgones errantes. Normalmente estas batallas no son fatales, pero incluso un gorgón puede caer muerto ante el ataque de un cuerno bien apuntado. La única otra criatura que se sabe que caza a estos feroces predadores es el hombre.

La sangre de gorgón, adecuadamente preparada, puede sellar un área contra intrusiones etéreas o astrales; sus escamas reducidas a polvo son un ingrediente de la tinta usada para crear un pergamino de protección contra petrificación.

Además, la piel de un gorgón puede ser elaborada, con considerable trabajo y alguna mejora mágica, en una espléndida armadura de escamas. Esta armadura proporcionará a su portador una bonificación de +2 a todas las tiradas de salvación contra petrificación o conjuros de carne a piedra.



CLIMA/TERRENO:	Templado o subtropical/ Colinas o montañas
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)
TESORO:	(C, S)
ALINEAMIENTO:	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	2-12
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12, Vol 30 (C, D si montado)
DADOS DE GOLPE:	7
GAC0:	13
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-4/1-4/2-16
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (unos 2,7 m largo)
MORAL:	Estable (11-12)
VALOR PE:	650

Medio leones, medio águilas, los grifos son feroces aves carnívoras que toman como presa a los caballos y sus parientes (hipogrifos, pegasos y unicornios). Esta hambre hacia la carne de caballo pone a menudo a los grifos en conflicto directo con humanos y semihumanos.

Los grifos adultos miden metro y medio hasta los hombros y pesan más de media tonelada. Su cabeza, parte superior del tronco y patas delanteras son como los de un águila gigante. Esta mitad de águila está cubierta de plumas doradas desde la punta de sus alas hasta su pico afilado como una navaja. Sus poderosos miembros delanteros están rematados en largas y curvadas garras. Las alas, con una envergadura de 8 metros o más, brotan de su lomo. La mitad inferior de un grifo es la de un león. Un pelaje amarillo polvo cubre las musculosa parte posterior de león, sus patas traseras y sus afiladas garras. Una cola de león cuelga de los poderosos cuartos traseros del grifo. Los grifos no hablan ningún lenguaje, pero emiten un chillido de águila cuando están furiosos o excitados (normalmente ante el olor a caballo).

Combate: Los grifos cazan en grupos de 12 o menos, buscando en las llanuras y bosques cercanos a su guarida (dentro de un radio de 30 kilómetros) caballos y animales de manada. Con su visión superior y su sentido del olfato, los grifos pueden divisar sus presas hasta tres kilómetros de distancia. Si la presa es un caballo o un pariente equino, los grifos tienen un 90% de probabilidades de atacar incluso aunque los caballos lleven jinetes. Los grifos cazan sólo para conseguir comida, de modo que un jinete que deje libres uno o dos caballos puede normalmente escapar sin daño (aunque evidentemente sus caballos no). Cualquier intento de proteger un caballo desencadena toda la furia de los grifos atacantes contra el protector. Cuando atacan blancos en el suelo, los grifos utilizan su gran tamaño y peso para picar desde arriba y rasgar a sus oponentes con sus garras antes de posarse cerca. Los grifos siempre luchan hasta la muerte si hay en juego carne de caballo.

En combate aéreo, los grifos son igualmente feroces, lanzándose a la batalla y desgarrando a su oponente hasta que ellos o su presa mueren. Muchos grifos han caído a plomo hacia su muerte con un hipogrifo debatiéndose entre sus garras que lo aferran firmemente.



Hábitat/Sociedad: Los grifos prefieren los hábitats rocosos, cerca de llanuras abiertas. Una vez un grifo establece su territorio, permanece en él hasta agotar las reservas de comida.

Los grifos, como los leones, viven en manadas, que comprenden cada una varias parejas, sus pequeños, y un macho dominante. El macho dominante es responsable de resolver las disputas territoriales con otras manadas y elegir la dirección que deberá tomar la caza.

Cada pareja de grifos en la manada tiene su propio nido, localizado cerca de otras guaridas de la manada. Los nidos de los grifos se hallan situados normalmente en cuevas poco profundas en las alturas de la cara de algún risco.

Los nidos están hechos de ramas y hojas, así como algún hueso ocasional. Los grifos no acumulan tesoro, pero sus cuevas contienen con frecuencia los restos y posesiones de desafortunados viajeros que intentaron proteger sus caballos de los grifos.

Durante la primavera, los grifos hembras depositan uno o dos huevos que eclosionan a finales de verano. Durante los primeros tres meses los grifos pequeños son conocidos como polluelos; luego, hasta que maduran, son llamados pichones. Los grifos jóvenes crecen rápidamente durante tres años hasta que son lo bastante grandes como para cazar con la manada. Los grifos adultos son extremadamente protectores de sus pequeños y atacan sin piedad a cualquier criatura que se acerque dentro de un radio de 30 metros del nido.

Ecología: Si son entrenados desde temprana edad (tres años o menos), los grifos pueden servir como monturas. El entrenamiento, sin embargo, consume mucho tiempo y es caro, puesto que requiere la experiencia de un entrenador de animales durante dos años. Una vez entrenados, sin embargo, los grifos son unas feroces y leales monturas, unidas de por vida a un solo amo y dispuestas a protegerle con sus vidas. Una montura grifo no conoce el miedo en la batalla, pero ataca a cualquier caballo o pariente del caballo con preferencia a otros oponentes.

Adquirir un pichón grifo es una aventura muy peligrosa, puesto que los adultos nunca se alejan demasiado del nido y luchan hasta la muerte para defender sus huevos o sus pequeños. Cualquier nido de grifo tiene un 75% de probabilidades de contener uno o dos pichones o huevos. Los pichones grifos se venden por 5.000 monedas de oro en el mercado; los huevos alcanzan un precio de 2.000 monedas de oro cada uno.

	Púrpura	Tenebroso	Túnel
CLIMA/TERRENO:	Subterráneos	Bosques	Subterráneos
FRECUENCIA:	Raro	Poco común	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario	Enjambre
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)	Animal (1)	No (0)
TESORO:	(B, Qx 5, X)	No	(M, N, Q)
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	1	1	1-6
CATEGORÍA ARMADURA:	6	1	4
MOVIMIENTO:	9	10	6
DADOS DE GOLPE:	15	10	9 + 3
GAC0:	5	11	11
NÚM. ATAQUES:	1 y 1	1	1
DANO/ATAQUE:	2-24 y 2-20	2-16	2-8
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ácido	Arremeter
DEFENSAS ESPECIALES:	No	Cerdas venenosas	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	Gg (7,5+ m largo)	M (1,8 m largo)	Gg (7,5+ m largo)
MORAL:	Estable (12)	Elite (13)	Estable (12)
VALOR PE:	13.000	5.000	1.400

El gusano púrpura, una amenaza constante para los exploradores subterráneos, pasa su vida cavando la tierra en busca de presas. Se han visto gusanos púrpura adultos que miden hasta dos y dos metros y medio de diámetro y entre 40 y 45 metros de largo.

Combate: El gusano púrpura ataca mordiendo con sus poderosas fauces. Cualquier tirada que exceda en 4 o más la puntuación requerida para golpear en 1d20 indica que la víctima ha sido tragada entera. Un gusano púrpura adulto puede devorar fácilmente una criatura de hasta 2,5 metros de alto y 1,8 de ancho. Una criatura engullida morirá en 6 rounds y será completamente digerida en 12 turnos, haciendo imposible alzarla de ningún modo de entre los muertos.

Cualquiera atrapado dentro de un gusano púrpura puede intentar escapar abriéndose camino hasta el exterior. Aunque el interior es considerado como CA 9, cada round los jugos digestivos del gusano causan una penalización acumulativa de -1 al daño que la víctima atrapada puede causar al gusano (los jugos están debilitando a la víctima).

El gusano posee también un aguijón en su cola. Cualquiera golpeado por el aguijón sufre 2d4 puntos de daño y debe superar una tirada de salvación contra veneno o caer muerto.

Hábitat/Sociedad: El gusano púrpura es una criatura solitaria que busca compañía sólo para aparearse. En el momento en que el gusano eclosiona, se entierra en el suelo y nunca vuelve a ver a sus familiares.

Ecología: Mientras cava sus túneles, el gusano púrpura consume grandes cantidades de materia, que excreta cuando regresa a su hogar. Entre los materiales descargados por esas criaturas hay metales preciosos y gemas.

El gusano es sensible incluso a las más diminutas vibraciones en la tierra a su alrededor, y puede captar a sus presas a una distancia de hasta 20 metros.

Gusano moteado

Es una variedad acuática del gusano púrpura. Habita en el fondo lodoso de aguas poco profundas, pero asciende a menudo a la

superficie en busca de presas. Por lo demás, es idéntico al gusano púrpura.

Gusano tenebroso

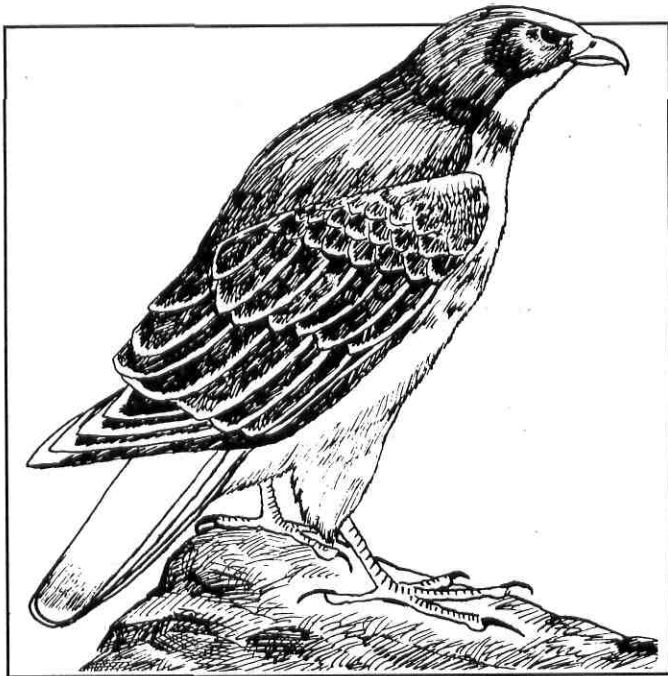
Estos nativos del semiplano de las Sombras se parecen a gigantescas orugas. En combate, golpean con sus poderosas mandíbulas, y cualquiera mordido por el gusano debe superar una tirada de salvación contra veneno, con una penalización de -3, o sufrir doble daño de la mordedura tóxica. La cabeza y parte delantera del cuerpo están cubiertas con cerdas venenosas que infligen 1d4 puntos de daño a cualquiera cuya piel desnuda entre en contacto con ellas. Es preciso superar una tirada de salvación para evitar la parálisis por 1d4 rounds después del contacto. Si no es administrado un conjuro de *neutralizar veneno* o *veneno lento* al final de este tiempo, la víctima muere. Las posibilidades de que un atacante sea golpeado por las espinas es igual a un 10% veces su Categoría de Armadura base (antes de los modificadores por escudo y Destreza). Atacar la cabeza del gusano reduce las posibilidades de contacto en un 20% (pero sólo un personaje a la vez puede atacar la cabeza). Las mandíbulas de este gusano son atractivas y valen entre 1.000 y 3.000 monedas de oro por juego.

Gusano túnel

Este primo del ciempiés gigante se alimenta y deposita sus huevos en la carroña. Un gusano túnel ataca arremetiendo desde su madriguera oculta para golpear con una bonificación de +2 a la tirada de ataque. El éxito indica que el blanco ha sido agarrado en sus mandíbulas, pero no se inflige ningún daño hasta que el gusano se abre camino a mordiscos a través de la armadura de la víctima. Esto toma un round para una armadura de cuero o peor, dos rounds para una armadura más resistente que la de cuero pero no más que la de mallas, y tres rounds para armaduras más resistentes que la de mallas. Una vez traspasada la armadura, el gusano inflige 2d8 puntos automáticos de daño cada round. Si el gusano sufre 15 o más puntos de daño por fuego o pierde un 60% de sus puntos de golpe, dejará caer a su víctima y se retirará a su madriguera. Las madrigueras de los gusanos túnel tienen a menudo tesoro de sus anteriores víctimas.

Halcón

	Grande	Pequeño (Falcón)	Sangriento
CLIMA/TERRENO:		Cualquier territorio subártico a tropical	
FRECUENCIA:	Poco común	Raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Pareja	Pareja	Bandada
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Animal (1)	Semi (2-4)
TESORO:	Ver abajo	Ver abajo	(Q x2)
ALINEAMIENTO:	No	No	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	1-2	1-2	4-15
CATEGORÍA ARMADURA:	6	5	7
MOVIMIENTO:	Vol 33 (B)	Vol 36 (B)	Vol 24 (B)
DADOS DE GOLPE:	1	1-1	1 + 1
GACO:	19	20	18
NÚM. ATAQUES:	3	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-2/1-2/1	1/1/1	1-4/1-4/1-6
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No
RESISTENCIA A LA MÁGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	P (0,9-1,2 m)	P (0,6-0,9 m)	P (0,9-1,2 m)
MORAL:	Media (9)	Inestable (6)	Estable (11)
VALOR PE:	65	65	120



Los halcones son comunes en todo el mundo, desde el trópico a las regiones subárticas. Viven principalmente de sabandijas y roedores, y así están bien considerados en muchas áreas.

Los halcones son más pequeños que las águilas. Su envergadura mide hasta metro y medio de punta de ala a punta de ala. Su coloración varía de especie en especie, siendo la más común del pardo rojizo al pardo oscuro.

Se sabe que los halcones grandes atacan a los semihumanos pequeños, aunque tales sucesos son extremadamente raros.

Combate: Los halcones atacan lanzándose en picado, normalmente desde una altura de 30 metros o más. Este picado les proporciona una bonificación de +2 a su tirada de ataque, y su impulso permite que sus garras inflijan el doble del daño normal. Los halcones no pueden atacar con el pico en el round en que inician un ataque en picado.

Tras el picado inicial, los halcones luchan mordiendo y picoteando y desgarrando a sus oponentes con sus garras. Los halcones toman siempre como blanco los ojos, y tienen un 25% de probabilidades de alcanzar un ojo de su oponente cada vez que su pico golpea. Los oponentes golpeados en el ojo quedan cegados durante 1d10 rounds y tienen un 10% de probabilidades de perder permanentemente la visión en este ojo. Debido a su vista superior, los halcones nunca pueden ser sorprendidos.

Hábitat/Sociedad: Los halcones construyen sus nidos en árboles altos u ocultos en laderas rocosas. Allí la hembra deposita de uno a tres huevos al inicio de la primavera. Los huevos eclosionan a finales del verano, y luego tanto el macho como la hembra se ocupan de alimentar a los polluelos y entrenarlos antes de que llegue el invierno.

Durante los primeros nueve meses de los polluelos, uno de los halcones adultos se halla normalmente (80%) a la vista de su nido. Cualquier intruso que amenace el nido es atacado a primera vista, independientemente del tamaño.

Ecología: Si son tomados aún jóvenes y entrenados por un experto, los halcones pueden ser adiestrados para la caza. Debido a esto, muchos entrenadores de animales pagan bien por los polluelos sanos. El precio de un polluelo es de unas 500 monedas de oro en el mercado libre. Los halcones entrenados se venden a precios de hasta 1.200 monedas de oro cada uno.

Falcón

Los falcones son más pequeños, rápidos y maniobrables que los halcones. Estas aves de presa son más fáciles de adiestrar y son preferidas a menudo sobre los halcones. Sus hábitos de anidar son similares a los de los halcones, aunque muchas especies se perchan bajo tierra. Los falcones entrenados se venden por unas 1.000 mo cada uno.

Halcón sangriento

Los halcones sangrientos se parecen a los halcones normales sólo en su tamaño, puesto que sus picos son afilados como navajas y sus garras inusualmente fuertes. Sus plumas son grises moteadas. Grandes y poderosas alas proporcionan a estos asesinos una gran velocidad y maniobrabilidad cuando vuelan. Estos pájaros de presa cazan en pequeñas bandadas y les encanta la carne humana. Seguirán atacando a los humanos aunque se esté desarrollando una melée contra ellos, y se alejarán muy relucientemente.

Los halcones sangrientos machos matan a los humanos no sólo por su carne sino también por sus gemas, que acumulan en sus nidos como un reclamo para las hembras. Todos los demás tipos de tesoro son ignorados por los halcones sangrientos.

Heucuva

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	No
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-10
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	9
DADOS DE GOLPE:	2
GACO:	16
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-6
ATAQUES ESPECIALES:	Enfermedad
DEFENSAS ESPECIALES:	Golpeado sólo por armas de plata o +1
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo
TAMAÑO:	M (1,5-2 m alto)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	270

El heucuva es un espíritu muerto viviente similar en apariencia a un esqueleto, pero más peligroso y más difícil de disipar.

El heucuva parece ser un esqueleto humanoide de tamaño normal. Los huesos están cubiertos por un atuendo que es poco más que una acumulación de harapos.

Combate: El heucuva ataca barriendo con una de sus manos; los afilados huesos de su dedo son capaces de cortar la madera. Una víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o verse afligido por una enfermedad. La víctima sufre una pérdida diaria de 1 punto de Fuerza y 1 de Constitución. Es preciso lanzar un conjuro de *curar enfermedad* sobre la víctima para impedir la muerte y restablecer los puntos perdidos.

Los heucuva son tratados como entidades en la Tabla de ahuyentar muertos vivientes: Son resistentes a todos los conjuros que influncian la mente. Los huesos del heucuva se desmoronan una vez los monstruos son destruidos.

Los heucuva sienten un odio especial hacia los sacerdotes. Si un sacerdote usa sus conjuros o intenta ahuyentar al heucuva, éste se concentrará en atacar a ese sacerdote. Pueden incluso ignorar todo lo demás excepto el sacerdote y aquellos que lo defienden.

Los heucuva pueden polimorfizarse hasta tres veces al día. Pueden usar su poder para adoptar una forma no amenazadora a fin de acercarse a una víctima confiada o evitar un encuentro no deseado cuando persiguen a una presa específica. Los heucuva pueden adoptar la forma de la gente a la que han conocido en un pasado reciente, como su última víctima o un miembro del grupo que se encuentra con los monstruos. Si los heucuva están en su cubil, pueden adoptar sus antiguas apariencias de cuando estaban con vida. Los grupos encontrados en la superficie pueden aparecer como peregrinos en procesión. Estos disfraces engañan solamente a aquellos que ven el mundo únicamente a través de la luz visible; los heucuva aparecen como los esqueletos muertos vivientes que son si se les contempla a través de la infravisión. Los heucuva son incapaces de hablar; sólo pueden gemir.

Hábitat/Sociedad: Los heucuva merodean por los lugares oscuros del mundo. Pueden ser encontrados en reinos subterráneos, así como en las regiones más templadas o tropicales. El frío parece



impedir la actividad de los heucuva, porque no son hallados en las altas y desoladas montañas o en ninguna región fría.

Las leyendas cuentan que los heucuva son los espíritus privados de descanso eterno de los sacerdotes monásticos que no fueron enteramente fieles a sus sagrados votos. Como castigo por sus herejías, se ven obligados a vagar en la oscuridad. Sus espíritus, apariencia y sagrados poderes se han convertido en pervertidas burlas de sus antiguos yoes. Los harapos que llevan son los irreconocibles restos de sus atuendos monásticos. En vez de curar, pueden matar con un toque que provoca enfermedad. En vez de ayudar a los demás, buscan matar todo lo que aún vive. Incluso su antiguo poder de ahuyentar muertos vivientes es usado ahora para ayudarles a resistir los esfuerzos de otros por ahuyentarlos.

Los heucuva retienen confusos recuerdos de sus antiguas vidas. Sus guaridas están decoradas como grotescas burlas de sus antiguas abadías y templos. Los cadáveres de pasadas víctimas pueden ser usados para representar feligreses. Esos cadáveres puede que retengan sus posesiones originales, las cuales pueden representar una amplia porción del tesoro de los heucuva. Otros tesoros acumulados pueden hallarse esparcidos en torno a la burla de altar como decoraciones u ofrendas. Esa burla de templo es una visión que hiel el alma de cualquiera que la vea y una abominación que pocos clérigos de alineamiento bueno puede resistirse de destruir.

Algunos heucuva son nómadas y vagan constantemente en un peregrinaje a ninguna parte. Incluso eso es una burla del auténtico peregrinaje.

Ecología: Los heucuva son espíritus malignos que buscan destruir todo aquello que aún vive. Son usados como ejemplos para recordar a los sacerdotes el destino que recae sobre aquellos que se extravían de sus devociones o usan su religión como una máscara para ocultar designios impíos. Los huesos de los heucuva reducidos a polvo pueden ser usados en la preparación de objetos mágicos previstos para corromper el espíritu de los seres vivos o controlar a los muertos vivientes.

Hibridhombre

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja a media (5-10)
TESORO:	(C)
ALINEAMIENTO:	Legal neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-100
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	9
DADOS DE GOLPE:	1-4
GAC0:	1-2 DG: 19 3-4 DG: 17
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-4 (1 DG); 1-6 (2 DG); 1-8 (3 DG); 1-10 (4 DG) o por tipo de arma

ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Camuflaje, imitación
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5-2 m alto)

MORAL:	Estable (12)
VALOR PE:	1 DG: 35 2 DG: 65 3 DG: 120 4 DG: 175 Lider: 270

Los hibridhombres son una mezcla de la sangre de muchas especies: humanos, orcos, gnolls, ogros, enanos, hobgoblins, elfos, espantajos, bullywugs y muchos otros. Su apariencia varía enormemente, combinando los peores rasgos de todos sus antecesores. Normalmente visten con sucios harapos; se sienten avergonzados por su apariencia e intentan mantener sus cuerpos ocultos, en especial entre desconocidos. No tienen una lengua propia, sino que hablan un común degradado, mezclado con gruñidos, silbidos, gemidos y gestos. Sus nombres imitan a menudo ruidos animales.

Combate: Los hibridhombres poseen tres habilidades especiales que les ayudan a sobrevivir: la imitación, el vaciar bolsillos y el camuflaje.

La imitación les permite imitar los sonidos hechos por cualquier monstruo o criatura que hayan conocido (excepto las formas especiales de ataque [el gemitido de muerte de los espíritus gimientes, por ejemplo], que no pueden imitar).

La habilidad de vaciar bolsillos les permite adquirir objetos que de otro modo no podrían obtener (tienen un 75% de probabilidades de éxito).

El camuflaje les permite ocultarse ellos mismos y sus objetos con gran habilidad. Las posibilidades base de pasar desapercibidos son de un 80%, y el camuflaje requiere un turno para ser realizado. Cada turno adicional pasado preparando el camuflaje incrementa las posibilidades en un 1%, hasta un máximo de 95% (después de 16 turnos). Las personas u objetos camuflados con éxito no son apercebidos a menos que sean movidos o tocados (o se muevan ellas, en el caso de criaturas). Los edificios camuflados son normalmente irreconocibles como tales a distancias superiores a 15 metros (esto varía según el tamaño y tipo de la estructura).

Los hibridhombres luchan normalmente con garrotes y espadas, pero un 5% de los miembros de cualquier grupo encontrado van



armados con cerbatanas y dardos paralizantes o venenosos.

Hábitat/Sociedad: Por cada 10 hibridhombres encontrados, hay al menos uno con 2 Dados de Golpe; por cada 30, hay uno con 3 Dados de Golpe; y por cada 40, hay uno con 4 Dados de Golpe. En una comunidad donde no son sojuzgados, hay normalmente un líder (CA 4, MV 12, DG 5, Dñ 1d12, bonif. +1 a la tirada de ataque) y cinco guardaespaldas (DG 4).

Debido a su apariencia, los hibridhombres son raras veces bien recibidos en ninguna sociedad legal o buena, y normalmente son sojuzgados o maltratados por grupos malvados o caóticos. Así, los hibridhombres son encontrados como esclavos o siervos, trabajando largas horas para humanos o humanoides malvados en una deprimente comunidad, o como refugiados viviendo en ruinas abandonadas. Los hibridhombres esclavizados no piensan en rebelarse, sino que aguardan pacientemente a que sus amos sean destruidos por fuerzas externas. Prefieren vivir una tranquila vida cotidiana.

Un hibridhombre se enorgullece de su habilidad para sobrevivir; consideran que el título «El superviviente» es más estimable que «El grande». Para ellos, la paciencia es una virtud más grande que ser bueno en las artes de la guerra. Un hibridhombre realiza actos de violencia sólo en defensa propia o (en el caso de esclavos) a las órdenes de sus amos; los hibridhombres libres no vacilan en matar a cualquiera que crean que amenaza a su comunidad. Prefieren evitar el contacto con otras criaturas excepto en tiempos de gran necesidad, cuando intentan robar lo que necesitan (comida, herramientas, etc.). Los hibridhombres libres crían animales domésticos y cultivan frutales y verduras. Poseen una larga tradición en arte, música y literatura. Sus canciones son una extraña cacofonía de canciones animales mezcladas con tristes endechas y gemidos; unos cuantos eruditos las consideran hermosas, pero la mayoría no están de acuerdo.

Ecología: Los hibridhombres son omnívoros, pero sus dientes son más eficientes comiendo carne. La vida media de un hibridhombre libre oscila entre los 25 y los 35 años; el esclavo medio vive sólo de 15 a 20 años. Su índice de mortalidad infantil es muy alto. Sus principales enemigos son las tribus de humanoides errantes que los cazan por deporte.

Hipocampo

CLIMA/TERRENO:	Profundidades de aguas dulces o saladas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Caótico bueno

NÚM. APARICIÓN:	2-8
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	Nad 24
DADOS DE GOLPE:	4
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Estándar
TAMAÑO:	E (6 m largo)
MORAL:	Estable (11-12)
VALOR PE:	120

Los hipocampos son las monturas marinas más apreciadas, una criatura que combina los rasgos de un caballo y de un pez.

Los hipocampos tienen la cabeza, patas delanteras y torso de un caballo. La sección equina está cubierta por un corto pelo. La crin está formada por largas y flexibles aletas. Los cascos delanteros son reemplazados por aletas palmeadas que se doblan hacia arriba cuando la pata avanza, luego hacia fuera cuando la pata golpea hacia atrás. Más allá de la caja torácica el cuerpo se convierte en el de un pez. La cola se ahúsa a los 4 metros en una amplia aleta horizontal. Tienen una aleta dorsal localizada en la grupa. Su coloración es la del agua marina. Los colores típicos incluyen marfil, verde pálido, azul pálido, acuoso, azul profundo y verde profundo.

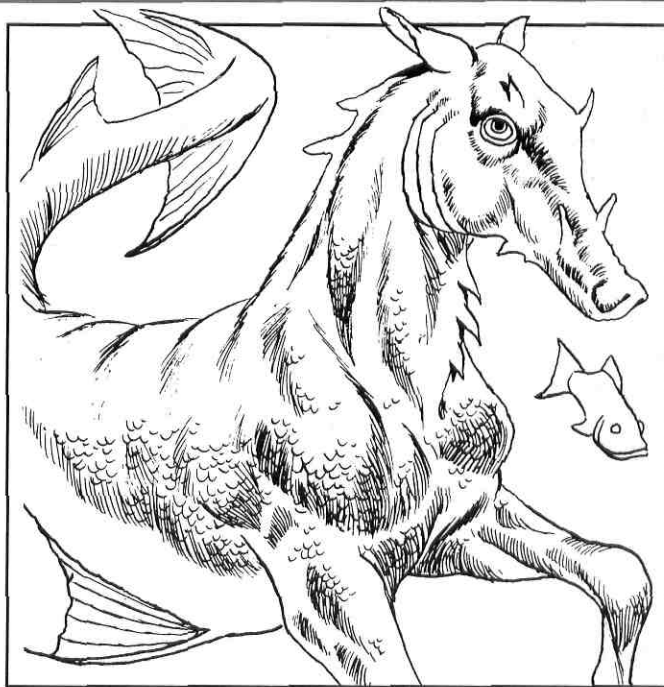
Combate: Los hipocampos son en general criaturas pacíficas. No atacan a menos que se sientan acorraladas o si otro hipocampo o un aliado se ve amenazado. Son lo bastante rápidos como para superar en velocidad a casi cualquiera que desee atacarles.

El hipocampo ataca con un fuerte mordisco. Extiende de pronto la cabeza, cierra las mandíbulas con un mordisco aplastante, y luego suelta su presa. Los hipocampos no retienen a sus oponentes.

Los hipocampos golpean también sus blancos con sus cabezas. Tales ataques pueden aturdir a un oponente o romperle los huesos.

Sus firmes y poderosamente musculados cuerpos proporcionan una fuerte protección contra los ataques. La sangre se coagula rápidamente al ser expuesta al agua, lo cual minimiza las pérdidas de sangre que debilitarían al hipocampo y atraerían a los tiburones (los tiburones tienen sólo un 20% de probabilidades de caer en un frenesí devorador si la única criatura sangrante es un hipocampo).

Hábitat/Sociedad: Los hipocampos son las más apreciadas monturas del mar. Pueden ser encontrados en las aguas profundas en cualquier parte, en los lagos de agua dulce y en los océanos. Pueden respirar agua dulce y salada con la misma facilidad. También pueden respirar aire, pero necesitan beber frecuentes sorbos de agua para impedir desecarse. Son incapaces de moverse fuera del agua. Pese a sus entornos radicalmente distintos, caballos e hipocampos son muy similares. Tienen aproximadamente el mismo tamaño, vida media y personalidad, aunque los hipocampos son bendecidos con una inteligencia muy superior. Los hipocampos son herbívoros. Normalmente pastan algas y otra vegeta



ción blanda. Si su forraje habitual no se halla disponible, sus fuertes dientes pueden masticar moluscos y coral.

Los hipocampos salvajes merodean en hordas de 2d4. Estas hordas están formadas normalmente por un garañón, 1d4 yeguas, y el resto hipocampos jóvenes de ambos sexos. Las yeguas hipocampo depositan un único y enorme huevo. Al cabo de seis meses, el huevo eclosiona un solo potrillo. Los gemelos son extremadamente raros (probabilidad 1%). Los potrillos crecen rápidamente en dos años. Los pequeños son físicamente iguales a los adultos. Los relatos de los hipocampos hablan de una «Gran Manada» de centenares de miles de hipocampos que merodea por las extensiones no cartografiadas de los lejanos mares. Ningún no hipocampo ha visto nunca este espectáculo.

Los hipocampos pueden ser «domesticados» por los humanoides que respiran agua, en especial los tritones. En realidad, los hipocampos inteligentes cooperan con los humanoides. Los hipocampos proporcionan sus servicios como monturas de sus aliados mientras los humanoides proporcionan protección. Los benévolo hipocampos pueden ayudar a los moradores de la superficie que están visitando el mundo acuático, ya sea voluntariamente o por accidente. Más de un marinero de un barco naufragado ha sido salvado de ahogarse por un hipocampo que pasaba. Los hipocampos son buenos jueces del carácter; no ayudarán a un ser malvado o a nadie que actúe de una manera hostil hacia ellos. A veces un hipocampo ofrece una cabalgada que puede traer más problemas que beneficios. Los hipocampos jóvenes olvidan a menudo que la mayoría de los moradores de la superficie respiran aire, no agua. Los hipocampos no acumulan tesoro. Muchos desdennan incluso los regalos ornamentales tales como collares o bandas para las patas. Para ellos todo esto simplemente no tiene ninguna utilidad. Aprecian sin embargo las delicadezas, en forma de sabrosos alimentos no disponibles en el agua.

Ecología: Los hipocampos son unos de los monstruos marinos inteligentes de alineamiento bueno de mayor éxito. Mantienen lazos con los sirenos y los elfos marinos, así como con los moradores de la superficie que se ganan la vida en el agua. Proporcionan valiosos servicios como monturas, guías y aliados. Los huevos de los hipocampos se venden a 1.500 mo. Los hipocampos jóvenes valen 2.500 mo. Sin embargo, los moradores de la superficie que han sido salvados por hipocampos se sienten tan agradecidos hacia sus rescatadores que pueden atacar a cualquier mercader que venda huevos o potrillos en un mercado público e intentar devolver los hipocampos al mar.

CLIMA/TERRENO:	Regiones no pobladas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)
TESORO:	Q x 5
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-16
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	18, Vol 36 (C, D)
DADOS DE GOLPE:	3 + 3
GAC0:	16
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-6/1-6/1-10
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Estándar
TAMAÑO:	G (3 m largo)
MORAL:	Media (9)
VALOR PE:	175

Los hipogrifos son monstruos voladores que tienen las mismas probabilidades de ser predadores, presas o monturas.

El hipogrifo es un monstruoso híbrido de rasgos equinos y de águila. Tiene las orejas, cuello, crin, torso y patas traseras de un caballo. Las alas, patas delanteras y rostro son de águila. Un hipogrifo puede tener color rojizo, oro tostado o una gran variedad de marrones y pardos. Las plumas son normalmente de un tono algo distinto que el pelaje. El pico es de color marfil o amarillo dorado.

Combate: El hipogrifo ataca con sus garras de águila y su pico. Cada garra puede desgarrar para 1d6 puntos de daño, mientras que el pico, cortante como unas tijeras, inflige 1d10 puntos de daño.

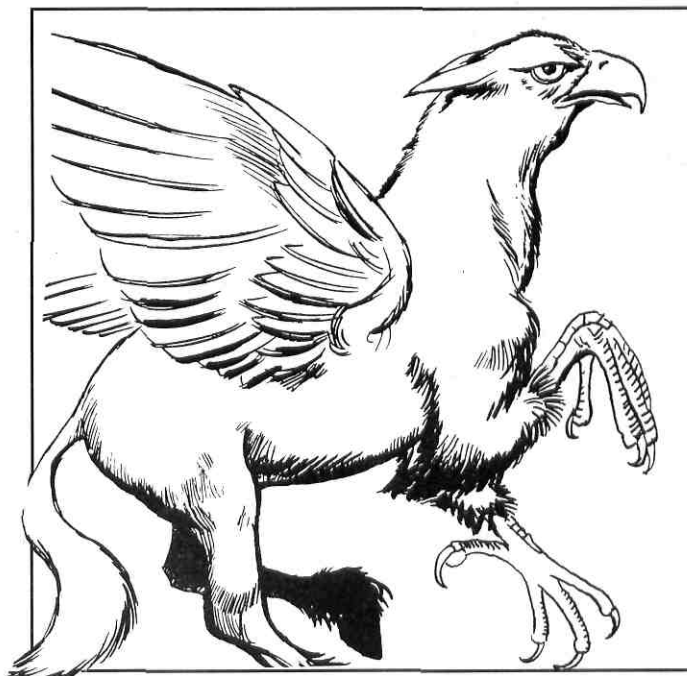
Hábitat/Sociedad: Los hipogrifos prefieren las secciones desoladas de las regiones templadas y tropicales, en especial las onduladas colinas que les permiten alzarse con rapidez.

Los hipogrifos son territoriales. Tienen un área preferida de caza y pasto que cubre 1d10 x 10 kilómetros cuadrados. En alguna parte en este territorio hay un lugar protegido de forma natural que sirve como nido para los hipogrifos. Ahí es donde permanecen los hipogrifos jóvenes. El nido está siempre guardado.

Una manada típica de hipogrifos incluye 1-3 machos adultos, un número igual de yeguas, y el resto jóvenes inmaduros. Hay un 25% de probabilidades de que una o más de las yeguas esté embarazada. La gestación dura 10 meses. Durante los primeros cinco meses, ésta se produce dentro de la yegua. Luego deposita un huevo que eclosiona al cabo de otros cinco meses. El nacimiento de gemelos es raro (probabilidad 1%).

El potrillo puede andar apenas eclosionado. Su pico es blando durante las primeras dos semanas; esto permite al potrillo mamar. Luego su pico se endurece y el hipogrifo pasa a comida regurgitada de su madre. Los potrillos aprenden a comer carne sólida a los cuatro meses, aunque son torpes cazadores (penalización de -4 a sus tiradas de ataque y daño). A los seis meses pueden volar (18, clase D), y luchan con una penalización de -2 a las tiradas de ataque y daño. Los potrillos son idénticos a los adultos, aunque son incapaces de procrear hasta alcanzar los tres años.

Los hipogrifos salvajes son omnívoros. Se alimentan de todo lo que encuentran disponible, ya sea grano, frutas o vida salvaje. Los hipogrifos pueden atacar presas bastante grandes, como bisontes,



pero no hacen presa sobre los carnívoros. La excepción son los humanoides. Los hipogrifos pueden, en ausencia de otra carne, atacar pequeños grupos de gente. Los cuerpos son llevados luego al nido para alimentar a los demás; allí es donde normalmente se desparman las posesiones de la víctima. Los hipogrifos son monstruos limpios; eliminan las carcasas y otros restos llevándolos colina abajo. Les encantan las cosas transparentes y brillantes como el vidrio, los cristales y las gemas preciosas. Los machos pueden amasar un pequeño tesoro, que mantienen cubierto con maleza. Como ritual de apareamiento, disponen ese tesoro en una exhibición para atraer a las yeguas.

Ecología: Los hipogrifos están relacionados de cerca con los grifos. Del mismo modo que un grifo es el resultado de un cruce entre un águila y un león, un hipogrifo es el resultado de un cruce entre un águila y un caballo. Los hipogrifos puede que fueran creados como una presa natural para los grifos. Afortunadamente para los hipogrifos, su propias y formidables armas les proporcionan una buena oportunidad en la lucha. Para contrarrestar la superioridad de los grifos, los hipogrifos se reúnen en grupos más numerosos.

Los hipogrifos están relacionados también con los pegastos. Puesto que los hipogrifos comen carne, los pegastos evitan su compañía.

Los hipogrifos constituyen excelentes monturas voladoras. Su maniobrabilidad decrece a clase D, pero su velocidad no tiene rival. Existen menos posibilidades de que devoren al jinete que con un grifo.

Si un hipogrifo es capturado cuando aún es muy joven (por debajo de los cuatro meses), puede ser domesticado y adiestrado para servir como montura. Los huevos de hipogrifo se venden a 1.000 mo, los hipogrifos jóvenes a 2.000-3.000 mo. Probablemente habrá que enseñarle a volar. Los hipogrifos domesticados son adiestrados también a reconocer a un número limitado de especies como comida; los humanoides, por supuesto, no están en esa lista. Los hipogrifos tienen dificultades para procrear en cautividad. Como el volar, el hipogrifo salvaje ha de ser capturado antes de que tales habilidades sean aprendidas. Los hipogrifos maduros pueden ser persuadidos de que ayuden voluntariamente a los jinetes que pueden proporcionarles amplia comida o protección.

Hongos

	Violeta	Chillador	Ficómido	Ascomioide	Espora de gas
CLIMA/TERRENO:	Subterráneo	Subterráneo	Subterráneo	Subterráneo	Subterráneo
FRECUENCIA:	Raro	Común	Raro	Muy raro	Raro
ORGANIZACIÓN:	Multicelular	Multicelular	Multicelular	Multicelular	Multicelular
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carroñero	Carroñero	Carroñero	Carroñero	Carroñero
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)	Inclasificable	Inclasificable	No (0)
TESORO:	No	No	No	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral	Neutral (malvado)	Neutral (malvado)	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	1-4	2-8 (2d4)	1-4	1	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	7	7	5	3	9
MOVIMIENTO:	1	1	3	12 (ver abajo)	3
DADOS DE GOLPE:	3	3	5	6 + 6	1 pg
GAC0:	16	16	15	13	20
NUM. ATAQUES:	1-4	0	2	1	1
DANO/ATAQUE:	Ver abajo	No	3-6/3-6	Ver abajo	Ver abajo
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	No	Infección	Chorro de esporas	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	Ruido	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No	No	No
TAMAÑO:	M (1,2-2 m)	M (1,2-2 m)	P (60 cm diam.)	Ma G (1,5-3 m diam.)	M (1,2-1,8 diam.)
MORAL:	Estable (12)	Estable (12)	Elite (14)	Campeón (15)	Media (8)
VALOR PE:	175	120	975	2.000	120



Los hongos son plantas simples que carecen de clorofila, auténticos tallos, raíces y hojas. Los hongos son incapaces de realizar la fotosíntesis y viven como parásitos o saprofitas.

Hongos ordinarios

Los hongos ordinarios son muy conocidos por el hombre: mohos, levaduras, setas y bejines. Esas plantas incluyen variedades tanto útiles como perjudiciales.

Combate: Los hongos ordinarios no atacan ni se defienden, pero son prolíficos y pueden extenderse allá donde no son deseados.

Los aventureros que han perdido raciones o ropas a causa del moho han tenido encuentros desagradables con hongos.

Hábitat/Sociedad: El cuerpo de la mayoría de los auténticos hongos consiste en finos filamentos algodonosos. Cualquiera que desee ver esto por sí mismo sólo tiene que dejar un trozo de pan humedecido en una alacena durante uno o dos días. Examinar el moho negro que se forma en el pan con una lente de aumento mostrará no sólo los filamentos, sino también los cuerpos de esporas al final de estos. Las esporas son lo que da al moho su color.

La mayoría de los hongos se reproducen asexualmente por división celular, brotes, fragmentación o esporas. Los que se reproducen sexualmente alternan la generación sexual (gametofita) con la producción de esporas (esporofita).

Los hongos se desarrollan mejor en los ambientes oscuros y húmedos, que pueden hallar muy fácilmente en la alacena de una cocina, en una mochila o en unas botas. Algunos, como las levaduras y algunos mohos, prefieren un entorno cálido, pero un excesivo calor los mata.

Un almacenamiento adecuado y limpieza son buenos métodos para evitar la mayoría de los hongos ordinarios.

Ecología: Los hongos descomponen la materia orgánica, con lo que juegan un importante papel en el ciclo del nitrógeno descomponiendo los organismos muertos en amoníaco. Sin la acción de los hongos, la renovación del suelo no podría tener lugar con tanta facilidad.

Los hongos son útiles también para el hombre para muchos otros propósitos. Las levaduras son valiosas como agentes fermentadores, en la elaboración del pan, el vino y las cervezas. Algunos mohos son importantes para la producción del queso. El color en el queso azul es un moho al que se le ha alentado que se desarrolle en ese queso semiblando. Muchos hongos son comestibles, y los *connoisseurs* consideran que algunos de ellos son deliciosos. Los cerdos son usados para descubrir las trufas, un hongo subterráneo que crece cerca de las raíces de los árboles y proporciona a los alimentos un sabor picante. Nadie ha conseguido todavía cultivar trufas..., un botánico experimentado podría hacerse rico si lo lograra. Las setas, el cuerpo aéreo de otro tipo de hongos subterráneos, son a veces comestibles, pero pueden ser también tan venenosas que el buscador de setas novicio sólo tiene una oportunidad de equivocarse. El micelio que produce una sola seta puede extenderse por debajo del suelo

Hongos

hasta cubrir más de un metro en cualquier dirección.

Medicinalmente, los mohos verdes (como la penicilina) pueden ser utilizados como remedios para varias infecciones bacterianas.

Un alquimista experto en hongos puede producir una gran variedad de sustancias útiles a partir de su acción sobre diversos materiales.

Hongo violeta

Los hongos violetas se parecen a los chilladores, y normalmente (75%) son encontrados junto con ellos. Estos últimos son inmunes al contacto del hongo violeta, y los dos tipos se complementan en sus respectivas existencias.

Combate: Los hongos violetas prefieren la materia animal en descomposición para crecer. Cada hongo tiene de una a cuatro ramas con las que azota a cualquier animal que se acerque dentro de su radio de acción (ver lo que sigue). La secreción de esas ramas pudre la carne en un round a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno o se utilice un conjuro de *curar enfermedad*. La longitud de las ramas de este hongo depende del tamaño del hongo en sí. Los hongos violetas van de 1,2 a 2 metros de alto, y los pequeños tienen ramas de treinta centímetros, los de metro y medio de sesenta centímetros, y así sucesivamente. Cualquier hongo puede tener hasta cuatro ramas.

Chillador

Los chilladores son normalmente hongos ambulantes, tranquilos y sin mente. Son peligrosos para los exploradores de dungeons debido al escándalo que arman.

Combate: Una luz en un radio de 10 metros o un movimiento en un radio de 3 metros hacen que un chillador emita un penetrante chillido que dura 1-3 rounds. Este ruido tiene un 50% de probabilidades de atraer monstruos errantes cada round a partir de entonces.

Hábitat/Sociedad: Viven en lugares oscuros bajo el suelo, a menudo en compañía de los hongos violetas. Cuando los chilladores atraen a curiosos moradores de los dungeons con sus chillidos, los hongos violetas pueden matarlos con sus ramas, dejando así abundancia de materia orgánica para que estas formas saprofíticas de vida puedan alimentarse.

Ecología: Los gusanos púrpura y los montículos arrastrantes aprecian enormemente los chilladores como alimento, y no parece preocuparles en absoluto su ruido mientras los devoran.

Las esporas de chillador son un ingrediente importante en pociones de control de plantas.

Ficómido

Los ficómidos, parecidos a algas, tienen el aspecto de fibrosas masas de material en descomposición de color lechoso rematadas por crecimientos fungoides. Exudan una sustancia altamente alcalina (como lejía) cuando atacan.

Combate: Esos monstruos fungoides poseen órganos sensoriales para el calor, el sonido y las vibraciones localizados en varios de sus racimos. Cuando los ficómidos atacan, extraen un tubo y descargan el líquido alcalino en pequeños glóbulos que tienen un alcance de 3d6 + 18 decímetros.

Además del daño alcalino, los glóbulos que descargan estas criaturas pueden causar también víctimas que sirvan como anfitriones a nuevos desarrollos del ficómido. Si una víctima falla una tirada de salvación contra veneno, el individuo empieza a desarrollar excreencias fungoides en las áreas infectadas. Esto ocurre en 1d4 + 4 rounds e inflige 1d4 + 4 puntos de daño. Estos desarrollos se dispersan luego por todo el cuerpo del anfitrión, matándolo en 1d4 + 4 tur-

nos y convirtiéndolo en un nuevo ficómido. Un conjuro de *curar enfermedad* detendrá esta dispersión.

Ascomoiide

Los ascomoides son enormes hongos parecidos al bejín, con una piel muy gruesa y correosa. Se mueven rodando.

Combate: Al principio, el movimiento de un ascomoiide es lento — 3 para el primer round, 6 el siguiente, luego 9, después finalmente 12—, pero pueden mantenerlo durante horas sin cansarse.

Los ascomoides atacan rodando contra o por encima de sus oponentes. Los oponentes de tamaño pequeño a medio son derribados y deben alzarse durante el siguiente round o permanecer tendidos.

La superficie de la criatura está cubierta con numerosos huecos que sirven como órganos sensoriales. Cada hueco puede emitir también un chorro de esporas para atacar a los enemigos peligrosos. Los oponentes grandes o aquellos que han infligido daño a los ascomoides son siempre atacados por chorros de esporas. El chorro de esporas tiene como treinta centímetros de diámetro y 10 metros de largo. Tras golpear, el chorro se disuelve en una nube de diámetro variable (de 1,5 a 6 metros). Las criaturas atacadas deben superar una tirada de salvación contra veneno o morir de infección en sus sistemas internos en 1d4 rounds. Incluso aquellos que superen la tirada quedan cegados y semiahogados en tal medida que necesitan 1d4 rounds para recobrarse y unirse a la melée. Mientras tanto, están prácticamente indefensos, y todos los ataques sobre ellos ganan una bonificación de +4 a las tiradas de ataque sin ninguna bonificación por escudo o Destreza permitida.

Diferentes tipos de armas afectan al ascomoiide de modo distinto. Las armas penetradoras, como lanzas, se anotan doble daño. Las armas apuñaladoras más cortas causan daño como si fuera contra oponentes de pequeño tamaño. Las armas romas no causan daño a los ascomoides; los cortes de las armas de filo causan sólo 1 punto de daño. Un ascomoiide se salva contra ataques mágicos, como proyectiles mágicos, bolas de fuego y rayos con una bonificación de +4 a la tirada de salvación; el daño es sólo el 50% del normal. (Los ataques basados en el frío lo son con las probabilidades y daño normales.) Puesto que estos hongos no tienen mente según los estándares normales, todos los conjuros que afectan al cerebro (*hechizo*, *PES*, etc.), a menos que sean específicos para plantas, son inútiles.

Espora de gas

A cualquier distancia mayor de 3 metros, una espora de gas tiene un 90% de probabilidades de ser confundida con un contemplador. Incluso a distancias más cortas hay un 25% de probabilidades de que la criatura sea vista como un contemplador, porque una espora de gas tiene un falso ojo central y rizomas que crecen en su parte superior que se parecen mucho a los pedúnculos oculares de un contemplador.

Combate: Si la espora es golpeada aunque sólo sea por 1 punto de daño, estalla. Todas las criaturas dentro de un radio de 6 metros sufren 6d6 puntos de daño (3d6 si se supera una tirada de salvación contra cetros).

Si una espora de gas entra en contacto con carne expuesta, la espora emite diminutos rizomas que penetran en la materia viva y se desarrollan a través de los sistemas de la víctima en un round. La espora de gas muere de inmediato. La víctima debe recibir un conjuro de *curar enfermedad* dentro de las 24 horas siguiente o morir, liberando 2d4 esporas de gas.

Hormiga

CLIMA/TERRENO:	Gigante Templado/ Bosques, colinas y llanuras	Enjambre Tropical/Bosques, colinas y llanuras
FRECUENCIA:	Rara	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Colonia	Colonia
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno
DIETA:	Omnívora	Omnívora
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Animal (1)
TESORO:	Q (x3), S	No
ALINEAMIENTO:	No	No

NÚM. APARICIÓN:	1-100	Ver abajo
CATEGORÍA ARMADURA:	3	10
MOVIMIENTO:	18	6
DADOS DE GOLPE:	2 (obrero), 3 (guerrera)	1 pg por 10 hormigas
GACO:	16	Ver abajo
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-6 (obrero), 2-8 (guerrera)	Ver abajo

ATAQUES ESPECIALES:	Las guerreras tienen picadura venenosa	Veneno
----------------------------	--	--------

DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
-----------------------------	----	----

RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
--------------------------------	----	----

TAMAÑO:	D (5 cm largo)	Ver abajo
----------------	----------------	-----------

MORAL:	Media (9)	Inestable (6)
---------------	-----------	---------------

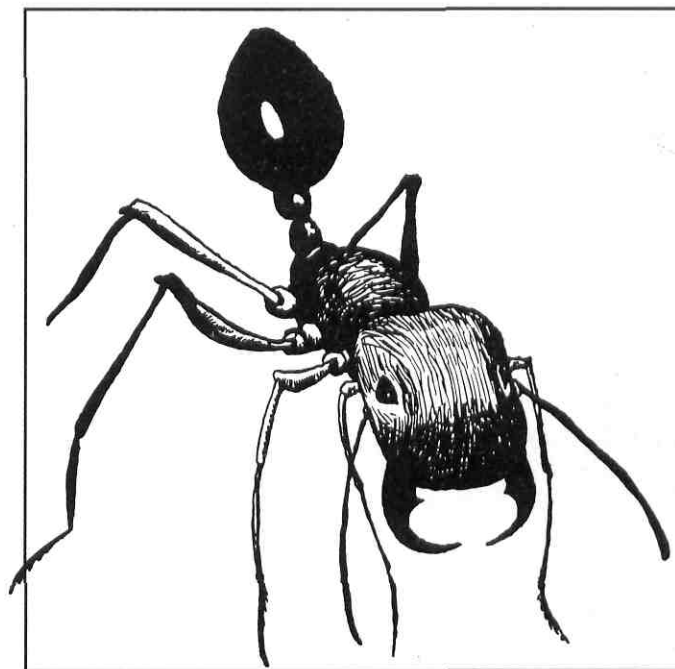
VALOR PE:	35 (obrero), 175 (guerrera)	Ver abajo
------------------	--------------------------------	-----------

Las hormigas gigantes forman colonias cooperativas en regiones tropicales. Normalmente son dóciles, pero pueden ser terribles luchadoras si su nido es amenazado.

Las hormigas gigantes son negras, rojas o amarronadas. El cuerpo de una hormiga gigante está cubierto por un grueso exoesqueleto que sirve como protección y evita que el cuerpo se deshidrate. Dos delgadas antenas brotan de su cabeza y son usadas para oler y palpar. Las mandíbulas como tijeras de una hormiga pueden cortar, arrastrar o cavar. Seis largas patas cubiertas de finos pelos crecen del tórax, mientras que el abdomen contiene la mayor parte de los órganos internos.

Combate: Tanto las hormigas obreras como las guerreras lucharán. Si una hormiga guerrera consigue morder, intentará también picar para 3d4 puntos de daño. Una tirada de salvación contra veneno con éxito reduce el daño por picadura a 1d4 pg. La hormiga reina tiene 10 Dados de Golpe pero ni se mueve ni ataca. Si resulta muerta, las hormigas restantes se quedan confusas (como afectadas por el conjuro) durante seis rounds, luego se marchan del nido.

Hábitat/Sociedad: Una colonia de hormigas gigantes construye su nido bajo tierra en una serie de estancias y pasadizos. Montañas de tierra y ramillas marcan las entradas. Los pasadizos pueden alcanzar una profundidad de 5 metros, y todo el nido puede extenderse por un área que excede varios miles de metros cuadrados. Cuando son encontradas en páramos, hay un 90% de probabilidades de que todas las hormigas sean obreras. Encontradas en su colonia, normalmente hay una hormiga guerrera por cada cinco obreras; una colonia típica consiste en 100-200 obreras, 20-40 guerreras y una sola reina. Las guerreras son responsables de custodiar a la reina y defender el nido. Todas las demás tareas se dividen entre las obreras. Algunas acumulan comida, algunas limpian el nido, algunas atienden el desarrollo de las larvas, otras sorben néctar de las flores y producen miel. Las hormigas almacenadoras, un tipo especial de obrera, tragan la miel hasta que están demasiado gordas para moverse o trabajar. En tiempos de escasez de comida, las hormigas almacenadoras expelen la miel de sus bocas para alimentar al resto de la colonia. La reina no tiene



más responsabilidades que depositar miles de huevos por semana. Su cámara contiene también el tesoro de la colonia, normalmente brillantes joyas que las obreras recogen en sus expediciones de caza. Las hormigas nodrizas cuidan de las crías en una cámara de los huevos; las larvas eclosionan y se desarrollan en hormigas adultas en unas pocas semanas. Entre 5-50 obreras y 5 guerreras custodian la cámara de las nodrizas.

Ecología: Las hormigas gigantes prefieren comer semillas y hierbas, pero también comerán carne si se presenta la oportunidad. Ni las hormigas gigantes ni sus huevos tienen valor comercial, aunque algunos gourmets disfrutan con su miel. Un pellizco de hormigas gigantes constituye una buena fuente de proteínas.

Enjambre

No hay una visión más temible que un enjambre de hormigas rojas o doradas avanzando como un ejército a través de un bosque tropical, devorando firmemente todo lo que hallan en su camino. Las hormigas individuales parecen versiones más pequeñas de las hormigas gigantes, de color rojo o dorado, con poderosas mandíbulas. El enjambre es una colonia móvil de obreras de 8-10 cm de largo en número de miles (para determinar el número de hormigas en el enjambre, tira 1d10 y multiplica el resultado por 1.500). Una sola reina, idéntica a las obreras excepto por su sexo y unas diminutas alas inutilizables, avanza en el centro del enjambre. Si la reina es muerta, el enjambre se dispersa.

El enjambre se mueve en línea recta como un bloque sólido de hormigas (aproximadamente unas 15 hormigas por centímetro cuadrado). Las hormigas devoran todo tipo de materia orgánica en su camino, incluidas todas las criaturas demasiado lentas para apartarse de su paso. Si las hormigas se aproximan a un río u otro obstáculo, dan una giro de 90 grados y prosiguen su marcha. No se apartarán de su camino para atacar y en consecuencia son fáciles de eludir. Cualquier criatura en contacto con el enjambre sufre un 90% de probabilidades por round de sufrir 1d6 puntos de daño por mordeduras; si resulta mordida, la criatura debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1d2 puntos adicionales de daño a causa del suave veneno. Controla para mordeduras o veneno para cada round que la criatura se halle en contacto con el enjambre. Cada punto de daño infligido por el enjambre mata 1d20 hormigas. Las hormigas pueden ser dispersadas con humo o fuego; la inmersión en agua las ahoga. Si la mitad de un enjambre resulta muerto, las hormigas supervivientes intentan dispersarse y esconderse; puesto que las hormigas se dispersan de forma igual en todas direcciones, esto incrementa en realidad la posibilidad de que una criatura en las inmediaciones pueda ser atacada. Si todo un enjambre resulta muerto, recompensa con 975 puntos de experiencia por cada 1.500 hormigas.

Hormiga león gigante

CLIMA/TERRENO:	Tropical y templado /Montañas, colinas y llanuras
FRECUENCIA:	Rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívora
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	2
MOVIMIENTO:	9, Cav 1 (en tierra suelta)
DADOS DE GOLPE:	8
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	5-20
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (4 m largo)
MORAL:	Media (8)
VALOR PE:	1.400

La hormiga león es un enorme y perverso insecto que acecha en el fondo de profundos pozos y se alimenta de las criaturas lo bastante desafortunadas como para caer en ellos. Las hormigas león viven en malas tierras, en el borde de los desiertos y en otras áreas de tierra suelta y arena.

La hormiga león se parece a un cruce entre un topo y una hormiga gigante. Su cuerpo, de color gris o pardo arena, está cubierto por completo por un exoesqueleto correoso con manchas de recias cerdas negras sensibles al movimiento y al olor. Tiene unos ojos como cuentas muy hundidos, hileras de recortados dientes capaces tanto de desgarrar como de triturar, y seis gruesas patas con afiladas garras y afiladas cerdas. Las garras son usadas para cavar, mientras que las cerdas apartan y barren la tierra suelta. Los rasgos más prominentes de la hormiga león son sus mandíbulas, de color gris plateado y muy afiladas, que se extienden un metro por delante de su boca. Un único garfio en el borde interior de cada mandíbula es usado para empalar y sujetar las presas.

Combate: La hormiga león raras veces acecha o persigue a sus presas. En vez de ello, cava profundamente, abriendo pozos de unos 20 metros de diámetro, se entierra en su fondo bajo una cubierta de arena, grava y piedras, luego aguarda pacientemente a que caigan las víctimas. Aproximadamente un 50% de las veces, la entrada del pozo parece como un embudo de arena. El resto de las veces su aspecto es como la entrada de una cueva o madriguera. Una criatura que se acerque a menos de un metro del borde de la entrada tiene un 20% de probabilidades de resbalar en la tierra y arena sueltas y deslizarse al interior del pozo. Una criatura que entre en el pozo tiene un 50% de probabilidades por round de resbalar hasta el fondo. Un personaje que tome precauciones cuando se acerque o entre en el pozo, como asegurarse a un árbol con una cuerda, no resbalará al interior del pozo.

Cuando una víctima aterriza en el fondo del pozo, la hormiga león sale en un estallido fuera de su escondite de arena y piedras e intenta agarrar a su víctima con las mandíbulas. Si tiene éxito, la hormiga león no soltará su presa hasta que ella o la presa estén muertas. La hormiga león empala a su víctima con sus garfios, la aplasta con sus mandíbulas, luego acciona sus mandíbulas hacia delante y hacia atrás en un movimiento de sierra, infligiendo automáticamente 5d4 puntos de daño cada round después del golpe inicial.

Hábitat/Sociedad: Las hormigas león se aparean una vez al año, a mediados de verano. La hormiga león macho es atraído hacia la hembra por las



secreciones aromáticas que ésta libera cuando él entra en su círculo de apareamiento. Sólo las hormigas león macho pueden oler esas secreciones. Una vez un macho entra en la guarida de una hembra, ésta deja de segregar, y la pareja empieza a hacer cliquetear sus mandíbulas una contra otra. Este cliquetear ritual dura tres días completos, durante los cuales la pareja no duerme ni come. Los cliqueteos poseen un efecto como de trance en las hormigas león; si son atacadas, las hormigas león necesitan 1d4 rounds para romper ese trance y responder a un intruso. A la conclusión del ritual de cliqueteos el macho fertiliza a la hembra, luego abandona su guarida. Al cabo de una semana, la hembra deposita entre uno y cuatro huevos y los entierra en un agujero en el suelo. Las hormigas león pequeñas eclosionan al cabo de unos seis meses, y se entierran inmediatamente y se alejan para construir sus propias guaridas. Una hormiga león joven tiene 4 Dados de Golpe, pero aparte esto posee todas las habilidades de un adulto. Alcanza la madurez aproximadamente al año.

La guarida de la hormiga león consiste típicamente en su trampa pozo y en un estrecho pasadizo que conduce a una amplia cámara donde duerme y come la hormiga león. Otro pasadizo, que serpentea desde esta cámara a la superficie, es usado como una ruta de escape. La hormiga león arrastra también los restos de sus comidas por este pasadizo y los oculta fuera; ésta es normalmente la única oportunidad de encontrar una hormiga león fuera de su guarida. Aunque las hormigas león no coleccionan tesoro, hay un 30% de probabilidades de que 1d4 de los siguientes objetos sean hallados en una guarida de anteriores víctimas (tira 1d20 para determinar al azar)

1-6	10-40 mo
7-10	5-20 mp
11-13	Escudo*
14-17	Arma metálica*
18-19	Joya*
20	Objeto variado*

* 10% de probabilidades de que el objeto sea mágico. Tira según la tabla apropiada de la *Guía del Dungeon Master* para asignar un objeto de relativamente poco valor.

Ecología: Las hormigas león cerca de las regiones civilizadas con considerables peligrosos predadores. A menudo se ofrecen recompensas a cambio de pruebas de su destrucción. Las hormigas león devoran cualquier criatura que caiga en sus pozos, aunque prefieren insectos gigantes, y normalmente devoran una o más hormigas gigantes por día. Las hormigas león no poseen valor comercial, aunque los granjeros de algunas culturas primitivas utilizan sus mandíbulas como arados.

Jermlaine

CLIMA/TERRENO:	Subterráneo
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (astucia de genio) (8-10)
TESORO:	Para 10 individuos O,Q; en guarida C, Q (x5), S, T
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado (ligeras tendencias legales)
NÚM. APARICIÓN:	12-48
CATEGORÍA ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	15
DADOS DE GOLPE:	1-4 pg
GAC0:	20
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-2 o 1-4
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo
TAMAÑO:	D (30+ cm)
MORAL:	Estable (12)
VALOR PE:	Normal: 15 Anciano: 65

Los jermlaine son una raza de diminutos humanoides que moran en túneles y emboscan a los aventureros desafortunados. Son conocidos por una gran variedad de nombres, como pseudo mal de ojo o veneno diminuto.

Los jermlaine tienen el aspecto de diminutos humanos vestidos con colgantes ropas y cascos de cuero. De hecho, las «ropas» son su propia y colgante piel y el casco su puntiaguda cabeza. Sus miembros están nudosamente musculados. Las uñas de los dedos de manos y pies son gruesas y sucias, aunque los dedos son muy ágiles. Su piel gris parda y verrugosa se confunde con la tierra y la piedra. Cuando llevan harapos o taparrabos como ropa, estos objetos son también de color de camuflaje.

Hablan con agudos chillidos y gorjeos. Su habla puede confundirse con los sonidos de un murciélago o una rata. También pueden conversar con todo tipo de ratas, tanto normales como monstruosas. Cada jermlaine tiene un 10% de probabilidades de comprender el común, enano, gnómico, goblin u orco (tira separadamente para cada lenguaje).

Combate: Los jermlaine son cobardes que han convertido la emboscada en un arte. Sólo atacan cuando tienen la sensación de que no hay ninguna oposición seria. Prefieren atacar a víctimas heridas, enfermas o dormidas. Evitan enfrentarse directamente a grupos fuertes y alertas, aunque pueden intentar herirlos por pura maliciosidad. Los jermlaine poseen unos ojos débiles y una infravisión que sólo se extiende 30 metros, pero su agudo olfato y audición les permite detectar incluso criaturas invisibles un 50% de las veces. Los jermlaine se mueven en silencio y con rapidez, con un andar correteante (su furtividad hace que sus oponentes sufran una penalización de -5 a sus tiradas de sorpresa). Son indetectables en un 75%, aunque se les escuche o vigile, a menos que los jermlaine revelen a propósito su presencia.

Los jermlaine se arman típicamente con dardos afilados como agujas; pueden lanzarlos a 120 metros para 1-2 puntos de daño. También llevan una pica en miniatura; esos palos de 45 cm de largo



con puntas aguzadas infligen 1d4 puntos de daño. Si los jermlaine han salido a capturar a una víctima, también van armados con cachiporras.

La táctica favorita de los jermlaine es capturar a las víctimas con redes o pozos. Las criaturas preparan en pasadizos poco usados pozos cubiertos por puertas camufladas o tienden redes por encima de la cabeza. En pasadizos más concurridos, los jermlaine tienden cuerdas para hacer tropezar. Cuando una víctima cae en una trampa, los jermlaine llueven sobre él. Algunos los golpean con cachiporras mientras otros los atan con cuerdas. Este apaleamiento tiene una probabilidad de un 2% acumulativo por golpe de causar que la víctima pierda la consciencia. Si una víctima lleva armadura de varillas, bandas o placas, ese golpear es ineficaz. Sabiendo esto, los jermlaine atacan a las víctimas con buenas armaduras con ácido o proyectiles de aceite incendiado.

Las víctimas muertas y un 5% de las víctimas dominadas son devoradas más tarde por los jermlaine y sus ratas. La mayoría de los cautivos son robados, desnudados, afeitados de todo pelo, y dejados atados en un pasadizo. Si una víctima desprevenida se detiene cerca de una banda de jermlaine al acecho, éstos se lanzan sobre él y cortan correas, cinturones, mochilas y bolsas. Cada jermlaine de la banda efectúa uno de tales ataques antes de huir de vuelta a las sombras. Tales ataques no son normalmente observados hasta 1d12 turnos más tarde, cuando los objetos cortados empiezan a caerse. También intentan robar, dañar o ensuciar las posesiones de sus víctimas.

Cuando son encontrados, un 25% de los jermlaine van acompañados por 1d6 ratas y un 50% por 1d6 ratas gigantes (sólo un tipo de rata por grupo de jermlaine). Los grupos de 35 o más jermlaine van acompañados por un anciano, un jermlaine muy viejo con la habilidad mágica de drenar la magia de la mayoría de los objetos mágicos si puede sujetar este objeto durante 1d4 rounds. Los artefactos y reliquias son inmunes a tales ataques.

Los jermlaine son tratados como monstruos de 4 Dados de Golpe para propósitos de tiradas de salvación y ataque mágico. Debido a su diminuto tamaño, escapan a todo daño de ataques que normalmente causan la mitad de daño si se supera una tirada de salvación.

Hábitat/Sociedad: Los jermlaine son parientes extremadamente distantes de los gnomos. Su profundamente arraigado sentido de inferioridad ante su propio tamaño diminuto se ha convertido en una

maliciosa necesidad de humillar a los humanoides de tamaño normal. Viven bien convirtiendo a los aventureros desprevenidos en sus presas, lo cual les proporciona riquezas, diversión sádica y alguna comida ocasional. Los jermlaine adquieren una amplia variedad de tesoro, aunque suelen ser todos objetos pequeños.

La vida media de los jermlaine es un tercio de la humana. La reproducción es idéntica a la de los demás humanoides, aunque la procreación por cruce es imposible. Las hembras jermlaine dan a luz uno o dos bebés a la vez. La mayoría (75%) de la descendencia es masculina, aunque los peligros de su vida hostil reduce la superioridad numérica masculina a una igualdad machos-hembras entre los adultos.

La sociedad jermlaine se halla dividida en clanes cuyos miembros están unidos por la sangre. Cada clan consiste en 4d4 familias. El jefe del clan es normalmente el más fuerte o el más listo de los ancianos. El jefe instruye a los jóvenes jermlaine en el arte de la emboscada y conduce los ataques importantes (aunque desde una localización segura en la retaguardia). Las familias se centran alrededor de las madres, puesto que los padres pueden ser desconocidos, hallarse cazando o estar muertos. Si una hembra jermlaine tiene hijos que dependen de ella, normalmente se concentra en criarlos antes que en participar en ataques. Cuando los niños maduran, ella y el jefe del clan llevan a los jóvenes a ataques de práctica contra víctimas potenciales y participan en la humillación de los cautivos.

Las guaridas de los jermlaine están hábilmente ocultas y son físicamente infranqueables para la mayoría de humanoides, puesto que normalmente son una serie de pequeñas cámaras y túneles a escala de sus diminutos ocupantes. La guarida jermlaine típica es una sucia cueva o madriguera a corta distancia de un complejo de cavernas más grande. Las únicas áreas que pueden ser alcanzadas con facilidad por un ser de tamaño humano son las áreas en las que son retenidos los cautivos vivos y las víctimas muertas son descuartizadas para ser consumidas. El acceso más allá de estas áreas es controlado por pequeños corredores de treinta centímetros de altura o delgadas y normalmente infranqueables grietas en las paredes de roca. Los corredores conducen directamente a las áreas habitables y cámaras comunales. Las áreas habitables están amuebladas con un mobiliario tosco y objetos recuperados de pasadas víctimas.

Cada familia jermlaine tiene una sección personal que se parece a medias a un nido, a medias a un depósito de chatarra. Los tesoros se hallan ocultos por toda la guarida. Cada familia mantiene una serie de pequeños escondites personales, mientras que el tesoro comunitario se halla oculto en una serie de pequeñas cámaras al final de hábilmente ocultos pasadizos. Nadie más grande que un jermlaine puede alcanzar tales cámaras del tesoro.

Los jermlaine se llevan bien con las ratas de todo tipo. Pueden hablar todos los lenguajes relacionados con las ratas. Tienen un 75% de probabilidades de hallarse acompañados por ratas y un 50%

de probabilidades de compartir su guarida con ratas. Esta cohabitación se extiende a todas las formas de cooperación y defensa mutuas. Hay un 10% de probabilidades de que la colonia jermlaine haya establecido un pacto mutuo de cooperación con osquips antes que con ratas normales.

La dieta es una mezcla omnívora de insectos, carne fresca, carroña, hongos y mohos. Los humanoides son una exquisitez reservada para las ocasiones especiales. Los lagartos forman el grueso del consumo de carne. Los jermlaine aprecian los alimentos de la superficie, incluso las raciones de campaña llevadas por los aventureros. Si el jermlaine puede identificar cuáles de las mochilas de los aventureros cargan con la comida, éstas son robadas con tanto entusiasmo como las bolsas que contienen el tesoro. Los jermlaine sienten debilidad por rarezas tales como azúcar, caramelos y frutas en conserva. Estos artículos pueden ser usados para atraer a los normalmente perversos jermlaine y convencerles de que dejen a un aventurero tranquilo, al menos temporalmente.

Ecología: Los jermlaine son unos bergantes oportunistas que atacan a los viajeros desprevenidos en las regiones subterráneas. Son muy conscientes de todos esos viajeros, incluidos el tamaño, composición y condiciones generales de un grupo. Los jermlaine pueden ser persuadidos, a cambio de una compensación adecuada, de compartir este conocimiento con los aventureros.

Los jermlaine pueden tratar con «gigantes» (cualquier raza más grande que ellos) si son sobornados o se les proporciona acceso a un abundante flujo de víctimas o riquezas. Nunca se alían con aventureros de alineamiento auténticamente bueno, aunque pueden, en un momento de particular astucia, fingir entrar en una tal alianza. Independientemente de sus intenciones declaradas, un 75% de los jermlaine terminan finalmente mintiendo o volviéndose contra sus «aliados» más grandes. Pueden construir sus guaridas cerca de los territorios donde se han establecido razas como los drow, trolls o trogloditas. Aunque tienen mucho cuidado de evitar un conflicto directo con tales seres malvados, los jermlaine no dudan en hacer presa alegremente de las víctimas de sus vecinos, así como carroñear en el escenario de las batallas de sus vecinos. Los jermlaine pueden actuar como vigilantes para sus vecinos, siempre que se llegue a un acuerdo adecuado.

Actúan inintencionadamente como basureros, limpiando las regiones subterráneas. Los animales muertos pueden ser usados como comida o pertrechos, mientras que los humanoides muertos son retirados para ser registrados en busca de objetos de valor o empleados como comida. Debido a ello, los aventureros que busquen los restos de un compañero muerto pueden acudir a los jermlaine del lugar, puesto que es probable que ellos sepan dónde se encuentran estos restos.

Kelpie

CLIMA/TERRENO:	Templado o tropical /Aguas saladas
FRECUENCIA:	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Fotosíntesis
INTELIGENCIA:	Baja-Media (5-10)
TESORO:	D
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	9, Nad. 12
DADOS DE GOLPE:	5
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	No
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,8-2 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	420

La kelpie es una forma de vida vegetal acuática inteligente capaz de alterar su forma y lanzar un conjuro de *hechizo*. Su finalidad es ahogar a los estúpidos.

Su forma básica es una masa de algas animadas. Puede alterar su forma para parecerse a una mujer vestida de verde, un caballo verde o un hipocampo. Sea cual sea la forma, su sustancia sigue siendo algas verdes. Una kelpie puede comunicarse telepáticamente con aquellos a los que abraza.

Combate: Una kelpie carece de habilidades ofensivas reales. Cuando un humanoide macho se le aproxima, la kelpie se remodela en la forma de una mujer o montura. Aunque el resultado es una grotesca burla que es detectable un 95% de las veces a la luz del día, la kelpie puede realzar su engaño a través de la magia.

Una vez al día, la kelpie puede lanzar un conjuro de *hechizo* con una penalización de -2 a la tirada de salvación de la víctima. El hechizo de la kelpie funciona sólo contra machos humanoides. Si la víctima falla la tirada de salvación, percibe a la kelpie como la más deseable de las mujeres (o montura) que puede llegar a imaginar. Salta al agua, con la intención de sujetar o poseer a la kelpie. La kelpie rodea entonces con su abrazo al hechizado hombre, que se ahoga alegremente mientras intenta respirar agua. Las víctimas sufren 2d10 puntos de daño cada round hasta que o bien mueren, suben a la superficie, o son protegidos de ahogarse. La kelpie lleva entonces el cuerpo a su guarida, donde es consumido. Aunque la kelpie no consiga alcanzar a su víctima, el conjuro forzará al hombre a nadar hacia ella y ahogarse.

Si la víctima puede respirar agua, no se ahoga. Las víctimas inmunes a ahogarse se dejan abrazar de todos modos alegremente por la kelpie. La kelpie se muestra confusa ante esto; no intenta anular la protección, y puede que en realidad dé la bienvenida a la continuada actividad de su víctima.

Si la kelpie es encontrada en tierra firme, la víctima actúa como su protector si sus compañeros la atacan. Aunque se siente confuso e irritado por lo que percibe como una traición de sus compañeros, hará todo lo posible por proteger a su bienamada kelpie.

Una vez muerta la kelpie, el efecto del hechizo cesa de inmediato.



La víctima es liberada también si sobrevive hasta la expiración del hechizo.

Debido a la forma empapada en agua de la kelpie, los ataques con fuego infligen sólo medio daño (ninguno si se efectúa una tirada de salvación). Las kelpies son invisibles a la infravisión.

Hábitat/Sociedad: Una leyenda cuenta que las kelpies fueron creadas por un dios del mar vengativo como un medio de castigar a los hombres lo suficientemente atrevidos como para navegar por los mares sin darle al dios del mar lo que le correspondía. Puesto que pocas mujeres eran marineros por aquel entonces, ellas quedaron fuera de la maldición de la kelpie. Una leyenda menos difundida cuenta cómo las kelpies fueron creadas por Olhydra, la princesa elemental de las criaturas malvadas del agua. Por respeto a su propio género, Olhydra hizo a todas las mujeres inmunes a los hechizos de su creación.

Las kelpies son encontradas normalmente en aguas oceánicas. En general son encontradas en los 30 metros superiores del océano. Las kelpies son muy adaptables, y pueden construir su hogar en cualquier masa de agua, incluso artificiales o subterráneas.

Cuando se hallan en forma humanoide o equina, son capaces de caminar por tierra firme durante hasta 1-3 horas. Si son encontradas en tierra firme, puede que intenten hechizar también a los hombres. Tales víctimas, por supuesto, se hallan a salvo de ahogarse, al menos por el momento. Acompañarán, cargarán y protegerán a la kelpie.

Las kelpies se reproducen asexualmente. Incrementan su tamaño a dos metros, luego se dividen en dos a cuatro kelpies independientes. La kelpie pueden hacer esto tan a menudo como una vez al mes si hay abundancia de víctimas y no han sido mucho pasto de los peces locales. Las kelpies no poseen defensas contra los peces y otros herbívoros acuáticos, que las perciben como algas y las devoran.

Normalmente es hallado tesoro entre los restos de las víctimas de una kelpie. Si es hallado tesoro en una kelpie, lo más probable es que esté unido a los restos descompuestos aún pegados a sus frondas.

Ecología: Los brotes de kelpie valen 500 mo. Los brotes son inicialmente demasiado pequeños para usar la magia, pero pueden crecer en un mes hasta kelpies totalmente desarrolladas si son cuidados convenientemente. Las kelpies pueden aliarse con criaturas poderosas y guardar ocasionalmente tesoros sumergidos.

Ki-rin

CLIMA/TERRENO:	Cielo
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Supra-genio (19-20)
TESORO:	I, S, T
ALINEAMIENTO:	Legal bueno

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	-5
MOVIMIENTO:	24, Vol 48 (B)
DADOS DE GOLPE:	12
GAC0:	9
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	2-8/2-8/3-18
ATAQUES ESPECIALES:	Uso magia
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	90%
TAMAÑO:	E (40 m largo)
MORAL:	Fanático (18)
VALOR PE:	11.000

El ki-rin es una criatura noble que vaga por los cielos en busca de buenas obras que recompensar o malhechores que castigar.

La piel del ki-rin está recubierta con luminosas escamas doradas como un amanecer en una clara mañana. La densa crin y la cola son de un dorado más oscuro. El cuerno y los cascos son dorados teñidos de rosa. Los ojos tienen un color violeta profundo. El ki-rin posee una voz melodiosa.

Los ki-rin hablan su propio lenguaje. Puesto que son telépatas, pueden conversar de forma mental o verbal con virtualmente cualquier cosa viva.

Combate: Los ki-rin pueden atacar físicamente con sus poderosos cascos (2d4 puntos de daño cada uno) o con un cuerno tipo unicornio que gana una bonificación de +3 a su tirada de ataque e inflige 3d6 puntos de daño.

Pueden emplear conjuros como si fueran magos de nivel 18. Cada día pueden usar nueve conjuros de nivel 1, ocho de nivel 1, siete de nivel 3, etc., hasta el nivel 9.

La telepatía de los ki-rin les permite leer los pensamientos conscientes, y por ello son casi imposibles de sorprender. Los ki-rin poseen también una amplia variedad de poderes mágicos que pueden ser usados cada uno una vez al día. Pueden crear comida y bebida nutritivas para 2d12 personas, así como 1 metro cúbico de objetos blandos o 1/2 metro cúbico de objetos de madera. Estas creaciones son permanentes. Un ki-rin puede crear objetos de metal con un peso total de hasta el equivalente de 2.000 mo, pero tales objetos tienen una vida muy corta. En general, cuanto más dura la sustancia, más corta la vida; por ejemplo, la adamantita dura una hora, mientras que el oro dura 1d4 + 1 días.

Los ki-rin pueden generar también ilusiones con componentes auditivos, visuales y olfatorios. Estas ilusiones duran sin posterior concentración hasta que la ilusión es o bien disipada mágicamente o alterada por la incredulidad. Un ki-rin puede adoptar *forma gaseosa*, *caminar por el viento*, *llamar el clima* y *llamar rayos* a voluntad. Cuando un ki-rin conjura cosas del cielo o cosas relacionadas con el aire, la criatura o magia producida tiene dos veces la fuerza normal, incluidos puntos de golpe y el daño infligido por sus ataques. Los ki-rin pueden entrar en los planos Etéreo y Astral a voluntad.



Hábitat/Sociedad: Los ki-rin son una raza de criaturas aéreas que raras veces posan sus cascos en tierra firme. Sólo los machos se acercan alguna vez al suelo. No se ha reportado nunca ningún encuentro con una ki-rin hembra, aunque es seguro que estos seres existen. Del mismo modo, no se ha encontrado nunca ningún ki-rin joven, de modo que los detalles de su reproducción son desconocidos. Los ki-rin se muestran reticentes acerca de estos temas.

Los ki-rin acuden en ayuda de los humanoides si se les solicita adecuadamente o si tales seres se ven enfrentados a un poderoso ser extremadamente malvado. Los ki-rin creen en la autosuperación, así que no acuden casualmente en ayuda de los humanoides, sino sólo en las circunstancias más extremas.

Los ki-rin se alimentan creando su propia comida y bebida. Son altamente imaginativos con sus creaciones. Pueden establecer una guarida en las alturas de una montaña o meseta. Tales lugares son virtualmente imposibles de alcanzar sin recurrir al vuelo o a la escalada. Esas guaridas pueden tener un exterior de piedra elaborado con los materiales del lugar. Es realizado con madera creada mágicamente y recia tela. Los interiores tienden a ser lujosos. Los ki-rin pueden elaborar finas telas, tapices, almohadones y otras comodidades. Una guarida ocupada es mantenida limpia mediante vientos controlados que barren fuera todos los restos.

Aunque los ki-rin son generosos y en absoluto avariciosos, tienen sin embargo a acumular tesoro. Este tesoro puede estar formado por sus propias creaciones, por regalos de amigos y aliados, recuerdos de pasados viajes y hazañas, multas impuestas a malhechores, o botín tomado de los enemigos vencidos.

Ecología: Los ki-rin pasan la mayor parte de su tiempo ocupados en sus propios asuntos. A menudo monitorizan las actividades de poderosas criaturas y seres malvados. Si tales seres se vuelven demasiado malignos, los ki-rin actúan contra ellos.

Un ki-rin puede recompensar a sus aliados o a individuos necesitados creando comida y bienes valiosos para ellos.

La piel intacta de un ki-rin vale 25.000 mo. La posesión de un objeto así es peligrosa, debido al castigo que puede caer sobre el poseedor por parte de otro ki-rin, humanoides simpatizantes, o monstruos legales buenos inteligentes.

Kenku

CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	F
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-8
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	6, Vol 18 (D)
DADOS DE GOLPE:	2-5
GAC0:	2 DG: 19 3-4 DG: 17 5 DG: 15
NÚM. ATAQUES:	3 o 1
DAÑO/ATAQUE:	1-4/1-4/1-6 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	30%
TAMAÑO:	M (1,5-2 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	2 DG: 35 3 DG: 175 4 DG: 270 5 DG: 420

Los kenku son aves humanoides bípedas que usan sus poderes para irritar e incomodar a las razas humanas y semihumanas.

El kenku típico se parece a un halcón humanoide vestido con ropas humanas. Los kenku tienen a la vez brazos y alas. Las alas se hallan normalmente dobladas a su espalda y pueden ser confundidas a distancia por una amplia mochila. Su altura oscila entre 1,5 y 2 metros. Las plumas son predominantemente pardas, con la parte inferior blanca y marcas en la superior. Sus ojos son amarillos brillantes.

Combate: Todos los kenku tienen las habilidades de los ladrones de nivel 4. Son expertos luchadores, y normalmente atacan con una cimitarra o una pica. Si van desarmados, atacan con cualquiera de sus dos pares de garras (dos ataques para 1d4 puntos de daño cada uno) y sus picos (1d6 puntos de daño). Si van a pie, utilizan las garras de sus manos. Si vuelan, son usadas las garras de los pies. Normalmente no matan a menos que sus propias vidas se vean amenazadas por la supervivencia de su enemigo. Todos los kenku poseen habilidades de disfraz muy desarrolladas. Tienen un 50% de probabilidades de pasar por humanos, aunque sus disfraces hacen hablar a menudo de largas narices.

Un kenku de 3 Dados de Golpe dispone de un conjuro de hechicero de nivel 1, normalmente *proyectil mágico*. Una vez cada 30 días un kenku puede cambiar de forma y retener esa forma hasta siete días. Un kenku de 4 Dados de Golpe tiene un conjuro de nivel 1 extra, a menudo *presa sacudidora*. Ganan la habilidad innata de hacerse invisibles sin limitación en la duración o frecuencia de uso. Un líder kenku de 5 Dados de Golpe gana un conjuro adicional de mago de nivel 2, normalmente *imagen en un espejo o telaraña*, y la habilidad innata de *llamar rayos* (igual que el conjuro de sacerdote de nivel 3).

Hábitat/Sociedad: Los kenku son una raza amante del secreto que vive entre las razas humanas y semihumanas sin que la población en general llegue a saber nunca de su presencia.

Si es encontrado un grupo de kenku, el tamaño del grupo determina su composición. Un grupo de cinco o menos contiene dos kenku de 2 Dados de Golpe y tres de 3 Dados de Golpe. Un grupo de seis o siete tiene un líder con 4 Dados de Golpe, tres kenku con 3 Dados de Golpe, y el resto tiene 2 Dados de Golpe. Un grupo de ocho kenku añade un li-



der supremo de 5 Dados de Golpe.

Los kenku no hablan; aunque pueden emitir chillidos pajariles, éstos carecen de significado. Al parecer los kenku se comunican telepáticamente entre sí. Son adeptos a los símbolos, el lenguaje de los símbolos y la pantomima.

Los kenku pueden parecer amistosos, dispuestos a ayudar e incluso generosos. Ceden libremente tesoro a los humanos y semihumanos, pero éste raras veces es genuino y se deshace en polvo al cabo de un día. Pueden ofrecer consejos no verbales a los humanoides, pero estos consejos están cuidadosamente diseñados para confundir. En la realidad pueden conducir al grupo a peligros y dificultades que de otro modo hubieran podido ser evitados. Como regla general, los kenku sólo tienen un 5% de probabilidades de ayudar realmente a la gente.

La estructura real de la sociedad kenku es evasiva. Los propios kenku se niegan a comentarla o simplemente mienten. Las guaridas kenku que han sido halladas tienden a ser pequeñas cámaras subterráneas o complejos de cuevas. Se cree que grandes cavernas muy en las profundidades pueden albergar amplias comunidades kenku, incluidos individuos de 6 Dados de Golpe o más y con grandes poderes mágicos.

La reproducción kenku es similar a la de los grandes pájaros. La hembra deposita entre dos a cuatro huevos, que eclosionan al cabo de 60 días. Los recién nacidos carecen de plumas, están indefensos, y tienen 1 punto de golpe cada uno. Los polluelos crecen rápidamente y ganan 1 punto de golpe cada mes. Al cabo de seis a ocho meses poseen plumas de adulto y pueden funcionar independientemente como kenku de 1 Dado de Golpe. A este punto pueden empezar a aprender a usar las habilidades que necesitarán como adultos (robar, luchar, disfrazarse). Si un polluelo es capturado, o bien carece de entrenamiento o tiene las pocas habilidades mínimas que ha adquirido antes de la captura.

Los kenku más jóvenes (3 Dados de Golpe o menos) son inquietos y propensos a los planes audaces. Se sabe que se han hecho pasar por dioses y se han apoderado de las ofrendas de sus adoradores. Los kenku más viejos son más reservados y astutos, y prefieren secuestrar humanos y semihumanos ricos como fuente de ingresos.

Ecología: Los kenku criados domésticamente son apreciados como sirvientes. Los huevos de kenku se venden comúnmente por 250 mo, los polluelos por 300-500 mo. Sin embargo, esto es una forma de comercio de esclavos, con todas las complicaciones inherentes. Si un kenku descubre a otro kenku cautivo, intentará rescatar en secreto al cautivo y, si es posible, secuestrar al esclavista o propietario. Vengarán siempre a los kenku muertos.

Kuo-toa

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos acuáticos
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Alta y más (13+)
TESORO:	L, M, N (Z)
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado (con tendencias caóticas)

NÚM. APARICIÓN:	2-24
CATEGORÍA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	9, Nad 18
DADOS DE GOLPE:	2 o más
GACO:	16
NÚM. ATAQUES:	1 o 2
DAÑO/ATAQUE:	2-5 y/o por tipo de arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo
TAMAÑO:	M (niveles superiores G)
MORAL:	Elitè (13)
VALOR PE:	175
	Arengador: 420
	Lugarteniente: 1.400
	Monitor: 975
	Capitán: 3.000

Los kuo-toa son una antigua raza de hombres peces que mora bajo el suelo y siente un profundo odio hacia los moradores de la superficie y de la luz del sol.

Los kuo-toanos presentan un aspecto frío y horrible. Un espécimen típico se parece mucho a un humano, aunque barrigón, cubierto de escamas y rematado con una cabeza de pez. Los enormes ojos de pez tienden a girar en diferentes direcciones cuando observan un área o criatura. Las manos y pies son muy largos, con tres dedos y un pulgar oponible, parcialmente palmeados. Brazos y piernas son cortos para el tamaño del cuerpo. Su coloración es gris pálido, con subtonos tostados o amarillos sólo en los machos. La piel tiene un cierto brillo debido a su recubrimiento legamoso. Su color se oscurece cuando el kuo-toa se pone furioso y palidece cuando se asusta. Un intenso olor a peces muertos flota por todo su alrededor.

No llevan ropas, sólo arneses de cuero para sus armas y equipo. Típicamente, un guerrero kuo-toa lleva dagas, lanzas, escudos, arpones y redes arrojadizas contrapesadas.

Los kuo-toa hablan la extraña lengua de intercambio subterránea común a la mayoría de los moradores inteligentes del submundo. Adicionalmente, hablan su propia arcana lengua y tienen un contacto empático con la mayoría de los peces. Su habla religiosa es una corrupción del lenguaje usado en el plano Elemental del agua; si un sacerdote kuo-toano se halla en un grupo de kuo-toa, hay un 75% de probabilidades de que una criatura nativa del plano del agua no ataque, porque el sacerdote requerirá piedad en nombre de la Madre del Mar, Blibdoolpoolp.

Combate: Estas criaturas viajan normalmente en bandas bien armadas. Si son encontrados más de 20 kuo-toa, hay un 50% de probabilidades de que se hallen dentro de un radio de 1d10 kilómetros de su guarida. Por cada cuatro guerreros normales encontrados hay un guerrero adicional de nivel 3 o 4. Por cada ocho guerreros normales hay un guerrero adicional de nivel 5 o 6. Por cada 12 kuo-toa normales en el grupo hay un clérigo/ladron de nivel 1d4 + 3 para cada categoría. Si son encontrados más de 20 guerreros normales, el grupo es un grupo de guerra formado por:



Un guerrero de nivel 10 como capitán.
Dos guerreros de nivel 8 como lugartenientes
Cuatro guerreros/ladrones de nivel 3/3 como arengadores
Un monitor (ver abajo)
Un esclavo por cada cuatro kuo-toa.

Los arengadores son fanáticos devotos de la diosa Madre del Mar de los kuo-toa. Inspiran a las tropas a mantenerse firmes y luchar sin ceder para mayor gloria de su gobernante y su deidad.

Hay un 50% de probabilidades de que un sacerdote kuo-toa por encima del nivel 6 esté armado con una vara pinza. Se trata de un palo de metro y medio de largo rematado por una uña de noventa centímetros de largo. Si su usuario se anota un tanto, la uña se cierra sobre el oponente, haciendo su escapatoria imposible. El arma puede ser usada tan sólo sobre enemigos con un volumen de cintura entre un elfo y un gnoll. Hay un 10% de probabilidades de que un brazo quede atrapado. Si la víctima es diestra, la uña atrapa la mano izquierda un 75% de las veces. Los oponentes atrapados pierden las bonificaciones por Destreza y escudo. Si es atrapado el brazo del arma, la víctima no puede atacar y la bonificación por Destreza se pierde, pero la bonificación por escudo permanece.

El arpón es usado principalmente sólo por los guerreros de nivel superior. Es un arma arrojadiza perversamente barbada con un alcance de 30 metros. Inflige 2d6 puntos de daño, y quedan excluidas las bonificaciones. Las víctimas deben conseguir una tirada de salvación de 13+ en 1d20 para evitar ser enganchados por el arma. Los seres de tamaño humano o menor que fallen su tirada de salvación pierden pie, caen y quedan aturdidos durante 1d4 rounds. El kuo-toa, que está unido a esta arma por una recia cuerda, intenta entonces arrastrar a su víctima y rematarla con un golpe de daga.

Los escudos kuo-toanos están hechos de cuero especialmente hervido y tratado con una sustancia única parecida a la cola antes de una batalla. Cualquiera que ataque a un kuo-toa por delante tiene un 25% de probabilidades de hallarse con que su arma ha quedado retenida por el escudo. Las posibilidades de que la víctima libere el arma son las mismas que sus posibilidades de abrir puertas.

Las probabilidades de golpear para los kuo-toa son las mismas que para un humano de nivel similar, pero los machos ganan además una bonificación de +1 tanto a las tiradas de ataque como a las de daño cuando usan un arma, debido a la Fuerza. Cuando luchan sólo con una daga, los kuo-toa pueden morder, lo cual causa 1d4 + 1 puntos de daño.

Cuando dos o más sacerdotes o sacerdotes/ladrones kuo-toanos actúan juntos, pueden generar un golpe de rayo uniendo sus manos. Este rayo tiene 60 centímetros de ancho y golpea sólo un blanco a menos que

Kuo-toa

por casualidad una segunda víctima se ponga en el camino. El rayo inflige seis puntos de daño por sacerdote, la mitad si se supera una tirada de salvación contra conjuros. Las posibilidades de que se produzca el golpe de rayo son de un 10% acumulativo por lanzador y por round.

Las defensas especiales de estas criaturas incluyen las secreciones de su piel, que proporcionan a los intentos de agarrar, sujetar, atar o *telar-near* a un kuo-toano sólo un 25% de probabilidades de éxito. Pese a que sus ojos están situados en los lados de sus cabezas, poseen una excelente visión monocular independiente, con un campo de visión de 180 grados y la habilidad de captar un movimiento aunque el sujeto sea invisible, astral o etéreo. Así, sólo manteniéndose completamente inmóvil puede un sujeto evitar la detección. Un kuo-toa tiene también una infravisión de 20 metros y la habilidad de captar vibraciones hasta 10 metros de distancia. Son sorprendidos tan sólo con un 1 en una tirada de sorpresa de 1d10.

Los kuo-toa son totalmente inmunes al veneno y no resultan afectados por la parálisis. Los conjuros que generalmente afectan sólo a los tipos humanoides no tienen efecto sobre ellos. Los ataques eléctricos causan medio daño, o ninguno si la tirada de salvación tiene éxito; los proyectiles mágicos sólo causan 1 punto de daño; las ilusiones son inútiles contra ellos. Sin embargo, los kuo-toa odian la luz brillante y sufren una penalización de -1 en sus tiradas de ataque en circunstancias tales como luz diurna o conjuros de luz. Sufren pleno daño de los ataques por fuego y se salvan con una penalización de -2 contra ellos.

A veces los kuo-toa son encontrados en pequeñas bandas que recorren el mundo superior para secuestrar humanos como esclavos o para sacrificios. Tales grupos son hallados también a veces en dungeons y laberintos que conectan con el extenso sistema de los pasadizos del submundo y las cavernas que acribillan la corteza de la tierra. Sólo muy por debajo de la superficie de la tierra puede el intrépido explorador encontrar las cavernas en las que los kuo-toa construyen sus comunidades subterráneas.

Hábitat/Sociedad: Los kuo-toa desovan como los peces, y las crías recién eclosionadas, o pececillos, como llaman ellos a sus pequeños, son criadas en charcas hasta que se desarrollan sus cualidades anfibias, aproximadamente un año después de la eclosión. Los pequeños, ahora de unos treinta centímetros de altura, son entonces capaces de respirar aire, y son criados en corrales de acuerdo con su sexo y aptitud. No hay familias, tal como nosotros las conocemos, en la sociedad kuo-toana.

Los pececillos especialmente aptos, normalmente de desove noble, son entrenados para el sacerdocio como sacerdotes, sacerdotes/ladrones o monjes célibes especiales. Estos últimos son llamados «monitores», y su papel es controlar a los miembros de la comunidad que se vuelven violentos o locos. El monitor es capaz de atacar para dominar o matar. Un monitor tiene 56 puntos de golpe, ataca como un guerrero de nivel 7 y tiene las siguientes habilidades adicionales: dos veces el índice normal de movimiento, CA 1, y recibe cuatro ataques por round: dos con las manos desnudas para 2d4 puntos de daño (el doble si intenta dominar) y dos ataques con los dientes para 1d4 + 1 puntos de daño. Un ataque mano/mordedura se produce según la tirada de iniciativa, el otro ocurre al final del round. Las criaturas dominadas no pueden ser más altas que 2,5 metros y deben pesar menos de 250 kilos. Los ataques para dominar causan sólo la mitad del daño real, pero cuando los puntos de daño infligidos igualan el total de la víctima, la criatura queda inconsciente durante 3d4 rounds. En general las comunidades kuo-toanas no cooperan entre sí, aunque tienen lugares especiales donde adorar en común. Estos lugares son utilizados normalmente para el intercambio entre grupos, consejos y adoración de la Madre del Mar, de modo que están abiertos a todos los kuo-toa. Estas comunidades religiosas, así como otros asentamientos, están abiertos a los drow y sus sirvientes, porque los elfos oscuros proporcionan bienes y servicios útiles, aunque los drow son temidos y odiados a la vez por los kuo-toa. Esto conduce a muchas escaramuzas menores y frecuentes secuestros entre los pueblos. Los illithids (desuellantes) son muy odiados por los kuo-toa, y ellos y sus aliados son atacados a primera vista. Los antiguos kuo-toa habitaron en su tiempo las orillas e islas del mundo superior, pero a medida que la raza de la humanidad se fue haciendo más numerosa y poderosa, estos hombres peces fueron empujados lentamente a remotas regiones. La constante

guerra contra esas malvadas criaturas sacrificadoras de humanos amenazó con exterminar la especie, porque un cierto número de poderosos seres estaban ayudando a la humanidad, sus enemigos juramentados. Algunos kuo-toa buscaron refugio en las cavernas del mar y las aguas subterráneas secretas, y mientras sus compañeros estaban siendo masacrados, esos pocos prosperaron y desarrollaron nuevos poderes para adaptarse a su hábitat sin luz. Los mares contenían sin embargo otras criaturas feroces y malvadas, y los kuo-toa moradores de las profundidades fueron finalmente eliminados, dejando sólo a aquellos del submundo, no localizados y finalmente olvidados por la humanidad. Pero los kuo-toa restantes no han olvidado a la humanidad, y ay de aquellos hombres que caigan en sus legamosas manos.

Ahora los kuo-toa odian la luz del sol y casi nunca son encontrados en la superficie de la tierra. Esto, y su odio innato a la disciplina, impiden el resurgimiento de estas criaturas, que se han vuelto numerosas otra vez y han adquirido nuevos poderes. Sin embargo, también se han vuelto algo inestables, posiblemente como resultado de la endogamia, y la locura es algo común dentro de la especie.

Si es encontrada una guarida kuo-toana, contiene 4d10 x 10 machos de nivel 2. Además, hay guerreros de nivel superior en la misma relación que la señalada para los grupos errantes. El líder del grupo es uno de los siguientes, según la población de la guarida:

Un rey sacerdote/ladrón de nivel 12/14, si hay presentes 350 o más kuo-toa normales, o

Un príncipe sacerdote/ladrón de nivel 11/13, si hay presentes 275-349 kuo-toa normales, o

Un duque sacerdote/ladrón de nivel 10/12, si hay presentes menos de 275 kuo-toa normales.

También están los siguientes kuo-toa adicionales en la guarida:

Ocho ojos del sacerdote líder: sacerdotes/ladrones de nivel 6 a 8.

Un arengador jefe: guerrero/ladrón de nivel 6/6

Dos arengadores de nivel 4/4 o 5/6 (ver descripción del arengador)

Un monitor por cada 20 kuo-toa de nivel 2

Un número de hembras igual al 20% de la población de machos

Un número de pequeños (no combatientes) igual al 20% de los kuo-toa totales.

Un número de esclavos igual al 50% de la población total de machos.

En áreas religiosas especiales hay también un cierto número de sacerdotes kuo-toanos. Por cada 20 kuo-toa en la comunidad hay un sacerdote de nivel 3, por cada 40 hay un sacerdote de nivel 4, por cada 80 hay un sacerdote de nivel 5, todo ello además de los otros. Estos sacerdotes son encabezados por uno de los siguientes grupos:

Un sacerdote de nivel 6 si el grupo es de 160 o menos, o uno de nivel 7 y uno de nivel 6 si el grupo es de 161-240, o

Un sacerdote de nivel 8, uno de nivel 7 y uno de nivel 6 si el grupo comprende entre 241 y 320, o

Un sacerdote de nivel 9, dos de nivel 7 y tres de nivel 6 si el grupo se sitúa entre 321 y 400, o

Un sacerdote de nivel 10, dos de nivel 8 y cuatro de nivel 6 si el grupo excede de 400

Aunque los kuo-toa prefieren una dieta de carne, también cultivan campos de varec y hongos para suplementar su aporte alimentario. Estos campos, iluminados por extraños hongos fosforescentes, son cuidados por esclavos, que también son usados como alimento y para sacrificios.

Los tesoros kuo-toanos tienden más hacia las perlas, objetos con gemas incrustadas de motivos acuáticos, y menas minerales extraídas por sus esclavos. Cualquier objeto mágico en posesión kuo-toana es obtenido normalmente de grupos de aventureros que nunca volvieron a sus casas.

Ecología: Los eruditos de la superficie no saben mucho acerca de esta raza enigmática, violenta y subterránea, pero algunos de los más astutos eruditos especulan que los kuo-toa son sólo un tercio de la rivalidad a tres bandas que incluye a los desuellantes y los drow. Es particularmente a causa de este constante guerrear que ninguna de las tres razas ha sido capaz de conseguir la dominación del mundo de la superficie.

Laceador

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	0
MOVIMIENTO:	3
DADOS DE GOLPE:	10-12
GAC0:	10 DG: 11 11-12 DG: 9
NÚM. ATAQUES:	1 lazada + 1 mordedura
DAÑO/ATAQUE:	Especial/5-20
ATAQUES ESPECIALES:	Drenaje de Fuerza
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	80%
TAMAÑO:	G (2,5 m largo)
MORAL:	Campeón (15)
VALOR PE:	7.000

Los laceadores son criaturas subterráneas con la capacidad de camuflaje acoplada a una alta inteligencia. Estos carnívoros agresivos son terribles de contemplar y muy resistentes a la magia.

Sus pieles son grises amarillentas y ásperas. Combinado con su forma de columna, esto hace que parezcan estalagmitas cuando permanecen de pie o peñascos cuando están tendidos. La piel del laceador no es buena conductora del calor, de modo que la infravisión es inútil a la hora de intentar divisar a esas criaturas. Tienen 2,5 metros de largo y una base de aproximadamente 1 metro de ancho. A la mitad del cuerpo del laceador hay seis pegajosos apéndices como tiras de cuerda de gran fuerza, que puede disparar a 1d4 + 1x 3 metros de distancia a la velocidad de uno por round. Estos apéndices se funden con el resto del cuerpo del laceador. El laceador tiene un único ojo amarillo, más unas fauces rodeadas de afilados dientes.

Combate: Los laceadores atacan lanzando sus apéndices y enrollándolos en torno a sus víctimas como si fueran lazos, tras lo cual atraen a las víctimas hacia sí para morderlas. Cada vez que un apéndice de un laceador vivo golpea con éxito, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o perder un 50% de su Fuerza (fracciones redondeadas hacia abajo) en un lapso de 1-3 rounds. Si la víctima no puede liberarse de un apéndice, es arrastrada tres metros más cerca de las fauces cada round hasta que consigue librarse o es mordido. Un apéndice puede ser roto desgarrándolo del cuerpo (probabilidades iguales a las de abrir puertas del personaje) o cortándolo con un solo golpe de un arma de filo para 6 puntos de daño. Los apéndices comparten la CA del laceador de 0. La pérdida de Fuerza dura 2d4 turnos.

Cuando un laceador atrae a una víctima a sus fauces, la muerde, golpeando automáticamente para 5d4 puntos de daño.

Los laceadores no resultan afectados por los rayos y sufren medio daño de los ataques basados en el frío, pero los ataques basados en el fuego se salvan con una penalización de -4.

Hábitat/Sociedad: Los eruditos sin nada mejor que hacer han debatido acerca de cómo se puede llamar exactamente a un grupo de laceadores. Hasta ahora, «hato» parece ser el término más favoreci-



do. Los laceadores moran en cavernas subterráneas y pueden permanecer erguidos para parecer una estalagmita o tenderse en el suelo para imitar un peñasco. Algunos pueden incluso aplanarse hasta adquirir el aspecto de un simple saliente en el suelo de la caverna. Poseen limitadas habilidades camaleónicas que les permiten mezclarse tan bien en una cueva que resulta difícil decir dónde empieza el laceador y dónde termina el suelo de la cueva.

Los laceadores no son criaturas sociales, y raras veces cooperan entre sí. Se reproducen asexualmente: el laceador se limita a desprender parte de su materia, de un modo muy parecido a alguien que plantara una semilla. Extrayendo nutrientes minerales de la caverna subterránea (y quizás incluso absorbiendo energías mágicas de las profundidades de la tierra), el nuevo laceador crece muy rápidamente hasta la madurez en cosa de 2d4 semanas.

Aunque poseen masivos apéndices como cilios en su parte inferior, los laceadores muy raras veces se aventuran fuera de sus cavernas. Estos cilios les permiten sujetarse a paredes y techos. Aunque los laceadores comen cualquier cosa, les encantan los humanos y semihumanos. Los gnomos y enanos, las razas que más trabajan en la minería, muestran un temor especialmente intenso hacia estas criaturas.

A veces, cuando las presas en una red particular de cuevas se vuelven escasas, un laceador puede emigrar a otro terreno de caza, llevándose consigo el tesoro de sus pasadas víctimas. La migración se efectúa vía túneles subterráneos siempre que es posible. Cuando no es posible, los laceadores viajan en un hato durante lo más profundo de la noche, lo cual ha dado nacimiento a algunas leyendas de piedras andantes.

Los laceadores poseen un órgano parecido a una bolsa que a menudo contiene tesoro, normalmente objetos indigeribles. El platino parece ser inmune a los jugos digestivos del laceador, y así pueden hallarse a menudo 3d6 monedas de platino, más una posibilidad de un 35% de 5d4 gemas.

Ecología: Los laceadores no parecen servir para nada bueno, aunque algunos alquimistas aprecian la pega de los apéndices o los jugos digestivos por su habilidad ácida. Estos últimos deben ser contenidos en un frasco de platino.

	Lamia	Lamia noble
CLIMA/TERRENO:	— Desiertos, cuevas y ciudades en ruinas ———	
FRECUENCIA:	Muy rara	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	Alta (13-14)	Alta (13-14)
TESORO:	D	D
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1	1
CATEGORÍA ARMADURA:	3	3
MOVIMIENTO:	24	9
DADOS DE GOLPE:	9	10 + 1
GAC0:	12	10
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-4 (arma)	1-6 (arma)
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	30%
TAMAÑO:	M	M
MORAL:	Elite (14)	Elite (14)
VALOR PE:	3.000	4.000

De todos los azares que presenta el desierto, pocos pueden compararse con la cruel raza de criaturas devoradoras de carne conocidas como lamias. Estas bestias híbridas, medio humanas, medio cuadrúpedas, utilizan el engaño, la velocidad y los conjuros para atrapar a los aventureros imprudentes que se atreven a vagar por entre sus ruinas.

La parte superior de sus torsos, sus brazos y sus cabezas se parecen a los de una hermosa mujer humana, mientras que la parte inferior son los de un animal como una cabra, un venado o un león, con la coloración correspondiente. Esta configuración híbrida hace que las lamias sean muy rápidas y poderosas. Normalmente van armadas con dagas, que utilizan para abrir en canal a sus presas para el festín. A veces las lamias huelen con el mismo perfume de las flores, y con ello atraen a las víctimas incautas. No llevan ropas ni joyas. Para comunicarse utilizan la lengua común.

Combate: Una lamia puede usar los siguientes conjuros una vez al día: *hechizar persona*, *imagen en un espejo*, *sugestión* e *ilusión* (como una varita). Para propósitos de duración, efecto, etc., supón que la lamia lanza sus conjuros al nivel 9 de habilidad. Estos conjuros son usados típicamente para atraer a las personas hasta la lamia y luego retenerlas allí para que la criatura pueda devorarlas a su comodidad.

El contacto de una lamia drena de forma permanente 1 punto de Sabiduría de una víctima, y cuando esta Sabiduría desciende por debajo de 3, ésta hace de forma voluntaria todo lo que la lamia le diga que haga. Estas órdenes implican a menudo hacer que la víctima ataque a sus compatriotas mientras ella sigue diezmando sus rangos. Si tiene una posibilidad de drenar la Sabiduría de más de una víctima, por supuesto lo hará. Puede incluso usar su conjuro de *hechizo* para suplementar su control sobre los miembros del grupo.

Entre las ilusiones favoritas de una lamia para lanzar sobre sí misma están las siguientes: una encantadora damisela en apuros, una recia pero hermosa guardabosques, o una doncella elfo. A veces, simplemente puede lanzar una ilusión de una niña perdida y acongojada o de un grupo de campesinos atacados por una gran bes-



tia, mientras ella se esconde y aguarda el momento adecuado para atacar por detrás.

Hábitat/Sociedad: Las lamias moran en ciudades en ruinas o cuevas, lugares situados en el desierto o áreas desoladas. Estas criaturas malignas son bestias solitarias, que se alimentan de la carne de aquellos que se acercan demasiado a sus territorios. Durante las épocas de carestía, suplementan su dieta persiguiendo animales de caza. Las lamias raras veces se aventuran más allá de quince kilómetros de su guarida.

Ecología: Las lamias son monstruos legendarios que atacan a los viajeros o guardan lugares ocultos u objetos de poder. Son misteriosas criaturas que parecen dedicadas a la difusión del caos y del mal en los lugares donde moran.

Lamia noble

Estos seres gobiernan sobre las lamias y las desoladas y solitarias áreas en las que habitan. Difieren de las lamias normales en que la parte inferior del cuerpo de la lamia noble es el de una serpiente gigante y la parte superior de su cuerpo puede ser tanto masculino como femenino. Se rumorea que la hembra lamia normal nació de la unión de dos nobles.

Los machos esgrimen espadas cortas y poseen 1d6 niveles de conjuros de hechicero, más los conjuros inherentes de *hechizar persona*, *imagen en un espejo*, *sugestión* e *ilusión*. Las hembras van desarmadas y sólo atacan con la magia; son más experimentadas mágicamente y tienen 2d4 niveles de conjuros de hechicero más los habituales conjuros inherentes. Como las lamias normales, las lamias nobles poseen el contacto drenador de Sabiduría.

Todas las lamias nobles pueden adoptar forma humana. Con este disfraz intentan penetrar en la sociedad humana y desatar el mal. Hablan todas las lenguas de los humanos y semihumanos. Cuando se hallan en forma humana, son reconocibles como lamias por los humanos y semihumanos sólo si los personajes son de nivel 7 o superior, con un 5% de probabilidad acumulativa por nivel por encima de 6. Sacerdotes y paladines reciben una probabilidad adicional de un 15% (es decir, un sacerdote de nivel 10 tiene una probabilidad de un 35%). Las lamias nobles son propensas a estallidos de insensata violencia.

	Menor	Mayor
CLIMA/TERRENO:	Calido, con visitas a otros climas	
FRECUENCIA:	Raro	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Manada	Solitario (manada)
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno
DIETA:	Herbívoro	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Genio (17-18)	Supergenio (19-20)
TESORO:	R, S, T	No
ALINEAMIENTO:	Legal bueno	Legal bueno

NÚM. APARICIÓN:	2-8	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	6	3
MOVIMIENTO:	12, Vol 24 (C)	15, Vol 30 (B)
DADOS DE GOLPE:	7 + 7	12 + 7
GAC0:	12	9
NÚM. ATAQUES:	2	2
DAÑO/ATAQUE:	1-6/1-6	2-12/2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	30%	40%
TAMAÑO:	G	G (1,5 altura a los hombros)
MORAL:	Elite (14)	Campeón (16)
VALOR PE:	4.000	8.000

Los lammasu, figuras leoninas aladas con cabeza humana, ayudan y protegen a las personas legales buenas. Generalmente son amistosos y amables con todas las criaturas buenas.

Los lammasu tienen el aspecto de leones pardos dorados con alas de águila y cabezas de hombre con abundante pelo y barba. Su formidable apariencia queda suavizada por sus expresiones regias, compasivas y benevolentes. Se comunican en su propia lengua, en común y a través de una forma limitada de telepata.

Combate: Puesto que los lammasu están preocupados por el bienestar y la seguridad de los seres buenos, casi siempre entran en combate si ven a alguna criatura buena amenazada, de la forma en que causen el menor daño a los seres buenos. Los lammasu pueden volverse invisibles o utilizar una puerta dimensional a voluntad. Irradian un *protección contra el mal*, radio 3 metros (penalización de -2 a todos los ataques malvados, bonificación de +2 a todas las tiradas de salvación contra los ataques malvados). Además, pueden usar conjuros de sacerdote hasta el nivel 4, con una pericia de nivel 7. Los lammasu pueden emplear cuatro conjuros de nivel 1, tres de nivel 2, dos de nivel 3 y uno de nivel 4. Poseen un *curar heridas* de doble efecto (4d8 + 2 y 6d8 + 6), y un 10% de lammasu pueden pronunciar una *palabra sagrada* a voluntad. Si todo lo demás falla, los lammasu pueden atacar con sus dos garras delanteras afiladas como navajas, infligiendo 1d6 puntos de daño cada una. Si deciden picar desde el cielo contra un blanco, doblan su daño.

Hábitat/Sociedad: Los lammasu poseen una sociedad muy estructurada y legal, que refleja su alineamiento. Están organizados en manadas, como los leones. Moran en viejos templos abandonados situados en regiones cálidas. Estos templos no han perdido su consagración, y de alguna forma los lammasu son los autonómados guardianes residentes de estos lugares encumbrados y sagrados. Como regla general, sólo es encontrada una manada de lammasu en un área de 40 kilómetros; se dispersan de tal modo que puedan responder rápidamente a cualquier estallido del mal. Las hembras lammasu luchan con tanta efectividad como los machos; por cada cuatro lammasu encontrados, uno es una hembra. Cuando son encontrados en su guarida, hay un número de crías igual al 25% de la población adulta. Las hembras lammasu tienen cabeza de mujer, con largo pelo.



Una vez al mes, los líderes de las manadas se reúnen para conferenciar acerca de cómo marcha la guerra contra el mal. Este agrupamiento es llamado la Lunablanca, puesto que tiene lugar la primera noche de luna llena. Normalmente hay 6d6 lammasu y 2d4 lammasu mayores, y estos últimos presiden la reunión. Un cónclave de este tipo de seres legales buenos hace que todo el templo donde se reúnen brille con una luz pura, hasta que la reunión se disuelve al amanecer. Quizá no haya ningún lugar más seguro en el mundo esa noche. Aunque moran en áreas cálidas, ocasionalmente visitan cualquier otro clima. Hablan su propia lengua, así como el común. A veces utilizan una forma limitada de telepata.

Los forasteros de alineamiento bueno son siempre bien recibidos. Los neutrales son estudiados cautelosamente, pero son tratados con educación a menos que causen problemas. A los seres malvados se les pide firmemente que se marchen, y si no lo hacen son atacados por la manada. En caso de problemas, hay una probabilidad acumulativa de un 10% de que una manada vecina recoja una llamada telepática y acuda en ayuda de la manada original. Los lammasu exhiben un desdén especialmente fuerte hacia las lamias y mantícoras. Algunas personas estúpidas confunden a los lammasu con mantícoras, lo cual hace poco por mejorar la disposición de los lammasu hacia ellas.

Ecología: Los lammasu impiden que los páramos sean completamente dominados por las criaturas malvadas. Su ayuda a los asentamientos fronterizos se halla más allá de todo valor mensurable.

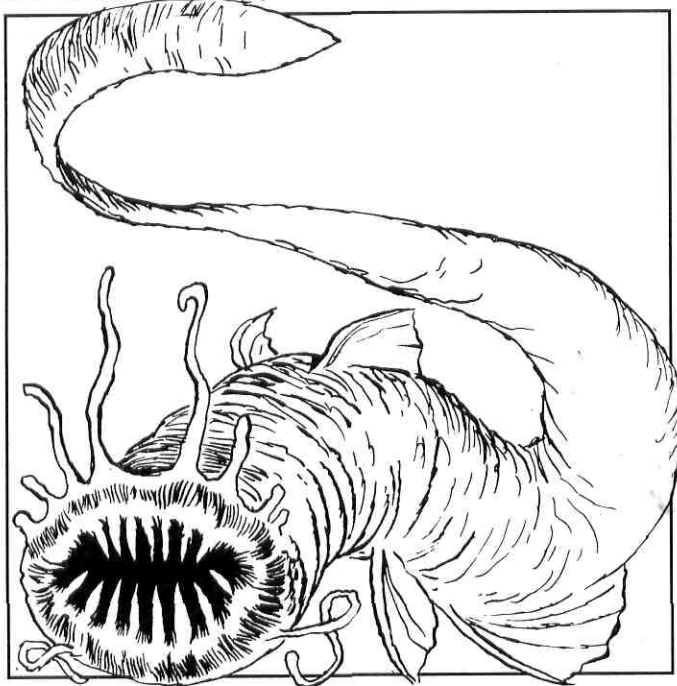
Lammasu mayor

Estas criaturas son ligeramente más grandes que los lammasu menores, y pueden encontrarse uno o dos morando con una manada de seis o más lammasu menores. Los lammasu mayores pueden viajar a los planos Astral y Etéreo, hacerse invisibles, teleportarse sin error y cruzar puertas dimensionales, todo ello a voluntad. Irradian *protección contra el mal* en un radio de 6 metros (penalización de -4 a los ataques malvados y bonificación de +4 a las tiradas de salvación), y poseen los poderes curativos de sus primos inferiores. Sus conjuros de sacerdote consisten en cinco de nivel 1, cuatro de nivel 2, tres de nivel 3, dos de nivel 4 y uno de nivel 5. El cincuenta por ciento de los lammasu mayores pueden pronunciar una *palabra sagrada* a voluntad. Lanzan sus conjuros como sacerdotes de nivel 12.

Los lammasu mayores poseen comunicación empática y telepática, y hablan su lengua racial y la lengua común. Pese a su mayor estatura, estos lammasu son igual de gentiles y humildes que sus hermanos menores.

Lamprea

	Normal	Gigante	Terrestre
CLIMA/TERRENO:	Aguas profundas	Aguas profundas	Cualquiera
FRECUENCIA:	Poco común	Rara	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Solitaria	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	1-2	1-4	2-12
CATEGORÍA ARMADURA:	7	6	7
MOVIMIENTO:	Nad 12	Nad 9	12
DADOS DE GOLPE:	1 + 2	5	1 + 2
GAC0:	18	15	18
NÚM. ATAQUES:	1	1	1
DANO/ATAQUE:	1-2	1-6	1 pg/round
ATAQUES ESPECIALES:	Drena sangre	Drena sangre	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	P (60 cm largo)	M (1,8 m largo)	P (90 cm largo)
MORAL:	Inestable (7)	Media (9)	Inestable (7)
VALOR PE:	65	270	120



Las lampreas son anguilas parecidas a sanguijuelas que moran en las profundidades de las aguas dulces y saladas. Se alimentan mordiendo a sus víctimas, pegándose a ellas con sus dientes y drenando su sangre.

Estas asquerosas criaturas se caracterizan por sus bocas como esfínteres alineadas con afilados dientes. La lamprea media tiene un enfermizo color pardo-verdoso-grisáceo, con las moradoras en aguas saladas con más cantidad de gris.

Combate: Se alimentan mordiendo a sus víctimas y pegándose a ellas con sus bocas como esfínteres. Una vez pegada y el daño inicial sobre su víctima causado, la lamprea empieza a drenar su sangre en el siguiente round y sucesivos. El índice de drenaje de sangre equivale a 2 puntos de golpe por Dado de Golpe de la lamprea. Así, una lamprea normal drena sangre por 2 puntos de daño por round. Las lampreas marinas son especialmente susceptibles al fuego, y efectúan sus tiradas de salvación contra los ataques basados en el fuego con una penalización de -2. ¡Por supuesto, cualquier conju-

ro basado en el fuego apuntado a una lamprea aferrada a una víctima significa que ésta también debe efectuar una tirada de salvación!

Una vez una lamprea se pega a una víctima, la única forma de retirarla es matándola. Como regla general, una lamprea chupa sangre en una cantidad equivalente a sus puntos de golpe, luego se desprende por sí misma. La víctima de una lamprea gigante, sin embargo, sigue sangrando a un índice de 2 puntos de golpe de pérdida de sangre por round hasta que la herida es vendada.

Hábitat/Sociedad: Las lampreas viven en áreas de aguas profundas y moran en cuevas naturales o formaciones de coral. Las lampreas poseen un instinto de orientación que le permite alejarse hasta tres kilómetros de su guarida y volver a ella. La guarida de una lamprea está notoriamente desprovista de tesoro puesto que no llevan a sus víctimas a ellas, sino que prefieren chupar la sangre inmediatamente, apenas encontrarse con su presa. Las lampreas viven para comer y reproducirse. Son criaturas salvajes y de terrible temperamento. Son territoriales, y defienden vigorosamente sus guaridas. Normalmente en una guarida de lamprea pueden hallarse 4d6 huevos.

Ecología: En entornos de agua salada, los tiburones disfrutaban alimentándose de lampreas gigantes. Puede argumentarse que la presencia de estas lampreas marinas mantiene bajo el número de ataques de tiburones a las comunidades costeras.

Lamprea terrestre

Una lamprea terrestre tiene sólo unos 90 centímetros de largo pero es bastante gruesa y pesada. Su coloración va del verde claro al verde negruzco. Sus esquemas de color le permiten ocultarse entre los arbustos y hierba alta con un 75% de probabilidades de éxito. Las lampreas terrestres son versiones mutadas de las lampreas marinas. Respiran aire y se mueven de una forma parecida a las serpientes. Las lampreas de tierra pueden ser encontradas casi en cualquier clima excepto los desiertos o los extremadamente fríos. Prefieren los entornos oscuros y húmedos; como sus contrapartidas acuáticas, prefieren las cuevas pequeñas como guaridas. Las lampreas terrestres se alimentan como las acuáticas. Una vez pegada (un golpe para 1 punto de daño), una lamprea terrestre drena sangre durante tres rounds consecutivos, a menos que sea muerta o arrancada, para 1 punto de daño por round. Además, mientras permanece pegada a un personaje, cada lamprea dificulta los movimientos de un individuo; esto es equivalente a la pérdida de 1 punto de Destreza por lamprea pegada. Las lampreas terrestres pueden ser arrancadas sólo matándolas o exponiéndolas al fuego, ante el cual sueltan su presa en un esfuerzo por evitar las llamas.

León marino

CLIMA/TERRENO:	Costas marinas
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Manadas
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)
TESORO:	B
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	3-12
CATEGORÍA ARMADURA:	5/3
MOVIMIENTO:	Nad 18
DADOS DE GOLPE:	6
GAC0:	13
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-6/1-6/2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Lacerar
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (5 m largo con cola)
MORAL:	Estable (12)
VALOR PE:	270

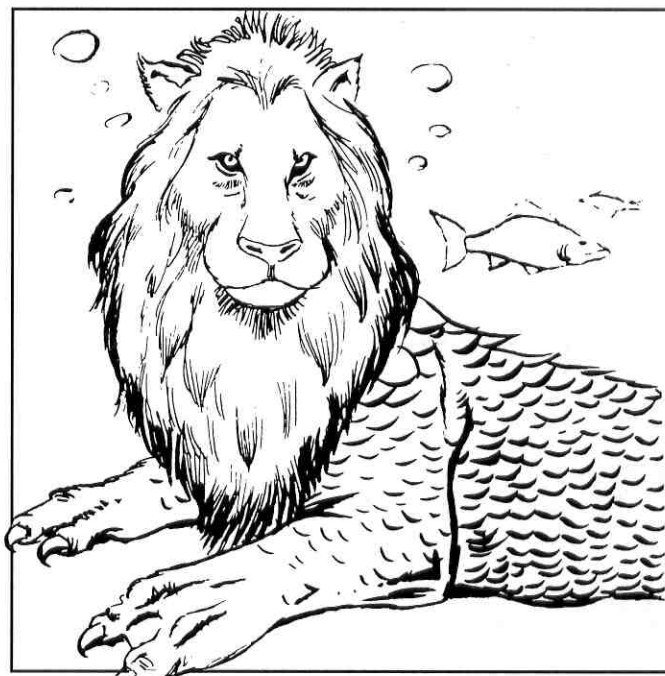
El león marino es una temible criatura con la cabeza y las patas delanteras de un león y el cuerpo y la cola de un pez.

Combate: Los leones marinos son feroces y resulta difícil contender con ellos. Son muy territoriales, y normalmente atacan cualquier cosa que entre en sus dominios, no importa el tamaño. Sus perversos dientes y enormes garras son digno rival incluso para la mayoría de tiburones, a los que odian por encima de todas las demás criaturas. Los leones marinos deben atacar al mismo oponente con garras y dientes y no dividir sus ataques. Cualquier criatura golpeada por ambas garras en el mismo round resulta lacerada. Las criaturas laceradas no pueden atacar si no lo han hecho ya en este round, y deben superar una tirada de abrir puertas para librarse de futuras laceraciones. Cuando está lacerando a una criatura, el león sigue el ataque de sus garras con otro de sus dientes con una bonificación de +4 a la tirada de ataque, causando doble daño si la supera.

La cabeza de un león marino, con su densa melena, es tratada como CA 5, mientras que el resto de su escamoso cuerpo es CA 3.

Los leones marinos son muy difíciles de criar en cautividad, pero pueden convertirse en la mejor y más leal de las monturas. De hecho, son indiscutiblemente la más poderosa criatura que pueda montarse entre las olas. Son muy útiles como bestias de guardia y caza, puesto que su tremendo rugir puede ser oído a más de quince kilómetros bajo el agua, proporcionando tiempo más que suficiente para prepararse para un ataque o enviar en busca de ayuda. No son unos nadadores tan hábiles como los caballitos de mar gigantes: su equivalencia bajo el agua es la de las criaturas de Categoría de Maniobrabilidad B en el aire.

Hábitat/Sociedad: Los caballitos de mar gigantes y los leones marinos casi nunca se encuentran, puesto que los leones marinos prefieren morar en las poco profundas regiones costeras, mientras que los caballitos moran en las profundidades. Esto se debe primariamente a sus respectivas preferencias en la dieta. Los caballitos de mar gigantes comen plancton, mientras que los leones marinos comen todo tipo de carne, ya sea de pescado, dinosaurio o animal de manada capturado mientras bebía al borde del agua. Los leones marinos no temen la tierra firme, y no son raras las historias de leones marinos que se han arrastrado unas cuantas docenas de metros playa arriba en busca de comida. Aunque estos ataques suelen ser raros, los informes de leones marinos en las inmediaciones tienden a despertar más temor entre la población general que el ataque de un tiburón. Pero en un mundo de krakens, dinosaurios y vampiros, los leones marinos son una amenaza



realmente menor.

Los leones marinos merodean por los mares en grupos, el equivalente a lo que se llamaría una manada de leones en tierra firme. El más fuerte (normalmente el que tiene más puntos de golpe) es el líder. En un grupo de leones marinos ambos sexos cazan y cuidan de los pequeños, pero los machos son mejores cazadores, algo que les diferencia de sus primos de tierra firme.

Aunque los leones marinos raras veces van a ninguna parte con una meta específica en mente, a veces se unen para ayudar a otros grupos de leones, normalmente cuando merodean lo bastante cerca como para oír el rugir colectivo de sus camaradas. Pero la territorialidad entra en juego de inmediato una vez capturada la presa, y raras veces el líder establecido permite a los recién llegados que han acudido en su ayuda compartir los despojos de la victoria. A menudo a raíz de ello se produce una nueva batalla por el poder entre los dos líderes. Si el líder residente gana, los recién llegados se marchan sin probar un bocado de carne. Si el que gana es el recién llegado, él y su grupo permanecen sólo el tiempo suficiente para dar los primeros y más selectos bocados, y luego parten hacia su hogar. El otro líder, vencido y debilitado ante los suyos, raras veces vive lo suficiente para disfrutar de los despojos.

Ecología: Los leones marinos odian a los tiburones, y a menudo recorren grandes distancias para cazarlos. Al parecer el sabor de los tiburones es aborrecible para los leones marinos, porque siempre dejan las carcasas sin devorar, de modo que en realidad es un misterio la existencia de esta rivalidad. Algunos eruditos afirman que es el resultado de conflictos entre las deidades inferiores de la naturaleza, pero es más probable que dos fuertes predadores luchen por la supremacía de los mares.

Debido a las cualidades impermeables de sus gruesas escamas, los leones marinos pueden permanecer fuera del agua hasta 24 horas consecutivas antes de que sus agallas se sequen y sean incapaces de extraer oxígeno del agua. Si un león marino es alimentado con una fuente constante de agua en su boca, puede sobrevivir toda una semana antes de que la enfermedad penetre en las resacas escamas y el hambre se cobre su tributo. Es teóricamente posible mantener a un león marino en cautividad pero, como la mayoría de los carnívoros acuáticos, las restricciones de espacio son a menudo psicológicamente demasiado para la criatura, y la muerte se apodera lentamente de la en su tiempo orgullosa bestia.

Leprechaun

CLIMA/TERRENO:	Templado/Tierras verdes, prados silvestres
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Clanes
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	F
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1 o (c. b.) 1-20
CATEGORÍA ARMADURA:	8
MOVIMIENTO:	15
DADOS DE GOLPE:	2-5 pg
GAC0:	20
NÚM. ATAQUES:	0
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	80%
TAMAÑO:	D (60 cm alto)
MORAL:	(Firme) 11
VALOR PE:	270

Los leprechauns son criaturas diminutas que se encuentran en los alegres campos verdes y que disfrutan retozando, elaborando magia y divirtiéndose con inocentes travesuras.

Los leprechauns, que se rumorea que son un cruce entre una especie de halfling y una fuerte raza de duendes maliciosos, miden unos 60 centímetros de altura. Tienen orejas puntiagudas, y sus narices terminan también en una punta ahusada. Aproximadamente un 30% de todos los leprechauns machos llevan barba. Zapatos puntiagudos, pantalones marrones o verdes, chaquetas verdes o grises, y sombreros de ala ancha o cónicos con una borla en su punta son el atuendo preferido de esta gente. Muchos leprechauns disfrutan también fumando en pipa, normalmente una de tallo largo.

Combate: Estas criaturas de talento mágico amantes de la diversión son por naturaleza no combativas. Pueden hacerse invisibles a voluntad, polimorfizarse en objetos no vivos, crear ilusiones (con efectos auditivos y olfatorios completos), y usar conjuros de *ventriloquia tan a menudo como deseen. Sus agudos oídos les impiden ser sorprendidos nunca.* Puesto que están llenos de malicia, a menudo (75%) arrebatan valiosos objetos de los aventureros, se vuelven invisibles y se alejan. Hay un 75% de probabilidades de que el intento tenga éxito. Si son seguidos de cerca, hay un 25% de probabilidades por turno de persecución de que el leprechaun deje caer los objetos robados. La persecución nunca conduce a la guarida del leprechaun.

Si es atrapado o descubierto en su guarida (10% de probabilidades), el leprechaun intenta engañar a su captor haciéndole creer que le está entregando su tesoro cuando en realidad le está embaucando. Se necesita un gran cuidado para obtener realmente el tesoro de un leprechaun.

Hábitat/Sociedad: Los leprechauns viven en familias de hasta 20, aunque ellos llaman a esta unidad un clan. Usan nombre de pila y apellido, y uno puede estar completamente seguro de que estos nombres son un buen indicador de con qué clan está tratando. Una guarida consiste normalmente en una cueva cálida y seca con un hogar, alfombras y muebles. Sorprendentemente, las noticias viajan rápidas entre clanes del mismo apellido, y un clan con el que se tropiece un grupo de aventureros puede conocer ya los nombres de los aventureros de otro clan que el grupo se encontró varios días antes.



Hay el rumor de que existe un rey de los leprechauns, pero no parece haber ninguna jerarquía política oficial. No hay comunidades ni poblados de leprechauns.

Es raro ver niños leprechauns, pero existen, nacidos con todos los poderes mágicos de un adulto. Por cada 10 adultos encontrados en una guarida se encontrará un niño.

Los leprechauns disfrutan comiendo el mismo tipo de comidas que comen los humanos y semihumanos, con una debilidad especial hacia el vino. Esta debilidad puede ser usada para ganarles.

El oro es el tesoro que se halla en cualquier acumulación leprechaun. Si un intruso se apodera de su tesoro, un leprechaun intentará hacer un trato y suplicará que le sea devuelto. Como última medida desesperada, garantizará al intruso tres deseos (muy limitados), pero sólo si el intruso le devuelve primero el tesoro. Hecho esto, el leprechaun concederá realmente los tres deseos. Después de los deseos, el leprechaun halagará al intruso y declarará que los tres deseos estaban tan bien formulados que le concede un cuarto deseo. Si el cuarto deseo es pronunciado, el leprechaun cacareará alegremente, los resultados de los tres primeros deseos se verán invertidos, y el intruso más su grupo serán teleportados (sin tirada de salvación) a una localización al azar a 3d20 kilómetros de distancia. Ningún miembro de ese grupo será capaz nunca de volver a encontrar a ese leprechaun en particular.

Los leprechauns son desconfiados por naturaleza ante los humanos y enanos, puesto que estas razas poseen tendencias codiciosas. Se llevan bien con los elfos, gnomos y halflings.

Un leprechaun no permanecerá ociosamente sentado mientras una criatura indefensa es atacada, puesto que sienten debilidad hacia las criaturas más débiles. En general, si un leprechaun tiene la sensación de que un desconocido no pretende hacer ningún daño, puede mostrarse completamente civilizado, pero no llevará visitantes a su guarida. Si el leprechaun descubre a alguien herido, puede llevar a la víctima a su guarida, pero sólo después de asegurarse de que el desconocido no es seguido y no puede ver dónde es llevado.

Ecología: Los mejores momentos y lugares para observar leprechauns son los llamados límites. El amanecer y el anochecer (cuando no hay ni luz ni oscuridad), la orilla (que no es toda tierra ni toda agua), o los equinoccios y solsticios (en los que uno no se halla en una estación ni en otra) son los mejores momentos y lugares para ver leprechauns retozando y festejando.

Leucrotta

CLIMA/TERRENO:	Templado/Eriales, terrenos escabrosos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	D
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	18
DADOS DE GOLPE:	6 + 1
GAC0:	13
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	3-18
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Patear en retirada
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2 m hasta los hombros, 2,7 largo)
MORAL:	Elite (14)
VALOR PE:	975

El leucrotta es una criatura de horrible apariencia y temperamento que merodea por los lugares desiertos en busca de presas.

El leucrotta medio mide dos metros de alto hasta los hombros y puede alcanzar una longitud de dos metros sentada en su forma madura. El cuerpo del leucrotta se parece al de un ciervo, con una empenachada cola leonina y cascos hendidos. Su cabeza se parece a la de un enorme tejón, pero en vez de dientes tiene una afilada e irregular cresta ósea. Su cuerpo es de color tostado, que se oscurece gradualmente en el cuello hasta volverse negro en la cabeza. Los llamados dientes son grises, y sus ojos brillan con una feral luz roja. El olor a animales en descomposición en un día cálido y húmedo sigue al leucrotta por todas partes, y su aliento es especialmente horrible.

Combate: Este monstruo es muy astuto y puede imitar todo un abanico de ruidos y voces, las más comunes de las cuales son las de un hombre, una mujer, un niño o animales domésticos, todos ellos presas de un terrible dolor. Utiliza estos ruidos a fin de atraer a sus presas hasta distancia de ataque. Caza humanos, semihumanos, humanoides e incluso otros animales predadores. Los leucrotta son inteligentes y pueden hablar su propio lenguaje además de la lengua común. Un leucrotta ataca mordiendo para 3d6 puntos de daño. Se rumorea que la cresta ósea de sus dientes y sus mandíbulas son tan poderosas que incluso pueden mellar el metal de un mordisco. Si un leucrotta se apunta un golpe contra alguien con escudo o armadura, el blanco debe efectuar una tirada de salvación contra golpe aplastante para el escudo. Si la tirada falla, entonces, además de anotarse el daño normal, la bestia consigue también partir el escudo del mordisco. Una vez desaparecido el escudo, la armadura debe pasar por la misma rutina con los subsiguientes mordiscos con éxito.

Una vez un oponente queda indefenso, un leucrotta abandonará su presa y atacará a otros intrusos si la melée sigue todavía. Dará caza a cualquier enemigo, pero nunca lo perseguirá más allá de la vista de cualquier presa que ya haya conseguido capturar.

Cuando un leucrotta se retira, se vuelve de espaldas a su oponente y lo patea con sus patas traseras, causando 1d6 puntos de daño con cada casco.

Nota para los rastreadores: Es casi imposible identificar las hue-



Las de un leucrotta, puesto que se parecen exactamente a las de un ciervo.

Hábitat/Sociedad: Esta horrible criatura caza en lugares desiertos y desolados porque la mayoría de las demás criaturas no pueden soportar su vista. Su fealdad es legendaria. Los leucrotta establecen sus guaridas en traicioneros barrancos y espiras rocosas, porque su pisada es tan firme como la de una cabra montés. Cuevas, viejas torres abandonadas o los huecos de antiguas trampas son las guaridas preferidas de esta desagradable bestia.

Por cada cuatro leucrotta encontrados en una guarida hay un 10% de probabilidades de que uno extra, un leucrotta inmaduro de la mitad de fuerza, esté también presente. Los leucrotta no son una especie muy orientada hacia la familia, puesto que su mal temperamento se extiende a veces hacia otros miembros de su misma especie. Las bestias cubren un área de 30 kilómetros. Puesto que el leucrotta no es una criatura muy social, todos los forasteros no son más que una fuente de comida. A veces, una persona caótica malvada poderosa puede atrapar a un leucrotta y obligarlo a servirle como guardián, pero tales bestias se rebelan a la primera oportunidad.

Aquellos lo bastante valientes como para aventurarse en la guarida de un leucrotta deben superar primero una tirada de salvación contra veneno con una penalización de -1, debido a su horrendo hedor, o verse afectados por unas incontenibles arcadas durante 1d4 rounds. Una vez dentro, el dinero y las posesiones de anteriores víctimas aguardan. Aunque los leucrotta prefieren carne recién muerta, no desdénan comer carroña. Esto sirve para aumentar su ya mala reputación.

Ecología: Los leucrotta se distancian del gran cuadro de la naturaleza, prefiriendo acechar en sus límites. No sirven para ningún uso práctico, y costaría encontrar a un druida que estuviera dispuesto a proteger a un miembro de esta especie. Algunos eruditos especulan que los leucrotta son una anomalía innatural, una aberración creada por alguna potencia demente o un archimago.

De todos modos, algunos magos aprecian la piel del leucrotta para crear botas de dar zancadas y saltar, con la esperanza de que la seguridad de pisada de la bestia sea transmitida a las botas. Existen rumores de que la saliva de leucrotta es un antídoto efectivo contra los filtros de amor, pero hasta ahora no ha habido voluntarios dispuestos a probar esta teoría.

Licántropo, hombre jabalí

CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio seco
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	B, S
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-8
CATEGORÍA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	5 + 2
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-12 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Plata o +1 o mejor para golpear
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5-1,8 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	650

Los hombres jabalí son humanos capaces de transformarse en una forma que combina los rasgos humanos con los de jabalí. Sus temperamentos son tan repulsivos como sus rasgos.

En su forma humana los hombres jabalí tienden a ser recios y musculosos y de estatura media. Su pelo es corto y recio. Visten con atuendos simples que son fáciles de quitar, reparar o reemplazar.

En su forma de jabalí son ligeramente más altos que en su forma humana, pero la postura encorvada echa su cabeza hacia delante. La cabeza es idéntica a la de un jabalí, completa con unos cortos colmillos. El diámetro del torso resulta doblado, el cuello acortado, y los pies se convierten en unas pseudopatas. Un rígido pelo negro como cerdas cubre su piel.

Combate: El hombre jabalí combina sus manos y sus colmillos para conseguir un efecto mortífero. El hombre jabalí agarra un blanco y tira de él hacia su cabeza. Apuñala con sus colmillos a la víctima, luego tira de ella hacia un lado mientras gira la cabeza en la otra dirección, lo cual desgarrará aún más la herida. Luego arroja la víctima a un lado y ataca a alguien más. Un hombre jabalí se meterá alegremente en el centro de un grupo de oponentes y luego saldrá de allí luchando.

En su forma humana el hombre jabalí ataca con el arma que tenga en aquel momento. Los hombres jabalí prefieren las armas cortadoras o golpeadoras, como hachas y mazas, antes que las penetradoras o de proyectiles como espadas, lanzas o arcos.

En cualquiera de sus formas el hombre jabalí es inmune al daño de armas que no sean mágicas o de plata. Las heridas que les causen todas las demás armas son poco más que arañazos que curan rápidamente.

Hábitat/Sociedad: Los hombres jabalí tienen mal temperamento, se irritan fácilmente, y son casi tan propensos a atacar a sus pocos amigos como lo son a atacar a un enemigo. Como humanos son rudos, toscos y vulgares. Sin embargo, son aliados valiosísimos en una lucha. Un hombre jabalí no concede fácilmente su amistad, pero cuando lo hace forma un lazo especial que no romperá. El problema, debido a la peculiar personalidad del hombre jabalí, es que resulta difícil dilucidar cuándo está siendo amistoso u hostil.

Los hombres jabalí prefieren las zonas densamente boscosas, ide-



almente lejos de ciudades y pueblos. Como los hombre oso, viven en cuevas o construyen cabañas como hogar. Sus hogares tienden a estar mal cuidados y desaliñados. Los hombres jabalí no reparan las cosas, las reemplazan.

Pese a su personalidad, los hombres jabalí forman familias muy unidas. Las hembras dan a luz camadas de 1d4 + 2 crías. Los recién nacidos son muy pequeños según los estándares humanos, pero son fuertes y capaces de gatear horas después del nacimiento. Las crías maduran rápidamente. Cuando alcanzan la adolescencia a los ocho años, ganan la habilidad de convertirse en hombres jabalí. Un hombre jabalí padre parece distante y desapegado, pero es un firme protector que atacará a cualquier enemigo que amenace a su familia, no importa lo en contra que estén las posibilidades. Las hembras son agresivas cuando defienden a sus pequeños (bonificación de +2 a sus tiradas de ataque). Ni machos ni hembras efectúan control de moral cuando defienden a sus crías.

La dieta es una mezcla de caza pequeña, vegetales y hongos. Su comida favorita son los hongos subterráneos llamados trufas; incluso en su forma humana pueden detectar las trufas que crecen a bastantes centímetros de profundidad. Los hombres jabalí no son muy buenos cultivadores. Un huerto típico es un campo limpiado en el que se han plantado una amplia variedad de semillas y bulbos con la esperanza de que crezca algo comestible. La cocina de los hombres jabalí es igualmente desordenada; puede resumirse en carne asada y guisos.

Los hombres jabalí evitan a los cerdos y jabalíes normales. Se muestran suspicaces ante los desconocidos. Los hombres jabalí suponen que todo el mundo es hostil. En su forma humana pueden aguardar al primer ataque, pero cuando se hallan en su forma de jabalí normalmente (75% de probabilidades) arrojan de inmediato a los intrusos y atacan a cualquiera que se defienda.

Ecología: Los hombres jabalí producen poco de valor, ya sea artículos para comerciar o servicios. Su principal deseo es simplemente permanecer alejados de todos los demás. Defienden sus territorios contra cualquier intruso. Los hombres jabalí encajan en la sociedad orco tan bien como en la sociedad humana, y a veces ayudan o se alían con las fuerzas de los orcos. Los hombres jabalí pueden tolerar a los semiorcos.

Licántropo, hombre zorro (mujer zorro)

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívora
INTELIGENCIA:	Media a Excepcional (8-16)
TESORO:	E, Q (x5), S
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1 (ver abajo)
CATEGORÍA ARMADURA:	2, 4 o 6
MOVIMIENTO:	24, 18 o 12
DADOS DE GOLPE:	8 + 1
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-2, 2-12 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Hechizos, conjuros
DEFENSAS ESPECIALES:	Armas de plata o + 1 para golpear
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Especial (ver abajo)
TAMAÑO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	1.400

Una mujer zorro es una mujer de apariencia élfica que es capaz de transformarse en un zorro plateado o en un humanoide de pelaje plateado (raposa) con una cabeza de zorro. Son extremadamente egocéntricas.

La forma femenina élfica de la mujer zorro es extremadamente hermosa. Tiene un pelo plateado o con estrías de plata, incluido el pico de viuda. Viste de forma atractiva con prendas sueltas. Una bolsa contiene sus artículos de valor y los componentes para los conjuros.

La forma de raposa es un híbrido de rasgos élficos y zorrunos. El cuerpo y los miembros son los de un elfo, pero cubiertos con un pelaje plateado. La cabeza y la cola son de zorro. La raposa puede llevar ropas élficas. Puede correr con mucha rapidez (18)

La forma de zorro plateado tiene la apariencia de un gran zorro normal. Se mueve con extremada rapidez (24), puede *pasar sin dejar huella*, y es indetectable en un 90% entre la maleza si pasa fuera de la vista por un momento.

Combate: La mordedura del zorro plateado inflige 1-2 puntos de daño, pero por lo demás es inofensiva. La mordedura más salvaje de la raposa causa 2d6 puntos de daño. Las mujeres humanas o elfos que son mordidas por una raposa por un 50% o más de sus puntos de golpe se convierten en mujeres zorro al cabo de tres días a menos que sea lanzado sobre ellas a la vez un *curar enfermedad* y un *extirpar maldición* por un sacerdote de al menos nivel 12.

En su forma élfica, la mujer zorro confía en las armas. Gana una bonificación de +1 con espada o arco. Su mejor arma es su increíble belleza. Cualquier humano, humanoide o semihumano masculino cuya Sabiduría sea 13 o menos se ve irremediamente atrapado por un conjuro de *hechizo*. Aquellos cuya Sabiduría sea 14 o superior no resultan hechizados, pero siguen hallando a la mujer zorro extremadamente atractiva. En su forma élfica, la mujer zorro utiliza la magia como un hechicero de nivel 14. Es resistente en un 90% a los conjuros de *sueño* y *hechizo*.

En cualquiera forma, la mujer zorro puede ver con infravisión (alcance 20 metros). Sólo pueden recibir daño de un arma de plata o mágica +1 o mejor. Las cicatrices de las heridas no fatales desaparecen al cabo de un mes.



Hábitat/Sociedad: Las mujeres zorro moran en bosques solitarios lejos de las comunidades humanoides. Sus hogares pueden ser ocultas cabañas o confortablemente acondicionados complejos de cuevas; en cualquier caso sus hogares están llenos con comodidades humanas típicas. Las mujeres zorro son solitarias respecto a su propia raza. Son autosuficientes, vanas y hedonistas. Las mujeres zorro llenan su vanidad esclavizando a los machos humanoides. Esos machos se convierten en sirvientes y compañeros.

Las mujeres zorro no conservan enanos, gnomos o halflings; esos machos son muertos discretamente tan pronto como se presenta la oportunidad.

Cada mujer zorro va siempre acompañada por 1d4 + 1 machos hechizados. Al menos uno de éstos es un guerrero (70%) o guardabosques (30%) de nivel 1d4 + 1. Hay un 50% de probabilidades de que cualquiera de los otros machos sea también un guerrero de nivel 1d4. Hay un 10% de probabilidades de que uno de los machos restantes sea un clérigo (10%), druida (45%), mago (10%), ladrón (25%) o alguna otra categoría (10%) de nivel 1d4. De sus compañeros elfos o semielfos, un 25% son personajes de categoría múltiple. Todos los machos que no encajan en ninguna de las categorías de arriba son guerreros de nivel 0 y elfos o semielfos de 1 Dado de Golpe. Los machos pueden usar tantos objetos mágicos como poseían antes de ser hechizados al servicio de la mujer zorro.

Las mujeres zorro son estériles. Deben secuestrar o adoptar a sus hijos. Hay un 10% de probabilidades de que una mujer zorro tenga una «hija». La mujer zorro ha robado una niña elfo, la ha infectado con su licantropía y la ha criado como una mujer zorro. Una niña así tiene 1d8 + 5 años. Si tiene 12-13, es tratada como una mujer zorro normal; de otro modo es una no combatiente.

Las mujeres no elfo que resultan afectadas por la licantropía sufren una lenta transformación que altera su forma normal. A lo largo de un periodo de uno a dos años, tales mujeres se convierten en mujeres elfo; sólo sus rostros y algunas marcas (tatuajes, marcas de nacimiento) proporcionan una débil prueba de sus antiguas identidades.

Ecología: Las mujeres zorro son únicas entre los licántropos. No tienen mayores metas o deseos que mimarse a sí mismas y alimentar su vanidad. Tienen poco contacto con otras mujeres zorro (a las que ven como rivales), auténticos zorros (bestias irrelevantes) y otros licántropos (toscos, carentes de atractivo y no hechizables).

Locathah

CLIMA/TERRENO:	Tropical y subtropical Aguas costeras
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Mucha (11-12)
TESORO:	A
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	20-200
CATEGORÍA ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	1, Nad 12
DADOS DE GOLPE:	2
GAC0:	16
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	Por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1.5+ m alto)
MORAL:	Media (9)
VALOR PE:	65

Los locathah son una raza humanoide de nómadas acuáticos que merodea por las aguas costeras cálidas.

Un locathah típico mide entre 1,5 y 1,8 metros de alto y pesa de 75 a 100 kilos. Su piel está cubierta de finas pero duras escamas. Las escamas varían de color de un amarillo marfil en el estómago y cuello a un amarillo pálido en el resto del cuerpo. Las aletas de sus orejas y espina dorsal son ocreas. Las aletas de las orejas realizan la audición, mientras que los grandes ojos están diseñados para mejorar la visión bajo el agua. La única forma de distinguir machos de hembras es una franja vertical ocrea que marca la bolsa de los huevos. En la superficie, los locathah tienen el olor característico de los peces. Hablan su propia lengua; un 10% hablan también sireno, koalinh u otros lenguajes acuáticos.

Combate: Los altamente inteligentes locathah han desarrollado tácticas que les permiten ganar a sus mortíferos rivales. Siempre actúan en grupos, cuanto más grandes mejores. Además, cuando se hallan lejos de sus hogares cabalgan gigantescas anguilas que actúan a la vez como monturas y aliados.

Una fuerza locathah típica está armada como sigue:

Lanza	20%
Ballesta	30%
Tridente	30%
Espada corta	20%

Puesto que los locathah carecen de garras o dientes, no pueden causar daño si son desarmados. Si ocurre eso, simplemente se agarrarán al enemigo (si hay otros locathah armados presentes), buscarán otras armas o huirán. Los locathah sólo luchan a muerte si se ven acorralados o su hogar es amenazado.

Hábitat/Sociedad: Los locathah han desarrollado una sociedad similar a la de los humanos en la superficie. Poseen una bien desarrollada sociedad cazadora-recolectora y un fuerte sentido del territorio. Los locathah construyen sus guaridas en rocas talladas en fortalezas tipo castillo. Estos castillos acuáticos son muy similares a sus contrapartidas en la superficie. Las aberturas están protegidas por recias puertas, postigos o barrotes de coral. A menudo son usadas 4d4 morenas como guardias. Hay un 50% de probabilidades de que sean usados sifonófo-



ros medusoides como trampas. Un grupo de anguilas gigantes es mantenido en los límites de cada fortaleza.

Los locathah poseen una sociedad comunal organizada en tribus de 20 a varios cientos de individuos. Cada banda de 40 locathah tiene un líder (18 puntos de golpe, tratar como guerrero de nivel 4) y cuatro ayudantes (14 puntos de golpe, tratar como guerreros de nivel 3). Los clanes de más de 120 locathah son liderados por una cacique (22 puntos de golpe, tratar como guerrero de nivel 5) acompañada por 12 guardias (12-14 puntos de golpe, tratar como guerreros de nivel 3).

Las caciques de clan son prolíficas depositadoras de huevos. Los huevos son reunidos en bien guardadas nurserías, donde eclosionan al cabo de cinco a seis meses. Los recién eclosionados son criados comunitariamente, pero a cada uno de ellos le es asignado un «padre», un adulto no guerrero que adquiere la responsabilidad personal de ese recién eclosionado.

Los chamanes locathah son sacerdotes de hasta nivel 3.

Ecología: Los locathah son omnívoros. Disponen de granjeros y de cazadores-recolectores acuáticos que proporcionan una dieta variada para sus hermanos de clan. La tecnología de la edad de piedra de los locathah se limita a manufacturar armas, herramientas y adornos a partir de los materiales disponibles. Los objetos más avanzados o mágicos son carroñeados de barcos hundidos, invasores o víctimas ahogadas. Aunque defienden su territorio contra invasores hostiles, los locathah cooperan con los visitantes no hostiles, en especial comerciantes. Las tallas de coral y joyas locathah son muy valoradas por los coleccionistas de arte y son intercambiadas por metales forjados, cerámica y objetos mágicos duraderos. Los locathah pueden ser contratados para ayudar a los viajeros en su reino. También cobran un impuesto a los pescadores que usan las aguas territoriales locathah.

Los locathah nunca abandonan voluntariamente el agua. Están casi indefensos en tierra firme. Se ven limitados a arrastrarse lentamente porque no están acostumbrados a soportar su propio peso. El uso de la magia para volar o levitar anulará esta indefensión. Corren el riesgo de sofocarse con rapidez si sus agallas se secan; después de 10 turnos, un locathah en la superficie sufre 1 punto de daño cada round. Si el locathah se sumerge en agua, el daño es detenido.

Los locathah intentan siempre recuperar a sus locathah cautivos o sus cuerpos. Si uno de ellos es detectado a bordo de un barco, otros locathah pueden exigir primero su devolución, o simplemente hundir el barco agujereando su fondo.

Mamífero, minimal

Minimal	DG	GAC0	Número de ataques	Daño/ ataque	Valor PE	Notas
Babuino	1/4	20	1	1	7	—
Bufalo	1 + 2	18	2	1-2/1-2	35	—
Caballo salvaje	1/2 + 1	20	1	1	7	—
Camello salvaje	1-1	20	1	1	15	—
Ciervo	1-1	20	1 o 2	1-2 o 1/1	15	—
Elefante africano	2 + 4	16	5	1-4/1-4/1-3 1-2/1-2	65	—
Elefante asiático	2 + 6	16	5	2-5/2-5/1-4 1-3/1-3	65	—
Hiena	1-1	20	1	1-2	15	—
Hipopótamo	1 + 2	18	1	1-4 o 3-6	35	—
Jabalí salvaje	1-1	20	1	1-4	15	—
Jabalí verrugoso	1-1	20	2	1-2/1-2	15	—
Jaguar	1	19	3	1/1/1-2	15	Sorprendido sólo con 1; garras traseras 1/1
León	1 + 3	18	3	1/1/1-3	35	Sorprendido sólo con 1; garras traseras 1/1
Leopardo	1	19	3	1/1/1-2	15	Sorprendido sólo con 1; garras traseras 1/1
Lince	1/4	20	1	1	7	Sorprendido sólo con 1
Lobo	1/2	20	1	1-2	7	—
Mamut	3 + 4	16	5	3-6/3-6/2-5 1-3/1-3	120	—
Oso cavernario	2 + 2	16	3	1-2/1-2/1-3	65	Abraza 2-5
Oso negro	1-1	20	3	1/1/1-2	15	No abraza
Oso pardo	1 + 3	18	3	1-2/1-2/1-2	35	Abraza 1-3
Perro de guerra	1/2 + 1	20	1	1-2	7	—
Perro salvaje	1/4	20	1	1	7	—
Puma	1-1	20	3	1/1/1-2	15	Sorprendido sólo con 1; garras traseras 1/1
Rinoceronte	2 + 1	16	1	1-2 o 1-4	65	Carga 2-4 o 2-8
Simio, carnívoro	1 + 2	18	3	1/1/1 + 3	35	Desgarra para 1-2
Simio, gorila	1	19	3	1/1/1-2	15	No desgarra
Tejón	1/4 + 1	20	1	1-2	7	—
Tigre	2 + 1	16	3	1-2/1-2/1-3	65	Sorprendido sólo con 1; garras traseras 1-2/1-2
Toro	1	19	2	1-2/1-2	15	—

FRECUENCIA: Muy raro
ALINEAMIENTO: Neutral (caótico)

NÚM. APARICIÓN: Como tamaño normal, pero 50% de probabilidades para dos veces el número tirado

CATEGORÍA ARMADURA: Como tamaño normal + 2 (peor)
MOVIMIENTO: 2/3 de tamaño normal (redondeo hacia arriba)

NÚM. ATAQUES: Como tamaño normal o menor (ver abajo)

ATAQUES ESPECIALES: +1 para sorpresa para carnívoros

DEFENSAS ESPECIALES: -1 para sorpresa del atacante

RESISTENCIA A LA MAGIA: +2 para la mayoría de salvaciones; +4 contra efectos hechizo; no bonif. contra veneno, muerte

MORAL: De poca confianza a Media (2-10)

Los minimales son subrazas con la mitad de tamaño de animales por otro lado normales. Tienen los mismos rasgos físicos y de comportamiento que sus parientes de tamaño normal, aunque la mayoría no son tan peligrosos.

Combate: Los minimales luchan del mismo modo que la raza normal. Algunos de los carnívoros son incluso más agresivos.

Hábitat/Sociedad: Los minimales (contracción popular para «pequeños animales») fueron creados por medio de conjuros similares a los usados para crear los reptiles, insectos y demás gigantes. Los minimales tienden a encontrarse sólo en regiones aisladas o cerradas. Hay un 80% de probabilidades de que sean el único tipo de mamíferos por los alrededores. Raras veces existen en áreas con grandes carnívoros, puesto que serían exterminados rápidamente.

Cualquier tipo de minimal tiene un 50% de probabilidades de ser encontrado con mayor frecuencia que la que corresponde a las especies de tamaño normal. Su tamaño más pequeño disminuye su Categoría de Armadura en 2 y el índice de movimiento en 1/3 (redondeo hacia arriba). Las especies listadas arriba son las más comúnmente conocidas. Probablemente existen otros minimales en otras áreas aisladas. Los minimales son encontrados a veces junto a pequeños humanoides (duendes traviesos, duendes maliciosos, etc.). Esto es más probable si el lugar es aislado. Los minimales que pueden ser domesticados son valorados por los humanoides de pequeña talla, como los halflings, puesto que los animales de compañía de su tamaño son más fáciles para ellos de controlar.

Ecología: Los minimales son el resultado de una manipulación deliberada de la naturaleza por medios mágicos. Aparte su tamaño más pequeño, tienen las mismas características y necesidades que sus parientes de tamaño normal. Al contrario que la mayoría de los monstruos agrandados, los animales empequeñecidos poseen una utilidad y una supervivencia incrementadas puesto que requieren menos comida y territorio. Las pieles de los minimales valen 2/3 de las de las especies de tamaño normal.

Mamífero, pequeño

Mamífero	DG	CA	Núm. aparc.	Núm. ataques	Daño/ ataque	Mov	Valor PE	Notas
Ardilla	1 pg	8	1-6	1	1	12	0	
Ardilla (gigante negra)	1 + 1	6	1-12	1	1 + 3	12	35	
Ardilla (voladora)	1 pg	8	7	1	1	12, Vol 15 (E)	0	Planeo
Ardilla de tierra	1-3 pg	8	1-20	1	1	12, Cav 2	0	
Ardilla listada	1 pg	7	1-6	1	1	12, Cav 1	0	
Armiño	1	6	1-2	1	1	15	7	
Castor	1-4 pg	9	10-40	1	1	4, Nad 12	0	
Cerdo (doméstico)	2	10	1-20	1	1-4	12	0	
Cerdo (salvaje)	2	9	1-8	1	1-4	12	0	
Conejo	1-3 pg	6	1-12	1	1	18	0	
Gato (casero)	1-5 pg	6	1(1-12)	1-2/1	1-2	15	0	Garas traseras 1-2
Gato (salvaje)	1	5	1(2-5)	3	1-2/1-2/1-2	18	7	Garas traseras 1-2/1-2
Hurón	1	6	1-2	1	1	15	7	
Mapache	1-6 pg	9	1-4	1	1-2	5	0	
Marmota	1-6 pg	9	1-2	1	1	5, Cav 2	0	
Mono	1 + 1	8	1-50	1	1	9	15	
Nutria	1-1	5	1-4	1	1-2	12, Nad 18	0	
Nutria (gigante)	5	5	2-5	1	3-18	9, Nad 18	175	
Nutria (marina)	1 + 1	5	1-4	1	1-3	12, Nad 18	0	
Puerco espín	1-2	8	1-2	No	No	4	0	
Rata almizclera	1-3 pg	10	1-2	1	1	4	0	
Ratón	1 pg	7	1-100	No	No	15, Cav 1/2	0	
Topo	1 pg	10	1	No	No	1, Cav 1/2	0	
Visón	1	6	1-2	1	1	15, Cav 1	7	
Zarigüeya	1-3 pg	10	1-8	1	1	4	0	
Zorro	1	7	1-2	1	1-3	15	7	

CLIMA/TERRENO:

Varios

FRECUENCIA:

Común

INTELIGENCIA:

Animal (1)

ALINEAMIENTO:

Neutral

RESISTENCIA A LA MAGIA:

No

MORAL:

De poca confianza
a Media (2-9)

La mayoría de los pequeños mamíferos son inofensivos para los humanos. Algunos tienen rasgos o habilidades útiles. La mayoría de ellos sólo poseen lenguajes rudimentarios que los humanoides no pueden utilizar excepto con la ayuda de conjuros mágicos. Todos tienen un GAC0 de 20, excepto cuando se indique lo contrario.

Ardillas: Tienen buena vista y oído.

Ardillas de tierra: Viven en grandes colonias enterradas en el suelo de las llanuras. Tienen un agudo sentido del oído y del olfato. Por cada ardilla de tierra encontrada hay otras 1d10 ocultas en las madrigueras cercanas.

Ardillas gigantes negras: Con sus 60 cm de largo, son residentes de los bosques dominados por el mal. Roban pequeños objetos valiosos sueltos (anillos, gemas, frascos) para decorar sus nidos. GAC0 19.

Ardillas listadas: Tienen una excelente vista y oído.

Ardillas voladoras: Tienen membranas peludas que les permiten planear metro y medio por cada treinta centímetros que descienden.

Armiños: Están relacionados con las comadrejas. Su piel blanca moteada vale 4 mo.

Castores: Mordisquean los árboles con rapidez y construyen sus casas en lagunas. Las pieles de los adultos valen 2 mo.

Cerdos: Pueden morder o intentar aturdir, luego aplastar, a una víctima a embestidas. Los cerdos domésticos son normalmente inofensivos a menos que estén furiosos o controlados mágicamente. Los cerdos salvajes son cerdos domésticos que han escapado. Son más pequeños (60 cm

largo) y no agresivos a menos que sean provocados. GAC0 19.

Conejos: Son difíciles de sorprender o atrapar debido a su sensible vista, oído, olfato y paranoia natural.

Gatos caseros: Constituyen una raza pequeña y domesticada.

Gatos salvajes: Son gatos domésticos que se han vuelto salvajes o especies ya salvajes de por sí como los margayes. Eluden a los humanos pero pueden aceptar comida. Sus pieles valen 10-20 mp. GAC0 19.

Hurones: Están relacionados con las comadrejas. Si son capturados cuando cachorros o criados domésticamente, los hurones pueden ser adiestrados para realizar trucos simples, recuperar objetos o perseguir caza pequeña en sus madrigueras.

Mapaches: Sólo atacan si se ven acorralados o tienen la rabia (10% probabilidad). Sus pieles valen 1 mo.

Marmotas: Son capaces de morder con toda rapidez árboles o madera. Sus pieles valen 1 mo.

Monos: Se refiere a una variedad de especies pequeñas y no hostiles (rhesus, arañas, tamarindos, lemures y otros). GAC0 19.

Nutrias: Son rápidas corredoras (12) y nadadoras (18). Son amistosas y sólo atacan si se ven acorraladas o sus crías son amenazadas. Sus pieles valen de 2 a 3 mo. Las nutrias gigantes son idénticas excepto su tamaño (3-4,5 m largo). Sus pieles valen 1.000-4.000 mo. GAC0 19 (nutrias marinas y gigantes).

Puerco espines: Están cubiertos con agudas pero inofensivas púas.

Ratas almizcleras: Poseen una piel moderadamente valorada por la que se pagan 5 mp.

Ratones: Infestan virtualmente cualquier estructura humana.

Topos: Poseen una excelente habilidad para detectar sabores y vibraciones, pero su visión es muy pobre.

Visones: Están relacionados con las comadrejas. La piel vale 3 mo.

Zarigüeyas: Son marsupiales que viven en los bosques y tienen buen oído.

Zorros: Tienen una soberbia visión, oído y olfato. Sus pieles valen de 3 a 5 mo.

Matamoulis

CLIMA/TERRENO:	Áreas humanas
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Omnívoro, carroñero
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	K
ALINEAMIENTO:	Neutral (caótico bueno)

NÚM. APARICIÓN:	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	15
DADOS DE GOLPE:	1/2 (1-4 pg)
GACO:	20
NÚM. ATAQUES:	No
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	20%
TAMAÑO:	D (por debajo de 30 cm alto)
MORAL:	Media (8-10)
VALOR PE:	7

Los matamoulis son seres diminutos a los que les gusta proporcionar servicios útiles pero que también cometen perversidades.

Un matamoulis tiene menos de treinta centímetros de altura. Aunque su forma general es la de un diminuto humanoide, su cabeza es inmensa en proporción. Los matamoulis no tienen ni boca ni barbillas. Inhalan la comida a través de sus prodigiosas narices. Los matamoulis no hablan, pero al parecer son telépatas. Se supone que son asexuados.

Combate: Los matamoulis son básicamente unos seres inofensivos. Carecen de ninguna habilidad auténtica o inclinación a atacar a los humanos o semihumanos. Pueden usar agujas para apuñalar ratas; tales ataques causan 1 punto de daño.

Los matamoulis son muy rápidos y se funden perfectamente con su entorno. Sólo son detectables en un 10%.

Hábitat/Sociedad: Los matamoulis moran siempre en lugares donde hay humanos o semihumanos dedicados a alguna forma de industria, preferiblemente lugares donde son manejados alimentos. Construyen sus hogares bajo los suelos, dentro de las paredes o encima de los cielos rasos. Salen tan sólo cuando los trabajadores se han marchado. Como sus distantes parientes los duendes traviesos, los matamoulis se ven desgarrados entre la benévola realización de deberes útiles y un rasgo malicioso que les impulsa a cometer inofensivas perversidades. Los matamoulis son trabajadores incansables perfectos para realizar tareas sencillas.

Siempre tienen hambre, y pueden devorar prodigiosas cantidades de cereales, harina o cualquier otro alimento que haya en el área. Sus perversidades tienden a reflejar la relación con su involuntario casero. Si son dejados tranquilos, sus trucos tienden a ser fastidiosos pero no innecesariamente destructivos. Si el casero intenta capturarlos o hacerles algún daño, esos trucos pueden volverse destructivos, aunque no abiertamente fatales.

Los matamoulis odian los perros, gatos y ratas, puesto que estos animales les atacan. Las ratas son acosadas con trampas y apuñaladas con largas agujas. Los gatos y perros son envenenados si los animales demuestran ser una amenaza para los matamoulis. Si los matamoulis son incapaces de enfrentarse a los peligros de un área determinada, se marchan a otro edificio más seguro.



Los matamoulis son extremadamente tímidos. Aunque les gusta vivir y trabajar junto con humanos y semihumanos, son incapaces de enfrentarse directamente a los «gigantes». Si son detectados, los matamoulis huyen presas de un pánico automático. Si son atrapados, pueden morir de puro terror. De todos modos, pese a su naturaleza retraída, puede hacerse amistad con ellos. Aprecian regalos tales como comida caliente y ropas de su tamaño. Les encanta observar a sus benefactores desde sus escondites. Incluso pueden mandar mensajes telepáticos apenas discernibles de agradecimiento y amistad; los receptores perciben generalmente estos mensajes como «sensaciones cálidas». Los humanoides telépatas o cambiaformas pueden ser capaces de comunicarse directamente o contactar con los matamoulis. Las personalidades e intereses matamoulis son similares a los de los comerciantes y granjeros cuyos edificios comparten. Los relatos de los matamoulis están dominados por historias de pasados amigos y enemigos, chismorreos locales, y los métodos adecuados de realizar las tareas. Los matamoulis son chismosos por naturaleza. Si un matamoulis habla con una persona, esa persona puede conseguir el acceso a una red de espionaje sin paralelo, aunque todas las informaciones que reciba pueden verse notablemente decantadas hacia asuntos domésticos o laborales.

El sexo de un matamoulis es difícil de juzgar debido a la falta de características externas. No hay registrados encuentros con matamoulis inmaduros. Se cree que los matamoulis se reproducen de la misma manera que otros humanoides de fábula como los duendes traviesos. Al parecer los niños no son amamantados (debido a la falta de bocas o pechos), sino que nacen con la habilidad de inhalar comida. Las expectativas de vida de un matamoulis son desconocidas (ni siquiera los propios matamoulis llevan registro de tales cosas), pero pueden ser siglos. Los matamoulis mantienen pequeñas acumulaciones de tesoro. Normalmente son objetos que han encontrado o carroñeados a lo largo del camino. Aunque pueden robar cosas a los «gigantes» hostiles, se sienten felices de compartir sus escasas riquezas con sus amigos.

Ecología: Los matamoulis son una raza que se ha adaptado a un estilo de vida simbiótico. Los humanos y semihumanos listos dan la bienvenida a estos secretos ayudantes; pese a los apetitos de los matamoulis, su trabajo tiende a ser más valioso que los alimentos que consumen. Los matamoulis actúan también como guardianes y vigilantes contra amenazas mutuas, como las sabandijas y el fuego.

Micónido (Hombre hongo)

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Comunal
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	S (x2)
ALINEAMIENTO:	Legal neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-12; 20-200 en guarida
CATEGORÍA ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	9
DADOS DE GOLPE:	1-6
GAC0:	1-2 DG: 19 3-4 DG: 17 5-6 DG: 15

NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1d4 x DG
ATAQUES ESPECIALES:	Nubes de esporas
DEFENSAS ESPECIALES:	Piel venenosa
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	D-G (60 cm por DG)
MORAL:	Estable (12) a élite (13)
VALOR PE:	1 DG: 65 2 DG: 120 3 DG: 175 4 DG: 270 5 DG: 420 6 DG: 650

Los micónidos, u hombres hongo, son una raza de hongos inteligentes que viven en remotas extensiones de la Suboscuridad. Son criaturas cautelosas que deploran la violencia; los micónidos no sienten deseos de conquistar nada y prefieren ser dejados tranquilos.

Los micónidos se parecen a setas andantes con forma humana. Su carne está hinchada y es esponjosa, y varía de color, del púrpura al gris. Sus anchos pies tienen dedos vestigiales y sus rechonchas manos poseen dos gruesos dedos y un pulgar en cada lado. Los Dados de Golpe de los micónidos determinan su status social y sus habilidades. No tienen lenguaje hablado.

Combate: Los hombres hongo luchan golpeando con sus manos cerradas, que causan 1d4 puntos de daño por Dado de Golpe. Así, un micónido de 1 Dado de Golpe inflige 1d4 puntos de daño, uno de 2 DG causa 2d4, etc, hasta el rey de 6 DG que inflige 6d4 puntos de daño con cada golpe.

Los micónidos tienen también la habilidad de lanzar nubes de esporas especiales. El número y tipo de esporas se incrementa a medida que crecen. A medida que cada micónido avanza a otro nivel de tamaño, gana la habilidad de lanzar otro tipo de esporas, y el número de veces al día que cada tipo de espора puede ser emitido se incrementa también. Un micónido puede emitir cada uno de sus tipos de esporas un número de veces al día igual a sus Dados de Golpe. Por ejemplo, un micónido de 3 DG (1,8 m de alto) puede lanzar tres tipos de esporas, y puede usar cada tipo tres veces al día. Estos tipos de esporas incluyen los siguientes:

Auxilio: Este tipo de espора es usado para alertar a otros micónidos de un peligro o de la necesidad de ayuda. La nube se expande a una velocidad de algo más de 12 metros por round, y alcanza su máximo de 40 metros en tres rounds. Esta habilidad se consigue al nivel de 1 Dado de Golpe.

Reproductoras: Estas esporas son emitidas sólo en la época adecuada para desarrollar nuevos micónidos a fin de que la población pueda ser



rígidamente controlada. Son lanzadas automáticamente por un micónido agonizante. Esta habilidad se consigue al nivel de 2 Dados de Golpe.

Comunicadoras: Estas esporas son usadas principalmente en el proceso de fusión. Sin embargo, pueden ser usadas por los micónidos para comunicarse con otras especies, puesto que los hombres hongo no hablan. Una pequeña nube de esporas es apuntada a una persona; si el ser falla una tirada de salvación contra veneno (o elige fallar), puede entrar en relación telepática y hablar mente a mente con el micónido como si fuera habla normal. El alcance de este efecto es de 12 metros. La duración es un número de turnos igual a los Dados de Golpe del micónido. Esta habilidad es conseguida al nivel de 3 Dados de Golpe.

Pacificadoras: Este tipo de nube de esporas puede ser lanzado a una criatura única. Si la criatura falla su tirada de salvación contra veneno, se convierte en totalmente pasiva, incapaz de hacer nada. La criatura afectada sólo observa; es incapaz de realizar ninguna acción ni siquiera aunque sea atacada. El alcance de este efecto es 12 metros. La duración de este efecto es un número de rounds igual a los Dados de Golpe del micónido. Esta habilidad es conseguida al nivel de 4 Dados de Golpe.

Alucinadoras: Este tipo de esporas es usado normalmente en el ritual de fusión, pero un micónido puede proyectarlas contra un atacante. La nube de esporas puede ser lanzada a una criatura, y si esa criatura falla su tirada de salvación contra veneno sufre violentas alucinaciones por un número de turnos igual a los Dados de Golpe del micónido. Las criaturas que alucinan reaccionan como sigue (tirada de 1d20)

Tirada D20

1-10
11-15
16-18
19-20

Reacción

Cubrirse y lloriquear
Mirar a la nada
Huir chillando en una dirección al azar
Intentar matar a la criatura más cercana

El alcance de este efecto es 12 metros. Esta habilidad es conseguida al nivel 5 de Dados de Golpe.

Animadoras: Esta habilidad se consigue al nivel 6 de Dados de Golpe, un nivel que sólo el rey puede alcanzar. El rey utiliza estas esporas para infectar a un animal o criatura muerto. Un hongo púrpura cubre rápidamente el cadáver, se apodera de los sistemas del cuerpo muerto y los pone a trabajar, animando el cadáver de modo que parece un zombie (CA 10, MV 9, DG 1, pg 4, #AT 2, Dñ garras óseas para 1-3/1-3). No es un muerto viviente y no puede ser ahuyentado por sacerdotes. Siempre golpea el último en un round. El cuerpo sigue pudriéndose y el hongo reemplaza gradualmente las partes que faltan, convirtiéndose en espe-

Micónido (Hombre hongo)

cializado para cubrir sus funciones. Finalmente, sin embargo, la descomposición llega demasiado lejos, y el cuerpo deja de funcionar y es al fin capaz de descansar. La animación tiene lugar 1d4 días después de la infección, y el cadáver es animado durante 1d4 + 1 semanas antes de descomponerse. Las criaturas animadas seguirán órdenes simples dadas por el animador (a través de las esporas) hasta lo mejor de sus habilidades. Las órdenes tienen prioridad sobre la autoconservación.

Un micónido tiene un miedo mortal a la luz del sol, y no viajará voluntariamente a la superficie. Los efectos exactos de la luz del sol sobre un micónido son desconocidos, pero deben ser terribles para que los hombres hongo teman tanto la luz del sol.

Hábitat/Sociedad: La sociedad micónida está basada en «círculos», grupos sociales extremadamente cerrados que están unidos por grupos de trabajo y sesiones de fusión. Los círculos micónidos consisten normalmente en 20 miembros: cuatro de cada tamaño de 1-5 Dados de Golpe (es decir, cuatro de 1 DG, cuatro de 2 DG, etc.). Cada comunidad consiste en 1d10 círculos.

La jornada de cada círculo está estrictamente estructurada: ocho horas de descanso, seguidas por ocho horas de trabajo en las granjas de hongos, seguidas por ocho horas de fusión. Para los micónidos, la fusión es diversión, adoración e interacción social combinadas. Los hombres hongo se reúnen en un estrecho círculo y los micónidos ancianos lanzan esporas comunicadoras y alucinadoras. Todo el grupo se funde entonces en una alucinación colectiva telepática durante ocho horas. Los micónidos consideran esta fusión como la razón de su existencia. Sólo las esporas de auxilio sacarán a un círculo fuera de su fusión antes de que hayan transcurrido las ocho horas.

El rey micónido es siempre el miembro más grande de la colonia, y es el único miembro que alcanza el nivel de 6 Dados de Golpe. Es también el único micónido que no es miembro de un círculo. Los otros micónidos contemplan la separación de los círculos con horror, y compadecen al solitario rey. El papel de líder es considerado como un deber desagradable, casi una condenación. Sin embargo, cuando el anciano rey muere, el más fuerte micónido de 5 Dados de Golpe asume siempre el papel del nuevo rey. El rey debe permanecer fuera de los círculos para mantener la objetividad y prestar atención a los deberes del liderazgo. El rey anima los guardianes para la colonia a fin de que los micónidos no necesiten cometer violencia. Coordina los programas de trabajo y presta atención a los asuntos de fuera de la colonia que pueden afectar a los hombres hongo. El rey practica también la alquimia fungoide, preparando pociones especiales que pueden ser útiles en tiempos de problemas.

En general los micónidos son una raza pacífica, que desea tan sólo trabajar y fundirse en paz. No hay casos registrados de desarmonías, o de ningún tipo de violencia o desacuerdo entre micónidos. Si se ven obligados a combatir, evitan matar siempre que es posible; la violencia afecta adversamente su fusión.

Nunca se ha alcanzado un acuerdo entre fungoides y humanoides. Cada uno considera al otro como una horrible amenaza; los humanoides ven a los micónidos como asquerosos monstruos. Los micónidos ven a los humanoides como una especie violenta y loca lanzada a conquistarlo todo en su camino, destruir todo lo que no pueden conquistar, luego recorrer de vuelta el mismo sendero para asegurarse de que no se han olvidado de destruir o conquistar nada. Los micónidos hallan difícil creer que los humanoides no van a usar inmediatamente la violencia contra ellos, y así se muestran muy reacios a tratar con ellos. Dadas las presiones de población en el submundo donde viven los micónidos, parecen inevitables otros conflictos. Si los micónidos son abordados en paz, es posible que se comuniquen, aunque siempre se mostrarán suspicaces.

Los micónidos viven en las regiones de la Suboscuridad, que son grandes cavernas subterráneas que se alinean en tamaño desde un gran complejo de cavernas a todo un continente secreto debajo del suelo. Los micónidos intentan hallar lugares aislados lejos de las áreas civilizadas. Estas comunidades estarán normalmente cerca del agua, porque les gusta la humedad. Destacamentos de trabajo patrullan a veces la Suboscuridad en busca de signos de batalla y muertos no enterrados, que traen al rey para que los anime; éstos son los únicos micónidos que

serán encontrados fuera de su guarida. Una comunidad micónida está dispuesta en torno de montículos de piedras cubiertas de musgo, sobre las que se sientan los miembros del círculo cuando se fusionan y sobre las que duermen. Siempre habrá también una amplia área de huerta; los micónidos se alimentan de agua y pequeños hongos, y el rey utiliza los ingredientes de la huerta para sus pociones. Los reyes micónidos muertos son enterrados con honores debajo de los montículos, mientras que los micónidos muertos son enterrados cerca de las huertas.

Ecología: Los micónidos son una especie inusual de hongos. Cultivan hongos, que más tarde dejan descomponer, y los micónidos se alimentan de estos nutrientes del suelo.

Un micónido tiene una vida media de 24 años. Se necesitan cuatro años para desarrollar cada Dado de Golpe, es decir que un micónido de 1 Dado de Golpe tiene cuatro años, uno de 2 Dados de Golpe tiene ocho años, etc., hasta un máximo de 5 Dados de Golpe a los 20 años de edad. Se necesita un régimen especial para que un micónido alcance los 6 Dados de Golpe (rey).

Un rey micónido tiene la habilidad de preparar pociones mágicas a partir de hongos. Además de las pociones mágicas estándar, un rey micónido puede preparar las siguientes:

Poción de crecimiento fungoide: Es usada en tiempos de escasez de población, cuando los círculos micónidos necesitan que sus miembros jóvenes crezcan rápidamente. Esta poción incrementa los Dados de Golpe por 1. Sólo puede ser usada sobre un micónido una vez en la vida; repetir la dosis no causa ningún efecto.

Poción de curación fungoide: Esta poción actúa sólo sobre hongos. Cura 1d6 + 1 puntos de golpe perdidos.

Poción de descomposición: Este veneno afecta a una criatura humana como si fuera una criatura muerta infectada por las esporas de los hongos púrpura. La víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o morir, reemplazada al cabo de 1d4 + 1 días por una inteligencia fungoide amistosa hacia los micónidos, que dura 1d4 + 1 semanas antes de descomponerse de forma permanente. Un conjuro de *curar enfermedad* impedirá la muerte de la víctima si es lanzado dentro de los tres minutos de la infección. La combinación de un *curar enfermedad* y un *alzar a los muertos* traerá de vuelta a las víctimas de la enfermedad fungoide después de 48 horas. Esta poción es usada raras veces por los hombres hongo.

Polvos de alucinación: Son usados cuando las esporas alucinadoras son escasas debido a la muerte de miembros de 4 y 5 Dados de Golpe en los círculos. Son usados también como medida defensiva cuando los micónidos están seguros de que van a ser atacados; los polvos son enfajados y colocados en una capa de seda de araña dentro de la entrada de su círculo. Las criaturas de tamaño M liberarán los polvos, que afectarán a todas las criaturas dentro de un radio de 6 metros como si fueran esporas alucinadoras.

Poción de consagración: Éste es el régimen especial que permite a los hongos de 5 Dados de Golpe crecer hasta 6 Dados de Golpe y convertirse en rey. El crecimiento es inmediato y doloroso. Afecta a un micónido sólo una vez. Es venenosa para los humanos (superar una tirada de salvación contra veneno o morir).

Siempre hay una *poción de consagración* en la comunidad. Si son indicadas otras pociones, consulta la siguiente tabla:

01-10	Otra poción de consagración
11-20	Poción de crecimiento fungoide
21-30	Poción de curación fungoide
31-40	Polvos de alucinación
41-45	Poción de descomposición
46-00	Tira sobre la tabla estándar de pociones

Los alquimistas han hallado un cierto número de usos a las esporas de los micónidos, sobre todo en venenos y pociones de ilusión. Aparte sus pociones, los micónidos producen poco de valor para las criaturas humanoides.

Mimo

	Común	Asesino
CLIMA/TERRENO:	—— Subterráneo ——	
FRECUENCIA:	Raro	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)	Semi (2-4)
TESORO:	Incidental	Incidental
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral (malvado)

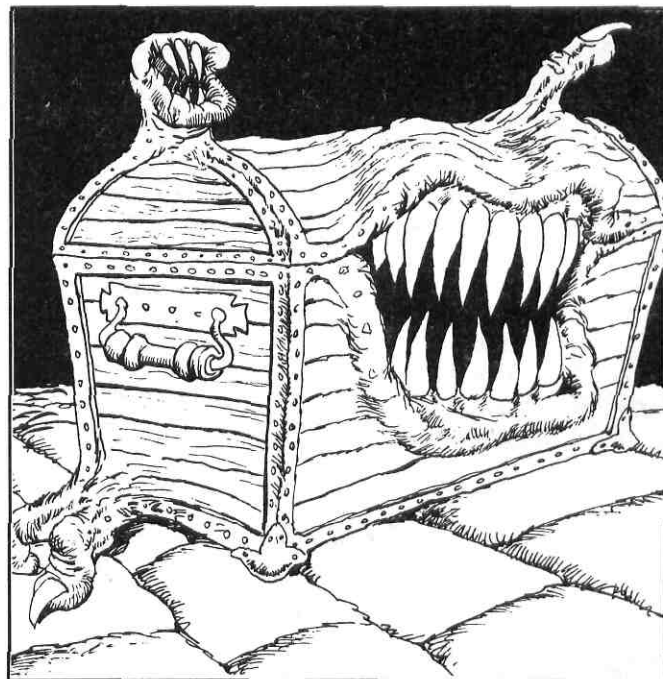
NÚM. APARICIÓN:	1	1
CATEGORÍA ARMADURA:	7	7
MOVIMIENTO:	3	3
DADOS DE GOLPE:	7-8	9-10
GACO:	13	11
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	3-12 (aplastamiento)	3-12 (aplastamiento)
ATAQUES ESPECIALES:	Pega	Pega
DEFENSAS ESPECIALES:	Camuflaje	Camuflaje
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	G	G
MORAL:	Campeón (15)	Elite (13)
VALOR PE:	7 DG: 975 8 DG: 1.400	9 DG: 2.000 10 DG: 3.000

Los mimos son criaturas creadas mágicamente, con un cascarón exterior duro como roca que protege sus blandos órganos internos. Los mimos pueden alterar su forma y su pigmentación; usan su talento para atraer a sus víctimas hasta un radio corto, donde intentan devorarlas. Normalmente aparecen con la forma de un cofre de tesoro. Hay dos variedades, el mimo común, más pequeño y más inteligente, y el más grande y menos inteligente mimo asesino.

Los mimos son grandes. Los mimos comunes ocupan unos 5 metros cúbicos (un cofre de 1 x 2 x 2,5 metros). Los mimos asesinos ocupan unos 6 metros cúbicos. El color natural del mimo es un gris moteado que parece granito. Los mimos pueden alterar su pigmentación para parecer diversas variedades de piedra (como el mármol), la granulación de la madera y varios metales (oro, plata, cobre); se necesita un round para efectuar la alteración deseada. En esta transformación no pueden perder masa (deben permanecer del mismo tamaño, aunque pueden alterar radicalmente sus dimensiones).

Los mimos comunes tienen su propia lengua (corrupción de la lengua original hablada por sus creadores hechiceros), y también puede enseñárseles a hablar el común y otras lenguas. Los mimos asesinos son incapaces de hablar.

Combate: Un mimo puede sorprender fácilmente a sus víctimas (penalización de -4 a las tiradas de salvación de la víctima). Cuando una criatura toca a un mimo, éste fustiga con un pseudópodo que inflige 3d4 puntos de daño. Además, el mimo se cubre con una sustancia parecida a la pega. Cualquier criatura u objeto que toque a un mimo es retenida con fuerza. El alcohol debilitará la pega en tres rounds, permitiendo liberarse al personaje, o el personaje puede intentar efectuar un abrir puertas para soltarse. Sólo puede hacerse un intento por personaje, y no puede realizarse ninguna otra acción, ofensiva o defensiva, durante el round en que se haga el intento. Un mimo puede neutralizar su pega en cualquier momento que desee; la pega se disuelve cinco rounds después de que el mimo muera. El mimo es inmune a los ataques con ácido y no resulta afectado por mohos, babazas verdes y los diversos budines.



Hábitat/Sociedad: Los mimos viven bajo tierra, donde pueden evitar la luz del sol. Son criaturas solitarias; esto es lo mismo que decir que cada mimo tiene una amplia zona de actuación. No poseen cultura; sus preocupaciones primarias son la supervivencia y la comida. Los mimos comunes son muy inteligentes y ofrecerán de buen grado información a cambio de comida. Los mimos asesinos atacan independientemente de los intentos de comunicación. Los mimos no tienen código moral ni interés en cultura o religión. Los hechiceros que los utilizan como guardianes han descubierto que a veces se muestran algo menos que entusiastas a obedecer sus órdenes.

Ecología: Los mimos fueron creados originalmente por hechiceros para protegerse de los cazadores de tesoros. Una buena comida (uno o dos humanos) pueden sustentarlos durante semanas. Se reproducen por fisión y crecen hasta todo su tamaño en varios años. Los mimos adoptan la forma de obras de albañilería, puertas, estatuas, escaleras, cofres u otros objetos comunes hechos de piedra, madera y metal. Su piel está cubierta con sensores ópticos sensibles al calor y a la luz en un radio de 30 metros, incluso en la más absoluta oscuridad. Cualquier fuente poderosa de luz puede cegarles fácilmente, incluida la luz del sol directa. Junto con la pega, pueden excretar un líquido que huele como carne podrida; esto atrae a presas más pequeñas y más comunes (normalmente ratas). El icor de los mimos es útil en la creación de las pociones de *polimorfizarse a sí mismo*, y sus sacos de pega y disolvente pueden ser vendidos a alquimistas. Otros órganos internos son útiles en la manufactura de perfumes. Los órganos internos de los mimos son consideradas sabrosas exquisiteces en algunas culturas.

	Pardo	Bermejo	Amarillo
CLIMA/TERRENO:	Subterráneo	Subterráneo	Subterráneo
FRECUENCIA:	Muy raro	Muy raro	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Mancha	Mancha	Mancha
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Calor	Humedad	Energía mental
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)	No evaluable (0)
TESORO:	No	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	1 mancha	1 mancha	1 mancha
CATEGORÍA ARMADURA:	9	9	9
MOVIMIENTO:	0	0	0
DADOS DE GOLPE:	—	—	—
GACO:	—	—	—
NÚM. ATAQUES:	0	0	1
DAÑO/ATAQUE:	—	—	—
ATAQUES ESPECIALES:	Congelación	Esporas	Esporas venenosas
DEFENSAS ESPECIALES:	Absorbe calor	Inmune a armas, calor, frío	Afectado sólo por fuego
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	20%
TAMAÑO:	P-G	P-G	P-G
MORAL:	—	—	—
VALOR PE:	—	—	—

Los mohos son una variedad de hongos productores de esporas que se forman en la comida en descomposición o en lugares cálidos y húmedos. Estos hongos tienen normalmente una textura lanuda o velluda. Aunque la mayoría de mohos son inofensivos, hay (al menos) tres variedades de mohos monstruosos que plantean una amenaza mortífera a los aventureros: los mohos pardos, bermejos y amarillos.

Moho pardo

El moho pardo se encuentra en áreas subterráneas muy húmedas, como cavernas y cuevas. Es de un color pardo claro a dorado. El moho pardo se alimenta absorbiendo calor, incluso el calor corporal; allá donde crece el moho pardo, la temperatura está por debajo de la media. La luz del sol directa o la luz ultravioleta lo matan.

Si una criatura de sangre caliente se acerca a menos de metro y medio de un moho pardo, el moho drena una cantidad de calor igual a 4d8 puntos de daño de su víctima por round. Un *anillo de calor* proporciona una protección completa contra este ataque. El moho pardo crece al instante con el calor. Si es usada una antorcha en sus inmediaciones, dobla su tamaño; si es usado aceite incendiado, lo cuadruplica, y los conjuros tipo bola de fuego hacen que crezca ocho veces.

El moho pardo no se alimenta con fuentes de luz fría (por ejemplo, *luz, fuego imaginario*). La única magia que lo afecta es *desintegrar* (que lo destruye), la magia que afecta a las plantas y los conjuros de frío. Las tormentas de hielo o los muros de hielo hacen que quede aletargado durante 5d6 turnos. Una *varita de frío*, el aliento de un dragón blanco o un *cono de frío* lo matan. El moho pardo no afecta a las criaturas que usan el frío como los dragones blancos, los lobos de invierno, los sapos de los hielos, etc.

Moho bermejo

El moho bermejo es de un color pardo dorado a rojo óxido. Tiene una textura glutinosa similar a unas gachas frías; está cubierto por cortas excrecencias parecidas a pelos que se alzan enhiestas y se agitan como si estuvieran sometidas a una fría brisa. Se parece a óxido a distancias más allá de 10 metros (70% de probabilidades de

error). Es inmune a las armas y la mayoría de conjuros; resulta afectado sólo por el alcohol, ácido y sal, que lo matan; un conjuro de *curar enfermedad* o *luz continua* lo destruyen también.

El moho bermejo emite constantemente una nube de esporas en un radio de un metro. Todas las criaturas dentro de esta nube sufren 5d4 puntos de daño (por round en la nube) y deben superar una tirada de salvación contra veneno o ser infectadas por la enfermedad de la espora. Las víctimas de la enfermedad de la espora quedan instantáneamente paralizadas y mueren en 5d4 minutos a menos que sea lanzado sobre ellas un conjuro de *curar enfermedad*.

Cualquiera que muera por la enfermedad de la espora sufre una transformación y empieza a desarrollar manchas de moho bermejo; cuando está completamente cubierto por el moho (1d4 + 20 horas) se convierte en un *vegepygmy* (tratar como un zombie ju-ju cuyo contacto afecta a las víctimas como moho bermejo y no puede ser ahuyentado por los sacerdotes). Un conjuro de *retener plantas* detendrá el crecimiento del moho por la duración del conjuro, mientras que un *curar enfermedad* lo destruye dentro de la hora después de la muerte; después de esto es necesario un *deseo* para destruirlo.

Moho amarillo

Este moho es de color amarillo pálido a naranja dorado. Si es tocado con fuerza, puede (50% de probabilidades) emitir una nube de esporas en un radio de tres metros. Cualquier criatura atrapada en esta nube debe superar una tirada de salvación contra veneno o morir. Son necesarios un conjuro de *curar enfermedad* y un conjuro de *revivificación* dentro de las 24 horas para restaurar la vida.

El fuego de cualquier tipo destruye el lodo amarillo. Un conjuro de *luz continua* lo deja aletargado durante 2d6 turnos.

Las colonias de moho amarillo de más de 30 metros cuadrados son a veces sintientes (posibilidad de 1 sobre 6). Esos mohos captan a las criaturas dentro de un radio de 20 metros, y pueden proyectar sus esporas a esa distancia. Dos veces al día, pueden usar una *sugestión* sobre alguien dentro de ese radio; además de la tirada de salvación, la víctima debe superar un control de Inteligencia o perder 1 punto de Inteligencia de forma permanente (es devorado por el moho).

Monstruo oxidador

MURIK

CLIMA/TERRENO:	Subterráneo
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Metálvoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	Q
ALINEAMIENTO:	No

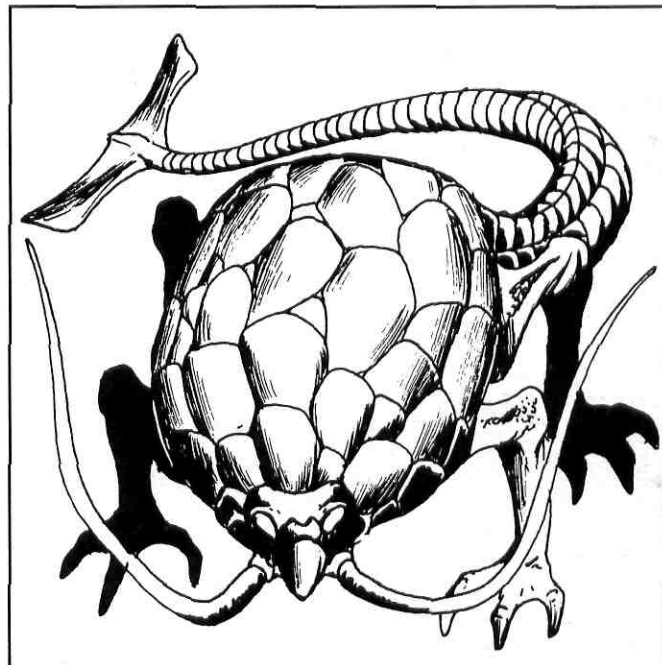
NÚM. APARICIÓN:	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	2
MOVIMIENTO:	18
DADOS DE GOLPE:	5
GACO:	15
NÚM. ATAQUES:	2
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5 m largo)
MORAL:	Media (9)
VALOR PE:	270

Los monstruos oxidadores son criaturas subterráneas con un apetito voraz hacia todo tipo de metales. Estas criaturas únicas, aunque generalmente inofensivas, son un azote para los guerreros en todas partes.

El monstruo oxidador medio mide 1,5 metros de largo y 1 metro de alto hasta los hombros. Tiene una extraña cola que parece envuelta en una armadura de placas y termina en una proyección ósea de extraña forma que se parece a un remo de doble paleta. Dos antenas prensiles están localizadas debajo de los dos ojos de la criatura. La piel del monstruo oxidador es áspera, cubierta de proyecciones protuberantes. La coloración varía de un tostado amarillento en el vientre y patas hasta un rojizo óxido en la parte superior del lomo. Los monstruos oxidadores huelen como metal húmedo y oxidado.

Combate: Los monstruos oxidadores son plácidos por naturaleza, pero cuando llegan cerca del radio olfativo de un metal se vuelven excitados y se lanzan de inmediato hacia la fuente. Los monstruos oxidadores pueden oler el metal hasta 30 metros de distancia. Si las antenas del monstruo oxidador tocan metal (determinado por el éxito en una tirada de ataque), el metal se oxida. Los objetos mágicos tienen una posibilidad de no resultar afectados igual a un 10% por cada más (un arma o armadura +2 tiene unas posibilidades de un 20% de no ser afectada). Cualquier metal afectado se oxida o corroe e inmediatamente se hace pedazos que son fácilmente devorados y digeridos por la criatura. Las armas de metal que golpeen un monstruo oxidador resultan afectadas del mismo modo que si las antenas de la criatura las hubieran tocado. Si un objeto mágico metálico que no sea un arma entra en contacto con un monstruo oxidador, trátalo como si fuera un arma mágica +2 para propósitos de determinar si se descompone o no.

Los monstruos oxidadores, por el hecho de no ser demasiado brillantes, dejan de perseguir a un grupo que huya durante un round para devorar objetos metálicos, como un puñado de picas de hierro, una maza o un martillo, y el grupo los tira tras ellos. Los monstruos oxidadores van detrás de los metales ferrosos como el hierro, el acero y las aleaciones mágicas del acero, como el mithril y la adamantita. Eligen estos metales por encima de otros metales valiosos como el cobre, oro, plata o platino. De hecho, seguirán persiguiendo a un grupo que se limite a arrojar un puñado de monedas de cobre, por



ejemplo, con la esperanza de conseguir el mucho más preferido metal ferroso de armaduras y armas.

A veces (30% de probabilidades) un monstruo oxidador hará incluso una pausa de un round durante el combate a fin de comer. Los monstruos oxidadores no son conocidos por ser unos tácticos, sino más bien por ser unos rabiosamente hambrientos devoradores de metales. Siempre se toman un round para alimentarse, independientemente del tamaño de su comida metálica.

Hábitat/Sociedad: Los monstruos oxidadores moran sólo en lugares oscuros y subterráneos como cavernas y estructuras subterráneas. No son propensos a agruparse; a menudo una guarida comprende uno o dos monstruos oxidadores, con un 5% de probabilidades de encontrar una única cría, que actúa como un monstruo oxidador de la mitad de fuerza con un apetito de fuerza completa. Se sabe que estas criaturas recorren a lo largo y a lo ancho los complejos subterráneos, en busca de provisiones metálicas. Aunque devorarán menas, un monstruo oxidador prefiere siempre el metal refinado y forjado (del mismo modo que un humano preferirá agua fresca filtrada por encima del agua estancada de un pantano).

La naturaleza relativamente inofensiva de la criatura la convierte en un blanco improbable. Hay muchos relatos de magos que se han acercado a un monstruo oxidador, y la única reacción de la bestia ha sido un despectivo olisquear, luego una tranquila marcha. Enanos y gnomos, conocidos como expertos en la minería y la elaboración de metales, no sienten ninguna simpatía hacia los monstruos oxidadores, y harán cualquier cosa para librarse de ellos.

El único tesoro que puede encontrarse en la guarida de un monstruo oxidador son gemas, normalmente del tipo usado para decorar armaduras o empuñaduras de espadas. Los monstruos oxidadores no tienen grandes designios, solamente el deseo de mantenerse bien alimentados.

Ecología: Los monstruos oxidadores ayudan en eliminar la basura metálica y otros desechos de las zonas subterráneas. De hecho, no es raro encontrar a un monstruo oxidador y a un reptador carroñero trabajando en relación simbiótica, con este último devorando la basura orgánica y el primero consumiendo los desechos metálicos.

Montículo arrastrante

DURIN

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos húmedos o pantanos y marismas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	B, T, X
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	0
MOVIMIENTO:	6
DADOS DE GOLPE:	8-11
GAC0:	8 DG: 13 9-10 DG: 11 11 DG: 9
NÚM. ATAQUES:	2
DAÑO/ATAQUE:	2-16/2-16
ATAQUES ESPECIALES:	Sofocación
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ver abajo
TAMAÑO:	G (2-3 m alto)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR PE:	8 DG: 3.000 9 DG: 4.000 10 DG: 5.000 11 DG: 6.000

Los montículos arrastrantes, o «arrastrosos», aparecen como montones de vegetación semipodrida. En realidad son una forma inteligente de vida vegetal, de forma vagamente humanoide, con una altura de 2 a 3 metros y una anchura de unos 2 metros en su base (piernas a cintura) y setenta centímetros en su parte superior (la «cabeza»).

Combate: Los montículos arrastrantes atacan sin ningún miedo y son quizá la forma más mortífera de vida vegetal conocida. Sus enormes apéndices como brazos infligen 2-16 puntos de daño aplastante cada vez que golpean, y una víctima desafortunada golpeada por ambos brazos en el mismo round se ve enredada en las viscosas lianas y la putrefacta materia vegetal de la criatura. Las criaturas enredadas de este modo se sofocan en la viscosidad en 2d4 rounds a menos que el arrastroso sea muerto y la víctima se libere (superando una tirada de doblar barras/alzar puertas).

Los poderosos ataques del arrastroso están apoyados por una combinación de defensas que hacen que los montículos arrastrantes sean invulnerables a la mayoría de los ataques normales. Las enormes cantidades de densa vegetación que cubre el importante cuerpo interior protege muy bien al montículo arrastrante, de ahí su CA de 0. Todas las armas puntiagudas y de filo que golpeen con éxito al montículo arrastrante causan sólo la mitad de daño, puesto que los golpes quedan muy debilitados cuando pasan a través de capa tras capa de fibras de celulosa y viscosidades. Puesto que los arrastrosos pueden colapsarse a voluntad, las armas aplastadoras no les infligen ningún daño.

Los ataques basados en el fuego son ineficaces contra los húmedos y legamosos montículos arrastrantes, y los ataques basados en el frío causan sólo la mitad de daño (si se falla una tirada de salvación) o ningún daño (si la tirada de salvación tiene éxito) a las criaturas, debido a su naturaleza esencialmente vegetal. Los rayos hacen que un montículo arrastrante crezca de tamaño si son usados contra él (añaden 30 cm de altura, 1 DG, y los puntos de golpe apropiados para cada ataque basado en el rayo al que es sometido).

Los conjuros que normalmente afectan a las plantas son efectivos contra los montículos arrastrantes. Conjuros tales como *controlar*



plantas y hechizar plantas han demostrado hasta el momento ser los más efectivos.

A menudo los montículos arrastrantes descansan en ciénagas poco profundas aguardando a que las criaturas indefensas caminen sobre ellos. Los normalmente sorprendidos seres (penalización de -3 a sus tiradas de sorpresa) son golpeados y sofocados, a menudo antes incluso de que puedan pedir auxilio.

Los montículos arrastrantes son casi totalmente silenciosos e invisibles en su entorno natural (penalización de -3 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes). No desdeñan arrastrarse lentamente al interior de los campamentos de confiados viajeros por la noche. También son excelentes nadadores.

Hábitat/Sociedad: Los montículos arrastrantes se encuentran sólo en regiones de densas lluvias y vegetación. Deprimientes pantanos, marismas y bosques tropicales son sus climas favoritos, pero algunos lugares subterráneos húmedos sirven también como guarida a los arrastrosos. Son bestias solitarias, que sólo raras veces viven en la misma área que otros arrastrosos, normalmente sólo en áreas donde la fuente de comida es constante (por ejemplo, cerca de famosas ruinas o minas de oro abandonadas, etc.).

Ecología: El montículo arrastrante es una masa animada de vegetación con un pequeño centro de control parecido a un cerebro localizado en las profundidades de la cavidad de su «pecho». En consecuencia, decapitar a un montículo arrastrante no le daña en absoluto. Puesto que los «miembros» de los montículos arrastrantes son simplemente masas agregadas de lianas y musgos, el arrancar uno o más de ellos no daña tampoco a la criatura. Las lianas que quedan a lo largo del torso se unirán para formar un nuevo miembro al siguiente round. Sólo cuando ha sido extirpada la suficiente cantidad de masa del montículo llegará a morir la criatura. Ten en cuenta que un montículo arrastrante herido solamente necesita retirarse a una densa masa de follaje húmedo para curarse. Se alzará de nuevo al cabo de 12 horas, completamente curado. Es probable que además esté muy irritado.

Puesto que los arrastrosos ganan energía de los ataques eléctricos, se sospecha que pueden existir algunos arrastrosos que son enormemente más grandes que los habituales vistos hasta ahora. Puesto que los fuegos fatuos y los arrastrosos viven a menudo en las mismas regiones desoladas del mundo, es posible que existan montículos arrastrantes de 20 Dados de Golpe o más en los más profundos y tenebrosos pantanos y junglas.

Moralodos

CLIMA/TERRENO:	Templado o tropical/ Pantanos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media
TESORO:	Q (J, K, L, M, N)
ALINEAMIENTO:	Legal malvado

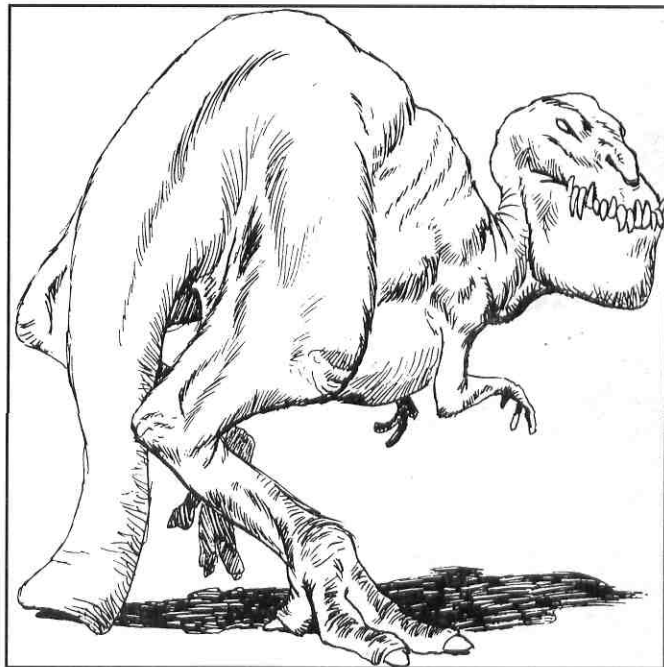
NÚM. APARICIÓN:	5-20
CATEGORÍA ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	3, Nad 12
DADOS DE GOLPE:	1/2
GACO:	20
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-2
ATAQUES ESPECIALES:	Chorro de agua
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	D (30 cm alto)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	15

Los moralodos son una especie de pequeños bípedos anfibios inteligentes que merodean en los pantanos, marismas o aguas tranquilas de fondo lodoso. Se sabe que sirven a los hombres lagarto y a los kuo-toa.

Los moralodos tienen sólo 30 centímetros de altura y se parecen a lagartos erguidos con grandes patas traseras parcialmente palmeadas. Sus patas delanteras son prensiles, pero muy pequeñas y débiles. Sus lomos son de un color moteado gris y pardo, y sus barrigas amarillas. Poseen cortas colas que usan para nadar y mantener el equilibrio en tierra firme. Hablan su propio sibilante lenguaje y posiblemente (50% de probabilidades) la lengua de los hombres lagarto.

Combate: Los moralodos usan técnicas de emboscada. Grupos de moralodos aguardan una víctima; cuando llega una, varios de ellos salpican agua (hasta un alcance de diez metros) a los ojos de la víctima, lo cual la ciega temporalmente (superar una tirada de salvación contra varitas anula esto, pero las criaturas sorprendidas no tienen derecho a una tirada de salvación). Una víctima cegada no puede actuar en ese round, pierde todas sus bonificaciones de Destreza, y todos los ataques contra ella ganan una bonificación de +2 a la tirada de ataque. Más aún, si los moralodos atraen a la víctima hasta un lugar donde el agua llegue hasta las rodillas, la víctima pierde todas las bonificaciones por Destreza y lucha con una penalización de -1 a su tirada de ataque, debido a lo poco estable del terreno. Si el agua llega hasta la cintura, la penalización se incrementa a -2; si el agua llega al pecho, la penalización es -3. Un *anillo de acción libre* o una magia equivalente anula estas penalizaciones. Estas desventajas no se aplican a los moralodos anfibios. Normalmente, un moralodo lucha sólo si se ve acorralado o está seguro de que puede apuntarse una muerte fácil.

Hábitat/Sociedad: La guarida de estas criaturas se halla bajo el agua, pero siempre disponen de un área lodosa por encima del agua donde descansar, tomar el sol y comer. Hay 5d4 moralodos en cada guarida. Guardan todas las cosas brillantes (oro, joyas, etc.) en un montón en su guarida por encima del agua. Si son encontrados 16 o más monstruos en esta guarida, tienen el doble del tesoro tipo Q correspondiente.



Los moralodos son una especie inteligente, pero poseen muy poca cultura. Disponen de una adoración de naturaleza muy primitiva que realza la supremacía del agua sobre la tierra. Les gustan las cosas brillantes porque resplandecen como el mar. Debido a la debilidad de sus manos, no usan ni producen herramientas, y utilizan sus patas traseras para cavar y sus dientes para cortar. Ocasionalmente construyen diminutas balsas de cañas cortadas y lodo para flotar en la superficie del agua, y se impulsan rápidamente con sus patas traseras (MV 18). También construyen infrecuentemente toscos refugios de cañas, ramillas y lodo. Esos refugios están diseñados para protegerles de los predadores, no para ofrecerles refugio, puesto que el clima no les preocupa demasiado.

Debido a la diferencia de tamaño entre los moralodos y los hombres lagarto, los moralodos consideran a los hombres lagarto como una especie superior y ocasionalmente les sirven. Los moralodos creen en la «supervivencia del más apto» y no tienen lugar para el amor, la piedad o la compasión. Conseguir el mordisco de muerte contra una criatura mucho más grande proporciona al individuo el status de élite en la comunidad, mientras que ser muerto por una criatura más grande es una marca de vergüenza, porque demuestra escasas habilidades para la caza.

Ecología: Los omnívoros moralodos comen plantas, insectos y animales acuáticos, pero la carne fresca de sangre caliente es su dieta preferida.

Los moralodos son anfibios que pasan su estado larval en el agua pero su estadio adulto en tierra firme. Su vida media es de 9 a 12 años. Necesitan tres años para alcanzar la edad y el tamaño adultos. Los moralodos en climas templados hibernan durante los meses de invierno. Sus enemigos naturales son las serpientes y algunos peces carnívoros gigantes. Una comunidad de moralodos tiene un radio de caza de unos tres kilómetros.

Morkoth

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera acuático
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	(G)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	Nad 18
DADOS DE GOLPE:	7
GACO:	13
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-10
ATAQUES ESPECIALES:	Hipnosis
DEFENSAS ESPECIALES:	Reflejar conjuros
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,8 m largo)
MORAL:	Elite (14)
VALOR PE:	2.000

De todas las criaturas que habitan en las profundidades, sólo el kraken excede al morkoth en malicia y crueldad. Conocido también como el «aparecido de las profundidades», el morkoth acecha en túneles con la esperanza de atraer a sus víctimas a una trampa de la que no podrán escapar.

Las descripciones dadas por aquellos que se han encontrado con morkoths contienen considerables variaciones, de modo que nadie está seguro de cuál es realmente su aspecto. Normalmente se dice que se parecen a un pez inteligente con un pico de pulpo. La mayor parte de las veces son descritos de un largo entre 1,5 y 1,8 metros, color negro como la tinta, con débiles manchas plateadas luminiscentes. Pueden tener aletas en vez de brazos y piernas que se parecen vagamente a las de los humanos, y un cierto número de aletas para navegación y propulsión en las profundidades. Los morkoths poseen infravisión con un radio de 30 metros. Hablan su propio lenguaje.

Combate: Un morkoth ataca chasqueando con su pico como de calar, que inflige 1d10 puntos de daño. Un morkoth vive en el centro de seis túneles en espiral, cada uno de los cuales conduce a una cámara central. Estos túneles son estrechos (sólo una criatura de tamaño M puede entrar a la vez, y ninguna de tamaño G). Cuando una víctima pasa por delante de un túnel, es atraída a su interior por un esquema hipnótico que le conduce hacia la cámara central. A medida que es atraída a la cámara central, se acerca al morkoth sin darse cuenta de ello, y debe superar una tirada de salvación contra conjuros con una penalización de -4 o quedar hechizado. Una víctima hechizada es devorada a placer por el morkoth. Si el morkoth no hechiza a la víctima antes de que ésta llegue a menos de 20 metros, el efecto hipnótico de los túneles se rompe.

El morkoth es muy resistente a la magia. Refleja cualquier conjuro que sea arrojado contra él de vuelta al lanzador, incluidos los conjuros con área de efecto. Si es lanzado un *disipar magia* simultáneamente con un conjuro, hay un 50% de probabilidades de que el morkoth sea incapaz de reflejarlo, aunque tiene derecho a una tirada de salvación contra el lanzamiento.

Hábitat/Sociedad: Los morkoths son normalmente criaturas solitarias. A veces se alían con los kraken, ofreciendo su ayuda a cam-



bio de algún esclavo ocasional. Si son abordados por humanoides marinos malvados en busca de ayuda, los morkoths pueden establecer un pacto, pero a menudo traicionan a sus «aliados» en el momento más oportuno para ellos.

Los morkoths raras veces abandonan sus túneles. Los túneles son en principio naturales, pero son excavados lentamente a lo largo de los siglos por los morkoths, de modo que la cámara central se va haciendo cada vez más grande. Los morkoths construyen a veces sus túneles cerca de respiraderos de aire caliente, de modo que el agua en la guarida de un morkoth puede estar más caliente que lo normal.

Los morkoths se dan cuenta de que a otras criaturas inteligentes les gusta el tesoro, de modo que acumulan pertenencias de las criaturas a las que matan para usarlas en los tratos con otras criaturas. No dan ningún valor al oro o a las gemas, ni siquiera a los objetos mágicos. A los morkoths les gusta el engaño por encima de todo lo demás. No esclavizan a sus víctimas, aunque solo sea porque sus apetitos son tan enormes que esos esclavos no sobrevivirían mucho tiempo.

Ecología: Según las teorías más populares, los morkoths son una especie de peces con influencias humanas y de los calamares. Los eruditos no están seguros de si esta especie nació por casualidad o por diseño. Los morkoths son carnívoros, y devorarán casi a cualquier criatura marina. Su dieta habitual son criaturas de las aguas profundas como tiburones, pulpos, kuo-toanos y sahuagin. La vida media de un macho morkoth es de unos 80 a 100 años, mientras que las hembras mueren tras depositar los huevos.

Una vez cada diez años, un morkoth abandona sus túneles y recorre los mares en busca de pareja, dejando un distintivo rastro de olor que es fácil de identificar y seguir por otros morkoths. Tras el apareamiento, el morkoth macho regresa a sus túneles y la hembra deposita un racimo de unos 25 huevos, que entierra en el suelo del océano. Luego muere. Los huevos eclosionan al cabo de dos meses, y los morkoths inmaduros luchan por sobrevivir, buscando instintivamente túneles vacíos. La mayoría de los recién eclosionados mueren en esta búsqueda.

Al cabo de seis meses, un morkoth joven es lo bastante maduro como para sobrevivir (ahora tiene 2 pg/DG, para 14 puntos de golpe). Crece hasta convertirse en un morkoth adulto de tamaño completo e inteligencia excepcional a los cinco años.

Mujer cisne

	Mujer cisne	Cisne
CLIMA/TERRENO:	Tierras húmedas templadas	Tierras húmedas templadas
FRECUENCIA:	Muy rara	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Bandada	Bandada
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Diurno
DIETA:	Omnívora	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Alta a Genio (13-18)	Animal (1)
TESORO:	Ver abajo	No
ALINEAMIENTO:	Como guardabosques	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	1 o 2-5	1 o 2-16
CATEGORÍA ARMADURA:	7	7
MOVIMIENTO:	3 o 15, Vol 19 (D)	3, Vol 18 (D)
DADOS DE GOLPE:	2 a 12	1 + 2
GAC0:	Como guardabosques	18
NÚM. ATAQUES:	Como cisne o guardabosques	3
DAÑO/ATAQUE:	Como cisne o por arma	1/1/1-2
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	2% por DG	No
TAMAÑO:	M	M
MORAL:	Campeón (15)	Inestable (6)
VALOR PE:	120 a 3.000	65

Las mujeres cisne son mujeres humanas que pueden transformarse en cisnes. En su forma humana, las mujeres cisne son indistinguibles del resto de la gente. Normalmente poseen la armadura ligera y el equipo de los guardabosques, así como una espada, daga, arco y flechas. Estos objetos no se transforman cuando ellas lo hacen, de ahí que deben ser ocultados. Las mujeres cisne pueden ser reconocidas por su peinado de plumas, sus atuendos emplumados o el sello de su anillo. Tales objetos son o bien transformados en el plumaje del cisne o llevados en una pata.

Combate: En su forma humana, la mujer cisne actúa como guardabosques. Para determinar el nivel de una mujer cisne se tira 2d6; el total es el nivel y los Dados de Golpe de la mujer cisne. Ataca con todas las armas que posee.

En forma de cisne, recibe daño sólo de armas +1 o mejores. También posee una resistencia a la magia de un 2% por Dado de Golpe.

Hábitat/Sociedad: Las mujeres cisne son miembros de una hermandad especial de guardabosques tipo licántropo. Al contrario que otros licántropos, la habilidad es alcanzada voluntariamente a través de la adquisición de un distintivo especial. Éste puede ser un tocado de plumas, una prenda emplumada o un anillo con un sello. Todos estos objetos revelan sus auras mágicas cuando son expuestos a un conjuro de *detectar magia*. Sin el objeto, una mujer cisne se ve atrapada en la forma que tenga en aquel momento. Tales objetos sólo funcionan para las mujeres cisne. Las mujeres cisne son extremadamente reservadas acerca de su hermandad. Sólo las mujeres humanas son admitidas; las otras exigencias son desconocidas. Se sospecha que las mujeres son invitadas a unirse a ella cuando realizan sin saberlo un gran servicio a otra mujer cisne. Si una PJ es invitada a unirse a la hermandad, hay un 50% de probabilidades de que se retire de su vida aventurera para dedicarse a tiempo completo a sus nuevas responsabilidades.



Las mujeres cisne son guiadas por sus personalidades de cisne. No les gusta el ruido, las criaturas insolentes, las bestias feroces y cualquier cosa de alineación malvada. Son amistosas con la pequeña gente del bosque, como los elfos salvajes y las driadas. Tienden a evitar a los humanoides normales. Se sabe que sólo los sacerdotes orientados a la naturaleza se asocian regularmente con las mujeres cisne; estas alianzas son iniciadas en general por las mujeres cisne cuando necesitan ayuda contra un mal común.

Las mujeres cisne construyen alojamientos comunales cerca de masas de agua profundas en el bosque. Tales alojamientos están ligeramente fortificados contra los ataques por tierra. Normalmente contienen dos medios de escapar, incluido un túnel secreto que conduce al interior del lago y una trampilla en el techo. Las mujeres cisne se transforman en su forma de cisne para usar cualquiera de estos dos medios de escape. Los alojamientos de las mujeres cisne pueden reconocerse por el número de aves acuáticas que viven en la zona. Los restos de un cazador furtivo pueden ser colocados también allí como advertencia a otros de su clase.

Ecología: Las mujeres cisne actúan como protectoras independientes de los bosques y de la vida salvaje. Se oponen activamente a las razas o monstruos malvados que de otro modo podrían diezmar la vida salvaje y la región. Mantienen un lazo filosófico con los cisnes, aunque es importante recordar que no son cisnes.

Cisne

Estas aves acuáticas tienden a habitar en áreas frecuentadas por otras aves acuáticas similares. Tales áreas incluyen ríos, lagunas, lagos y pantanos. Hay un 10% de probabilidades de que cualquier encuentro con un cisne incluya una o más mujeres cisne en su forma de ave. Un 25% de los encuentros son con un cisne solitario; si es un cisne normal, es siempre macho. De otro modo, tales encuentros son con parejas de machos y hembras, con sus polluelos. Hay 1-2 polluelos o 1-3 huevos por pareja. Si el territorio de los cisnes es invadido, ambos adultos atacan con vigor al intruso con un aleteante salto, picando y golpeando con ambas alas. Un tal ataque tiene un 50% de probabilidades de cegar o confundir al oponente; en este caso, el enemigo es incapaz de efectuar ningún ataque el siguiente round de melé.

Los cisnes poseen unos sentidos muy agudos. Hay un 90% de probabilidades de que detecten a los intrusos. Cuando se produce esta detección, todos los cisnes se unen en un coro de sonora advertencia. Si no hay huevos, los cisnes se alejan nadando o volando.

	Guardiana	Espíritu	Acuática
CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio	Subterráneos	Aguas dulces
FRECUENCIA:	Muy rara	Rara	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Solitaria	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Diurna	Nocturna	Cualquiera
DIETA:	Omnívora	Carnívora	Omnívora
INTELIGENCIA:	Excepcional (16)	Alta (13)	Mucha (11)
TESORO:	X (H)	X (B, T)	X (D)
ALINEAMIENTO:	Legal bueno	Caótico malvado	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	1-2	1-3	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	3	4	5
MOVIMIENTO:	15	12	9, Nad 18
DADOS DE GOLPE:	11-12	9-10	7-8
GACO:	9	11	13
NÚM. ATAQUES:	2	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-6/2-8	1-3	1-4
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	E (6 m largo)	E (5 m largo)	G (3 m largo)
MORAL:	Campeón (15)	Elite (14)	Estable (11)
VALOR PE:	7.000	5.000	3.000

Las nagas, poseedoras de gran inteligencia y habilidades mágicas, son criaturas parecidas a serpientes con cabeza humana. Prefieren climas más cálidos y tienden a no alejarse mucho de sus guaridas.

Las nagas, de sangre fría, poseen lustrosas escamas y crecen hasta una longitud adulta de 3 a 6 metros. Sus ojos sin párpados son brillantes y grandes, casi luminiscentes, y sus espinas dorsales están reforzadas con afiladas extensiones triangulares que crecen en línea desde sus nucas hasta la punta de sus colas. Sabias y pacientes, estas criaturas pueden permanecer inmóviles durante horas pero moverse con rapidez cuando son alarmadas. Suelen descansar en un estado semiconsciente que conserva sus energías y las hace muy difíciles de sorprender. Ocasionalmente, las nagas elaboran una bolsa para llevar objetos bajo sus barbillas. Los dos tipos terrestres poseen un olor distintivo que permea sus guaridas y áreas cercanas.

Normalmente las nagas hablan cuatro o más lenguajes.

Combate: Las nagas preparan a menudo trampas para atrapar a los intrusos. Primero son siempre intentados los conjuros mágicos, puesto que las nagas tienen pocas habilidades de melée. Una vez agotada su magia, la naga confía en sus mordiscos venenosos: sólo las más grandes de estas criaturas pueden ejercer constricción sobre sus víctimas como una serpiente gigante.

Hábitat/Sociedad: Las nagas viven vidas solitarias, cazando o forrajeando en un área que normalmente no tiene más de medio kilómetro cuadrado. Gustan vivir en un profundo agujero, pero a veces son encontradas enrolladas en ruinas o en una estancia oscurificada. Aunque es imposible distinguir los sexos, hay un 10% de probabilidades de que un encuentro incluya una o más parejas. Estos apareamientos son temporales, pues una naga embarazada abandona rápidamente al macho para ocultar y abandonar sus huevos en un lugar protegido. Las nagas jóvenes se parecen a serpientes gigantes hasta que alcanzan la edad adulta; entonces su cabeza humana emerge tras una larga y dolorosa muda.

Ecología: Aunque las nagas no producen bienes intercambiables, sus vidas abarcan muchas generaciones humanas, y mantienen una detallada historia oral, de modo que son buenas fuentes de información. A menudo son protectoras de tesoros o artefactos durante siglos. Sus pieles pueden ser empleadas para elaborar una *armadura de escamas* +2,

y sus ojos y dientes suelen ser vendidos para ser usados en arcanos conjuros.

Naga guardiana

Rodeada de un dulce aroma floral, la naga guardiana está marcada por escamas verde-doradas, espinas plateadas y destellantes ojos dorados. Es llamada así porque su naturaleza legal buena la convierte en una perfecta centinela para el tesoro de un ser de alineación semejante. Esta naga siempre advierte a los intrusos, y a menudo entierra a los derrotados en una batalla. La naga guardiana puede escupir veneno a un individuo atacante hasta 10 metros de distancia, y el veneno mata a todos los que fallen su tirada de salvación contra veneno. Además de una poderosa mordedura y constricción, esas nagas tienen la habilidad de usar conjuros de sacerdote como sacerdotes de nivel 6.

Naga espíritu

Estas nagas a franjas negras y carmesíes tienen la cabeza más humana de todas, con un sorprendente pelo y profundos ojos castaños, y huelen a carne podrida, ¡la cual resulta ser su comida preferida! Ocultándose en ruinas o cavernas desiertas, estas malignas y arteras nagas espíritu buscan causar daño a cualquier criatura que cruce sus dominios. Colocan trampas y frecuentemente atacan sin advertir. Aunque no son lo bastante grandes como para ejercer constricción contra sus presas, poseen una mordedura venenosa, una mirada que hechiza (como un conjuro de *hechizo*) a todos aquellos que miran directamente a sus ojos y fallan una tirada de salvación contra paralización, y pueden usar conjuros de hechicero al nivel 5 de habilidad y conjuros de sacerdote al nivel 4.

Naga acuática

La hermosa naga acuática es de color verde esmeralda a turquesa, con dibujos reticulados marrón chocolate y verde jade pálido o gris oscuro y oliva, y sus espinas tienen púas rojas que se erizan cuando se enfurecen. Sus ojos son verde pálido o ámbar. Estas nagas pueden encontrarse en aguas dulces y claras. Curiosas pero neutrales en su actitud, las nagas de agua raras veces atacan a menos que sean amenazadas. Además de su mordedura venenosa, que inflige 1d4 puntos de daño, estas nagas poseen habilidades de conjuro de hechicero de nivel 5. Nunca saben conjuros que tengan algo que ver con el fuego.

CLIMA/TERRENO:	Tropical a templado/Agua
FRECUENCIA:	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	No
INTELIGENCIA:	Mucha (12)
TESORO:	X
ALINEAMIENTO:	Caótico

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	12, Nad 12
DADOS DE GOLPE:	4
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	No
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Escupir; control agua en madriguera
DEFENSAS ESPECIALES:	Beso; hipnotizar hombres
RESISTENCIA A LA MAGIA:	50%
TAMAÑO:	M (1,2-1,5 m alto)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	975

Muchos machos han arrojado su vida por la borda a cambio del fugaz abrazo de las «melosas», las hermosas nereidas del plano Elemental del agua. Juguetonas y frívolas, tan impredecibles como sus hogares acuáticos, las nereidas tientan y engañan a los marinos hacia su condena.

En el agua las nereidas son transparentes, indetectables en un 95% excepto como doradas y finísimas algas, pero esas criaturas adoptan forma humana en contacto con el aire. Espléndidas y voluptuosas, estas formas son casi siempre femeninas, jóvenes y esbeltas, con largo y dorado pelo, perlina piel blanca y destellantes ojos verdes. Sus voces son celestiales y sus canciones cautivadoras para los humanos y semihumanos. Aunque siempre llevan un chal blanco, o bien en sus manos o envueltos sobre sus cabezas y hombros, suelen ir vestidas diáfana y en blanco y oro.

Si se ve enfrentada tan sólo a humanos o elfos femeninos, la nereida aparecerá en disfraz masculino, pero sus poderes no son tan efectivos sobre las mujeres y hay un 65% de probabilidades de que las mujeres desconfíen de la seductora nereida en su personalidad masculina. Todos los machos que miren a una nereida se verán incapaces de hacerle ningún daño a la criatura (sin tirada de salvación), a la que ven como una tímida muchacha flirteante que juega junto a la orilla.

Las nereidas son caprichosas, pero el que sean buenas, neutrales o malvadas depende del individuo, con la mayoría (50%) caótica neutral en sus acciones.

Combate: Como criaturas del elemento agua, las nereidas tienen pocos ataques físicos. Pueden escupir un veneno hasta 6 metros que ciega a un blanco durante 2d6 rounds si golpea, y puede ser eliminado lavándolo con agua. Una víctima cegada sufre una penalización de -4 a su tirada de ataque, y tanto sus tiradas de salvación como su Categoría de Armadura se ven empeoradas por 4 hasta que desaparece el efecto.

Las nereidas pueden controlar las aguas de su guarida hasta una distancia de 10 metros, y a menudo lo hacen para formar agradables formas acuosas con las que se divierten y pasan el rato. Este poder puede ser usado también para defenderse contra invasores haciendo que las aguas se agiten en grandes olas que frenan el movimiento a 1/4 de lo normal o haciendo que el agua hierva y espumee, incrementando las posibilidades de ahogarse en un 10%. Las nereidas pueden hacer que las olas se estrellen con un rugir tan grande que los personajes dentro de un radio de 20 metros pueden quedar sordos durante 3d4 rounds si no toman precauciones. También pueden hacer que el agua

adopte la forma de una serpiente o un puño, y hacer que golpee como un monstruo de 4 Dados de Golpe e inflija 1d4 puntos de daño. Sólo puede efectuarse uno de estos ataques por round.

Las nereidas tienen un 85% de probabilidades de tener un animal de compañía que intenta proteger a su dueño. Para hallar el tipo de animal, tira 1d8 y consulta la siguiente tabla:

Tirada D8	Animal de compañía
1	Anguila gigante
2	Nutria gigante
3	Serpiente gigante (venenosa)
4	Pulpo gigante
5	Calamar gigante
6	Delfín
7	Sanguijuela gigante
8	Raya

Si una nereida es atrapada por un hombre amoroso, efectúa una tirada de salvación contra veneno y, si la supera, fluye como agua alejándose de él. La nereida dispone también de una tirada de salvación contra veneno para evitar el daño de un arma. Muchos humanos o semihumanos intentan atrapar a una nereida para conseguir un beso. Aunque odian darlos, en sus besos reside su defensa definitiva: una vez sus labios entran en contacto con los del personaje, éste debe superar una tirada de salvación contra arma de aliento, con una penalización de -2, o ahogarse al instante. Si no se ahoga, descubre el éxtasis total.

La nereida protege su chal a toda costa, puesto que contiene su esencia y, si resulta destruido, la nereida se disolverá en agua informe. La posesión del chal de una nereida proporciona a un personaje control sobre la temible criatura, y puede ordenarle que haga lo que él desee. Una nereida mentirá e intentará cualquier cosa que no sea una acción hostil para recuperar su chal-alma.

Hábitat/Sociedad: Las nereidas pueden encontrarse en el mar, ríos, pozos, manantiales de montaña y de caverna, y en el plano Elemental del agua. Si se hallan en el plano Material primario, entonces han descubierto un medio de escapar de su plano de existencia o han sido depositadas en este mundo como castigo. Normalmente una nereida se halla localizada en una cierta masa de agua, pero a veces un grupo de 1d4 criaturas viven en una misma área, en especial a lo largo de un frente oceánico o en los bajíos en torno a una rocosa isla desierta. Un grupo de nereidas se une porque son todas del mismo alineamiento, y el control del grupo corresponde siempre a la más vieja.

Las aguas dulces y limpias las alimentan, mientras que las aguas polucionadas drenan su vigor y a menudo hacen que se trasladen a un nuevo lugar. Se sabe incluso de nereidas buenas que han atacado a aquellos que polucionan sin motivo sus lugares de residencia. Aunque no necesitan comida, cazan o pescan para sus animales de compañía, y las nereidas malvadas atraen a hombres y semihumanos para que sus animales puedan alimentarse. No valoran los metales y desechan el oro y la plata, pero cualquier tesoro mágico que consigan de un marinero caído o estúpido amoroso es guardado en su guarida acuática. De acuerdo con su naturaleza, la nereida no tiene metas ni ambiciones, y en vez de ello elige chapotear y brincar en sus aguas, para deleite de los machos de todas partes.

Ecología: Estas criaturas toman poco de su entorno y también dan poco a cambio. Los poderosos capitanes marinos pueden llevar chales de nereidas para demostrar su control sobre las criaturas del mar; las despojadas nereidas pueden ser vistas siguiendo la estela de sus barcos, sollozando y suplicando la devolución de sus esencias. Por estos chales son pagadas enormes sumas por aquellos que necesitan los servicios de una criatura acuática, pero raras veces son vendidos y son muy escasos. Se rumorea que los hechiceros que tienen uno de estos chales utilizan a su esclavizada nereida como guía en sus viajes al plano Elemental del agua.

Oblivix (musgo robamemorias)

CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Planta
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Suelo y agua, memorias
INTELIGENCIA:	Media (8)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado

NÚM. APARICIÓN:	2-12
CATEGORÍA ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	No
DADOS DE GOLPE:	1-2 pg
GAC0:	20
NÚM. ATAQUES:	No
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	D (1,25 cm cuadro)
MORAL:	Media (9)
VALOR PE:	35

El oblivix es un musgo negro de naturaleza malvada y con la habilidad mágica de robar las memorias de criaturas inteligentes. Se le conoce como «musgo robamemorias», y es un azote para los hechiceros de todas partes.

De color profundamente negro y apreciable grosor, como una lujosa alfombra negra, el oblivix crece en pequeñas manchas y se extiende mediante esporas. Sus hojas y flores son de un negro reluciente. Cuando carece de memorias robadas se pone a temblar, como en anticipación. Huele como tierra mojada y margosa, un olor realmente poco agradable. Aunque no necesita luz del sol para crecer, sí necesita la luz diurna para desencadenar la producción de esporas, y así no se reproduce de forma natural en los reinos subterráneos. Puede ser llevado inadvertidamente o a propósito a una caverna, donde crecerá pero será incapaz de reproducirse.

Combate: El musgo robamemorias puede captar la aproximación de los seres sintientes; una vez se hallan a menos de 20 metros, el musgo intenta robar sus memorias. Es selectivo, y primero intenta robar las memorias de los hechiceros, luego las de los sacerdotes, después las de cualesquiera otros lanzadores de conjuros, luego las de todos los demás personajes. Cuando una criatura inteligente entra en la esfera de influencia del oblivix y es atacado, debe superar una tirada de salvación contra conjuros o perder todos sus recuerdos de las últimas 24 horas, incluidos todos los conjuros memorizados. El musgo intenta robar de una criatura por round hasta que tiene éxito, entonces no vuelve a atacar durante 24 horas. Estas memorias robadas proporcionan a la planta vitalidad y alimento. Cualquier criatura que ha perdido sus memorias actúa de forma torpe y desorientada, a menudo olvidando importantes acontecimientos y conocimientos, sin nada más que un blanco en sus recuerdos desde el día anterior.

Si un oblivix con memorias robadas es atacado, en el lapso de un round forma una parte de sí mismo en una diminuta imitación en musgo de la criatura cuyas memorias robó. Esta persona-musgo permanece unida al musgo padre y defiende la planta lanzando todos los conjuros robados. Esta es la única defensa del musgo.

Para recuperar las memorias robadas, una víctima debe comerse el oblivix vivo, lo cual toma un round. Si se supera una tirada de salvación contra veneno, recupera todas las memorias y conjuros ro



bados. Si la tirada de salvación falla, se pone muy enfermo durante 3d6 turnos.

Hábitat/Sociedad: Los oblivix crecen en climas tropicales a templados, pero no pueden soportar demasiada agua o frío. No crecen en terreno desierto. No es raro encontrar manchas en troncos de árboles, troncos caídos, o brotando de hojas podridas. Aunque tiene inteligencia, y es consciente de los demás musgos cercanos, no actúa en concierto con los de su clase, prefiriendo agarrar las mejores memorias posibles. A veces se encuentran pequeñas colonias de este musgo en túneles o cavernas, ya sea nacidas de retoños de musgo llevados inadvertidamente hasta allí por alguna criatura o brotadas de esporas arrastradas por el viento.

Ecología: Es posible obtener las memorias de otro ser comiendo el musgo. Cualquiera que gane conjuros comiendo el oblivix puede lanzarlos, pero las memorias se desvanecen a las 24 horas. A veces las criaturas malvadas trasplantan oblivix cerca de sus guaridas para que actúen como guardianes. Los poderes de los oblivix no pueden penetrar el plomo, así que el musgo puede ser llevado a una nueva localización en una caja de plomo. Los espías utilizan este truco de la caja de plomo para arrancar secretos de víctimas confiables.

Del oblivix puede destilarse una *poción de olvidar*, y sus esporas pueden ser destiladas en un elixir que restablece los recuerdos de los olvidadizos o seniles.

Oruga pudridora

CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Masa
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carroñera
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	5-20
CATEGORÍA ARMADURA:	9
MOVIMIENTO:	1
DADOS DE GOLPE:	1 pg
GAC0:	No
NÚM. ATAQUES:	0
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	D (2,5 cm largo)
MORAL:	Inestable (5)
VALOR PE:	15

Las orugas pudridoras son asquerosas criaturas pequeñas parecidas a larvas. Podrían ser consideradas sin importancia si no fuera por su horrible forma de ataque.

El color de las orugas pudridoras se alinea del blanco de las larvas al marrón del estiércol. Se diferencian de las larvas por las dos diminutas antenas, como unos muñones, en sus cabezas. Su tamaño va de 1,5 a 2,5 centímetros de largo, con algunos especímenes inusuales que pueden alcanzar hasta los 8 centímetros. La mayoría de las veces (75%), las orugas pudridoras son confundidas con gusanos o larvas normales.

Combate: Estas pequeñas criaturas horadarán fieramente cualquier carne viva que entre en contacto con ellas, porque les encanta alimentarse de ella. El ataque tiene automáticamente éxito: no es necesaria ninguna tirada de ataque, siempre que hayan tocado piel desnuda. Si hay alguna duda acerca de si ha sido expuesta o no carne desnuda a una oruga pudridora, multiplica la Categoría de Armadura de la presunta víctima por 10, sin contar escudos. Éstas son las probabilidades, tiradas en un dado porcentual, de que la oruga pudridora entre en contacto con piel desnuda.

La víctima debe aplicar de inmediato una llama a la herida (1d6 puntos de daño por aplicación) o hacer que le sea lanzado un *curar enfermedad*. La llama mata 2d10 orugas por aplicación, mientras que un *curar enfermedad* las mata a todas. A menos que sean tomadas estas medidas, las orugas pudridoras horadan su camino hasta el corazón de su anfitrión y lo matan en 1-3 turnos.

El aspecto más insidioso de las orugas pudridoras es las secreciones anestésicas que utilizan con sus víctimas. A menudo esto embota el área horadada, haciendo que la víctima no se dé cuenta en absoluto de que ha sido invadida. Las víctimas deben efectuar controles de Sabiduría en 1d20 a fin de darse cuenta de que algo va gravemente mal. Esta tirada puede ser efectuada cada round, ¡pero el tiempo es esencial! A los 1d6 rounds, las orugas pudridoras están ya tan profundas que no pueden ser afectadas por las llamas.

Hábitat/Sociedad: Las masas de orugas pudridoras son encontradas ocasionalmente en montones de estiércol o desechos. Raras veces son encontradas en techos, suelos o paredes, pero es posible. A veces, muertos vivientes como los ghouls, ghosts, zombies o apare-



cidos llevan consigo orugas pudridoras, aunque los pequeños monstruos no causan ningún efecto en estos anfitriones muertos vivientes. En zonas de junglas y pantanos, las orugas pudridoras pueden encontrarse en los montones de plantas en putrefacción. ¡Cualquiera que sea tan estúpido como para andar descalzo en tales áreas recibe lo que se merece!

Una vez muerto el anfitrión, las orugas pudridoras utilizan el cuerpo como nido para sus huevos. Estas criaturas carecen tanto de tesoro como de intelecto para acumularlo. De todos modos, en algunas raras (1%) ocasiones, son encontradas orugas pudridoras mientras aún están dentro de una víctima recientemente muerta. En tales raros casos, la posibilidad de hallar un tesoro se circunscribe a los tesoros tipo I, K, L y M.

Como se ha mencionado antes, a las orugas pudridoras les encanta la carne viva, aunque se sabe que comen también carne muerta, plantas y otras cosas que es mejor no mencionar. De todos modos, si tienen elección, siempre elegirán tejidos vivos.

Ecología: Las orugas pudridoras son buscadas a menudo por los asesinos. Colocar una o dos de ellas sobre una víctima dormida asegura normalmente una muerte tranquila y rápida. Además, a menos que un médico sepa lo que debe buscar, la causa de la muerte no puede ser determinada.

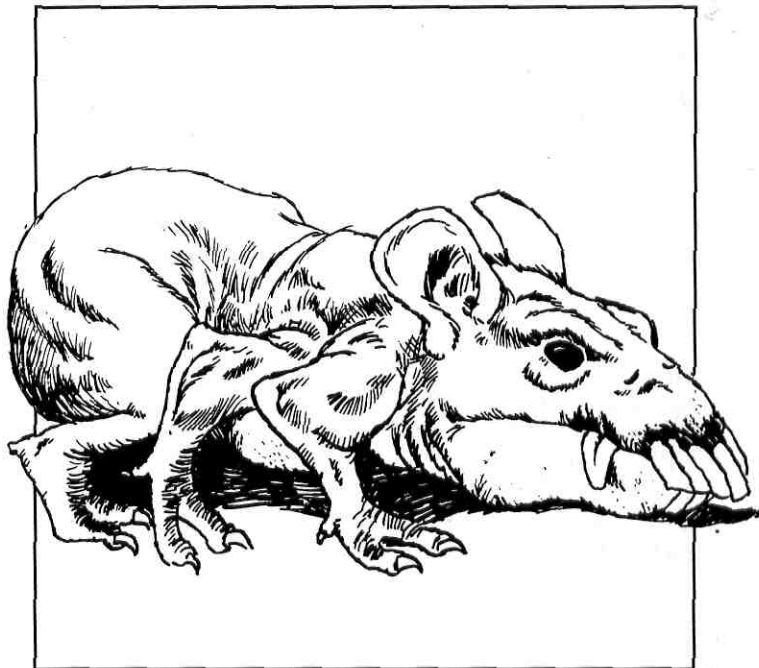
Las hormigas gigantes, ciempiés y arañas incluyen a las orugas pudridoras en su dieta. Lo que es peor, sin embargo, es que algunas razas subterráneas como los illithids, kuo-toa, trolls y trogloditas saborean las orugas pudridoras como exquisitos, devorándolas con auténtica fruición.

Los alquimistas han intentado encontrar un medio de extraer los jugos de las orugas pudridoras a fin de conseguir un anestésico operable. Hasta ahora ninguno de los intentos ha tenido éxito. Hay rumores de que las orugas pudridoras son usadas como componentes materiales de algunos conjuros causantes de daño, normalmente las versiones inversas de los conjuros de curación y restauración.

Osquip

CLIMA/TERRENO:	Subterráneo
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	(D)
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	2-24
CATEGORÍA ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	12, Cav ¹ / ₂
DADOS DE GOLPE:	3 + 1
GAC0:	16
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-12 (mordisco)
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P (60 cm alto a los hombros)
MORAL:	Inestable (7)
VALOR PE:	120



No todos los monstruos son temibles dragones y gigantes. El osquip es un roedor gigante de muchas patas nativo de los corredores subterráneos, sótanos y dungeons.

El osquip es del tamaño de un perro pequeño. Es un roedor, distantemente emparentado con el castor; carece de pelo, y tiene una cabeza enormes y grandes dientes como palas. La mayoría de los especímenes tienen seis patas, pero algunos (25%) tienen ocho, y unos pocos raros ejemplares (5%) tienen diez. Su piel es amarilla muy clara —casi incolora— y se parece a cuero muy blando. Sus ojos castaños son muy pequeños y muy juntos, y protegidos por rebordes óseos. Sus mandíbulas son sorprendentemente grandes, toda su estructura ósea se proyecta varios centímetros hacia delante con respecto a la carne. Los osquips poseen inteligencia animal.

Combate: El osquip es feroz y atacará sin miedo, a veces saliendo de uno de sus túneles ocultos para lanzar un ataque por sorpresa (penalización de -5 a las tiradas de sorpresa del oponente si se halla dentro de su complejo de túneles). Ataca con sus poderosas mandíbulas, que infligen 2d6 puntos de daño en un mordisco con éxito. Tiene una alta Destreza (su piel es CA 9). Si la batalla se pone en su contra, intenta huir a sus túneles; si se ve acorralado, usa sus dientes para cavar un túnel de escape. Sus dientes son lo bastante afilados como para cavar en la piedra.

Hábitat/Sociedad: La criatura tiene a menudo su guarida en medio de un complejo de túneles bajo los cimientos de edificios o dungeons. El sistema de túneles es bastante extenso, y las entradas a él, que son demasiado pequeñas para permitir el paso confortable de un humano o de otra criatura de tamaño humano, están cuidadosamente ocultas (la posibilidad de hallarlas es la misma que la posibilidad de hallar una puerta secreta).

Los osquips tienen la misma mentalidad que otros roedores; viajan en grupos numerosos (el más numeroso registrado es 24), y se sienten atraídos por los objetos brillantes, que constituyen su tesoro. No es fácil domesticar un osquip. Algunos hechiceros lo han conseguido usando magia. Algunas criaturas subterráneas como los jermaline lo han intentado también, con éxito limitado; a veces (10% de probabilidades) los osquips pueden ser controlados con juiciosos so

bornos de comida, pero no les gusta abandonar sus brillantes tesoros y reaccionan furiosos si alguien intenta quitárselo.

Los osquips son extremadamente territoriales y atacan a las criaturas que invaden sus túneles. Si encuentran nuevos túneles mientras cavan, se vuelven muy agresivos, explorando cada ramal del túnel y atacando todo lo que encuentran, particularmente ratas gigantes y jermaline. Tratan a las criaturas más grandes (de tamaño humano) con precaución, pero las atacan si los intrusos van demasiado lejos en su territorio. A veces intentan alejar a los invasores con un siseo de advertencia, pero atacarán sin advertencia si tienen una buena posibilidad de sorprender.

Los osquips son astutos por encima de la media. No tienen miedo al fuego, pero no son muy buenos nadadores (un 50% de ellos se ahogarán, mientras que un 50% chapoteará lentamente a un índice de movimiento de 1).

Ecología: Los osquips se alimentan de ratas, ratones y otros roedores pequeños, a veces incluso de otras manadas de osquips. Como todos los roedores, son mamíferos, con cada camada formada por tres a cinco osquips. Tienen unas expectativas de vida de nueve años. La piel de osquip es blanda y bien aislada contra el frío y el clima lluvioso; es usada por los curtidores y sastres para hacer bolsos y abrigos.

Algunos osquips han sido domesticados por ciertos hechiceros con predilección hacia los animales de compañía raros. Algunos hechiceros han adiestrado a manadas de osquips y los han soltado ante fortalezas de piedra durante un asedio; esta táctica no ha funcionado tan bien como los hechiceros esperaban, sobre todo porque los túneles cavados por los osquips son casi siempre demasiado pequeños, y los osquips no avanzan siempre en la dirección deseada. Algunos hechiceros utilizan dientes de osquip como componente en la magia que implica cavar.

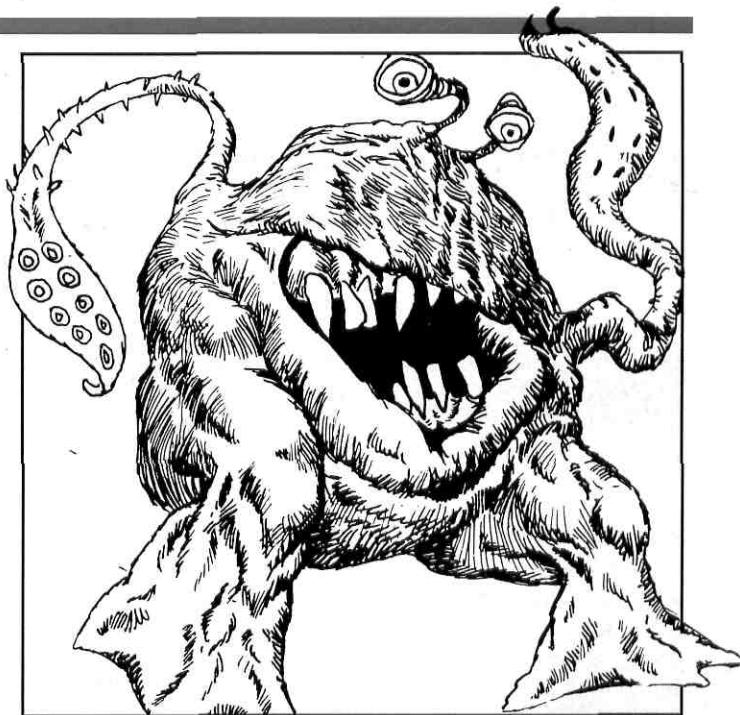
Otyugh

	Otyugh	Neo-otyugh
CLIMA/TERRENO:	Subterráneo	Subterráneo
FRECUENCIA:	Poco Común	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja-media (5-10)	Media-mucha (8-12)
TESORO:	Ver abajo	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1 (2)	1
CATEGORÍA ARMADURA:	3	0
MOVIMIENTO:	6	6
DADOS DE GOLPE:	6-8	9-12
GAC0:	6 DG: 15 7-8 DG: 13	9-10 DG: 11 11-12 DG: 9
NÚM. ATAQUES:	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-8/1-8/2-5	2-12/2-12/1-3
ATAQUES ESPECIALES:	Agarrar, enfermedad	Agarrar, enfermedad
DEFENSAS ESPECIALES:	Nunca sorprendido	Nunca sorprendido
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	M-G (1,8-2 m diam.)	G (2,5 m diam.)
MORAL:	Elite (14)	Fanático (17)
VALOR PE:	6 DG: 650 7 DG: 975 8 DG: 1.400 9 DG: 2.000 10 DG: 3.000 11 DG: 4.000 12 DG: 5.000	

Los otyughs, conocidos también como gulguthra, son aterradoras criaturas que acechan en montones de estiércol y restos en descomposición, aguardando a que alguien los altere. Hay dos variedades, el otyugh normal, y su más grande y más inteligente derivado, el neo-otyugh. Se alimentan de estiércol y desechos de otras criaturas de los dungeons (gulguthra significa «comedores de estiércol»), pero también disfrutan con algún ocasional bocado de carne fresca. Los otyughs poseen enormes e hinchados cuerpos cubiertos con una piel parecida a la roca de color gris pardo, que a su vez está cubierta de estiércol. Se alzan sobre tres gruesas patas que les proporcionan un lento movimiento en tierra pero les permiten girar con rapidez. Poseen tres ojos sobre pedúnculos parecidos a hojas que se mueven rápidos de lado a lado, con lo que pueden escrutar una amplia área. El pedúnculo del ojo es también un receptor/transmisor para sus habilidades telepáticas. Los otyughs tienen una enorme boca con dientes muy afilados en el centro de su masa. También tienen dos tentáculos con bordes como de hojas que usan para golpear y agarrar a sus oponentes. Los tentáculos están recubiertos con proyecciones parecidas a toscas espinas. Los neo-otyughs tienen bocas más pequeñas que los otyughs. Los otyughs y neo-otyughs hablan su propia lengua, gran parte de la cual es no verbal (movimientos de los pedúnculos oculares y tentáculos, o emisión de ciertos olores); también poseen una telepatía limitada que les permite comunicarse con otras criaturas. Los otyughs apestan a estiércol y descomposición.

Combate: Los otyughs acechan bajo pilas de desperdicios con sólo sus ojos expuestos. Normalmente atacan si se sienten amenazados, o si están hambrientos y hay carne fresca cerca. Atacan con sus dos tentáculos, que o bien golpean a un oponente o lo agarran. Los oponentes agarrados sufren 2-4 puntos de daño por round. Los ataques del otyugh con mordedura



ganan una bonificación de +2 a la tirada de ataque cuando muerde a oponentes agarrados. Los otyughs aplastan a los oponentes agarrados contra el suelo, mientras que los más inteligentes neo-otyughs usan a sus víctimas como escudos, mejorando en 1 su Categoría de Armadura. Los neo-otyughs pueden también forzar a sus atacantes a golpear al personaje agarrado superando una tirada de ataque propia (contra la CA del personaje agarrado); para hacer esto el neo-otyugh renuncia a su ataque de estrujar. Los personajes con una Fuerza de al menos 18 pueden debatirse durante un round y liberarse automáticamente; los demás deben superar una tirada de abrir puertas para escapar. Ambos tipos de gulguthra están cargados de enfermedades; su mordedura tiene un 90% de probabilidades de infectar al personaje con una enfermedad debilitante (80%) o fatal (20%). Los otyughs son inmunes a estas enfermedades.

Hábitat/Sociedad: Todos los gulguthra tienen una habilidad telepática limitada. Un otyugh puede comunicarse con criaturas distantes hasta 20 metros. Normalmente la comunicación se halla limitada a sensaciones y emociones simples como hambre, condiciones de temperatura e incomodidades asociadas, su desagrado hacia las luces brillantes y la muerte inminente para su presa. Los gulguthra poseen también infravisión con un radio de 30 metros.

Los otyughs y neo-otyughs viven en ruinas y dungeons. Hacen tratos con otros habitantes de los dungeons, y aceptan no atacarlos a cambio de su estiércol y desechos corporales, que luego devoran. Para mantener la provisión de residuos (y para conseguir carne fresca), aceptarán ayudar a defender su hogar contra los intrusos, lo cual incluye a muchos aventureros. Los otyughs pueden ser persuadidos de no atacar a las criaturas a cambio de promesas de amistad y comida. Los neo-otyughs son de menos confianza (y más perversos), y normalmente atacan a los intrusos a primera vista. Los aliados de los dungeons de un otyugh le pedirán a veces que guarde su tesoro por ellos. La mayoría de los gulguthra viven solos; un 10% de las veces, durante la estación del apareamiento, pueden hallarse dos gulguthra en su guarida.

Ecología: Los otyughs y neo-otyughs viven bajo tierra en montones de desperdicios y residuos. Odian la luz del sol brillante, y prefieren la confortable oscuridad de los dungeons. Se aparean cada año durante un mes, produciendo un solo descendiente. El recién nacido necesita cuatro meses para madurar (los gulguthra inmaduros tienen 3-5 DG, daño 1-6/1-6/1-2, y se requiere una Fuerza de 16 para librarse de su abrazo). Los otyughs son tan asquerosos que ningún alquimista o hechicero desea tocar sus componentes, de modo que los cuerpos de los gulguthra no tienen ningún uso o valor conocidos.

Perro del infierno

CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Jauría
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	Legal malvado

NÚM. APARICIÓN:	2-8
CATEGORÍA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	4-7
GAC0:	4 DG: 17 5-6 DG: 15 7 DG: 13
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-10
ATAQUES ESPECIALES:	Aliento de fuego
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Estándar
TAMAÑO:	M
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	4 DG: 270 5 DG: 420 6 DG: 659 7 DG: 975

Los perros del infierno son canes de aliento de fuego de otro plano de existencia traídos aquí al servicio de seres malvados.

Un perro del infierno se parece a un gran perro con pelaje rojo óxido o rojo amarronado y ojos rojos y brillantes. Las marcas, dientes y lengua son negros como el hollín. Mide entre sesenta y noventa centímetros de alto hasta los hombros, y posee un olor característico a humo y azufre. Los ladridos que emite poseen un tono hueco y sobrenatural que envía un estremecimiento a todos aquellos que los oyen.

Combate: Los perros del infierno son hábiles cazadores que actúan en jauría. No ladran como los perros normales mientras cazan. Se mueven con gran sigilo, imponiendo una penalización de -5 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes. Uno o dos miembros de la jauría se deslizan sobre su presa mientras los otros forman un anillo a su alrededor. El primer perro del infierno salta entonces desde donde está emboscado, ataca a la víctima más cercana, e intenta empujar a los otros hacia el resto de la jauría. Si la presa no echa a correr, el resto de la jauría se cierra sobre ella en 1d4 + 2 rounds. Si los perros del infierno se hallan persiguiendo una presa que huye, pueden ladrar.

Los perros del infierno atacan primero con su aliento de fuego contra un oponente que se halle a menos de 10 metros de distancia. El fuego causa 1 punto de daño por cada uno de los Dados de Golpe del perro del infierno. Superar una tirada de salvación contra arma de aliento reduce el daño a la mitad. El perro del infierno ataca entonces con sus dientes. El perro del infierno puede seguir exhalando llamas mientras muerde. Si el perro del infierno tira un 20 natural en su tirada de ataque, atrapa a la víctima en sus mandíbulas y lanza su aliento de fuego sobre ella.

Los perros del infierno tienen una gran variedad de defensas. Son inmunes al fuego. Su agudo oído significa que son sorprendidos sólo con un 1 o un 2 en 1d10. También pueden ver criaturas ocultas o invisibles un 50% de las veces.

Hábitat/Sociedad: Los perros del infierno son nativos de esos planos extradimensionales notables por sus ardientes y fieros paisajes. Allí vagan en jaurías de 2d20 animales. Los perros del infierno que se encuentran en el plano Material primario han sido invocados aquí para servir a las necesidades de criaturas malvadas. La mayoría de ellos escapan más tarde a los páramos.



Los perros del infierno pueden tener de 4 a 7 (1d4 + 3) Dados de Golpe. Cuantos más Dados de Golpe tiene un perro del infierno, más grande es y más daño causa. Cada jauría está liderada por un perro del infierno de 7 Dados de Golpe. El líder expulsa a todos los rivales de 7 DG que pueda haber, los cuales forman sus propias jaurías.

La dieta de los perros del infierno es similar a la de los canes normales. Merodean por una amplia área de 2d12 + 10 kilómetros centrados en su guarida. Lo territorios de distintas jaurías pueden superponerse.

No se reproducen fácilmente en el plano Material primario. Sólo un 5% de los encuentros incluyen cachorros. Estos cachorros han nacido en camadas de 2d4. Eructan incontrolablemente llamas al menos una vez al día. Las llamas son inofensivas, aparte la tendencia de prender fuego a cualquier cosa inflamable en el área. Los cachorros recién nacidos tienen un 10% del tamaño de los adultos; crecen rápidamente un 5% adicional cada mes hasta alcanzar el tamaño de un adulto (4 DG) en 1½ años. Mientras crecen, pueden atacar con su mordedura incendiaria. Los cachorros de los perros del infierno de hasta dos meses infligen 1 punto de daño. Los más mayores añaden un 1 punto adicional por cada seis meses extras de crecimiento.

La presa es devorada normalmente allá donde es muerta, aunque ocasionalmente los perros del infierno arrastran una carcasa de vuelta a su guarida para comidas posteriores. Los perros del infierno son también similares a los canes normales en que pueden actuar como recuperadores. Algunos objetos son buscados específicamente; éste es en especial el caso en los perros del infierno adiestrados. Otros perros del infierno son simplemente juguetones y usan los objetos recuperados como juguetes. Les gustan especialmente las bolsas ruidosas llenas con los tesoros de sus difuntas víctimas. Los contenedores de líquidos inflamables terminan incendiándose y derramando su contenido en o alrededor de la guarida. Raras veces son hallados pergaminos en ellas, a menos que se hallen protegidos en contenedores no inflamables.

Ecología: Los perros del infierno tienen poco lugar en la ecología del mundo normal. Son peligrosas molestias propensas a causar fuegos allá donde cazan. Los perros del infierno causan más incendios forestales que cualquier otra criatura excepto los humanoides. Los perros del infierno tienen sin embargo sus utilidades. Debido a su habilidad de detectar con facilidad criaturas ocultas o invisibles, los perros del infierno constituyen unos excelentes perros de guardia, en especial para monstruos inteligentes como los gigantes de fuego.

Los perros del infierno pueden ser domesticados si son entrenados desde cachorros, pero hay un 10% de probabilidades cada año que transcurre de que el perro del infierno se vuelva salvaje.

Pez gigante

	Barbo gigante	Lucio gigante	Sollo gigante
CLIMA/TERRENO:	Templado a tropical/Aguas dulces	Templado/aguas dulces	Templado/Aguas dulces
FRECUENCIA:	Raro	Raro	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario	Banco	Banco
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	1	1-6	1-8
CATEGORÍA ARMADURA:	7	3	5
MOVIMIENTO:	Nad 18	Nad 30	Nad 36
DADOS DE GOLPE:	7-10	8	4
GAC0:	7 DG: 13 8-9 DG: 12 10 DG: 10	12	15
NÚM. ATAQUES:	1	1	1
DAÑO/ATAQUE:	3-12	5-20	4-16
ATAQUES ESPECIALES:	Espinas venenosas, tragar entero	Tragar entero	Sorpresa
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	E (5-7 m largo)	E-Gg (6-10 m largo)	G-E (3-5 m largo)
MORAL:	7-8 DG: Media (9) 9-10 PG: Media (10)	Media (10)	Media (8)
VALOR PE:	7 DG: 2.000 8 DG: 3.000 9 DG: 4.000	2.000	175

Los peces gigantes son un grupo variado de animales con distintas capacidades de ataque y defensa. Aunque los peces son todos básicamente moradores acuáticos, algunos tienen la habilidad de sobrevivir fuera del agua y respirar oxígeno atmosférico.

Barbo gigante

El barbo gigante, una mutación natural del barbo normal, tiene un aspecto muy semejante al de sus parientes más pequeños, desde su piel gris pardo hasta los palpos en las comisuras de su boca.

Cuando caza, un barbo gigante intenta morder su presa, causando 3d4 puntos de daño o, si es posible, engullirla entera. Un barbo de 7 Dados de Golpe puede engullir un objeto de hasta 11 metros de longitud. Por cada Punto de Golpe adicional que tiene el barbo, añade 30 centímetros a la longitud máxima que puede tragar. Cualquier criatura tragada entera sufre el daño normal por mordedura más, por cada round que la criatura permanece dentro del barbo, 1 punto de daño, y tiene un 5% de probabilidades de asfixiarse. Si la víctima dispone de un arma de filo puede abrirse camino fuera del barbo infligiéndole daño interno igual al menos a la mitad del total de puntos de golpe originales del barbo. Cualquier ataque desde el exterior que atraviese el barbo tiene un 20% de probabilidades de dañar también a una criatura engullida.

El barbo puede emplear también sus palpos como armas azotando hacia delante y hacia atrás con su cabeza. Esos palpos segregan una toxina menor y causan 2d4 puntos de daño por veneno si golpean a una criatura. Superar una tirada de salvación contra veneno limita este daño a 1d4 puntos. Dos oponentes adicionales pueden ser atacados si se hallan dentro del radio de alcance de los palpos.

Puesto que primariamente son carroñeros que se alimentan en el fondo, los barbos requieren una amplia área a fin de hallar la suficiente comida para sobrevivir. En consecuencia, los barbos viven solos antes que en grupos.

Lucio gigante

El lucio gigante, una versión más agresiva que el lucio normal, vive en las profundidades de los lagos y ríos de agua dulce. El largo y esbelto cuerpo del lucio está cubierto por duras escamas superpuestas, y su boca como de cocodrilo contiene unos dientes afilados como agujas.

El lucio ataca con sus dientes, infligiendo 5d4 puntos de daño por mordedura. Con una puntuación de 20, el lucio engulle entera a su víctima. En general, un lucio gigante puede tragar un objeto de hasta metro y medio de largo. Cualquier criatura tragada tiene un 5% de probabilidades de asfixiarse cada round que permanece dentro del lucio. Una criatura engullida puede usar un arma de filo para abrirse camino fuera del lucio. (El arma, sin embargo, debe hallarse en la mano de la víctima cuando ésta es tragada. Para escapar, la víctima debe infligir daño interno que totalice al menos un 25% de los puntos de golpe originales del lucio gigante. Cualquiera que ataque y atraviese con éxito el lucio desde fuera tiene un 20% de probabilidades de dañar también a cualquier víctima dentro del lucio.

Sollo gigante

El sollo gigante, que habita en las profundidades de los lagos de agua dulce, posee un cuerpo largo y flexible y un color amarillo verdoso.

El sollo gigante utiliza tanto su velocidad como el camuflaje cuando caza. Aunque un sollo gigante acechará a veces a su presa, su enfoque más común es aguardar entre las plantas a que aparezca un blanco de su agrado y entonces lanzarse para atraparlo, mordiendo su presa para 4d4 puntos de daño. Debido a su velocidad y a su camuflaje natural, el sollo tiene buenas posibilidades de sorprender a sus víctimas (penalización de -2 a la tirada de sorpresa del oponente.)

	Normal	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Tropical/Ríos	Tropical/Ríos
FRECUENCIA:	Poco común	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Banco	Banco
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No

NÚM. APARICIÓN:	5-50	2-20
CATEGORÍA ARMADURA:	8	7
MOVIMIENTO:	Nad 9	Nad 15
DADOS DE GOLPE:	1/2	2 + 2
GAC0:	20	16
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-2	1-6
ATAQUES ESPECIALES:	Enjambre	Enjambre
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	D (20-25 cm largo)	P (60-90 cm largo)
MORAL:	Inestable (6)	Media (10)
VALOR PE:	7	65

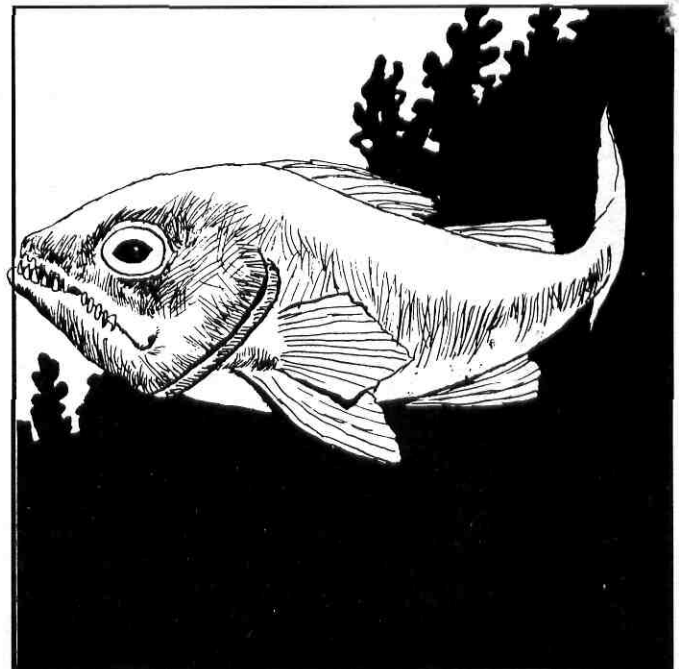
Con excepción del tiburón, no hay un pez más temido que la piraña, el terror de los ríos tropicales. En su absoluta voracidad, la piraña no tiene rival. Hay muchas historias de ganado desafortunado que entró en aguas infestadas de pirañas para verse despojado de toda su carne y quedar en puros huesos mondos en unos pocos minutos a causa de estos animales. Las pirañas lo atacan todo, incluso a los humanos.

Las pirañas son peces pequeños, que miden entre 20 y 25 centímetros de largo. La piraña normal más larga registrada midió 60 centímetros. Son de color plata o negro, con vientre en sierra y unos dientes grandes y triangulares que se cierran en un mordisco como el corte de unas tijeras.

Combate: Las pirañas atacan con sus afilados dientes. Un solo mordisco, aunque doloroso, no es normalmente fatal. Las pirañas viajan en grupos (conocidos como bancos) de 5-50. Hay un 75% de probabilidades de que al menos una de ellas ataque a cualquier criatura que nade o vadee cerca del banco. Si atacan y una de ellas consigue derramar sangre con su golpe, todo el banco se vuelve loco y cada piraña ataca dos veces por round de melée (el doble de su índice normal de ataque). Hasta 20 pirañas pueden atacar simultáneamente a un individuo de tamaño humano.

Hábitat/Sociedad: Las pirañas viven en entornos tropicales. Son más abundantes en los grandes sistemas fluviales. Son despiadados predadores, agresivos incluso fuera del agua (aunque, como la mayoría de los peces, se sofocan en cuestión de minutos sin agua). Como los tiburones, las pirañas son atraídas por el aroma de la sangre, y la sangre en el agua las conduce rápidamente a un frenesí de alimentarse.

Ecología: Las pirañas son carnívoras; su dieta habitual son peces, pero devorarán cualquier animal que penetre en su territorio. No tienen enemigos naturales. Sus cortantes dientes, como los de los tiburones, arrancan la carne de sus víctimas cuando atacan. Son capaces de reproducirse (lo cual ocurre a lo largo de todo el año) tras tan só



lo unos pocos meses de vida, y su vida media es de unos cuatro años.

No hay usos comunes para las pirañas, ni siquiera para componentes mágicos. Las tribus primitivas pueden usar los dientes de piraña como decoración. Las pirañas son a veces buscadas por hechiceros y lores malvados, que las usan para poblar sus fosos.

Quipper

Las quippers son pirañas de agua dulce que sobreviven en aguas más frías y templadas. Son idénticas a las pirañas normales en todos los demás aspectos excepto en la reproducción. Siendo nativas de climas más fríos, producen descendencia sólo en los meses de primavera y verano. Las quippers son halladas a veces en trampas de agua en los dungeons.

Piraña gigante

Las pirañas gigantes tienen la misma coloración que las pirañas normales pero cuerpos mucho más largos. Son capaces de alcanzar grandes velocidades en el agua. Hay un 95% de probabilidades de que al menos una de ellas ataque a cualquier criatura que nade o vadee cerca del banco. Si atacan y una de ellas derrama sangre con un golpe, todo el banco se vuelve loco y cada piraña ataca dos veces por round. Hasta ocho pirañas gigantes pueden atacar a un individuo de tamaño humano al mismo tiempo.

Las pirañas gigantes son llamadas a veces devoracielos; una vez por round pueden cargar a toda velocidad y saltar fuera del agua, a alturas de hasta tres metros; a menudo usan este ataque contra las aves acuáticas que vuelan bajas sobre el agua, pero a veces lo utilizan también contra los humanos.

Las pirañas gigantes son de color plateado con franjas oscuras. Comparadas con las pirañas normales, su índice de reproducción es bajo, pero sus expectativas de vida son proporcionalmente más largas (8-10 años)

Planta carnívora

	Estranguladora reptante	Árbol ahorcador	Atrapahombres	Hierba estranguladora	Drosera gigante	Fronda trifloral
CLIMA/TERRENO:	Templado Bosques	Templado o subtropical/ Bosques	Tropical/Colinas, bosques	Océanos tropicales o Subtropicales	Bosques templados o tropicales	Tropical/ Bosques
FRECUENCIA:	Rara	Muy rara	Muy rara	Común	Poco común	Muy rara
ORGANIZACIÓN:	Solitaria	Solitaria	Pareja	Lecho	Solitaria	Herbaje
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno	Diurno	Diurno	Cualquiera	Diurno	Diurno
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	No (0)	Baja (5-7)	No (0)	Animal (1)	Semi (2-4)	No (0)
TESORO:	No	Incidental	J-N (x5), Q	J-N, Q, C (sólo mágico)	No	No
ALINEAMIENTO:	No	Neutral (malvado)	No	No	Neutral	No
NÚM. APARICIÓN:	1	1	1-2	3-12	1-4	1-10
CATEGORÍA ARMADURA:	6 (liana)/5 (tallo)	3/5 (apéndices)	6	6	7	9
MOVIMIENTO:	1/2	0 (efectivo)	No	No	1	No
DADOS DE GOLPE:	25	6 + 1 pg/año	4-9	2-4	8	2 + 8
GAC0:	7	7	—	2 DG: 19 3-4 DG: 17	12	16
NÚM. ATAQUES:	8 o más	3	2-5	1	6 por blanco	Ver abajo
DAÑO/ATAQUE:	1-4	1-3	Ver abajo	Ver abajo	1-3	Ver abajo
ATAQUES ESPECIALES:	Estrangulación	Ver abajo	Ver abajo	Aplastamiento	Sofocación	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo	Ver abajo	No	No	Ver abajo	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	5% por década	No	No	No	No
TAMAÑO:	Gg (25+ m largo)	E-Gg (6+ m alto)	G-Gg (12m por DG)	G (2 a 4 m largo)	M (0,9 a 1,2 m alto)	M (1,5 a 2,5 m alto)
MORAL:	Elite (14)	Campeón (15)	Estable (12)	Media (9)	Estable (11)	Media (10)
VALOR PE:	18.000	1.400	270-2.000	120-270	2.000	175



De los muchos peligros en los páramos, las plantas carnívoras figuran entre los más aterradores. Estas plantas se alimentan de animales, quizá como venganza de la naturaleza contra los animales por su hábito de alimentarse de plantas.

Estranguladora reptante

La estranguladora reptante, o liana estranguladora, parece ser prima del árbol ahorcador. Aparece como una larga y muy gruesa liana con cuatro ramificaciones por cada sección de tres metros. La liana tiene un color verde oliva, y el tallo de la planta es casi tan grueso como el tronco de un árbol. Una estranguladora reptante tiene 1 pg/DG por cada 6 metros de longitud que alcanza. Así, una estranguladora reptante con el máximo (200) de puntos de golpe tiene 50 metros de largo y 64 ramificaciones. Las lianas reptan a una velocidad de 1,5 metros por round mediante el uso de zarcillos flexibles. Las lianas son atraídas hacia la luz y el calor. Cada ramificación es capaz de efectuar un ataque y tiene 2 puntos de golpe por cada 6 metros de longitud de la liana madre (así, una liana de 6 metros tendrá ramificaciones con 2 puntos de golpe, mientras que las ramificaciones de una liana de 50 metros tendrá cada una 16 pg). Estos puntos de golpe son además de los puntos de golpe de los 25 Dados de Golpe de la liana madre.

Una máxima de cuatro ramificaciones pueden atacar a un solo blanco. Aparecen como vegetación normal y normalmente pueden atrapar a las víctimas desprevenidas. Las víctimas pueden intentar liberarse efectuando una tirada de doblar barras/alzar puertas; si la tirada falla, son firmemente retenidas hasta que la ramificación que las retiene es cortada. Las víctimas retenidas sufren 1d4 puntos de daño por round, con unas posibilidades de un 10% por round de que la reptante pueda usar su presa estranguladora. La víctima muere después de un round de estrangulación.

Una estranguladora reptante no resulta afectada por pequeños fuegos del tamaño de antorchas, pero un fuego muy vivo (como el de un frasco de aceite) puede causarle daño y forzar a las lianas móviles a alejarse. El frío inflige 1 punto de daño por dado de daño e inmoviliza las secciones de la planta golpeadas por él durante 1d4 + 1 rounds. Los ataques eléctricos doblan el índice de movimiento de la planta durante 1d4 + 1 rounds y no causa daño a la planta.

Árbol ahorcador

Los árboles ahorcadores reciben su nombre a causa de sus apéndices parecidos a cuerdas. Los árboles ahorcadores son caducos, con el aspecto de un grueso roble con pocas ramas y escaso follaje. Los órganos senso-

Planta carnívora

riales se parecen a nudosas protuberancias y normalmente se hallan localizados altos en el tronco. La parte inferior del tronco posee un lugar parecido a una cicatriz para la expulsión de lo indigerible. Los árboles jóvenes pueden moverse a dos metros por hora, mientras que los árboles viejos pueden moverse a tan sólo 1/2 metro por hora. Su poco profundo sistema de raíces y su pequeño número de ramas requieren que suplen su nutrición con la ingestión directa de proteínas, y así cada árbol atrapa su presa. Durante las épocas muy frías, extiende una raíz primaria y queda aletargado.

Cada árbol ahorcador posee un perfume alucinador que puede liberar a voluntad, cosa que hace normalmente cuando la presa se halla a 10-25 metros de distancia. Esto causa que el receptor crea que se trata de un árbol ordinario o un treant, dependiendo del talante del árbol ahorcador. Los árboles ahorcadores maduros (o viejos) pueden hablar altaneramente en la lengua común que han oído a lo largo de los años.

El árbol ataca dejando caer sus apéndices como lazos corredizos en torno a su presa. Aunque cada árbol tiene 1d4 + 5 apéndices, puede controlar sólo tres a la vez. Se necesitan 1d8 + 12 puntos de daño para cortar y destruir una de sus lianas (además del daño necesario para matar al árbol). Cuando se halla en contacto con una víctima, el árbol inflige 1-3 puntos de daño por round a medida que la liana estrecha su cerco y alza su presa (límite 500 kg) hasta la abertura superior del tronco. Esto requiere cuatro rounds. Puede efectuarse un intento de doblar barras/alzar puertas para liberarse; si la tirada falla, la víctima no puede escapar. Al quinto round, la víctima es dejada caer a la secreción ácida contenida dentro del barril del tronco del árbol ahorcador. La víctima sufre 3d4 puntos de daño por ácido y por round hasta la muerte, y luego tiene lugar la digestión. La escapatoria del árbol-estómago es imposible, debido a las muchas excrecencias afiladas que rodean la abertura superior y apuntan hacia abajo y hacia dentro. Dentro de la cavidad digestiva del árbol caben a la vez unos tres hombres de tamaño humano. Un árbol ahorcador extrae sus energías de su entorno. Tiene un 5% de resistencia a la magia por década de edad, hasta un máximo del 95% a la edad de 190 años. Sin embargo, es vulnerable a ciertos ataques elementales. Un rayo que atravesase con éxito su resistencia a la magia inflige doble daño al árbol. El frío extremo sacude el árbol y lo sume en un letargo hasta que desaparezca. La oscuridad hace también que reduzca su actividad, aunque aún funciona a la mitad de su eficiencia (tres ataques cada dos rounds). Un árbol ahorcador no tiene interés en el tesoro y, como se mueve constantemente, es poco probable que pueda hallarse ningún tesoro en sus inmediaciones, aunque periódicamente son expulsados objetos no digeribles.

Guía opcional de edad: brote no combatiente (1 pg/DG, no ataques, 0-4 años); árbol joven (2-3 pg/DG, 5-20 años); árbol maduro (4-5 pg/DG, 21-75 años); árbol viejo (6-7 pg/DG, 76-150 años); árbol anciano (8-10 pg/DG, 151+ años).

Atrapahombres

Esta insidiosa pariente de la mucho más pequeña atrapamoscas atrae a sus presas por el aroma, atrapando y disolviendo a sus víctimas en secreciones ácidas. Es un gigantesco arbusto con altos tallos rematados en floraciones púrpuras y enormes hojas verdes al nivel del suelo.

Durante las horas diurnas la atrapahombres suelta polen constantemente, con el efecto resultante de que todas las criaturas dentro de un radio de 20 metros deben superar una tirada de salvación contra veneno o ser atraídas por el olor. Aquellas atraídas avanzan hasta el cuerpo de la planta y trepan voluntariamente a una de las 1d4 + 1 hojas trampa de la planta. Una vez han entrado, la hoja trampa se cierra, atrapando firmemente a la víctima (ninguna posibilidad de escapar). La víctima no puede ser liberada hasta que la planta es destruida. Sus secreciones ácidas disuelven rápidamente la víctima, infligiendo un daño por round igual a la Categoría de Armadura de la víctima (descontando las bonificaciones por Destreza). Independientemente de la Categoría de Armadura ajustada, la víctima recibe al menos 1 punto de daño por round. Los objetos expuestos al ácido deben efectuar una tirada de salvación cada round contra los efectos; todos los objetos de metal reciben una bonificación de +2. La fascinación hacia la atrapahombres es tan fuerte que, una vez un ser es atraído, se necesitan 24 horas para que los efectos de la fragancia sobre él desaparezcan. El humo de quemar la planta contrarresta el efecto. Debido a este abrumador efecto, el néctar de la atrapahombres es un ingrediente en los filtros de amor, aunque la atrapahombres es tan peligro-

sa que la mayoría de alquimistas prefieren usar otras recetas que arriesgar sus vidas buscando atrapahombres.

Hierba estranguladora

La hierba estranguladora es un varec que se encuentra en mares de aguas relativamente cálidas. Un lecho de esta planta carnívora es indistinguible de las algas normales. Esta planta crece en un óvalo con 3d4 frondas que varían en longitud entre 2 y 4 metros y que brotan en un lecho de 1d3 metros cuadrados.

Cualquier criatura dentro del alcance de una o más frondas es atacada. Un golpe de la hierba estranguladora indica que el blanco ha quedado enredado entre la fronda atacante. Cada fronda tiene 4d4 puntos de Fuerza). Una víctima compara su Fuerza contra las Fuerzas combinadas de las frondas que lo han atrapado. Si la víctima es más fuerte, cada punto de Fuerza a su favor le proporciona un 10% de probabilidades de escapar. (Ejemplo: una víctima con Fuerza 15 es atacada por frondas con una Fuerza colectiva de 13. La diferencia es de 2 puntos a favor de la víctima, de modo que tiene un 20% de probabilidades de escapar.) Cada round puede intentarse escapar. Las Fuerzas de 18/51 a 18/00 redondean a 19.

Si las frondas son más fuertes que la víctima, entonces la víctima no puede escapar por sí misma, y las frondas la aplastan para 1 punto de daño por punto de diferencia de Fuerza. (Ejemplo: una víctima con Fuerza 12 es aplastada por frondas con una Fuerza colectiva de 28. La víctima no puede escapar, y la diferencia en Fuerza es 16, así que las frondas infligen 16 puntos de daño por round.) Cualquier criatura así enredada ataca con una penalización de -2 a su tirada de ataque.

Drosera gigante

Al contrario que su prima más pequeña, esta planta es casi sintiente. Prefiere los lugares frescos y umbríos para crecer, y desarrolla tan sólo raíces finas como pelos para anclarse ligeramente en su lugar. Puede avanzar lentamente por el suelo usando zarcillos pegajosos. Una drosera aparece como un montículo de 0,9 a 1,2 metros de altura de cuerdas o trapos embreados de color verde grisáceo. El aire a su alrededor está a menudo infestado de moscas y tiene un denso olor como a jarabe dulce.

La drosera detecta las criaturas que se mueven por sus vibraciones. Cuando algo se mueve dentro de un radio de 1,5 metros de ella, lanza hacia fuera sus zarcillos. Su cuerpo está cubierto por centenares de zarcillos, y un máximo de seis pueden atacar a cada criatura dentro de su alcance en un round. Estos zarcillos terminan en pegajosos glóbulos de savia. Por cada tres zarcillos que golpean una víctima ésta sufre una penalización de -1 acumulativa a su tirada de ataque. Así, si una víctima ha sido golpeada nueve veces, tiene una penalización de -3 a su tirada de ataque de 1d20. La savia posee una suave enzima ácida que sigue infligiendo 1 punto de daño por round por cada zarcillo que ha aferrado con éxito a la víctima (superar una tirada de abrir puertas rompe un zarcillo; controla para cada zarcillo aferrado a la víctima).

Si es tirado un 20 en la tirada de ataque de la drosera, ésta ha golpeado la nariz y la boca de la víctima, cegándolas con savia. La sofocación se produce en 2d4 rounds a menos que sea retirada la savia. La savia puede ser disuelta empapándola con vinagre o alcohol. Debido al exterior pegajoso de la planta, los ataques con proyectiles y basados en el fuego infligen sólo la mitad de daño.

Fronda trifloral

Los tallos de color verde profundo de esta planta están rematados con flores en forma de trompeta de un color naranja vivo, amarillo brillante y rojo intenso (son posibles otras combinaciones de colores).

Cada flor tiene su propia función. La naranja lanza 2d4 zarcillos recubiertos de polen, cada uno de un metro de largo; cualquier criatura golpeada debe superar una tirada de salvación contra veneno o caer en coma durante 1d4 horas. Las sensibles raicillas de la floración amarilla dicen dónde encontrar la víctima caída; la floración amarilla se dobla y lanza una lluvia de pegajosas enzimas que causan 2d4 puntos de daño por round hasta que son lavadas (el daño es reducido en 1 punto por frasco de agua; una inmersión completa en agua elimina la savia). La floración roja extiende zarcillos hasta el interior de la víctima, drenando sus fluidos corporales a un índice de 1d6 puntos de daño por round.



CLIMA/TERRENO:	Subterráneos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Ninguna
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Legal malvado
NÚM. APARICIÓN:	1-8
CATEGORÍA ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	6
DADOS DE GOLPE:	1/2
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Miedo
DEFENSAS ESPECIALES:	Invisibilidad, arma de plata o mágica para golpear
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,8 m alto)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	65

Los poltergistas son los espíritus de los muertos que no pueden descansar el sueño eterno. Son similares a los deambuladores pero son más malignos. Odian las cosas vivas y las atormentan constantemente, rompiendo muebles, arrojando objetos pesados y causando ruidos extraños. A menudo, pero no siempre, se hallan ligados a una área en particular.

Los poltergistas son siempre invisibles. Aquellos que pueden ver objetos invisibles los describen como humanos cuyos rasgos han sido retorcidos ante la visión de quién sabe qué horrores. Llevan harapos y van cubiertos con cadenas y otros pesados objetos que representan una multitud de acciones malvadas que esas criaturas cometieron contra sí mismas y contra otros.

Combate: Un poltergista ataca arrojando un objeto pesado: cualquier objeto cercano que un hombre fuerte pueda arrojar servirá. Tiene las mismas posibilidades de golpear que un monstruo de 5 DG (de ahí su GAC0 ajustado en las estadísticas dadas arriba). Si la víctima es golpeada no sufre daño (trata el uso de armas mortíferas como cuchillos y espadas como fallos terriblemente cercanos), pero debe superar una tirada de salvación contra conjuros o huir presa del terror en una dirección al azar (elige las salidas disponibles lejos del poltergista y determina al azar) durante 2d12 rounds antes de recobrarse. Hay un 50% de probabilidades de que la víctima deje caer cualquier cosa que esté sujetando (la deja caer al principio de su lucha). Una vez una persona ha superado una tirada de salvación, es inmune a más ataques por *miedo* del poltergista en esa zona.

Aquellos que intenten golpear al poltergista pero no puedan detectar objetos invisibles sufren una penalización de -4 a su tirada de ataque. Un poltergista recibe daño sólo de armas de plata o mágicas. Rociarle con agua bendita o presentarle un fuerte símbolo sagrado hace retroceder al poltergista pero no le causa daño. Los poltergistas que se hallan atados al área de su muerte son difíciles de ahuyentar; son tratados como si fueran ghouls en la tabla de ahuyentar muertos vivientes. Los poltergistas errantes pueden ser ahuyentados o destruidos por un sacerdote como si fueran esqueletos.

Hábitat/Sociedad: Algunos dicen que los poltergistas son los espíritus de aquellos que cometieron odiosos crímenes que no fueron castigados durante sus vidas. Sean cuales sean sus orígenes, los pol-



tergistas son espíritus malignos cuyas actividades pueden ir de irritantes a mortíferas. Su finalidad en la existencia es atormentar y alterar las vidas de aquellos que aún están con vida.

Los poltergistas atormentan a menudo a familiares y socios. En este último caso, atormentan sus lugares de trabajo, despertando casi tanto terror en la muerte como lo hicieron en vida.

Un poltergista se halla a menudo fuertemente ligado a un lugar en particular, el lugar donde terminó su existencia corpórea. Los poltergistas ligados a estos lugares casi nunca se alejan más de 30 metros de ellos. Unos pocos son espíritus errantes, condenados a no encontrar nunca su camino a casa. Los espíritus ligados a un lugar son más fuertes que los errantes (los errantes nunca tienen más de 3 puntos de golpe).

Los lugares donde los poltergistas son particularmente fuertes han pasado a ser conocidos como que sufren *proyecciones fantasmales*. Estas extremadamente raras y aterradoras ilusiones toman al personaje que se encuentre con el poltergista y lo llevan hacia atrás en el tiempo, a la época en la que el poltergista aún estaba vivo. A menudo revelan por qué el ser fue transformado en un poltergista. Los personajes que se encuentran con una de estas *proyecciones fantasmales* pueden interactuar libremente con la ilusión, pero cualquier intento de dañar la ilusión la hace pedazos y devuelve a los personajes al tiempo presente; del mismo modo, cualquier intento por parte de la ilusión de atacar a los personajes hace pedazos también la ilusión sin que se cause ningún daño. La ilusión puede continuar en tiempos diferentes, o repetirse interminablemente. Nadie puede predecir con exactitud cuándo un lugar sufrirá una *proyección fantasmal*, pero parecen ocurrir en el aniversario de la muerte del poltergista.

Ecología: Estos espíritus, que son aterrores y dignos de piedad al mismo tiempo, no consumen comida y no acumulan tesoro. Los poltergistas se disuelven cuando son muertos o consiguen descansar.

CLIMA/TERRENO:	Templado/Colinas y montañas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja a media (5-10)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	Caótico (malvado)

NÚM. APARICIÓN:	1-8
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	5
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-8 (arma) + 4 (bonif. Frz)
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2,25 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	270

Los cíclopes, parientes más pequeños de los auténticos gigantes, son pseudogigantes de un solo ojo que viven solos o en pequeñas bandadas.

El cíclope típico pesa en torno a los 175 kilos y mide 2,25 metros de alto. Un único ojo, grande y rojo, domina el centro de su frente. Un enmarañado pelo negro o azul oscuro mate desciende en una masa informe de su cabeza sobre sus hombros. Su piel es de un color pardo rojizo a amarillo lodoso. Normalmente los cíclopes visten con un andrajoso y remendado faldellín de pieles de animales. Sus toscas sandalias están formadas por varias capas de cuero. Normalmente huelen a campo, polvo y estiércol a partes iguales. Sus voces son roncadas y secas, como la rueda de un carro rota contra una roca.

Combate: Un cíclope va armado o bien con un garrote (tratado como un manguel) o una bardiche (cabeza de hacha sobre un asta de metro y medio de largo). También lleva una pesada lanza arrojadiza (daño 1d6, bonif. +4 a Fuerza) y una honda de gran tamaño (daño 1d6). Los cíclopes son tratados como poseedores de una Fuerza de al menos 18. Un espécimen excepcional puede tener una Fuerza de 19. Nunca llevan armadura ni usan escudos, pues su recia piel les proporciona una protección razonable contra cualquier daño.

Los cíclopes no se molestan con una gran estrategia en combate. Si sus oponentes están fuera de alcance, utilizan hondas o arrojan pesadas lanzas. No pueden arrojar peñascos como los auténticos gigantes. Puesto que el único ojo de los cíclopes les proporciona una pobre profundidad en su percepción, todos los ataques con proyectiles sufren una penalización de -2 a sus tiradas de ataque, pero no de daño. Si los oponentes están cerca, los cíclopes se lanzan a la pelea con sus garrotes o bardiches.

Hábitat/Sociedad: Esos humanoides de un solo ojo huyen de cualquier asentamiento organizado. Si son dejados tranquilos, tienden a no meterse con los grupos armados. Sin embargo, no dudarán en atacar a una fuerza mucho más débil si tropiezan con ella. Los cíclopes no tienen consideración hacia ninguna forma de vida excepto los de su propia raza. Los cautivos son o bien esclavizados o devorados. Esto no ocurre muy a menudo, puesto que los cíclopes tienden a vivir en remotos lugares rocosos. Raras veces se alejan más de una quincena de kilómetros de sus cuevas.

Puesto que son malos cazadores, la mayoría de los clanes cíclo-



pes mantienen pequeñas manadas de animales, como cabras u ovejas. Algunos clanes son nómadas, otros permanecen asentados en sus cuevas. Una vez al año, en primavera, los clanes del área se reúnen para intercambiar artículos y esclavos y seleccionar compañeros o compañeras. En raras ocasiones surge un cíclope carismático y reúne varios clanes para formar una tribu errante. La tribu más grande conocida estaba compuesta por unos 80 cíclopes luchadores. Una banda así efectuará agresivas incursiones a las áreas circundantes con una osadía desconocida para un clan. Todas las decisiones del grupo son tomadas por el más fuerte y duro cíclope del grupo, normalmente a través de la intimidación de los demás. Esto conduce a muchas discusiones y peleas a puñetazos. No hay reglas en tales luchas, y pueden conducir a la muerte o a heridas permanentes para el perdedor.

La cueva de un cíclope es sellada con piedras para permitir sólo una entrada. Dentro, si el tamaño lo permite, hay un corral de madera para albergar tanto animales como esclavos. Estos corrales siempre tienen techo, ya sea de barras de madera o el techo de la cueva. Por la noche, una gran roca o una pesada puerta de madera es colocada a la entrada para proteger a los cíclopes de los predadores. No hay fuego interior, puesto que los cíclopes utilizan raras veces el fuego, y siempre fuera en esas pocas ocasiones. (Los cíclopes tienden a desconfiar del fuego.) Cualquier tesoro, siempre obtenido con malas artes, es mantenido en un saco en la cueva.

Ecología: Un cíclope puede sobrevivir a base de casi cualquier dieta animal o vegetal. Les encanta la carne de cualquier tipo y la prefieren a las comidas vegetales. Aunque viven de la tierra, no viven con ella. No poseen absolutamente ninguna práctica sanitaria, y raras veces cuecen sus comidas. No toman ningún cuidado en preservar su entorno cuando cazan, y son considerados una de las criaturas más fáciles de rastrear de su tamaño.

La vida de un cíclope es azarosa, y en consecuencia tienen unas cortas expectativas de vida. Aparte los aventureros humanos, hay muchos predadores, como tigres, auténticos gigantes y otras razas gigantes, wyverns y trolls, que no dudarán en atacar a un pequeño grupo de esos pseudogigantes. Sin embargo, los enanos de las montañas no dudan en salirse de su camino para cazar cíclopes, recibiendo todas las bonificaciones de los enanos contra los gigantes.

Pseudogigante, firbolg

CLIMA/TERRENO:	Templado/Colinas y bosques
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media a Genio (8-18)
TESORO:	E, Y (M x 10, Q)
ALINEAMIENTO:	Neutral (Caótico bueno)

NÚM. APARICIÓN: 1-4 o 4-16

CATEGORÍA ARMADURA: 2

MOVIMIENTO: 15

DADOS DE GOLPE: 13 + 7

GAC0: 9

NÚM. ATAQUES: 1

DAÑO/ATAQUE: 1-10 (arma) + 7 (bonif. Frz)

ATAQUES ESPECIALES: Conjuros

DEFENSAS ESPECIALES: Apartar proyectiles

RESISTENCIA A LA MAGIA: 15%

TAMAÑO: G (3,25 m alto)

MORAL: Campeón (16)

VALOR PE: 8.000

Chamán: 9.000

De todos los pseudogigantes, el firbolg es el más poderoso, debido a su inteligencia natural y a su considerable poder mágico.

Los firbolgs parecen humanos normales, excepto que tienen más de 3 metros de alto y pesan por encima de los 400 kilos. Llevan el pelo largo y ostentan grandes y densas barbas. Su piel es de un color rosado normal, con cualquier tono de color de pelo, aunque el rubio y el rojo son los más comunes. La carne y la piel de los firbolgs son normalmente densas y correosas. Sus voces son un suave y profundo bajo, lleno de rodantes consonantes.

Combate: Los firbolgs pueden usar cualquier tamaño de armas; desdeñan el uso de armadura o escudos. De las armas hechas por el hombre prefieren las espadas de dos manos y las alabardas, que pueden usar con una sola mano sin ninguna penalización. Las armas de fabricación propia tienen el doble de tamaño que su equivalente humano, por las cuales reciben una bonificación por Fuerza (Fuerza 19, +7 daño). Sin embargo, cuando son usadas con ambas manos, estas enormes armas infligen el doble de su daño normal, más la bonificación por Fuerza.

Si un firbolg tiene una mano libre, puede apartar hasta dos proyectiles por round. Los proyectiles grandes, como rocas, o aquellos con mangos largos, como jabalinas y espadas, pueden ser atrapados si así lo desea. La acción de apartar o atrapar tiene éxito un 75% de las veces (6 o mejor en 1d20). Un arma atrapada puede ser lanzada de vuelta a cualquier oponente al siguiente round, con una penalización de -2 a la tirada de ataque, por usarla de improviso.

Todos los firbolgs poseen los siguientes poderes mágicos, utilizables una vez al día, cualquier round en que no se hallen enzarzados en combate en melée: *detectar magia*, *disminución* (como doble de la poción), *oro de los tontos*, *olvidar* y *alterar el yo*. Hay un 5% de probabilidades acumulativo por miembro de un grupo de que uno de los firbolgs sea un chamán de nivel 1 a 7.

Los firbolgs son cautelosos y hábiles. Han aprendido a desconfiar y temer a los humanos y semihumanos. Si es posible, evitan un encuentro, ya sea ocultándose o mediante engaño. Si se ven obligados a luchar, lo hacen con gran estrategia, utilizando el terreno y la situación en su mayor ventaja. Actúan como un grupo, no como una



colección de individuos. El 10% de todos los encuentros lo es con un grupo de 4d4 miembros camino de un enclave de algún tipo.

Hábitat/Sociedad: Los firbolgs viven en remotos bosques y colinas. Esos pseudogigantes desconfían de la mayoría de las demás razas civilizadas, y permanecen muy alejados de ellos. Mantienen buenas relaciones con druidas y criaturas fantásticas, incluidos los elfos, sin pedir ni dar nunca mucho, pero evitando el insulto o la injuria. Los desconocidos son abordados con cautela, frecuentemente bajo un disfraz ilusorio como uno de su propia raza. No atacan o matan sin una razón, pero les encantan las jugarretas, en particular aquellas que alivian a los desconocidos del peso de su tesoro.

La sociedad firbolg está muy unida y se centra en torno a la familia o clan. Cada clan tiene 4d4 miembros y frecuentemente un chamán. El nivel del chamán se determina tirando 2d4 - 1 si el DM no desea efectuar la elección por sí mismo. Los clanes viven apartados unos de otros, y existen como pastores y a veces nómadas. Sus hogares son enormes casas de madera de un solo piso con recias paredes y un fuego central que se abre a varias direcciones en la sala común. Cuando son necesarias grandes decisiones, los clanes implicados se reúnen en un enclave. Esto ocurre al menos una vez al año en el solsticio de otoño, sólo como celebración, si no hay más asuntos. Los chamanes presiden estos acontecimientos, y resuelven todas las disputas entre los clanes.

Ecología: Los firbolgs viven de la tierra y con ella. Sus hogares son construidos con los árboles talados para hacer sitio para la casa. El clan mantiene un campo para plantar y cosechar, pero sólo lo suficiente para suplementar su dieta. Su comercio implica sobre todo alimentos, normalmente con otra gente pacífica de los bosques o colinas. El resto de su comida es obtenida recolectando y cazando un área de hasta 30 kilómetros de su hogar. La carne es usada en pequeñas cantidades en la mayoría de comidas, aunque las grandes celebraciones incluyen siempre un gran asado de algún tipo.

Aunque muchas criaturas son capaces de matar a un firbolg, ninguna los cazan explícitamente. Son más fuertes que la mayoría de los animales del bosque, y las criaturas inteligentes se lo piensan dos veces antes de meterse con ellos. Evitan a los auténticos gigantes, excepto los gigantes de las tormentas, y repelen agresivamente a otros pseudogigantes de sus tierras.

Pseudogigante, fomoriano

CLIMA/TERRENO:	Cualquier montaña y subterráneo
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	D, Q x 10
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	3
MOVIMIENTO:	9
DADOS DE GOLPE:	13 + 3
GAC0:	9
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2 x arma, + 8 (bonif. Frz)
ATAQUES ESPECIALES:	Sorpresa
DEFENSAS ESPECIALES:	Sorprendido sólo con un 1
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	E (4 m alto)
MORAL:	Elite (14)
VALOR PE:	6.000

Los fomorianos son los más horribles, deformados y retorcidos de todos los pseudogigantes.

Los pseudogigantes fomorianos son todos behemots terriblemente deformados. Cada uno tiene un conjunto diferente de deformidades, que deben ser determinadas por el DM. Una lista parcial de estas deformidades incluye miembros mal situados, falta de algún miembro, rasgos faciales desplazados, jorobas, partes corporales abultadas, piel colgante, partes corporales demasiado grandes o demasiado pequeñas, zonas de papadas y rollos, enormes hocicos, pies gigantescos sobre piernas cortas. Sus gruesas y peludas pieles, combinadas con los pellejos y extraños trozos de metal que llevan como protección, les proporcionan una CA efectiva de 3. Poseen mechones dispersos de pelos recios como alambres por todo su cuerpo. No hay un olor único asociado con los fomorianos; algunos huelen fuertemente debido a glándulas sudoríparas sobreactivas, otros no huelen en absoluto. Sus voces son también diferentes unas de otras debido a sus deformidades únicas.

Combate: Los fomorianos utilizan todo tipo de garrotes y otros instrumentos romos. Independientemente del arma, infligen doble daño más 8 puntos por Fuerza, mientras que sus puños solos infligen 2d4 + 8 puntos de daño. Sus deformidades les impiden lanzar rocas como los auténticos gigantes. Elaboran todos los trozos de metal que pueden encontrar y agarran sus ropas de allá donde pueden para mejorar su Categoría de Armadura. El fomoriano típico tiene una CA de 3, mientras que uno particularmente bien armado, o uno con un escudo, puede alcanzar una CA tan buena como 1, pero no mejor.

La estrategia fomoriana típica es deslizarse hasta un oponente y golpearlo tan duro como pueda. Funciona bien para ellos, puesto que sus oponentes sufren una penalización de -2 en sus tiradas de sorpresa debido a que los fomorianos se mueven lenta y cautelosamente. Estos pseudogigantes son sorprendidos únicamente con un 1 en el 1d10 de la tirada de sorpresa, porque tienden a tener ojos y oídos en lugares extraños de sus cabezas. Si el fomoriano se molesta en mantener a un oponente vivo, lo tortura cruelmente hasta la muerte y luego lo devora.

Hábitat/Sociedad: Los fomorianos viven en cuevas de montaña, minas abandonadas u otros reinos subterráneos. Raras veces modifican sus hogares, sino que adaptan lo que ya está allí. Esos deforma-



dos pseudogigantes vagan por los complejos subterráneos casi cualquier distancia, detenidos solamente por los peligros que no deseaban desafiar. Un clan fomoriano elige una pequeña (para ellos) cavidad defensiva en la que establecer su guarida. Sus territorios son marcados a veces con los cuerpos de sus enemigos. Su tesoro consiste sólo en objetos robados a sus enemigos. Fragmentos de sus armaduras son añadidos a su remendada protección. Puesto que no se ocupan de ella, su armadura se deteriora rápidamente y se vuelve inútil.

Su sociedad es gobernada por la depravación y la perversidad. El más fuerte y cruel entre ellos gobierna sobre todos los que hay a su alcance, que normalmente es un número pequeño. Las mujeres y niños son tratados como esclavos. Los actos de violencia son comunes entre los fomorianos, dando a veces como resultado mutilaciones permanentes o muerte.

Se sabe que los pseudogigantes fomorianos colaboran con otras criaturas para las causas del mal. Normalmente las otras criaturas deben dominar por completo a los fomorianos, o ser capaces de ello, para conseguir formar la alianza. Uno de estos acuerdos dura tan sólo tanto tiempo como los fomorianos teman a sus secuaces. En el momento en que sus intereses ya no coincidan, o los fomorianos ya no se sientan amenazados, engañarán a sus asociados, de la manera más horrible que se pueda imaginar.

Ecología: Estos retorcidos pseudogigantes pueden vivir durante semanas con muy poca o ninguna comida. Esto es una ventaja para ellos, puesto que sus moradas subterráneas no proporcionan una abundancia de ella. Pueden comer casi cualquier materia orgánica, incluidos hongos, líquenes, plantas de todo tipo, murciélagos, ratones y peces. Aprecian particularmente el sabor de los mamíferos grandes, en especial aquellos que suplican no ser devorados. Preparar una comida implica normalmente torturarla antes que esforzarse en mejorar su sabor.

Pseudogigante, verbeeg

CLIMA/TERRENO:	Templado y ártico/Colinas
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Tribu
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media a Mucha (8-12)
TESORO:	B (K, L, M x 5)
ALINEAMIENTO:	Neutral (malvado)

NÚM. APARICIÓN:	1-6 o 5-30
CATEGORÍA ARMADURA:	4 o mejor
MOVIMIENTO:	18
DADOS DE GOLPE:	5 + 5
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	2
DAÑO/ATAQUE:	1-6 (arma) + 3 a + 6 (bonif. Frz)

ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2,5 a 3 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	270

Conocidos como «behemots humanos», esos pseudogigantes humanos habitan en áreas infestadas por gigantes de las colinas y ogros.

Los verbeeg varían en altura de 2,5 a 3 metros, y pesan entre 150 y 200 kilos. Son sorprendentemente delgados para su altura, aunque esto no les entorpece su habilidad en la lucha. Algunos tienen deformidades menores, como pie deforme, ojos desiguales, labios peludos, etc. En todos los demás aspectos parecen humanos, incluidos piel, pelo y color de los ojos. Llevan tantas ropas protectoras y armadura como pueden conseguir, lo cual no es mucho. Normalmente visten pieles y prendas de cuero con trozos de armaduras metálicas cosidos en lugares estratégicos. Casi siempre portan escudos, y poseen las mejores armas que pueden robar. Típicamente, esto significa garrotes y lanzas.

Combate: Los verbeeg son lo bastante listos como para dejar que otros ablanden primero un poco al enemigo. Esto no significa que sean cobardes, sólo egoístas y prácticos. Puesto que comúnmente son encontrados junto con gigantes de las colinas y ogros, en los primeros rounds de combate los verbeeg empujan a sus menos inteligentes compañeros delante de ellos a la batalla. Esto se acompaña con numerosas maldiciones, juramentos y altamente descriptivos epítetos acerca de la parentela de gigantes y ogros.

Una vez iniciada la batalla, los verbeeg se ocupan de los rezagados y utilizan sus armas de proyectiles, normalmente lanzas. La Fuerza del pseudogigante determina lo mucho más lejos que pueden ser lanzadas con respecto a las armas normales. Sea cual sea su armamento, los verbeeg obtienen una bonificación por Fuerza para daño. Cada pseudogigante debe determinar individualmente su Fuerza (o una sola vez para todo el grupo, a opción del DM) tirando 1d10 y consultando la siguiente tabla. La armadura es siempre como mínimo el equivalente a una CA 4, y a veces mejor, aunque nunca mejor que CA 1.

Tirada		Bonificación	Añadir a
D10	Fuerza	daño	alcance lanza
1-2	18/51-75	+3	30 metros
3-6	18/76-90	+4	40 metros
7-9	18/91-99	+5	50 metros
10	18/00	+6	60 metros

Hábitat/Sociedad: Los verbeeg se pueden encontrar en los mismos climas que los ogros y los gigantes de las colinas. Estos behemots humanos nunca son encontrados vagando solos. Un 30% de los encuentros



con verbeeg vagabundos son con 1d6 de estos pseudogigantes con 1d4 gigantes de las colinas u ogros (igual posibilidad), que también comparten su guarida; un 50% de las veces 1d6 verbeeg se hallan con 1d6 lobos o worgs (en climas polares lobos de invierno u osos polares); el resto de las veces (20%) son encontrados 1-2 de ellos con un grupo de tamaño normal de monstruos errantes encontrados en esa área (el DM debe usar su juicio razonado en este caso).

Una guarida de verbeeg es normalmente un lugar subterráneo, como una cueva o el interior de unas viejas ruinas. Pueden encontrarse 5d6 de ellos, un número igual de hembras (idénticas a los machos en combate) y 2d6 jóvenes. La mitad de los jóvenes luchan como espantajos, la otra mitad como goblins. Normalmente una guarida incluye 2d4 lobos (75% de probabilidades) o 1d4 worgs (25% de probabilidades). En climas árticos sustituir 1-2 osos polares por lobos, y 1-3 lobos de invierno por worgs.

Hay un 12% de probabilidades acumulativo por gigante de que haya un chamán con la tribu. Los verbeeg son liderados conjuntamente por el chamán (si hay alguno) y un cacique guerrero. El chamán puede ser de hasta nivel 7. El guerrero chamán tiene siempre Fuerza 18/00 y no menos de 40 puntos de golpe. El cacique es responsable de todas las actividades que implican caza, guerra o negociaciones con forasteros. El chamán es responsable de todas las actividades dentro de la tribu, y emite juicios relativos a la ley y a toda la magia. Todos los objetos mágicos en la tribu pertenecen al chamán; tiene un 90% de probabilidades de saber cómo usarlos. La mayoría de los objetos mágicos que no comprende son arrojados al montón de desechos de la tribu antes de que transcurra mucho tiempo.

Ecología: Los verbeeg comen casi de todo, pero les encanta la carne de todo tipo. Mantienen una relación mutuamente beneficiosa con los gigantes y los ogros que comparten su guarida. Los verbeeg proporcionan la inteligencia y la dirección de la que carecen esos otros tipos gigantes, y los gigantes proporcionan protección con sus mayores proezas en la lucha. Ver a un grupo en acción puede ser hilarante, siempre que uno no sea su víctima. Los gigantes de las colinas y los ogros son demasiado estúpidos para pensar mucho por sí mismos. Tienden a seguir las directrices demasiado al pie de la letra. Normalmente esto enfurece a los verbeeg. Saltan de un lado para otro pisando pies mientras gritan insultos a los desconcertados gigantes que les superan ampliamente en altura y tamaño, puesto que incluso las más simples instrucciones son mal interpretadas por esos densos humanoides.

Puerco espín

	Negro	Pardo	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Templado/Bosques		
FRECUENCIA:	Común	Común	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Familia	Familia	Familia
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno	Nocturno	Nocturno
DIETA:	Herbívoro	Herbívoro	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)	Animal (1)	Animal (1)
TESORO:	No	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	1-2	1-2	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	6	6	5
MOVIMIENTO:	9, Cl 2	9, Cl 2	6
DADOS DE GOLPE:	1/2	1/2	6
GAC0:	20	20	13
NÚM. ATAQUES:	1	1	1
DAÑO/ATAQUE:	1-3	1-4	2-8
ATAQUES ESPECIALES:	No	No	Lanzar púas
DEFENSAS ESPECIALES:	Púas	Púas	Púas
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	P (75-90 cm largo)	P (60 cm largo)	G (2 m largo)
MORAL:	De poca confianza (2)	De poca confianza (2)	Inestable (6)
VALOR PE:	15	15	650



Los puercos espines son grandes roedores nativos de las áreas boscosas templadas. Hay muchas especies de puercos espines que difieren sólo en detalles menores. Los puercos espines son animales tímidos, propensos al pánico, con un mecanismo de defensa muy desagradable: rígidos y afilados pelos conocidos como púas.

Hay dos familias distintas de puercos espines: los negros y los pardos. Los puercos espines pardos son los más pequeños de los dos, unos 60 centímetros de largo, pero con púas que crecen hasta 30 centímetros de longitud. El puerco espín negro mide entre 75 y 90 centímetros de largo con una gruesa cola muscular, pero tiene púas más cortas (8 centímetros de longitud). Los puercos espines pesan entre 18 y 25 kilos.

Combate: Contrariamente a algunas leyendas populares, el puerco espín común (negro o pardo) no lanza sus púas, aunque éstas pueden desprenderse fácilmente de su cuerpo cuando golpea con ellas a un enemi-

go. Estos herbívoros no atacan a menos que se sientan amenazados, e incluso entonces sólo cuando no pueden escapar seguros. Los puercos espines golpean a un atacante con sus colas, desprendiéndose de algunas púas. Los puercos espines negros infligen 1-3 puntos de daño con sus púas barbadadas, mientras que las púas más largas de los puercos espines pardos causan 1d4 puntos de daño. Las criaturas que intentan tocar a un puerco espín sufren automáticamente daño de sus púas. Debido a los pequeños garfios que hay en ellas, las púas de puerco espín son extremadamente difíciles de quitar, y causan una dolorosa hinchazón.

Hábitat/Sociedad: Los puercos espines viven en áreas muy boscosas. Son excelentes trepadores de árboles. No son criaturas antisociales, pero parecen preferir un compañero/a y una cría como compañía máxima.

Ecología: Los puercos espines se alimentan de cortezas y hojas de árboles; su apetito ha matado a veces los árboles de los que se alimentan. También se alimentan de frutas, y les gusta especialmente la sal. Pocas criaturas atacan al puerco espín. No se conocen pociones o conjuros que utilicen componentes de puerco espín.

Puerco espín gigante

Los puercos espines gigantes son versiones más grandes del puerco espín común de los bosques. Son idénticos en apariencia a sus parientes más pequeños, los puercos espines pardos, excepto que las estrías blancas de sus púas son más evidentes. Viven en áreas boscosas. Son estúpidos y no agresivos, pero saben defenderse si es necesario. Un puerco espín gigante puede morder para 2d4 puntos de daño, pero usa su ataque sólo en la defensa más desesperada (si desciende a menos de la mitad de sus dados de golpe). Su defensa principal es su habilidad de disparar 1d8 púas de su cola, cada una de las cuales inflige 1d4 puntos de daño. Este ataque tiene un alcance de 10 metros. Puesto que sus púas tienen hasta un metro de largo, cualquier atacante que se acerque a menos de dos metros del puerco espín gigante recibe 1d4 púas de los movimientos defensivos del puerco espín. Hay más de 80 púas en su cola y más de 300 en su cuerpo.

El puerco espín gigante ve cualquier aproximación a menos de 10 metros como una amenaza. Si una criatura se acerca a esa distancia, se agazapa en una postura defensiva y emite un siseo de advertencia, dando a la criatura un round para marcharse antes de atacar. Como los puercos espines normales, no hay usos conocidos para los componentes del puerco espín gigante.

Pulpo gigante

DURIV

CLIMA/TERRENO:	Cualquier agua salada
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	(R)
ALINEAMIENTO:	Neutral (malvado)

NÚM. APARICIÓN:	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	3, Nad 12
DADOS DE GOLPE:	8
GAC0:	12
NÚM. ATAQUES:	7
DAÑO/ATAQUE:	1-4 (x6)/2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Constricción
DEFENSAS ESPECIALES:	Tinta, cambio de color
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (3-4 m diam.)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	1.400

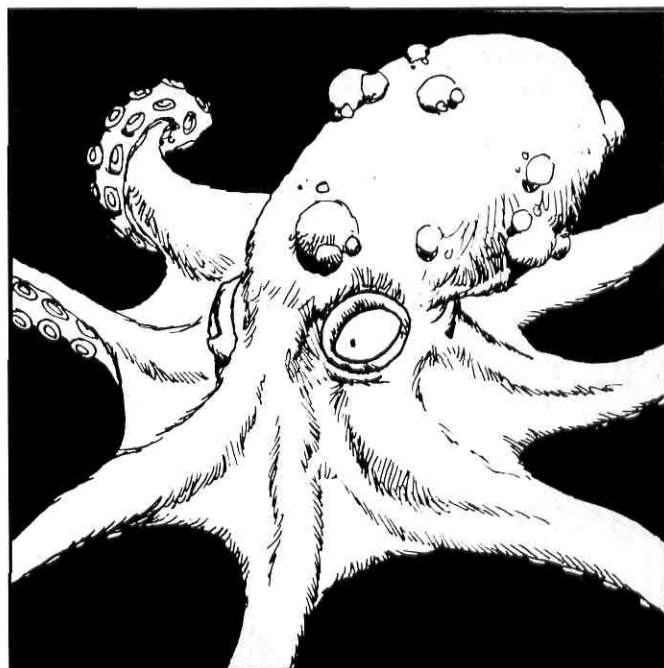
Los temibles pulpos gigantes son el azote de marineros y pescadores. Maliciosos y astutos, se sabe que atacan los barcos, hundiendo las embarcaciones más pequeñas y arrebatando miembros de las tripulaciones de los barcos más grandes.

Los pulpos gigantes cambian de color para fundirse con su entorno, y el abanico de colores y esquemas disponible para ellos es extenso, desde el verde al negro profundo, con manchas azules y franjas rojas. Los tentáculos se camuflan a menudo como algas. Una vez camuflados, hay sólo un 10% de probabilidades de detectarlos, y normalmente son sus ojos los que los delatan. Su color normal es de gris a pardo, y sus perversos picos tienen un color amarillo profundo, con una boca y lengua naranja brillante.

Combate: Un pulpo atacará sin pensárselo dos veces a los nadadores o embarcaciones pequeñas a fin de devorar a la tripulación. Se ha sabido de la cooperación de varios a fin de vencer a un barco grande, y cualquier embarcación agarrada por esos monstruos pierde el rumbo y se detiene por completo en tres turnos.

Generalmente un pulpo gigante ataca con seis de sus ocho tentáculos, usando los otros dos para anclarse. Cada tentáculo que golpea causa 1d4 puntos de daño, pero, a menos que el miembro sea soltado o cortado, efectúa una fuerte constricción por 2d4 puntos de daño cada round después de golpear. Si una víctima es arrastrada hasta lo bastante cerca del pico, el monstruo puede morder para 2d6 puntos de daño.

Cualquier víctima de menos de 2 metros de alto o largo puede ser golpeada por un solo tentáculo a la vez, y las posibilidades de que ambos miembros superiores sean atrapados en un golpe con éxito son de un 25%, mientras que las posibilidades de que ambos miembros superiores queden libres son también de un 24%. Cuando ambos miembros superiores son retenidos, la víctima no puede atacar; si sólo es retenido un miembro, la víctima ataca con una penalización de -3 a su tirada de ataque; si ambos miembros quedan libres (es decir, el tentáculo se enrolla en torno al cuerpo de la víctima), entonces la víctima ataca con una penalización de -1 a su tirada de ataque. Los tentáculos agarran con una Fuerza de 18/20. Cualquier criatura con una Fuerza igual o superior a 18/20 puede agarrar el tentáculo y anular su constricción. Esto no libera a la víctima, y el pulpo buscará de inmediato arrastrar a la víctima a su boca para devorarla. Para liberarse, el tentáculo debe ser cortado; esto requiere 8



puntos de daño. (Estos puntos de daño son además de los que gana el pulpo por sus 8 Dados de Golpe.)

Cuando han sido seccionados tres o más tentáculos, hay un 90% de probabilidades de que el pulpo se retire, lanzando un chorro de negra tinta de 12 metros de alto por 20 de ancho y 20 de largo. Esta nube de tinta oscurece completamente la visión de cualquier criatura que se encuentre dentro de ella. El pulpo herido se camufla entonces en su guarida o en algún escondite cercano. El monstruo necesita de dos a tres meses para regenerar los tentáculos cortados.

Hábitat/Sociedad: Cuando los pulpos cooperan para atacar una fuente de comida, viven una existencia solitaria, prefiriendo refugiarse en aguas cálidas de profundidades medias o someras. Hacen sus guaridas en barcos hundidos y cuevas submarinas; cualquier tesoro encontrado allí es solamente un residuo incidental de anteriores comidas. Consumados cazadores, estos monstruos tienen gran paciencia y cubren un área muy pequeña, aguardando a que su comida venga a ellos. La estación del apareamiento llega cada primavera. Como la mayoría de animales marinos, los pulpos abandonan sus huevos en un arrecife para que se las apañen por sí mismos.

Ecología: Cuando las presas son escasas, o si ha sido herido, un pulpo se vuelve carroñero, y devora todo lo que encuentra, desde pequeños crustáceos a algas. La supervivencia es lo fundamental para este monstruo. Prefiere cazar de noche, y a menudo un hombre desaparecido durante la última guardia nocturna ha sido atrapado por un pulpo gigante, arrastrado rápidamente por encima de la borda y devorado.

La correosa piel de los pulpos gigantes es dura e impermeable, y es elaborada en espléndidos ponchos para la lluvia por los marineros lo bastante afortunados como para atrapar y matar uno. Otro subproducto de estos monstruos es su tinta: principalmente son cazados por ella. La tinta de los pulpos gigantes puede ser usada para escribir pergaminos mágicos.

	Gigante	Asesina	Venenosa
CLIMA/TERRENO:	Cualquier agua dulce	Cualquier agua dulce	Cualquier agua dulce
FRECUENCIA:	Poco común	Muy rara	Rara
ORGANIZACIÓN:	Grupo	Grupo	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Insectívora
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	5-40	3-18	2-12
CATEGORÍA ARMADURA:	7	8	8
MOVIMIENTO:	3, Nad 9	6, Nad 12	3, Nad 9
DADOS DE GOLPE:	1-3	1 + 4	1
GAC0:	1 DG: 19 2-3 DG: 16	18	19
NÚM. ATAQUES:	1	3	1
DAÑO/ATAQUE:	1-3/1-6/2-8	1-2/1-2/2-5	1
ATAQUES ESPECIALES:	Lengua y tragar entero	No	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	Veneno
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	P-M (0,6-1,8 m largo)	P (1 m largo)	D (5-30 cm largo)
MORAL:	Media (8)	Inestable (6)	Inestable (6)
VALOR PE:	1 DG: 120 2 DG: 175 3 DG: 270	35	65

Rana gigante

Las ranas gigantes se parecen a sus parientes más comunes en todo excepto en el tamaño. Su tamaño más grande significa que tomarán en consideración criaturas más grandes como fuente de alimento, lo cual convierte a las criaturas pequeñas e incluso a los semihumanos en una posible presa.

Una rana gigante puede medir de 60 centímetros a 1,8 metros de largo, y pesar entre 25 y 125 kilos. (Imagina que una rana de sesenta centímetros pesa 25 kilos, y añade 25 kilos por cada 30 centímetros de longitud adicionales.) Las ranas con 1 Dado de Golpe tienen 60 centímetros de largo. Las ranas de 60 cm a 1,2 metros tienen 2 Dados de Golpe. Las de más de 1,2 m de largo tienen 3 Dados de Golpe.

La distancia a la que puede saltar una rana gigante se basa en su peso, con la distancia máxima de salto para una rana de 25 kilos situada en unos increíbles 50 metros. Las ranas más pesadas no pueden saltar hasta tan lejos. (Resta 6 metros por cada 25 kilos que pesen las ranas por encima de los 25.) Una rana gigante no puede saltar hacia atrás o directamente hacia un lado. Todas las ranas gigantes pueden saltar 10 metros en vertical hacia arriba.

Combate: Debido a su color de camuflaje, una rana gigante sorprende con facilidad a sus oponentes (-3 de penalización a las tiradas de sorpresa de los oponentes) cuando se halla en su hábitat natural. Gane sorpresa o no, una rana gigante usará su notablemente larga y pegajosa lengua en combate para atrapar a su víctima. La lengua es igual en longitud a tres veces la longitud de la rana, y golpea con una bonificación de +4 a la tirada de ataque. La lengua no inflige ningún daño cuando golpea.

Una vez la víctima es atrapada por la lengua de la rana, tiene una posibilidad de golpear la lengua antes de que la rana intente enrollarla de vuelta a su boca. Si la lengua es golpeada, la rana suelta a su víctima y no ataca de nuevo a esa criatura. Si la víctima falla la lengua, su destino depende ampliamente de su peso.

Si la víctima pesa menos que la rana, es arrastrada a la boca de la rana en el mismo round en que atacó y falló la lengua. Si la criatura pesa más que la rana, se requiere un round extra para que la rana arrastre a la criatura hasta ella. Esto concede a la víctima otra oportunidad de golpear la lengua. Cualquier criatura que pese más de dos veces el peso de la rana

no puede ser arrastrada por la rana y es liberada al tercer round después de haber sido atrapada, aunque la lengua nunca haya sido golpeada.

Una vez la víctima ha sido arrastrada hasta la boca de la rana, la rana intenta devorarla. Si la rana gigante muere con éxito a su víctima en el primer round que dicha criatura llega a su alcance, se anota automáticamente el máximo daño. Las ranas con 1 Dado de Golpe muerden para 1-3 puntos de daño. Las ranas con 2 Dados de Daño infligen 1d6 puntos de daño. Aquellas con 3 Dados de Golpe muerden por 2d4 puntos de daño. En un resultado de 20 en la tirada de ataque, la rana puede engullir entera cualquier criatura de hasta noventa centímetros de largo. Cualquier criatura engullida entera tiene la posibilidad de abrirse camino fuera de la rana con un arma de filo, pero debe efectuar una tirada de ataque con un resultado de 18 o mejor. Una víctima tiene sólo tres rounds para escapar antes de asfixiarse. Una escapatoria con éxito mata la rana. Cualquier daño infligido a una rana que ha engullido a una criatura entera tiene un 33% de posibilidades de ser infligido también a la víctima engullida.

Las ranas gigantes temen el fuego y siempre huirán de él.

Hábitat/Sociedad: Las ranas gigantes tienden a vivir en grupos, pero no poseen ninguna auténtica estructura social. Son cazadores agresivos, y devoran, entre otras cosas, insectos, peces y pequeños mamíferos. Los grandes predadores acuáticos como los peces gigantes y las tortugas gigantes las convierten a menudo en sus presas.

Ranas asesinas

Esta versión más pequeña de la rana gigante ataca usando sus afilados dientes y sus garras delanteras. Aunque no engulle enteras a sus víctimas, la rana asesina es un depravado cazador al que le gusta sobre todo la carne humana. Los hábitos caníbales de la rana asesina mantienen su número reducido.

Ranas venenosas

Esta variedad, un raro tipo de rana normal, segrega un veneno de contacto en su piel además de en su mordedura. La debilidad del veneno concede a todas las víctimas una bonificación de +4 a sus tiradas de salvación. Debido a su debilidad y a la dificultad de extraerlo, no existe mercado para este veneno.

Rastreador deslizante

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Plasma vivo
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	5
GACO:	15
NÚM. ATAQUES:	0
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Paralización
DEFENSAS ESPECIALES:	Transparencia
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P (1 m largo)
MORAL:	Campeón (15)
VALOR PE:	975

Los rastreadores deslizantes son gelatinas transparentes drenadoras de plasma que pueden encontrarse en muchos dungeons y otros lugares oscuros.

No son invisibles de por sí, pero están hechas de un material transparente parecido a la gelatina. Así, son casi imposibles de detectar normalmente (sólo un 5% de probabilidad de observar una).

Combate: La naturaleza única de los rastreadores deslizantes les proporciona la clara ventaja de ser capaces de infiltrarse por grietas y agujeros tan pequeños como el de una ratonera. Se mueven en un silencio absoluto por todas las superficies, rezumando simple y lentamente sobre todos los obstáculos y giros. Prefieren atacar a las criaturas dormidas, solitarias o inconscientes, puesto que su máxima debilidad reside en la extensa duración de su forma de ataque. Segregan una sustancia paralizante que inmoviliza por contacto a la víctima durante 12 horas si falla una tirada de salvación contra paralización. El rastreador deslizante cubre luego todo el cuerpo de su víctima y extrae lentamente todo el plasma de la criatura (matando a la víctima en el proceso, por supuesto). Puede drenar a una criatura de tamaño humano en una hora.

Hábitat/Sociedad: Los rastreadores deslizantes son bestias solitarias. Puesto que no poseen una forma de ataque capaz de dañar a otros rastreadores, la territorialidad es una cuestión de quien primero llega primero se sirve. Puesto que es el más inteligente de todas las babazas y gelatinas, parecería natural que los rastreadores deslizantes se establecieran como los líderes de todas las demás. Pero tanto las babazas como las gelatinas carecen de los medios de comunicación y la inteligencia necesarios para unirse. Permanecen en el escalón inferior de la cadena alimentaria de los monstruos, actuando como carroñeros que matan a los débiles y estúpidos, dejando a las criaturas más grandes para los predadores más importantes en los dungeons en los que habitan.

De hecho, los rastreadores solitarios se ocultan a menudo en las guaridas de los grandes monstruos, que se sabe que matan mucho más de lo que pueden llegar a comer en una sentada. El rastreador aguarda hasta que la bestia se queda dormida o se marcha, y entonces sorbe los trozos que han quedado hasta dejarlos secos. Muchas veces las víctimas están simplemente inconscientes en vez de muertas, al menos hasta que el rastreador llega a ellas. Y en más de una



ocasión, los jugadores cazadores de monstruos han dejado un tesoro custodiado por un camarada, mientras ellos iban en busca de ayuda, sólo para regresar y hallar a su amigo misteriosamente deshidratado, con todo el tesoro aún en la guarida.

Ecología: Hay dos teorías referentes al origen de los rastreadores deslizantes. La primera y más probable es que los rastreadores deslizantes no son más que una forma avanzada de otras gelatinas, lo bastante afortunadas como para haber desarrollado un cuerpo de plasma transparente y una pequeña cantidad de inteligencia. Como la mayoría de las gelatinas, se reproducen asexualmente cuando el tiempo y la cantidad de comida se lo permite.

La segunda y más dudosa teoría es que los rastreadores deslizantes son creados, no nacidos. Su alta inteligencia parece conducir a muchos sabios eruditos a creer que la creación de un rastreador deslizante es un horrible proceso, que implica la transformación de un ser humano vivo. Algunas leyendas parecen apoyar esta afirmación, puesto que hay muchos relatos de hechiceros oscuros que extraen los huesos de sus enemigos y los convierten en abultadas masas de carne parecida a gelatina. Aunque es cierto que ningún hechicero respetable (de alineamiento bueno o neutral) recurriría a crear tales horrores, es igual de cierto que hay muchos practicantes de las artes oscuras que han realizado experimentos mucho peores.

Es posible que, en alguna parte en las profundidades de las entrañas de algunos dungeons de hechiceros desiertos desde hace mucho, exista algún antiguo diario con un relato detallado del terrible proceso de aparición del rastreador deslizante.

Hay relatos de rastreadores deslizantes anormalmente grandes que viven en los profundos huecos de la Suboscuridad. Se dice que tales monstruos acechan a menudo en los límites de las grandes civilizaciones subterráneas, creciendo hasta tamaños enormes dada la abundancia de presas.

CLIMA/TERRENO:	Subtropical/Montañas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	1-2
CATEGORÍA ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	3, Vol 30
DADOS DE GOLPE:	18
GAC0:	5
NÚM. ATAQUES:	2 o 1
DAÑO/ATAQUE:	3-18/3-18 o 4-24
ATAQUES ESPECIALES:	Sorpresa
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Gg (20 m largo + envergadura alas)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	9.000

Con un aspecto demasiado grande para ser reales, los rocs son enormes aves de presa que moran en cálidas regiones montañosas y son conocidos por arrebatar animales grandes (ganado vacuno, caballos, elefantes) para devorarlos.

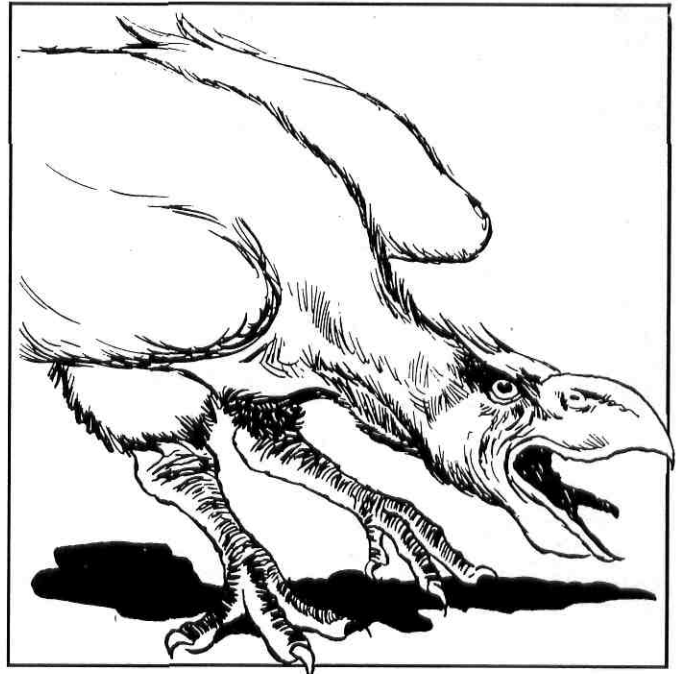
Los rocs tienen el aspecto de grandes águilas, con plumaje pardo oscuro o plumas todas doradas de la cabeza a la cola. En unos casos muy raros han sido vistos rocs totalmente rojos, negros o blancos, pero tales avistamientos son considerados a menudo malos presagios. Estos pájaros gigantes tienen 20 metros de largo del pico a las plumas de la cola, con una envergadura de alas de hasta 40 metros.

Combate: El roc cae en picado contra una presa, la sujeta con sus poderosas garras, y se la lleva consigo hasta la guarida del roc para ser devorada a su comodidad. El daño resultante es 3d6 por garra. La mayoría de las veces (95%), un roc arrebata a su presa sólo si la golpea con ambas garras. Si la presa fue golpeada sólo por una garra, normalmente el roc la suelta, luego da media vuelta e intenta otra pasada. Una vez la presa está bien asegurada, el roc alza el vuelo de vuelta a su nido. Si la criatura se resiste, el roc la golpea con el pico, infligiendo 4d6 puntos de daño por golpe.

Si el capturado es un humano, semihumano o humanoide, hay un 65% de probabilidades de que los brazos de la víctima queden ambos sujetos a sus costados, haciendo imposible cualquier ataque con armas de melée o el lanzamiento de conjuros que requieren gestos con las manos. Un roc soltará su presa si sufre un daño igual a una cuarta parte de sus puntos de golpe. Un roc puede lanzarse sobre dos blancos simultáneamente si se hallan a menos de 3 metros uno del otro.

Normalmente un roc vuela a unos 100 metros de altura, buscando presas adecuadas con sus agudos ojos. Cuando halla un buen blanco, pica en silencio. El sigilo de su primer ataque impone una penalización de -5 a las tiradas de sorpresa de su oponente.

Hábitat/Sociedad: Las guaridas de los rocs son enormes nidos hechos con árboles, ramas y cosas parecidas. Viven en las más altas montañas en las regiones cálidas. Los rocs no tienen tendencia a anidar los unos cerca de los otros, y un nido raras veces está localizado a menos de 30 kilómetros de otro. Hay un 15% de probabilidades de descubrir 1d4 + 1 huevos en el nido de un roc. Estos huevos



se venden por 2d6 x 100 mo a mercaderes especializados en objetos exóticos. Como cabe esperar, los rocs luchan hasta la muerte para proteger esos nidos y su contenido, ganando una bonificación de +1 a su tirada de ataque.

El tesoro de un roc se halla normalmente esparcido alrededor y debajo del nido, porque la criatura no le da ningún valor. Son los residuos de sus víctimas. Si el roc ha estado cogiendo caballos y mulas de carga, parte de ese tesoro pueden ser mercancías tales como especias, alfombras, tapices, perfumes, ricas telas o joyas.

El roc efectúa incursiones en busca de comida tres veces al día; aproximadamente una hora después de amanecer, al mediodía, y una hora antes del anochecer. Si hay algún pequeño en el nido, otra cuarta expedición de caza, aproximadamente dos horas después del mediodía, es añadida para mantener al pequeño fuerte y bien alimentado.

Ecología: Los rocs son ocasionalmente domados y usados por gigantes de las nubes o de las tormentas. Los gigantes de alineamiento bueno no permiten que sus rocs ataquen áreas civilizadas y los animales que hay en ellas.

Como se ha mencionado antes, los rocs no anidan demasiado cerca unos de otros, puesto que una concentración tan alta de esos hambrientos predadores privaría a regiones enteras de su población animal. Los rocs sirven para mantener bajo el número de grandes predadores, puesto que les encantan los ankheg, los gusanos púrpura y las arpías. Gracias al prodigioso apetito de los rocs, esas criaturas no hormigean a nuestro alrededor con total impunidad.

Se dice que las plumas de roc pueden ser usadas en la manufactura del *dispositivo multiuso de Quaal*, así como para *alas* y *escobas voladoras*.

Una raza que siente poco amor hacia los rocs es la de los enanos. Las minas enanas localizadas en remotas montañas tienen que contener a menudo con rocs indóciles que intentan defender su territorio. Los intentos de los enanos de domar rocs se han saldado siempre con el fracaso, así que el modo aceptado de tratar a los rocs es matarlos y aplastar sus huevos. Los aventureros que lleguen a una comunidad de enanos de las montañas pueden hallar empleo como cazadores de rocs. Tales grupos será mejor que no dejen que ningún druida se entere de ello.

Sahuagin

CLIMA/TERRENO:	Templado/Aguas saladas
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Alta (13-14)
TESORO:	N (I, O, P, Q (x10), X, Y)
ALINEAMIENTO:	Legal malvado

NÚM. APARICIÓN:	20-80
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	12, Nad 24
DADOS DE GOLPE:	2 + 2
GAC0:	16
NÚM. ATAQUES:	1 o ver abajo
DAÑO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-4/1-4/1-4 o tipo de arma

ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No

TAMAÑO:	M (1,8 m), algunos G (2,5 m)
MORAL:	Estable (12)

VALOR PE:	175
	Lugarteniente: 270
	Cacique: 420
	Sacerdotisa: 650
	Barón: 975
	Príncipe: 2.000

Los sahuagin son una perversa raza predatora de hombres peces que viven en las cálidas aguas costeras. Están altamente organizados y gozan enormemente lanzando incursiones contra las comunidades costeras en busca de comida y por simple deporte.

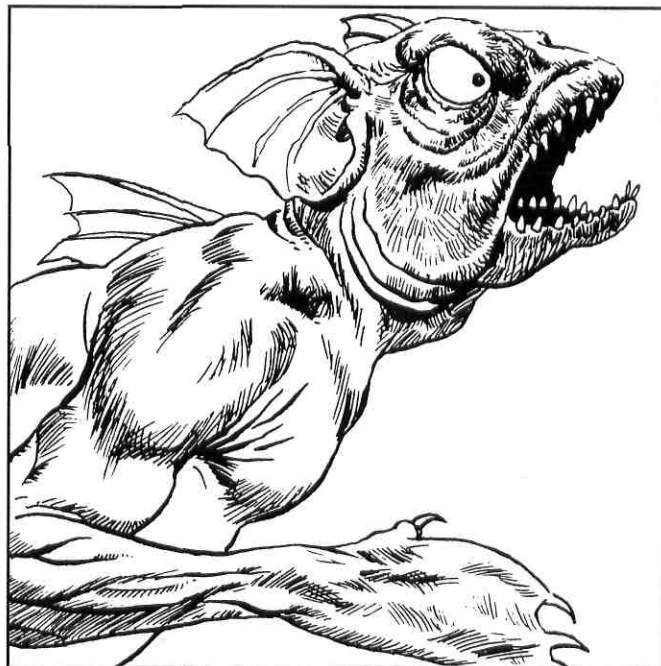
Los sahuagin típicos son de color verde negruzco en sus lomos, que se degrada a un verde más intenso en sus barrigas, con aletas negras. Sus grandes ojos fijos son de un profundo negro brillante. Poseen una piel escamosa, con dedos palmeados en manos y pies, y sus bocas están llenas de afilados colmillos. Aproximadamente uno de cada 216 sahuagin es una mutación con cuatro brazos utilizables. Estos especímenes son generalmente negros, con un degradado a gris. Las hembras son indistinguibles de los machos, excepto que son ligeramente más pequeñas. Las crías son de un color verde más claro, pero se oscurecen y alcanzan el desarrollo total aproximadamente uno o dos meses después de eclosionar.

Los sahuagin hablan su propia lengua.

Combate: Aunque no llevan armadura, sus escamas son recias y confieren una CA de 5. Los sahuagin llevan un arnés para cargar con su equipo personal y sus armas. Un grupo de estas criaturas está armado típicamente como sigue:

Espada y daga	30%
Tridente, red y daga	50%
Ballesta pesada y daga	20%

Las lanzas son usadas únicamente como armas de acometida. Las redes están provistas de docenas de garfios que hacen que el escapar de una de ellas sea virtualmente imposible para las víctimas sin armadura o las criaturas incapaces de agarrar y desgarrar con una Fuerza de 16 o mayor. Las redes son reemplazadas por tres jabalinas cuando la banda se adentra en tierra firme. Las ballestas disparan a un máximo de 10 metros bajo el agua y al alcance normal en la superficie. Los tridentes



tienen tres usos: ensartar presas pequeñas; clavar las presas atrapadas en redes, y mantener a raya oponentes amenazadores.

Los sahuagin están bien equipados para atacar incluso sin armas, porque sus manos palmeadas terminan cada una en largas y afiladas garras que pueden infligir 1-2 puntos de daño por ataque. Sus poderosas patas traseras tienen garras parecidas, y si patean a un oponente con ellas le infligen 1d4 puntos de daño con cada golpe de cada pie. Los afilados dientes del sahuagin causan 1d4 puntos de daño si se anotan un mordisco a una víctima. Así, es posible para un sahuagin desarmado atacar tres o cinco veces en un round de melée causando 1-2/1-2/1-4 y un extra 1-4/1-4 si las piernas pueden actuar.

Los ojos y oídos de estos monstruos son particularmente agudos. Pueden ver 90 metros bajo el agua a profundidades hasta 30 metros. Por cada 30 metros adicionales de profundidad, su visión se ve reducida en 3 metros (por ejemplo, a 150 metros de profundidad pueden ver 78 metros; a 300 metros pueden ver 63 metros). Sus oídos son tan agudos que son capaces de detectar el cliqueteo de un metal a kilómetro y medio, o el remo de un bote chapoteando en el agua a dos veces esta distancia.

Una banda de sahuagin está siempre liderada por un cacique. Tiene un lugarteniente por cada diez miembros del grupo. El cacique tiene 4 + 4 Dados de Golpe, y sus lugarteniente 3 + 3. Todos ellos son además de los sahuagin normales en el grupo.

Cuando efectúan incursiones contra poblados, los sahuagin atacan en masa, con los líderes en segunda fila. Mientras no haya una resistencia auténticamente enérgica, siguen con su saqueo y violencia.

Bajo el agua, en su elemento natural, los sahuagin se sienten mucho más confiados. Usando el aspecto tridimensional de la lucha bajo el agua, a veces empujan hacia abajo a un grupo de exploradores submarinos, atacando desde atrás y descendiendo más allá de ellos, al tiempo que dejan caer redes sobre sus previstas víctimas.

Cuando los sahuagin atacan barcos, aparecen desde todos lados e intentan abrumar con el número. A menudo agarran a sus oponentes y los lanzan al mar, donde acecha al menos una cuarta parte de la partida, aguardando esta acción o como refuerzos. Algunos líderes llevan consigo una concha, que cuando hacen sonar da la señal para que el grupo de sahuagin en reserva entre en la refriega.

Los sahuagin sienten un miedo casi paralizante a los lanzadores de conjuros. Dirigen sus ataques más fuertes hacia cualquiera que use conjuros o tenga poderes parecidos a conjuros, como las funciones de algunos objetos mágicos. Sus tiradas de salvación contra conjuros basados en el fuego sufren una penalización de -2, y reciben un punto de daño

adicional por dado de daño de tales ataques.

Hábitat/Sociedad: Los sahuagin son conocidos a veces como los «diablos del mar» o los «hombres diablos de las profundidades». Moran en las aguas saladas cálidas a profundidades de 30 a 500 metros. Los sahuagin son predadores en extremo, y plantean una amenaza a todas las cosas vivas porque matan por deporte y placer además de por comida. Aborrecen el agua dulce. No les gusta la luz, y la luz brillante como la creada por un conjuro de *luz continua* daña sus ojos.

La estructura social de los sahuagin se basa en el gobierno de un rey que mantiene una corte en una enorme ciudad en las profundidades debajo de las olas. El dominio de este gran señor está dividido en nueve provincias, cada una de ellas gobernada por un príncipe. Cada príncipe tiene 2d10 + 10 nobles bajo él. Cada noble controla los pequeños grupos de moradores sahuagin en su feudo. Los sahuagin adoran a un gran diablo tiburón. Los sacerdotes sahuagin por encima del nivel 5 son muy raros.

Se supone que el rey mora en una ciudad en alguna parte en las mayores profundidades en las que los sahuagin pueden existir. Su palacio está edificado supuestamente en un cañón submarino, con palacios y moradas construidos a lo largo de sus caras. Allí viven más de 5.000 de estos monstruos, sin contar el séquito de reinas, concubinas, nobles, guardias, etc., del rey, que ascienden a 1.000 o más. Se dice que el rey sahuagin es de enorme tamaño (10 Dados de Golpe + 10 puntos de golpe) y de gran maldad. El rey está siempre acompañado por nueve guardias nobles (9 + 9 Dados de Golpe) y las sumas sacerdotisas malvadas de todos los sahuagin (9 + 9 Dados de Golpe) con su séquito de nueve subsacerdotisas (clérigos de nivel 7).

Si los sahuagin son encontrados en su guarida, hay allí los siguientes sahuagin adicionales:

- 1 barón (6 + 6 Dados de Golpe)
- 9 guardias (3 + 3 Dados de Golpe)
- 3d4 x 10 hembras (2 Dados de Golpe)
- 1d4 x 10 crías recién eclosionadas (1 Dado de Golpe)
- 2d4 x 10 huevos.

También hay un 10% de probabilidades por cada 10 machos sahuagin de que haya una sacerdotisa malvada y 1d4 sacerdotisas ayudantes, porque la vida religiosa de estas criaturas está dominada por las hembras. Si una sacerdotisa está con un grupo en la guarida, es de un nivel 1d4 + 1 de habilidad, y los clérigos menores son de nivel 3 o 4.

Siempre hay 2d4 tiburones en una guarida sahuagin. Los sahuagin son capaces de hacer que estos monstruos obedezcan órdenes sencillas de una o dos palabras. Siempre que es encontrada una guarida sahuagin, hay un 5% de probabilidades de que sea la fortaleza de un príncipe. El príncipe tiene 8 + 8 Dados de Golpe más nueve guardias con fuerza de cacique. También hay una suma sacerdotisa malvada de nivel 8 y cuatro subsacerdotisas de nivel 4. El número de machos, hembras, recién eclosionados y huevos en la guarida de un príncipe son el doble de las cifras dadas arriba. Constantemente hay 4d6 tiburones presentes.

Las guaridas sahuagin son auténticos poblados o ciudades, construidos de piedra. Los edificios son cupulados, y las algas y demás plantas marinas que crecen alrededor y encima de estos edificios los hacen difíciles de detectar.

Pocas personas han sobrevivido a la captura por los sahuagin, porque los prisioneros son normalmente torturados y devorados con rapidez. Cualquier criatura cogida viva en una incursión o interceptada en las inmediaciones de una guarida sahuagin es llevada a esa guarida y confinada en una celda. Aunque los sahuagin pueden permanecer fuera del agua hasta cuatro horas consecutivas, no hay aire en las zonas de confinamiento de un poblado típico, pero en las ciudades de los nobles hay aposentos especiales para conservar a las criaturas que respiran aire. Los sahuagin mantienen a unos cuantos prisioneros para torturarlos y que les proporcionen diversión, típicamente una lucha a muerte entre dos criaturas diferentes en la arena. El grueso de los cautivos es simplemente muerto y devorado. Es raro que algún prisionero escape, aunque los sahuagin se divierten dejando que los cautivos piensen que han ha-

llado la libertad, sólo para ser rodeados por sádicos guardias mientras un banco de tiburones avanza para dar cuenta de ellos.

Los sahuagin son crueles y brutales, y los más fuertes avasallan siempre a los más débiles. Cualquier espécimen herido, tullido o enfermo es muerto y devorado por estos monstruos canibales. Incluso los recién eclosionados imperfectos son tratados de este modo. Esta estricta ley ha desarrollado sin embargo una raza fuerte, y cualquier líder está sometido a desafío. Los sahuagin nunca dejan de crecer, aunque lo hacen muy lentamente, y la muerte llega a la mayoría antes de que los años les hayan permitido alcanzar todo su tamaño. Los líderes son siempre los más grandes y fuertes. Se informa de que los nueve príncipes sahuagin son todos del tipo con cuatro brazos, al igual que el rey. En cualquier caso, el perdedor de un desafío es siempre muerto, ya sea durante el combate o después. A veces el perdedor se convierte en el plato principal del festín de la victoria.

Los duelos se efectúan sin armas, sólo son permitidos colmillos y garras.

Los sahuagin son famosos debido a su gran maldad, puesto que lanzan constantemente sus incursiones sobre tierra firme, desolando costas enteras y destruyendo constantemente a los barcos que pasan. El origen exacto de los sahuagin es desconocido. Se sugiere que fueron creados a partir de una nación de humanos particularmente malvados por los más poderosos dioses legales malvados a fin de conservarlos cuando el gran diluvio cayó sobre la tierra. Algunos eruditos afirman que son humanos degenerados que en su tiempo moraron en las costas, y cuya maldad y depravación era tan grande que finalmente evolucionaron en gente pez y buscaron la oscuridad de las profundidades del océano. Se dice, sin embargo, que los tritones han afirmado que los sahuagin son parientes distantes de los elfos marinos, y afirman que los drow dieron origen a los sahuagin.

Los sahuagin pueden alejarse tanto como 80 kilómetros de sus guaridas. La mayoría de estas guaridas están localizadas a 3d10 + 30 kilómetros de la costa. A algunas de estas criaturas les gusta coleccionar perlas y formaciones de coral, transformándolas en joyas. Estas joyas representan un símbolo de status. Sienten inclinación hacia la riqueza, que utilizan como una medida de influencia y para sacrificarla a las deidades a las que adoran a cambio de poderes y otros favores. La mayor parte del tesoro encontrado en una guarida sahuagin perteneció a víctimas anteriores. Normalmente hay una alta concentración de objetos relacionados con el agua, como botes mágicos, tridentes, cascos, pociones, collares, etc., conseguidos de aventureros que exploraban las regiones submarinas demasiado cerca de la comunidad sahuagin.

Estas criaturas desean nada menos que el control total de las costas, al tiempo que acumulan tanta riqueza y poder como les es posible en el proceso mientras mantienen el secreto de las localizaciones de sus guaridas. Aquellos que intentan escapar son cazados obsesivamente, por miedo de que los ex prisioneros puedan revelar la localización de la ciudad sahuagin.

Ecología: Los sahuagin se aventuran en tierra firme en las noches oscuras y sin luna para lanzar incursiones y saquear las ciudades costeras humanas. Odian incluso a los malvados ixitxachitl, y sólo los tiburones son amigos suyos.

Las disputas y guerras abiertas entre sahuagin e ixitxachitl han contribuido indirectamente a impedir la ascendencia de la raza parecida a mantarrayas de los lanzadores de conjuros. A los sahuagin les gusta también comer calamares gigantes y kraken. Su caza de estos monstruos de las profundidades ha mantenido el número de calamares y kraken a un nivel satisfactoriamente bajo. Inversamente, a estas bestias les gusta devorar sahuagin, lo cual impide que los sahuagin dominen las zonas costeras.

De todas las razas moradoras del mar, tritones, elfos marinos, delfines e hipocampos son los más implacables enemigos de los sahuagin. De hecho, los pocos seres que respiran aire que han conseguido escapar de los sahuagin deben su libertad a tales seres, que ayudaron valientemente a los cautivos huidos.

Salamandra

	Salamandra	Serpiente de fuego
CLIMA/TERRENO:	Especial	Fuegos
FRECUECIA:	Rara	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Grupo	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Omnívora	Fuego
INTELIGENCIA:	Alta (13-14)	Semi (2-4)
TESORO:	F	Q
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-5	1-6
CATEGORÍA ARMADURA:	5/3	6
MOVIMIENTO:	9	4
DADOS DE GOLPE:	7 + 7	2
GAC0:	12	16
NÚM. ATAQUES:	2	1
DAÑO/ATAQUE:	2-12, 1-6 (arma)	1-4
ATAQUES ESPECIALES:	Calor 1-6	Paralización
DEFENSAS ESPECIALES:	+1 o mejor para golpear	Inmune al fuego
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	M (2 m largo)	P (60-90 cm largo)
MORAL:	Elite (13)	Estable (11)
VALOR PE:	2.000	120

Las salamandras son nativas del plano Elemental del fuego, y así medran en lugares calientes. Estas crueles y malvadas criaturas llegan al plano Material primario por razones conocidas sólo por ellas.

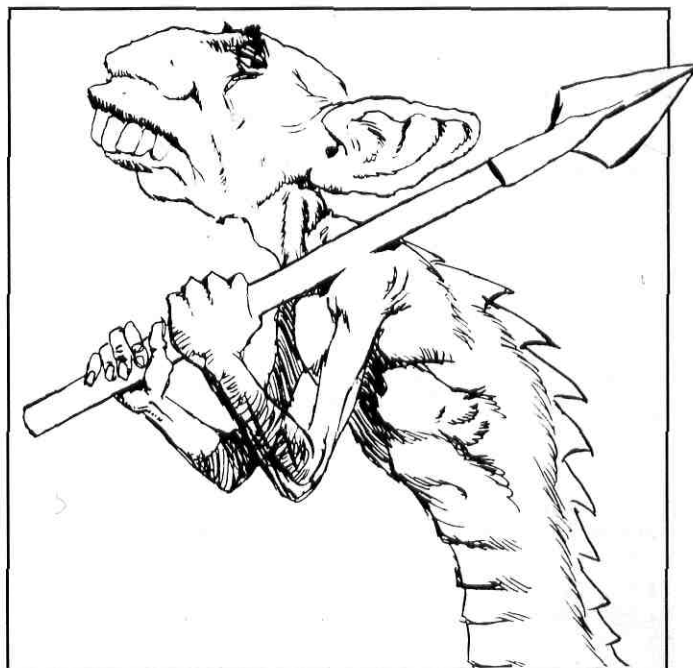
La cabeza y torso de una salamandra son de color cobrizo y tienen apariencia humana. La mayor parte de las veces (80%), este aspecto es masculino, con una llameante barba y bigote. La versión femenina tiene un fluyente y llameante pelo rojo. Ambos aspectos poseen resplandecientes ojos amarillos que a veces cambian a verde fluorescente. Todos los aspectos llevan consigo una resplandeciente lanza de metal, que parece de acero muy pulido.

La parte inferior del torso es el de una gran serpiente, de una coloración naranja que cambia a rojo mate al extremo de la cola. Todo el cuerpo está cubierto con pequeños apéndices que parecen arder pero nunca son consumidos.

Combate: Una salamandra ataca típicamente con su lanza de metal, que inflige 1d6 puntos de daño más una cantidad igual por la temperatura de la lanza. Al mismo tiempo, puede atacar con su cola de serpiente para rodear a su oponente y ejercer constricción para 2d6 puntos de daño, más 1d6 puntos adicionales de daño por la temperatura de su cuerpo. Aunque las criaturas resistentes al calor no sufren daño por la temperatura de la salamandra, siguen estando sometidas al daño de la lanza y de la constricción.

Las salamandras son afectadas tan sólo por armas mágicas o por criaturas de naturaleza mágica o aquellas de 4 + 1 o más Dados de Golpe. Son inmunes a todos los ataques basados en el fuego. Los conjuros de *sueño*, *hechizo* y *retener* son ineficaces contra ellas. Los ataques basados en el frío causan 1 punto de daño adicional por dado de daño. La cabeza y parte superior del cuerpo de la salamandra tienen una CA de 5, mientras que la parte inferior tiene CA 3.

Una táctica favorita de la salamandra, si la criatura es encontrada en un pozo de lava o fuego rugiente, es agarrar a sus oponentes y lanzarlos a las llamas. La víctima sufrirá naturalmente daño por su contacto con la salamandra, luego recibirá más daño aún por el hecho de ser arrojada a las llamas.



Hábitat/Sociedad: Las salamandras son nativas del plano Elemental del fuego. Acuden al plano Material primario por razones conocidas sólo por ellas, aunque se rumorea que poderosos hechiceros y sacerdotes de ciertas religiones pueden invocarlas por corto tiempo. Las salamandras odian el frío, y prefieren temperaturas de 300 grados o más; pueden resistir temperaturas inferiores tan sólo durante algunas horas. Sus guaridas se mantienen típicamente al menos a 500 grados. Cualquier tesoro encontrado allí, como espadas, armaduras, cetros y otros objetos férricos, y joyas, tiene pocas probabilidades de sobrevivir a esta temperatura. Las cosas de naturaleza combustible, como pergaminos y madera, metales blandos como el oro y la plata, y líquidos, que hierven y se evaporan rápidamente, nunca son hallados en las guaridas de las salamandras.

Poseedoras de una perversa disposición y de una inclinación hacia el mal, las salamandras respetan sólo el poder, ya sea la habilidad de resistir su fuego o la capacidad de causar gran daño. Cualquier otra cosa no merece más que una dolorosa, lenta y ardiente muerte. Se rumorea que tienen alguna especie de trato con los efreeti. Cuando son encontradas en el plano Material primario, las salamandras pueden estar jugando con incendios forestales, flujos de lava, pozos de fuego y otras áreas de extremo calor. Normalmente aparecen en el plano Material primario con una finalidad, y en medio de esa tarea no les gusta ser interrumpidas.

Ecología: El icor de estas fieras criaturas es útil en la creación de *poções de resistencia al fuego*, y el metal de sus lanzas puede ser usado para crear *anillos de resistencia al fuego*.

Serpiente de fuego

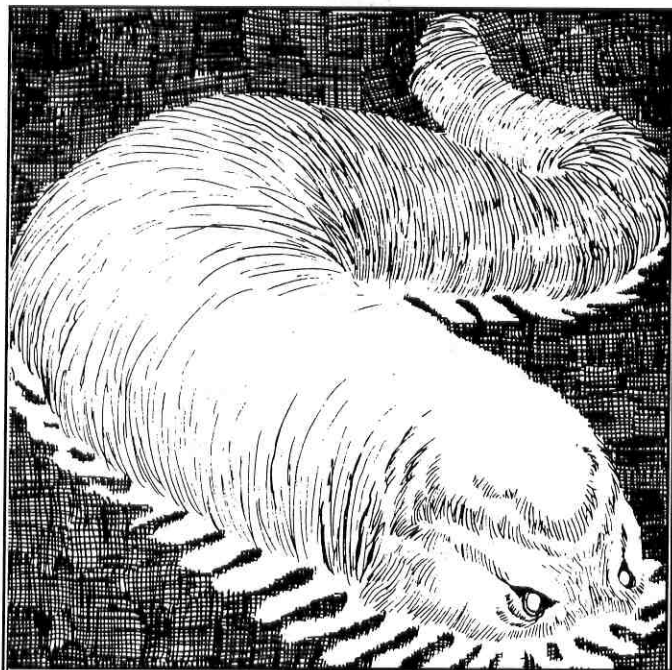
Algunos eruditos dicen que las serpientes de fuego son salamandras larvales. Las serpientes de fuego, coloreadas en tonos que van del rojo sangre al naranja, son halladas siempre en fuegos. Algunos grandes fuegos permanentes contienen 1d6 de estas criaturas, mientras que en fuegos más pequeños y temporales como las fogatas y los cuencos de aceite puede haber tan sólo una serpiente. El único tesoro que poseen las serpientes de fuego son las gemas que acumulan a menudo.

Puesto que su color encaja con su entorno, pueden sorprender con facilidad a sus oponentes (penalización de -4 a las tiradas de sorpresa del oponente). Su mordedura inflige 1d4 puntos de daño e inyecta un veneno suave que causa la paralización de la víctima durante 2d4 turnos a menos que se supere una tirada de salvación contra veneno.

Sanguijuela



	Enjambre	Gigante	De garganta
CLIMA/TERRENO:	Templado/Pantanos y marismas		
FRECUENCIA:	Poco común	Poco común	Común
ORGANIZACIÓN:	Enjambre	Grupo	Grupo
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No	No
NÚM. APARICIÓN:	200-500	4-16	1-6
CATEGORÍA ARMADURA:	10	9	10
MOVIMIENTO:	Nad 1	3, Nad 3	1, Nad 1
DADOS DE GOLPE:	Especial	1-4	1 pg
GACO:	ND	1-2 DG: 19 3-4 DG: 17	20
NÚM. ATAQUES:	1	1	1
DAÑO/ATAQUE:	Especial	1-4	1-3
ATAQUES ESPECIALES:	Drenar sangre	Drenar sangre	Asfixia
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	G (3 m ancho)	P a M (0,6-1,5 m)	D (2,5 cm)
MORAL:	Inestable (5)	Inestable (7)	Inestable (6)
VALOR PE:	15	1 DG: 65 2 DG: 120 3 DG: 175 4 DG: 270	35



Las sanguijuelas gigantes son horribles criaturas parecidas a babosas que moran en las áreas húmedas y legamosas y chupan la sangre de las criaturas de sangre caliente.

Estos asquerosos parásitos se alinean de 60 centímetros a 1,5 metros de largo. Su legamosa piel tiene un color pardo moteado y tostado, con algún ocasional rasgo de gris. Dos antenas emergen de la parte superior de su cabeza.

Combate: Las sanguijuelas aguardan en el lodo a sus presas. El ataque inicial pega la boca chupadora de la sanguijuela gigante. Al siguiente round, y en cada round posterior, drena sangre por 1 punto de daño por cada Dado de

Golpe de la sanguijuela. Hay sólo una probabilidad de un 1% de que la víctima se dé cuenta del ataque si éste ocurre en el agua. La sanguijuela posee una saliva anestésica, y su mordedura y su drenaje de sangre no son sentidos normalmente hasta que la debilidad (pérdida de un 50% de los puntos de golpe) se apodera de la víctima y hace que se dé cuenta de que algo va mal.

Pueden ser muertas mediante un ataque o rociando sal sobre sus cuerpos. Hay un 50% de probabilidades de que la mordedura de una de estas criaturas cause una enfermedad que resulta fatal en 1d4 + 1 semanas a menos que uno se someta a una cura.

Hábitat/Sociedad: Estas criaturas son encontradas sólo en las aguas de pantanos y marismas. Las sanguijuelas gigantes van de 1 a 4 Dados de Golpe de tamaño; normalmente son halladas juntas en un mismo grupo criaturas de varios tamaños.

Sanguijuela de garganta

Esta sanguijuela tiene aproximadamente dos centímetros y medio de largo y se parece a una inofensiva ramilla. Se encuentra en estanques, lagos y corrientes de agua. Cualquiera que beba agua que contenga una sanguijuela tiene un 10% de probabilidades de recibirla en su boca a menos que el agua sea filtrada cuidadosamente (como a través de una gasa) antes de beberla. La sanguijuela chupa la sangre a un ritmo de 1-3 puntos de daño por round, hasta que se queda completamente distendida. Después de diez rounds de chupar, la sanguijuela se halla hinchada y no chupará más sangre.

Cada round que la sanguijuela se halla en la garganta de la víctima hay un 50% de probabilidades de que la víctima se asfixie, causando 1d4 puntos adicionales de daño. Una víctima que se asfixia en tres rounds sucesivos muere al tercer round. Aparte los medios mágicos que se sugieren por sí mismos, la única forma de matar a una sanguijuela de garganta en la garganta de una víctima es clavarle un objeto de metal delgado y calentado, como un alambre, a la hinchada sanguijuela; el metal caliente hace que la sanguijuela estalle, y ya no inflige más daño a la víctima.

Enjambre de sanguijuelas

Es simplemente un enorme enjambre de pequeñas sanguijuelas, que puede encontrarse sólo en el agua. Se mueven en una nube de tres metros de diámetro. Cualquiera atrapado en el enjambre recibe 1d10 puntos de daño por round por drenaje de sangre. Un ataque en un área de efecto que inflija 10 o más puntos de daño dispersará el enjambre.

CLIMA/TERRENO:	Grandes alturas o copas de árboles
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Excepcional (15-16)
TESORO:	Q (x10), X
ALINEAMIENTO:	Neutral (bueno)

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	9
MOVIMIENTO:	12, Vol 36 (A)
DADOS DE GOLPE:	3
GAC0:	17
NÚM. ATAQUES:	0
DAÑO/ATAQUE:	No
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	50%
TAMAÑO:	M (1,2-1,5 m)
MORAL:	Elite (14)
VALOR PE:	1.400

Las sílfides son hermosos semihumanos que moran en grandes alturas. Son amistosos y pueden (20%) hacer amistad con los aventureros y proporcionarles ayuda a cambio de un favor.

Las sílfides tienen el aspecto de jóvenes y hermosas mujeres humanoides con alas como de hada. Son bajas según los estándares humanos. Sus dos alas se parecen a las de una libélula y pueden medir entre 1,2 y 1,5 metros de largo; las alas pueden ser transparentes, translúcidas, o tener manchas de color iridiscente. Su largo pelo brillantemente coloreado puede ser de cualquiera de los colores normales humanoides o de tonos inusuales como azul, púrpura o verde. Sus atuendos consisten normalmente en ropas flotantes y diáfanos. Estas ropas acentúan el color de sus alas o pelo.

Las sílfides hablan el común y su propio lenguaje musical.

Combate: Las sílfides no atacan físicamente a sus oponentes. En vez de ello emplean una gran variedad de habilidades mágicas.

Una sílfide posee las habilidades mágicas de un hechicero de nivel 7. Puede lanzar cuatro conjuros de nivel 1, tres de nivel 2, dos de nivel 3 y uno de nivel 4 cada día. Además, la sílfide puede hacerse invisible a voluntad e invocar a un elemental del aire una vez a la semana.

Hábitat/Sociedad: Las sílfides son parientes aéreos de las ninfas y las driadas. Moran en lugares elevados, como montañas, colinas o las copas de los árboles. Raras veces tocan el suelo en las tierras bajas. Las sílfides son normalmente seres solitarios. Aman viajar constantemente, de modo que es poco probable que sea encontrada ninguna cerca de su hogar.

Los nidos de las sílfides son altamente individualistas. Algunas pueden residir en nidos sencillos hechos de los materiales disponibles, mientras que otras sílfides pueden construir elaborados retiros tallados en los árboles más altos o excavados en las laderas de las montañas.

Las sílfides prefieren mantener sus posesiones sencillas y ligeras. Guardan sólo gemas y objetos mágicos como tesoro. Las monedas son consideradas demasiado pesadas, demasiado abultadas y demasiado poco brillantes. Pueden intercambiar sus riquezas por cosas para su hogar, como ligeras cortinas, sedas y almohadones. Hay un 1% de probabilidades de que, si los aventureros descubren el hogar



de una sílfide, hallen también un huevo de sílfide o una sílfide pequeña.

Todas las sílfides son hembras. Cuando una desea un hijo, busca un aspirante humanoide. Las sílfides prefieren los de sangre élfica, aunque pueden aceptar una pareja humana o halfling. Tres meses después de la concepción, la sílfide deposita un huevo perlino en un nido especial. Invoca a un elemental del aire para que proteja el huevo y lo mantenga cálido. Seis meses más tarde, el huevo eclosiona y aparece una niña con dos yemas de alas. La joven sílfide crece al mismo ritmo que un niño humano. Durante los primeros cuatro años, las alas permanecen más o menos del mismo tamaño que la cabeza de la niña. El quinto año las alas empiezan a crecer junto con las habilidades mágicas. La niña desarrolla primero la habilidad de planear, luego de flotar. El pleno vuelo se produce en el décimo año.

La habilidad voladora de una sílfide es mágica por naturaleza. Posee la habilidad innata de levitar. Las alas son necesarias tan sólo para proporcionar empuje. Si las alas de una sílfide resultan dañadas, sólo puede planear o flotar. Los ataques anti magia pueden hacer posarse a una sílfide anulando su poder de levitación.

Cada 28 años, todas las sílfides se reúnen en la gran hermandad. Pueden hallarse presentes centenares de sílfides. Durante este tiempo, las sílfides renuevan amistades, intercambian adquisiciones, comparten noticias e información reunidas en sus viajes y dan la bienvenida a las jóvenes sílfides.

Las sílfides tienen una vida media semejante a la de los elfos. Retienen su apariencia juvenil durante toda su vida.

Ecología: Las sílfides son miembros de una de las numerosas razas mágicas que se parecen a las mujeres humanoides. Normalmente mantienen su distancia de las más mundanas razas humanoides. Poseen pocos enemigos naturales. Los monstruos aéreos pueden alimentarse ocasionalmente de ellas, pero este caso es raro. Se hallan en mayor peligro a causa de los machos humanoides de alineamiento malvado que pueden intentar capturarlas para oscuros propósitos.

Simio carnívoro

04 RIK

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Bosques, colinas y llanuras
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Familia
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (7)
TESORO:	C
ALINEAMIENTO:	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	2-8
CATEGORÍA ARMADURA:	6
MOVIMIENTO:	12, 9 en árboles
DADOS DE GOLPE:	5
GAC0:	15
NÚM. ATAQUES:	3
DAÑO/ATAQUE:	1-4/1-4/1-8
ATAQUES ESPECIALES:	Rasgar
DEFENSAS ESPECIALES:	Bonif. +2 a tirada de sorpresa
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (2+ m, muy robusto)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	175

El simio carnívoro es un familiar más grande, más fuerte y más agresivo que el gorila. Vive en junglas y llanuras tropicales, y a veces construye su morada en altos árboles.

Los simios carnívoros tienen anchos hombros, recios cuerpos cubiertos de pelo negro, brazos largos y piernas cortas. Negras garras curvadas crecen de los dedos de sus manos y pies. Poseen rostros color pardo claro, narices anchas y vibrantes y bocas llenas de largos y afilados dientes para desgarrar la carne de sus presas. Los simios carnívoros caminan sobre sus cuatro patas, utilizando los nudillos de sus manos para apoyo. También pueden balancearse por entre los árboles al 75% de su índice normal de movimiento.

Combate: Los simios carnívoros tienen una apreciable inteligencia y son muy astutos. Debido a sus agudos sentidos, ganan una bonificación de +2 a su tirada de sorpresa. Típicamente se ocultan en los árboles y acechan a su presa durante kilómetros, dejándose caer para atacar cuando su víctima hace una pausa para beber de un arroyo o se halla con la guardia baja de algún otro modo. En llanuras u otras áreas desprovistas de árboles, se ocultan entre las altas hierbas y densos arbustos, saltando por detrás sobre su víctima. Los simios carnívoros atacan alzándose sobre sus patas traseras, agitando sus enormes brazos y haciendo chasquear sus poderosas mandíbulas. Si un simio golpea a su oponente con ambas manos en el mismo round, inflige 1d8 puntos adicionales de daño rasgando. Cuando un simio carnívoro derrota a un oponente o desea asustar a un intruso, se alza sobre sus patas traseras, se golpea el pecho con ambas manos y brama estruendosamente. Se sabe que el sonido del bramido de un simio ha sumido en el pánico a más de un pusilánime.

Hábitat/Sociedad: Los simios carnívoros viven en familias que oscilan entre 2 y 20 miembros, con casi el doble de hembras que machos. Una hembra embarazada da a luz en aproximadamente nueve meses. Una cría nunca abandona a su madre durante los tres primeros años de su vida, aferrándose prietamente a su largo pelo y colgando de su espalda cada vez que la familia va de uno a otro lado. El macho más grande actúa como líder, estableciendo la rutina diaria y defendiendo a la familia del peligro. El líder es desafiado ocasionalmente por otros machos más jóvenes, y el desafío se resuelve con una lucha brutal pero no fatal. El perdedor abandona humillado la familia; un desafiador



derrotado se une finalmente a otra familia, pero un líder derrotado permanece solo y vive alejado de los demás de su raza el resto de su vida, sumido en la amargura.

Las familias no tienen guaridas permanentes, sino que en vez merodean de lugar en lugar dentro de su territorio, un área de 25 a 50 kilómetros cuadrados. El líder señala los límites del hogar de una familia grabando toscos símbolos en los troncos de los árboles o rociándolos con un almizcle segregado por unas glándulas debajo de su lengua. Una familia vaga constantemente, sin pasar dos noches consecutivas en el mismo lugar. Guardan las joyas, monedas y otros tesoros reunidos en sus viajes en troncos huecos u otros lugares seguros.

Una familia toma su primera comida del día poco después del amanecer. Los machos adultos cazan, y arrastran su presa de vuelta a la familia para que todos la compartan. La comida es seguida por una larga siesta para los adultos y tiempo de juego para los más jóvenes. La familia toma una segunda comida antes del anochecer, luego, poco después de hacerse oscuro, se van a dormir todos a un prado resguardado o un nido comunitario construido en las ramas de los más altos árboles.

Ecología: Aunque agresivos por naturaleza, los simios carnívoros normalmente matan sólo para obtener comida o en defensa de sus familias. Les encantan las frutas y las nueces, pero la mayor parte de su dieta consiste en roedores, pequeños reptiles, huevos y peces, así como algún ocasional insecto gigante o carroña. La caza suplementa el menú de la familia; antílopes, búfalos, ciervos y caballos figuran entre las presas favoritas de los simios. En áreas densamente pobladas de caza, los simios carnívoros deben competir a veces con leones y otros predadores. No es raro que una manada de leones desafíe violentamente a una familia de simios carnívoros por los derechos de caza en áreas disputadas; normalmente los simios cambiarán de residencia antes que arriesgar las vidas de sus familias.

La reputación de los simios carnívoros como devoradores de hombres es exagerada. Aunque es cierto que algunos consumen exclusivamente carne humana, lanzando incursiones contra los poblados y atacando las expediciones de caza en busca de presas, tales familias son raras. Lo más común es el devorador de hombres solitario, normalmente un ex líder frustrado que ataca a los humanos tanto por furia como por hambre. Los simios carnívoros son un blanco favorito de los deportistas humanos, que los cazan por sus trofeos (pelaje, manos y cabezas). Además, algunas tribus primitivas exigen la muerte de un simio carnívoro como rito de iniciación.

CLIMA/TERRENO:	Templado/Océanos
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Comunidad
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media-Mucha (8-12)
TESORO:	C, R
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	20-200
CATEGORÍA ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	1, Nad 18
DADOS DE GOLPE:	1 + 1
GACO:	18
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	Por tipo de arma
ATAQUES ESPECIALES:	Arpear barcos
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5-1,8 m largo)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	1 DG: 35 2 DG: 65 3 DG: 120 4 DG: 175 Chamán: 420 6 DG: 420

Los sirenos son humanoides anfibios moradores de los mares con la parte superior del torso de un humano y la parte inferior de un pez.

Los sirenos fueron en su tiempo humanos, pero resultaron transformados por poderes desconocidos a su forma actual. Viven pastoreando peces, pero en las épocas de necesidad atacan a otros habitantes del mar o a los navíos que surcan los océanos. Viven bajo el agua pero salen a la superficie para tomar el sol sobre grandes rocas.

Los sirenos adultos miden entre 1,5 y 1,8 metros de largo (alto) y pesan entre 75 y 108 kilos. Las tonalidades de su piel van del claro al tostado, el color de su pelo es normalmente castaño oscuro (ocasionalmente claro), mientras que el color de sus escamas se alinea del verde al plata. Las hembras, conocidas también como sirenas, son 15 centímetros más bajas que los machos y pesan entre 50 y 75 kilos. Los sirenos se adornan con decoraciones de coral y conchas. Los sirenos hablan su propio lenguaje (con dialectos distintos hablados por comunidades separadas por amplias distancias), y un 50% de todas las comunidades hablan también el locathah.

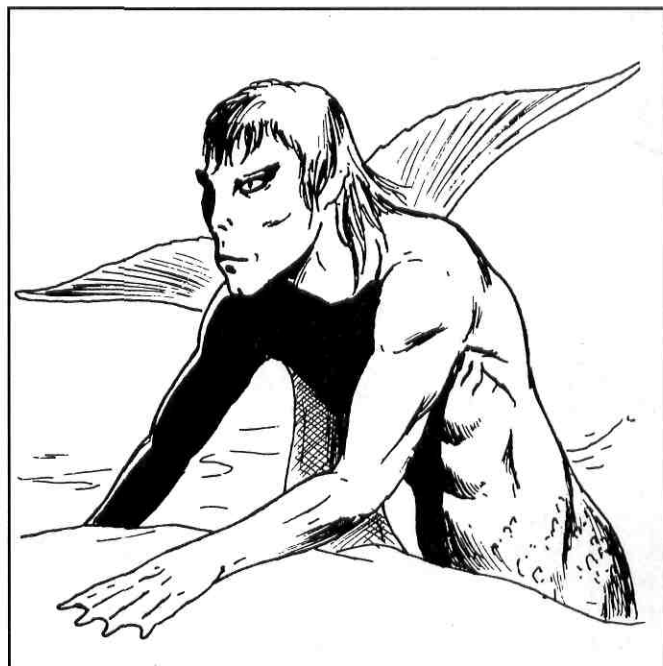
Combate: Las comunidades de sirenos están bien armadas. Las armas usadas por los sirenos son como sigue:

- Tridente, daga (50%)*
- Ballesta, daga (30%)
- Jabalina, daga (20%)

* El 20% de todos los que llevan tridente van armados también con un arpeo y un sedal (15 metros de largo).

Las ballestas de los sirenos tienen un alcance de 30 metros bajo el agua. Usan arpeos para atacar los barcos; los arpeos pueden ser lanzados hasta 15 metros. Cada arpeo sujetado por 10 sirenos frena en 1 un barco. Una vez detenido, el barco es atacado y se practica un agujero en su casco en 4d4 rounds, tras lo cual el barco se hunde lentamente, para ser saqueado por los sirenos.

Los sirenos sufren doble daño de ataques con fuego.



Hábitat/Sociedad: Por cada 20 sirenos encontrados hay un líder de patrulla (2-3 DG) y 1-3 barracudas (CA 6; MV 30; DG 3; #AT 1, Dñ 2d4). Por cada 40 sirenos hay un líder (4 DG). Por cada 120 sirenos encontrados hay un jefe (6 DG) y dos guardias (4 DG). Por cada diez sirenos hay un 10% de probabilidades de un chamán (3 DG, con los conjuros de un sacerdote de nivel 3).

Los sirenos poseen comunidades submarinas regulares, normalmente un arrecife o acantilado acrobillado con pasadizos. Raras veces (10%) construyen un poblado con conchas marinas y coral. Una comunidad media tiene entre 100 y 600 machos. Hembras y subadultos igualan al 100% de machos en un poblado. Las comunidades son guardadas normalmente por 3d6 barracudas adiestradas.

La sociedad sirena es fuertemente patriarcal. Prefieren que se les deje tranquilos, y normalmente rechazan las proposiciones de amistad o comercio. Poseen fuertes instintos territoriales y, aunque están relacionados de cerca con los humanos, no sienten ningún aprecio hacia ellos. Los machos cazan y crían peces y protegen su territorio. Las hembras crían a los pequeños y se ocupan de los asuntos domésticos. Las sirenas son conocidas también por su creatividad, y producen obras de arte para la comunidad (tallas en conchas, tapices de algas y canciones).

Ecología: Los sirenos son omnívoros, pero prefieren una dieta de pescado, langostas, cangrejos y mariscos. No los cocinan, pero deben filetearlos antes de consumirlos. Pueden sobrevivir fuera del agua durante una hora antes de empezar a deshidratarse. Cuando se deshidratan, pierden 2 puntos de golpe por hora, y morirán cuando alcancen el cero; la inmersión en agua dulce o salada restablece de inmediato estos puntos de golpe perdidos.

Los sirenos tienen una media de vida de 150 años. Tienen muchos enemigos naturales, pero particularmente odian a los sahuagin e ixitxachitl. A menudo chocan con los tritones por causas territoriales.

CLIMA/TERRENO:	Bosques o subterráneos
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Bandadas
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Sangre
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	D
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	3-30
CATEGORÍA ARMADURA:	8
MOVIMIENTO:	3, Vol 18 (C)
DADOS DE GOLPE:	1 + 1
GAC0:	17
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-3
ATAQUES ESPECIALES:	Drenar sangre
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P (60 cm envergadura alas)
MORAL:	Media (8)
VALOR PE:	175



Las stirges son criaturas parecidas a pájaros que beben la sangre de sus víctimas para su sostén. Poseen cuatro pequeñas patas como tenacillas que utilizan para aferrarse a los cuellos de sus víctimas. En su mayoría tienen un color rojo óxido a rojo parduzco, y sus ojos y pies son amarillentos. La colgante probóscide de las stirges es rosada en la punta, y se decolora al gris en la base (cerca de la cabeza).

Combate: Las stirges atacan como criaturas de 4 Dados de Golpe, antes que 1 + 1. La larga probóscide inflige 1-3 puntos de daño cuando golpea, y drena 1d4 puntos de sangre cada round a partir de entonces. Cuando una stirge ha drenado un total de 12 puntos de sangre de una víctima empieza a hincharse y se aleja volando para digerir su comida rica en proteínas.

Las stirges deben ser muertas para poder arrancarlas del cuello de su víctima, debido a su fuerte forma de asirse. Si un ataque contra una stirge agarrada falla, efectúa otra tirada de ataque contra la Categoría de Armadura de la víctima para ver si el ataque golpea a la víctima a cambio. Es aconsejable la precaución cuando se intenta arrancar una stirge agarrada.

Hábitat/Sociedad: Las stirges forman colonias parecidas a nidos en desvanes, dungeons y bosquecillos oscuros de árboles. Aunque parecen pájaros, se cuelgan boca abajo cuando duermen, lo cual indica que tal vez las stirges están próximamente relacionados con los murciélagos vampiros.

Pueden procrear en cautividad, como han hecho algunos vampiros para cubrir sus propias huellas, pero necesitan una provisión constante de sangre. Las stirges matan a la mayoría de humanos de nivel bajo, animales y niños, de modo que la llegada de estas criaturas a cualquier área civilizada es siempre causa de alarma. Afortunadamente, incluso un grupo de aventureros de nivel bajo o una milicia urbana es normalmente capaz de terminar con la amenaza con pocas o ninguna pérdida de vidas.

Ecología: Las stirges poseen infravisión con un radio de 70 metros y un agudo sentido del olfato. Estos dos factores mantienen a las stirges informadas de cualquier criatura viva que entre en su hábitat. Las criaturas con una CA natural de 3 o mejor son normalmente inmunes al ataque drenador de sangre de una stirge, puesto que sus pieles son demasiado resistentes para ser penetradas. Los personajes

que están especialmente protegidos en todo su cuerpo por cuero o mejor (esta armadura especial cuesta dos o tres veces más que una armadura normal) pueden acercarse con seguridad a una stirge. Incluso el más ligero hueco en la protección es visto y olido por la criatura, y una tirada de ataque con éxito significa que la criatura ha atravesado el punto débil y se ha aferrado.

Después de que una stirge ha drenado suficiente sangre hasta atiborrarse, duerme durante un día más un día por cada 2 puntos de sangre que ha bebido (así, el sueño máximo es después de haber bebido 12 puntos de sangre: 7 días). Durante este período de descanso, unos atacantes silenciosos pueden imponer una penalización de -2 a la tirada de sorpresa de la stirge, puesto que estas bestias despiertan lentamente y permanecen adormecidas durante unos pocos momentos. En estas circunstancias son tremendamente vulnerables. Aunque algunas especies de stirges prefieren alimentarse de sangre humana, muchas se contentan con cualquier mamífero grande, como vacas, alces y ciervos. Los druidas y guardabosques experimentados reconocen las huellas de una colonia de stirges por la sucesión de animales misteriosamente muertos y desangrados en las inmediaciones.

El territorio de una colonia de stirges se extiende sólo en un diámetro de kilómetro y medio, así que las stirges deben mudarse después de haber drenado de comida su última región. Muchas veces, la presencia de stirges es descubierta tan sólo mucho después de que la colonia se ha marchado, haciendo muy difícil rastrearla.

Se rumorea que ha habido variedades excepcionalmente grandes de stirges en lo más profundo de las más densas junglas tropicales. Según parece, poseen un veneno paralizante en la punta de sus afiladas probóscides que es altamente apreciado por los hombres de las tribus locales. Se sabe que se mezclan con los murciélagos vampiros gigantes. Ninguna de estas versiones más grandes ha sido capturada nunca y examinada por los eruditos, así que no se sabe nada más acerca de sus fortalezas y debilidades. Lo poco que se sabe de ellas procede de los caníbales y cazadores de cabezas de las regiones de la jungla.

Tarrasque

CLIMA/TERRENO:	Cualquier territorio
FRECUENCIA:	Único
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Ver abajo
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	Ver abajo
ALINEAMIENTO:	No

NÚM. APARICIÓN:	1
CATEGORÍA ARMADURA:	-3
MOVIMIENTO:	9, Emb 15
DADOS DE GOLPE:	300 pg (aprox. 70 DG)
GACO	-5
NÚM. ATAQUES:	6
DAÑO/ATAQUE:	1-12/1-12/2-24/5-50/1-10/1-10
ATAQUES ESPECIALES:	Mordisco afilado, terror
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Gg (15 m largo)
MORAL:	Campeón (15)
VALOR PE:	107.000

El legendario tarrasque, porque afortunadamente sólo se conoce que exista uno, es el monstruo más temido nativo del plano Material primario. La criatura es un bípedo escamoso con dos cuernos en su cabeza, una cola como un látigo, y un caparazón reflexivo.

Combate: El tarrasque es una máquina de matar, y cuando está activo (ver abajo) devora cualquier cosa que encuentre en kilómetros a la redonda, incluidos todos los animales y vegetación. Los ataques normales los efectúa con las garras de sus dos miembros anteriores (1d12 puntos de daño cada uno), una cola que actúa como un látigo (2d12 puntos de daño), un salvaje mordisco (5d10 puntos de daño que además actúa como una *espada afilada*, seccionando un miembro con una tirada de ataque natural de 18 o mejor), y dos ataques de embestida con los cuernos (1d10 puntos de daño cada uno).

Una vez cada turno, el tarrasque, de movimientos normalmente lentos, puede embestir a un índice de movimiento de 15, haciendo que todos los ataques con sus cuernos causen el doble de daño y pisoteando cualquier cosa bajo sus cascos para 4d10 puntos de daño por aplastamiento.

La simple visión del tarrasque hace que las criaturas con menos de 3 niveles o Dados de Golpe resulten paralizadas por el terror (sin *tirada de salvación*) hasta que se hallen fuera de su visión. Las criaturas de 3 o más niveles o Dados de Golpe huyen presas del pánico, aunque aquellas de 7 o más niveles o Dados de Golpe que consigan superar una tirada de salvación contra paralización no resultan afectadas (aunque a menudo deciden pese a todo echar a correr).

El caparazón del tarrasque es excepcionalmente duro y altamente reflexivo. Ataques tales como un golpe de rayo, cono de frío e incluso los proyectiles mágicos son inútiles contra él. Esta cualidad reflexiva es tal que 1 de cada 6 de estos ataques es reflejado automáticamente de vuelta al lanzador (al que afecta de forma normal), mientras que el resto se reflejan inofensivamente a los lados y en el aire.

El tarrasque es también inmune a todo calor y fuego, y regenera los puntos de golpe perdidos a un índice de 1 punto de golpe por round. Sólo las armas hechizadas (+1 o mejores) tienen alguna esperanza de causar daño al tarrasque.

Hábitat/Sociedad: Es una suerte que el tarrasque permanezca activo sólo durante cortos períodos de tiempo. Típicamente, el mons-



truo sale a buscar alimento durante una semana o dos, asolando la región en kilómetros a la redonda. Luego busca refugio en una guarida subterránea y se duerme durante 5d4 meses antes de volver a salir de nuevo. Una vez cada década o así, el monstruo se muestra particularmente activo, permaneciendo despierto durante varios meses. A partir de ahí, su período de sueño es de 4d4 años, a menos que sea molestado. La relación entre los estados activo y durmiente parece ser de 1:30.

Ecología: Se dice que matar al tarrasque es posible tan sólo si el monstruo es reducido a -30 o menos puntos de golpe y entonces es usado un *deseo*. De otro modo, incluso el más diminuto fragmento del tarrasque puede regenerarse y restaurar completamente al monstruo. La leyenda dice que puede extraerse un gran tesoro del caparazón del tarrasque. La porción superior, tratada con ácido y luego calentada en un horno, se cree que desprenderá gemas (10d10 diamantes de 1.000 mo de valor base cada uno). El material de su barriga, mezclado con la sangre de la criatura y adamantita, se dice que produce un metal que puede ser forjado por los maestros herreros enanos en 1d4 escudos de encantamiento +4. Se necesitan dos años para fabricar cada escudo, y es poco probable que los enanos lo hagan gratis.

Se confía en que el tarrasque sea una creación solitaria, alguna horrible abominación liberada por las artes oscuras o por antiguos y olvidados dioses para castigar a toda la naturaleza. La naturaleza elemental del tarrasque conduce a los pocos expertos vivos en él a especular que los príncipes elementales del mal tienen algo que ver con su existencia. En cualquier caso, la localización del tarrasque sigue siendo un misterio, ya que raras veces deja testigos de su paso, y la naturaleza vuelve a crecer rápidamente sobre los restos de su presencia. Se rumorea que el tarrasque es responsable de la extinción de una antigua civilización, porque los registros de sus últimos días hablan de «un gran castigador reptiliano enviado por los dioses para terminar con el mundo».

CLIMA/TERRENO:	Tropical/Junglas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja a Media (5-10)
TESORO:	Q (x5)
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	10-100
CATEGORÍA ARMADURA:	5 (6)
MOVIMIENTO:	9, Esc 15
DADOS DE GOLPE:	1
GAC0:	19
NÚM. ATAQUES:	2 o 1
DAÑO/ATAQUE:	-3/1-3 o por tipo de arma
ATAQUES ESPECIALES:	Sorpresa
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P (60-90 cm alto)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	Normal: 35 Cacique: 270 Chamán: 420

Los tasloi son humanoides de largas piernas y cabezas aplastadas. Caminan con una postura encogida, rozando con sus nudillos el suelo de tanto en tanto. Sus pieles son de un color verde lustroso y se hallan levemente cubiertas por un áspero pelo negro. Sus ojos son similares a los de un gato y de color dorado.

A menudo pueden ser oídos por la noche, hablando con sus agudas y susurrantes voces. Los tasloi hablan su propia lengua, y pueden hablar también las lenguas de monos y antropoides. Aproximadamente un 5% de su raza han aprendido una lengua franca común que utilizan en sus intercambios.

Combate: A los tasloi les gusta ocultarse en las copas de los árboles y dejarse caer sobre los débiles y los desprevenidos. Son rápidos y ágiles en los árboles, pero lentos y torpes en el suelo. Cuando se hallan en la jungla, sus furtivos movimientos imponen una penalización de -4 a las tiradas de sorpresa de los oponentes. También se ocultan en las sombras, como un ladrón, con una efectividad de un 75%. Su infravisión les permite ver hasta 30 metros en la oscuridad, pero odian la luz del día y sufren una penalización de -1 en sus tiradas de ataque cuando luchan a plena luz.

Los tasloi llevan las siguientes armas: escudo pequeño (CA 5) y jabalina—20%; garrote y jabalina—40%; espada corta y escudo pequeño (CA 5)—10%; jabalina y red—15%; espada corta y red—10%; o jabalina y lazo—5%. Los tasloi sin escudo tienen CA 6. Normalmente llevan todos jabalinas y escudos a la espalda cuando viajan por entre los árboles.

Los tasloi comen cualquier cosa, pero les encanta todo tipo de carne, en especial la de humanos y elfos. Normalmente atacan desde arriba, intentando capturar si es posible. Si consiguen sorpresa, utilizan sus redes de 3 metros de diámetro para atrapar a su presa (las redes enredan totalmente a aquellos con Fuerza menor de 15; aquellos con Fuerza 15 o superior necesitan superar una tirada de abrir puertas para rasgar la red y escapar). Si un grupo está demasiado vigilante o preparado, los tasloi intentan vencer al grupo mediante cortos y repentinos ataques seguidos de retiradas. Si es posible, los tasloi intentan despojar a los enemigos muertos después de un ataque.



Hábitat/Sociedad: Los tasloi viven en bandas poco estructuradas de varias familias. En cada banda de 70 o más hay un jefe de 5 Dados de Golpe. Hay un 30% de probabilidades de que cada banda tenga un chamán. Los chamanes tasloi pueden avanzar hasta el nivel 5.

Cuando son encontrados en su guarida, además de los machos, hay hembras y crías iguales al 60% y 50% respectivamente del número de machos. Las hembras luchan como los machos, pero las crías no luchan en absoluto. La guarida consiste en una serie de 1d6 grandes árboles con 4d6 plataformas a 15-30 metros por encima del suelo. Todos los árboles se hallan conectados con cuerdas y lianas. Hay un 60% de probabilidades de que haya 2d4 avispas gigantes adiestradas. Los tasloi pueden cabalgar estas avispas durante grandes distancias, y las arañas ayudan en la construcción, protección y mantenimiento general del poblado-árbol.

Ecología: No se sabe dónde y cómo se originaron los tasloi. Es probable que lleven ahí desde hace milenios, cruzándose entre sí en las profundas y aisladas junglas. Su estilo de vida primitivo ha existido probablemente del mismo modo desde hace miles y miles de años.

Aunque ciertamente figuran entre los menos temibles de todas las criaturas de la jungla, los tasloi son quizá dignos de preocupación a causa de su número, o después de haber huido de encuentros mucho más desagradables con otros habitantes de la jungla. Los tasloi conocen la localización de tales guaridas y a menudo montan guardia en las obvias rutas de escape para atrapar a cualquier criatura que se encuentre de pronto enfrentada a la bestia. Los tasloi montan sus trampas a lo largo del camino de escape y aguardan a que las debilitadas y desprevenidas criaturas caigan ciegamente en ellas. Esta estrategia tiene al parecer un enorme éxito, ya que los tasloi alardean de muchos más trofeos de los que su pequeño tamaño y limitadas proezas deberían permitirles.

	Común	Gigante
CLIMA/TERRENO:	Templado/	
	Bosques, llanuras, pantanos y montañas	
FRECUENCIA:	Poco común	Poco común
ORGANIZACIÓN:	Familia	Familia
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno	Nocturno
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Semi (2-4)	Semi (2-4)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	2-5	2-5
CATEGORÍA ARMADURA:	4	4
MOVIMIENTO:	6, Cav 3	6, Cav 3
DADOS DE GOLPE:	1 + 2	3
GACO:	19	17
NÚM. ATAQUES:	3	3
DAÑO/ATAQUE:	1-2/1-2/1-3	1-3/1-3/1-6
ATAQUES ESPECIALES:	No	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	P (60 cm largo)	M (1,2 m largo)
MORAL:	Media (8)	Media (8)
VALOR PE:	35	65

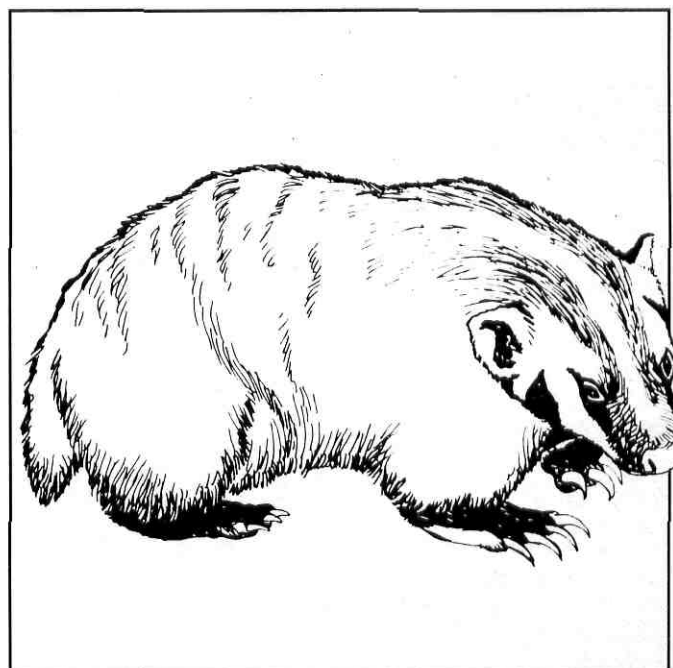
Los tejones son animales cavadores carnívoros que viven bajo el suelo y cazan de noche. Los tejones son valerosos e irascibles; si se ven amenazados, no vacilarán en atacar a criaturas mucho más grandes que ellos mismos.

El rollizo cuerpo del tejón tiene unos sesenta centímetros de largo y está cubierto de pies a cabeza con un pelaje largo y denso. Desde una cierta distancia su color parece plateado o gris, pero un examen más de cerca revela que cada franja de pelo es en realidad una combinación de varios colores, normalmente gris, negro, blanco y marrón. Una franja blanca de aproximadamente tres a cinco centímetros de ancho empieza en la nariz del tejón y avanza entre sus ojos y desciende por su espalda. Manchas negras de piel adornan cada lado de su rostro.

Las cortas patas del tejón son extremadamente fuertes, y terminan en afiladas garras que le permiten cavar el más rocoso suelo y defenderse con eficacia de los predadores. Cuando intenta captar aromas en el aire, el tejón se alza sobre sus patas traseras como una ardilla de tierra. Anda de forma anadeante, y su aspecto parece torpe y desmañado mientras su cuerpo se balancea lentamente de lado a lado. Pero en realidad el tejón puede moverse muy rápido cuando es necesario; de hecho, su velocidad es uno de los factores de su índice de CA relativamente alto. El tejón tiene muy aguzados los sentidos del olfato, el oído y la vista. También desprende un desagradable aroma similar al sudor humano.

Combate: Si un tejón es encontrado lejos de su madriguera, normalmente intenta escapar y ocultarse. Sin embargo, si es molestado en su madriguera o se ve acorralado, lucha con sorprendente fiereza. independientemente del tamaño o la fuerza de su oponente. El tejón ataca desnudando sus afilados dientes y saltando contra su oponente, en un intento de morder y clavar sus garras. Mordiendo y desgarrando, el tejón se lanza a la garganta de su oponente si la halla a su alcance, de otro modo ataca el abdomen del adversario; cualquiera área expuesta de un oponente, como el rostro o los brazos, son también blancos probables del ataque de un tejón. Un tejón gruñe y saliva mientras ataca, y en la mayoría de los casos lucha hasta la muerte.

Hábitat/Sociedad: Los tejones son cavadores extremadamente hábiles. Prefieren cavar sus madrigueras en la tierra blanda o el suelo del bosque y las granjas, pero también pueden medrar en montañas y coli-



nas. La entrada a la madriguera de un tejón es un agujero circular de veinticinco o cincuenta centímetros de diámetro, rodeado por un anillo de tierra de la excavación original. El túnel se inclina suavemente hacia el interior de la tierra, normalmente entre metro veinte y metro y medio de largo, y termina en una cámara que puede ser tan pequeña como un metro veinte de ancho o tan grande como tres metros de ancho, según el tamaño de la familia. El suelo de la madriguera está típicamente sembrado con restos de anteriores comidas y lechos de hojas y hierba para dormir. Los tejones no son particularmente buenos en el cuidado de su hogar; si una madriguera se vuelve excesivamente sucia, la familia puede trasladarse a un área cercana y cavar un nuevo lugar donde vivir.

Los tejones no son animales sociales, pero son extremadamente leales a sus parejas y a sus familias. Los tejones son hallados casi siempre como animales solitarios o como una pareja. Si es encontrada más de una pareja, el resto son las crías de la pareja. Una familia reacciona agresivamente contra cualquier desconocido, incluidos otros tejones, que invadan el territorio inmediato a su madriguera.

Los tejones machos cazan de noche, mientras que las hembras permanecen en la madriguera para ocuparse de sus crías. Si una pareja no tiene crías, a menudo cazan juntos. Los tejones traen las presas capturadas de vuelta a su madriguera y normalmente las devoran enteras, huesos incluidos. Cuando no cazan, los tejones permanecen en casa. Los tejones que viven en climas fríos hibernan durante la mayor parte del invierno. Los tejones no acumulan tesoro.

Ecología: La carne de tejón es grasa, dura, y no particularmente apetitosa. Debido a su naturaleza feroz, el cazar tejones es algo que no merece la pena para la mayoría de predadores, aunque ocasionalmente puede verse a un lobo o un zorro hambriento escarbando en la entrada de la madriguera de un tejón. Los tejones comen roedores, ardillas y otros animales pequeños.

La piel de tejón se vende comercialmente para fabricar abrigos, guantes y mitones. Una piel de calidad vale tanto como 10-30 monedas de oro. Del pelo de tejón pueden hacerse cepillos.

Tejón gigante

Se trata de una variedad muy rara de tejón que se encuentra en los bosques remotos, y que crece hasta el doble del tamaño del tejón común (aproximadamente metro veinte de largo). Inflige más daño cuando ataca, y tiende a ser más agresivo. Sus estadísticas son por lo demás idénticas a las del tejón común. Sus pieles son también más valiosas.

	Común	Gigante (megalodon)
CLIMA/TERRENO:	— Todos los océanos y mares —	
FRECUENCIA:	Común	Raro
ORGANIZACIÓN:	Banco	
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera	
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)	No (0)
TESORO:	No	No
ALINEAMIENTO:	No	No

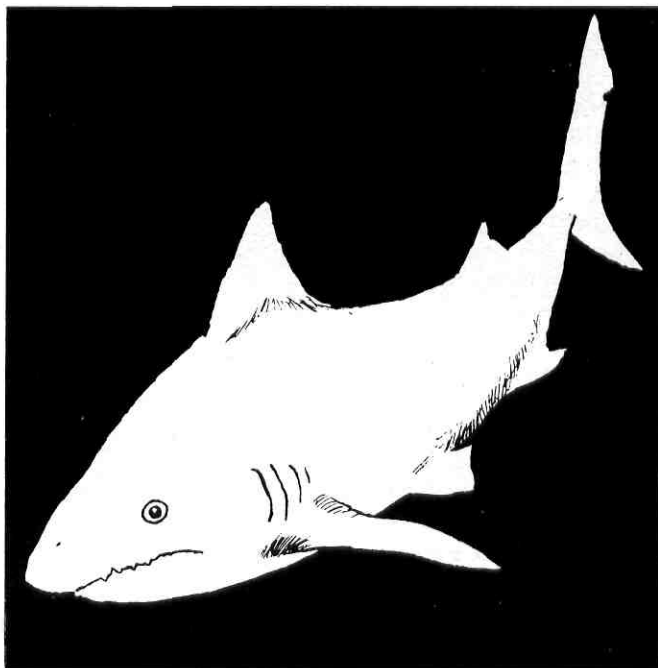
NÚM. APARICIÓN:	3-12	1-3
CATEGORÍA ARMADURA:	6	5
MOVIMIENTO:	Nad 24	Nad 18
DADOS DE GOLPE:	3-8	10-15
GAC0:	3-4 DG: 17 5-6 DG: 15 7-8 DG: 13 15 DG: 5	10 DG: 11 11-12 DG: 9 13-14 DG: 7 5
NÚM. ATAQUES:	1	1
DAÑO/ATAQUE:	2-5, 2-8 o 3-12	4-16, 5-20 o 6-24
ATAQUES ESPECIALES:	No	Tragar entero
DEFENSAS ESPECIALES:	No	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	M-G (1,5-5 m largo)	G-Gg (6-15 m largo)
MORAL:	Media (10)	Estable (11)
VALOR PE:	3 DG: 65 4 DG: 120 5 DG: 175 6 DG: 270 7 DG: 420 8 DG: 650	10 DG: 2.000 11 DG: 3.000 12 DG: 5.000 13 DG: 6.000 14 DG: 7.000 15 DG: 8.000

Los tiburones son grandes y voraces carnívoros marinos que habitan en todos los océanos y mares conocidos. Son quizá las máquinas de devorar más agresivas que pueden hallarse en las lodosas profundidades.

Combate: Los tiburones captan los cambios de presión bajo el agua, la mayor parte de las veces provocados por los ruidos de otras criaturas. Chapotear en el agua atrae siempre a los tiburones, puesto que normalmente sólo los peces heridos se comportan de este modo. Los tiburones pueden captar estos movimientos desde más de kilómetro y medio de distancia y, una vez un tiburón descubre una presa, pronto será seguido por otros. Los tiburones atacan también sin piedad al olor de la sangre, que pueden detectar igualmente a una distancia de kilómetro y medio o más.

Cuando un cierto número de tiburones se reúnen en torno a una víctima sangrante, el olor de la sangre y los estremecimientos de la caza sumen a todos los tiburones en un frenesí devorador. Nada escapa de un ataque así, ni siquiera otros tiburones. Los tiburones devoran todo lo vivo, incluso unos a otros, durante este frenesí devorador. Puesto que los tiburones se lanzan hacia arriba, desgarran un mordisco de carne, y luego se retiran muy rápidamente, hasta diez tiburones de tamaño normal pueden atacar en el agua a un oponente del tamaño de un hombre cada round.

Ten en cuenta que los enormes megalodones (tiburones gigantes) casi nunca alcanzan este frenesí, puesto que son capaces de engullir enteras a la mayoría de las criaturas en una tirada de ataque que se sitúe 4 o más por encima del número mínimo para golpear. Por ejemplo, un megalodon de 15 Dados de Golpe golpea a una criatura de CA 0 con una tirada de ataque de 8 o más, pero engulle a esta misma criatura con una tirada de ataque de 12 o más. Las criaturas engullidas sufren 20 puntos de daño por cada round que permanezcan dentro del tiburón. Una criatura atrapada dentro de un megalodon puede atacar al animal desde el interior, pero con una penalización acumulativa de -1 al daño por round (es decir, el primer round el ataque tiene una penalización de -1, el segundo de -2, etc.). La víctima debe llevar el tiburón hasta los 0 puntos o menos antes de que los jugos gástricos del tiburón detengan su trabajo.



Puesto que la mayoría de las criaturas son engullidas rápidamente por un megalodon, normalmente no hay bastante sangre en las inmediaciones para precipitar un frenesí devorador. En algunas ocasiones, sin embargo, los cazadores de ballenas y otros grandes animales acuáticos han herido a su presa, sólo para ver cómo un auténtico enjambre de megalodones de tamaño prehistórico la dejaban en los huesos en sólo unos segundos. Pocos pescadores discuten este punto.

Hábitat/Sociedad: Los tiburones son máquinas puras de comer y matar, que han evolucionado de una forma natural al status de supremos predadores, y luego han permanecido sin ningún cambio durante millones de años. Son primariamente carroñeros, que se lanzan sobre enfermos y heridos, pero atacan también carne fresca si son tentados a ello. Son muy territoriales y solitarios.

Los únicos amigos que tienen los tiburones son los sahuagin, que aprecian a los predadores por su naturaleza sanguinaria, despiadada y eficiente. A menudo utilizan a los tiburones como guardianes, monturas, sacrificios y animales personales de compañía. Se rumorea que el rey de todos los sahuagin posee un megalodon de un tamaño extraordinario, al que aparentemente alimenta muy a menudo. Las sacerdotisas sahuagin ofrecen todos sus sacrificios a los grandes tiburones blancos del más puro blanco y de mayor tamaño, que a menudo son decorados con collares de oro y plata.

Los sahuagin son la única raza conocida que ha entrenado con éxito a los tiburones como monturas, y el proceso es secreto. Lo que se sabe es que un tiburón y su jinete pueden atacar juntos al mismo enemigo con sorprendente agilidad, haciendo de esta combinación una de las más temibles en las profundidades. Los arneses usados para que un guerrero sahuagin monte a lomos de un tiburón están hechos al parecer de un tipo especial de algas, desconocido para los del mundo de la superficie.

Ecología: Los tiburones sólo tienen dos debilidades naturales. La primera es que sus órganos internos están poco protegidos por una gruesa y flexible capa de cartilago en vez de un esqueleto duro. Algunas criaturas, como los delfines, se aprovechan de esto golpeando fuertemente a los tiburones en sus costados con sus cabezas. Debido a su naturaleza altamente inteligente, los delfines son los únicos auténticos enemigos de los tiburones. Son la única especie conocida que caza y mata activamente a estos por otro lado temidos y respetados monstruos.

Los tiburones se hallan forzados también constantemente a moverse por el agua a fin de hacer que un volumen suficiente de agua rica en oxígeno pase por sus primitivas agallas. En consecuencia, un tiburón que sea mantenido inmóvil durante 2-5 horas morirá sofocado. Los conjuros comunes útiles contra los tiburones son *retener monstruo*, los de paralización de ataques y venenos, y todos los conjuros normales que causen daño (sometidos a las limitaciones de su lanzamiento bajo el agua, por supuesto).

CLIMA/TERRENO:	Cualquier mar
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Comunidad
CICLO ACTIVIDAD:	Diurno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Alta y más (13+)
TESORO:	M, Q (C, S, T)
ALINEAMIENTO:	Neutral (bueno)

NÚM. APARICIÓN:	6-60
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	Nad 15
DADOS DE GOLPE:	3
GAC0:	17
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	Por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	90%
TAMAÑO:	M (2 m alto)
MORAL:	Elite (13)
VALOR PE:	Normal: 270 Excepcional (4-6 DG): 650 Excepcional (7-8 DG): 2.000 Mago: 2.000 + 1.000 por nivel por encima de 7 Sacerdote: 2.000 + 1.000 por nivel por encima de 7 Tritón líder: 4.000

Se rumorea que los tritones son criaturas del plano Elemental del agua que han sido situadas en el plano Material primario con alguna finalidad desconocida para el hombre. Son moradores del mar, y habitan principalmente en las aguas cálidas, pero pueden vivir también en escasas o grandes profundidades.

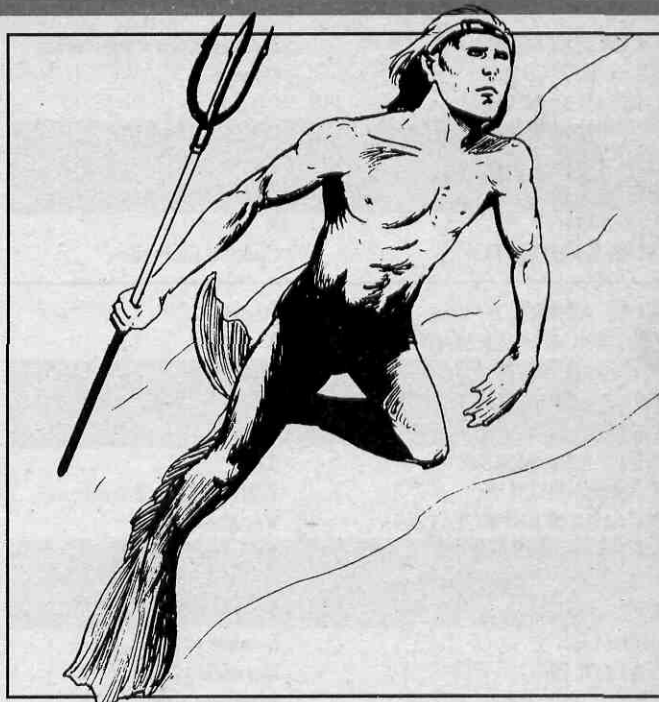
La parte inferior de un tritón termina en dos piernas rematadas con aletas, mientras que su cabeza, torso y brazos son arrogantemente humanos. Los tritones tienen una piel plateada que se transforma en escamas azul plata en la parte inferior de sus cuerpos. Su pelo es azul profundo o azul verdoso. Los tritones hablan su propio lenguaje, además de los de los elfos marinos y locathah.

Combate: Los tritones llevan o bien tridentes (60%) o lanzas largas (40%). Un 25% aproximadamente van armados también con ballestas pesadas. Cuando van equipados para la batalla, los tritones llevan armaduras hechas de escamas (CA 4).

Fuera de su guarida, los tritones suelen ir un 90% de las veces montados o bien en hipocampos (65%) o en caballitos de mar gigantes (35%). Estas monturas luchan en defensa de sus jinetes.

Los tritones excepcionales (ver abajo) y los tritones líderes llevan siempre con ellos caracolas. Aunque no es mágico, su sonido es bien conocido de todas las criaturas marinas. Cuando son hechas sonar adecuadamente por un tritón excepcional, una caracola reúne a 5d4 hipocampos, 1d10 leones marinos o 5d6 caballitos de mar gigantes. Estas criaturas nadan en ayuda del tritón que las ha llamado, llegando 1d6 rounds después de que la caracola ha sido hecha sonar por primera vez. Las caracolas pueden ser hechas sonar también para asustar a los animales acuáticos como el conjuro de *miedo*. Este último sonido hace que todas las criaturas marinas dentro de un radio de 20 metros y con Inteligencia animal o menor huyan presas del pánico. Las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto del miedo, pero incluso aquellas que la superen tienen un modificador de -5 en sus tiradas de ataque contra los tritones.

Los tritones son reclusivos y no violentos. Normalmente atacan para capturar. Si un tritón es muerto en batalla, sin embargo, la lucha se con-



vierte de inmediato en una lucha de venganza. Si la lucha se decanta en su contra, los tritones se retirarán a su guarida para o bien buscar refuerzos u organizar una última resistencia.

Además de sus otras habilidades, los tritones son casi inmunes a la magia, con una resistencia natural a la magia de un 90%.

Hábitat/Sociedad: Los tritones viven o bien en grandes castillos submarinos (80% de probabilidades) o en espléndidamente esculpidas cavernas (20%). Aunque los tritones se inclinan hacia el alienamiento bueno, se muestran muy suspicaces ante los extraños y no sienten el menor aprecio hacia los moradores de tierra firme en general.

Los tritones raras veces matan, a menos que sean provocados, pero son rápidos en agarrar a quienes penetran en sus mares. Los intrusos que son hallados entrando furtiva o intencionadamente en aguas de los tritones o los buscadores de tesoros son dejados «al destino de los mares». Esto significa ser despojados de todas sus pertenencias y dejados a la deriva al menos a quince kilómetros de cualquier orilla. Los personajes declarados inocentes por el tribunal de los tritones despiertan al día siguiente en alguna distante orilla. Los tritones nunca ayudan a los moradores de tierra firme a menos que sus propios intereses se vean implicados en el asunto.

Por cada 10 tritones encontrados hay un tritón excepcional de 4-6 Dados de Golpe. Por cada 20 encontrados hay un tritón excepcional con 7-8 Dados de Golpe. Grupos de 50 o más van siempre acompañados por un tritón líder (CA 2, 9 DG). Hay un 10% de probabilidades por cada diez tritones encontrados de que vayan acompañados por un tritón mago de nivel 1d6.

En una guarida de tritones se encuentran siempre los siguientes tritones adicionales:

- 60 machos (con sus tritones excepcionales correspondientes)
- Un mago de nivel de habilidad 7 a 10
- Un sacerdote de nivel de habilidad 8 a 11
- Cuatro sacerdotes de nivel de habilidad 2 a 5
- Tritones hembras iguales a un 100% de los machos (2 DG, CA 6)
- Crias en número igual a un 100% de los machos (no combatientes)

Hay también un 75% de probabilidades de que la guarida contenga 2d6 leones marinos como animales de compañía/guardias.

Ecología: Los tritones son omnívoros y viven de peces, mariscos y algas. No tienen enemigos naturales excepto el calamar gigante, que es inmune a los efectos de sus caracolas. Los tritones normales viven aproximadamente 300 años, mientras que sus líderes y lanzadores de conjuros tienen unas expectativas de vida de 500 años o más.

Troglodita

CLIMA/TERRENO:	Subterráneos y montañas
FRECUENCIA:	Común
ORGANIZACIÓN:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	A
ALINEAMIENTO:	Caótico malvado

NÚM. APARICIÓN:	10-100
CATEGORÍA ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	2
GAC0:	19
NÚM. ATAQUES:	3 o 1
DAÑO/ATAQUE:	1-2/1-2/2-5 o 2-8 arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,8 alto)
MORAL:	Estable (11)
VALOR PE:	Normal: 120 Guardia: 175 Subcacique: 270 Cacique: 650

Los trogloditas son una raza guerrera de humanoides reptiles carnisvoros que moran en cavernas naturales subterráneas y en las grietas y hendiduras de las montañas. Odian al hombre por encima de todas las demás criaturas, y a menudo lanzan sangrientas incursiones sobre las comunidades humanas en busca de comida y acero.

Los trogloditas miden 1,8 metros de altura, están cubiertos de ásperas escamas correosas, y poseen una dentada cabeza de lagarto. Los machos se distinguen fácilmente de las hembras por la cresta como una aleta que recorre su cabeza hasta su nuca. La coloración de ambos sexos varía debido a la habilidad camaleónica de los trogloditas de cambiar la tonalidad de su piel, pero el pardo grisáceo es el más común. La mayoría de los trogloditas llevan poco más que un cinturón de cuero con armas, con quizás una pequeña bolsa de carne semifresca. Los líderes adornan sus cinturones con piezas de acero, un signo de poder en la cultura troglodita. Los trogloditas poseen una excelente infravisión (radio 30 metros). Hablan su propio lenguaje y ningún otro.

Combate: Un 50% de una fuerza de trogloditas usa sus dientes y garras. El restante 50% usa armas: espadas (5%), hachas de batalla de piedra (10%), manguales de piedra (10%), o dos jabalinas trogloditas (25%). Hay que señalar especialmente la jabalina troglodita. Estos grandes dardos garantizan una bonificación de +3 a la tirada de ataque cuando son arrojados por un troglodita; causan 2d4 puntos de daño. Esta bonificación refleja la gran habilidad de los trogloditas con estos dardos. Aproximadamente un 25% de los trogloditas llevan estos dardos.

Los trogloditas prefieren la emboscada al asalto frontal. Su táctica favorita es escoger un sendero de montaña o subterráneo frecuentado y luego usar su poder camaleónico para fundirse con las rocas del entorno. Cuando un blanco adecuado aparece a la vista, los trogloditas lanzan una andanada de jabalinas (este ataque inflige a los oponentes una penalización de -4 a sus tiradas de ataque, pero sólo para el round inicial). Tras una segunda andanada, los trogloditas caen sobre sus indefensas víctimas.

Cuando están furiosos o enzarzados en melée, los trogloditas segregan un aceite que huele de forma extremadamente desagradable para todos los humanos y semihumanos. Aquellos que fallen su tirada de



salvación contra veneno se sienten tan asqueados que pierden 1d6 puntos de Fuerza. Esta pérdida permanece durante 10 rounds.

Hábitat/Sociedad: La sociedad troglodita está organizada en clanes, con cada clan liderado por un cacique (normalmente el troglodita más grande y temible). También hay presentes un cierto número de subcaciques, elegidos entre aquellos trogloditas que se han distinguido más en la batalla. Los rangos son relativos, y las disputas internas frecuentes. La mayoría de los caciques lideran tan sólo mientras el clan siga bien alimentado (y ni una comida más).

Por cada diez trogloditas encontrados hay un líder con 3 Dados de Golpe. Por cada 20 hay dos subcaciques con 4 Dados de Golpe cada uno. Los grupos de 60 o más incluyen siempre al cacique del clan. El cacique mide 2 metros de alto, tiene 6 Dados de Golpe, y está acompañado por 2d4 guardias con 3 Dados de Golpe cada uno.

Normalmente los trogloditas establecen sus guaridas cerca de asentamientos humanos o semihumanos. Esto les permite apresar tanto a los asentadores como a su ganado. La guarida en sí es típicamente una amplia cueva o caverna con un cierto número de cámaras más pequeñas adosadas para las hembras y los pequeños. Las guaridas trogloditas contienen un número de hembras igual al 100% de machos. Las hembras tienen 1 + 1 Dados de Golpe cada una y luchan hasta la muerte en defensa de sus crías. Estas crías son un 50% de la población masculina y no combaten.

Los trogloditas valoran el acero por encima de todo lo demás, y lo usan para fabricar jabalinas y como forma de riqueza. Los trogloditas individuales no llevan nada de auténtico valor, pero su guarida puede contener un considerable tesoro amasado de sus incursiones al mundo exterior. A menudo esta riqueza se halla descuidadamente tirada por todas partes, mezclada con comida medio devorada, o simplemente apilada en cualquier rincón fuera del camino.

En las noches sin luna, grupos incursores de 50 o más trogloditas se aventuran en busca de acero y comida. Estos ataques tienen normalmente como blanco asentamientos humanos, donde los trogloditas pueden usar su infravisión y su poder camaleónico con la máxima ventaja.

Ecología: Estrictos carnívoros, los trogloditas prefieren la carne humana sobre todas las demás, pero no dudarán en devorar prácticamente cualquier cosa que puedan atrapar, incluidos miembros de otros clanes trogloditas. Pocas criaturas cazan a los trogloditas, porque se dice que su sabor es peor aún que su olor.

CLIMA/TERRENO:	Templado a tropical /Colinas y montañas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACIÓN:	Gens
CICLO ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	J (Qx5)
ALINEAMIENTO:	Neutral malvado

NÚM. APARICIÓN:	3-300
CATEGORÍA ARMADURA:	8
MOVIMIENTO:	6, Vol 15 (C)
DADOS DE GOLPE:	2-5
GAC0:	2 DG: 19 3-4 DG: 17 5 DG: 15
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-3 o 1-4 (arma)
ATAQUES ESPECIALES:	Piedras bomba
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	P (90 cm alto)
MORAL:	Inestable (7)
VALOR PE:	2 DG: 35 3 DG: 65 4 DG: 120 5 DG: 175

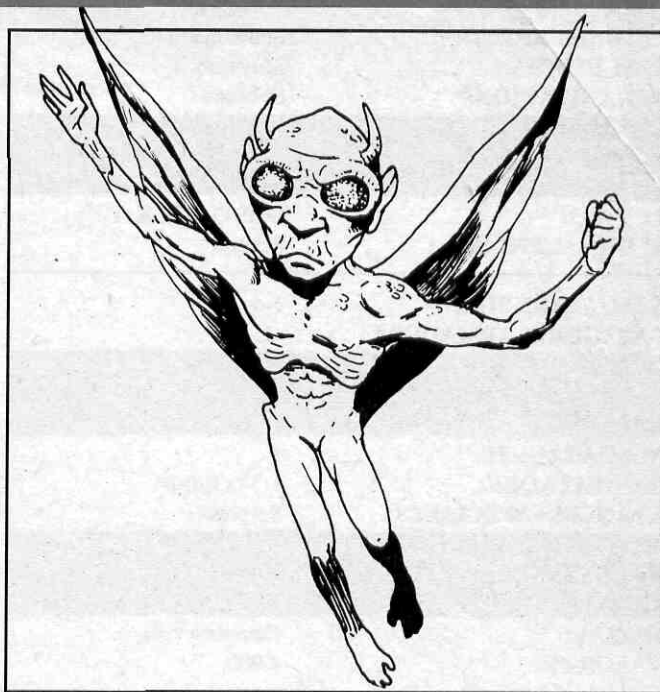
Estos agresivos humanoides voladores se hallan lejanamente emparentados con los kobolds.

Los urds miden 90 centímetros de alto y poseen cortos cuernos marfileños, ojos bordeados de rojo y narices aplastadas. Sus cuerpos son delgados, frágiles y cubiertos con escamas moteadas del amarillo al rojo ladrillo. Correosas alas parecidas a las de un murciélago brotan de sus espaldas. Cuando vuelan, estas alas se extienden hasta una envergadura de 2,5 metros o más. Los urds son rápidos y poseen una gran maniobrabilidad en el aire, y son capaces de deslizarse largas distancias o ascender bruscamente. En tierra, los urds tienen que luchar para equilibrar el peso de sus alas y se mueven con un andar torpe y un poco saltarín. Los urds llevan ropas mínimas, pero muchas tribus decoran sus cuerpos con pinturas hechas de bayas y huesos molidos.

Los urds hablan su propio lenguaje, así como el kobold, y tienen ciertas nociones de común.

Combate: Los urds cazan en grandes bandadas por la noche, usando su infravisión (radio 20 metros) para detectar sus presas en el suelo abajo. Los urds atacan dejando caer piedras sobre sus víctimas. Estas «piedras bomba» pesan de kilo a kilo y medio cada una y están llenas de filos cortantes o protuberancias puntiagudas. Los urds dejan caer estas piedras con gran precisión. Las confiadas víctimas son tratadas como CA 10 para la tirada de ataque. Los oponentes que las esquiven activamente son considerados CA 2 antes de las modificaciones por Destreza. Cada piedra que golpee causa 2d4 puntos de daño. Aproximadamente un 75% de los urds encontrados llevan una piedra bomba. El 25% restante lleva lanzas ligeras, que pueden usar como lanzas o como jabalinas. Estas lanzas ligeras causan 1d4 puntos de daño por golpe.

Los urds son de poca confianza en grandes batallas. Se sobresaltan fácilmente, sobre todo ante luces brillantes como bolas de fuego o a causa de grandes criaturas voladoras. Los urds evitan la melée a menos que superen en número a sus oponentes por 10 a 1 o más; incluso entonces los urds atacan tan sólo si sus víctimas no llevan armadura y no tienen un tamaño superior al humano.



Hábitat/Sociedad: Los urds viven en extensas familias llamadas gens. Un solo gen puede contener 300 o más machos y hembras adultos, más un número de pequeños y huevos igual a un 50% del total de la población adulta. Cada gen es controlado por un cacique hereditario que puede ser de cualquier sexo.

Normalmente los urds hacen sus guaridas en aisladas cuevas de montaña o, cuando no hay montañas cerca, en cuidadosamente ocultas cavernas subterráneas. Una guarida urd comprende una cámara principal más un cierto número de cámaras más pequeñas para las crías y los huevos. A menudo (70% de probabilidades) los urds comparten su hogar con murciélagos gigantes (70%), a los que mantienen como animales de compañía y guardianes.

En general los urds carecen de inteligencia y se asustan con facilidad. Son rápidos en atacar enemigos más débiles, como kobolds y goblins, y se someten de buen grado a criaturas más poderosas. Los gens urds juran a menudo fidelidad a hechiceros o dragones, en especial si se hacen promesas de suministro de comida. Las unidades de urds mercenarios son empleadas a veces por ejércitos más grandes como exploradores o mensajeros.

Por cada 20 urds encontrados hay un subcacique con 7 puntos de golpe y una CA de 7. Las bandadas de urds de 100 o más individuos van siempre acompañadas por el cacique del gen. El cacique es un urd excepcional con 10 puntos de golpe, y hay un 50% de probabilidades de que lleve una armadura de cuero mágica. Las guaridas urds contienen siempre 1d6 chamanes que, además de sus otras habilidades, pueden hablar con los murciélagos como a través del conjuro *hablar con los animales*.

Ecología: Los urds dan poco valor al oro y otros metales pesados, puesto que les resulta difícil volar con ellos. Aprecian las armaduras de cuero finamente trabajadas y comercian de buen grado con estos artículos.

La dieta de los urds varía espectacularmente de gen a gen, según qué (o quién) esté disponible y según la ferocidad del gen. Algunos gens viven de frutas y animales pequeños, otros cazan animales más grandes, y unos pocos de los gens más agresivos viven casi exclusivamente de goblins, hombres, elfos, etc.

Los urds son cazados por una amplia variedad de aves carnívoras, incluidos hipogripos, mantícoras y dragones. Sus vidas medias pueden exceder teóricamente los 100 años, pero pocos urds sobreviven más allá de los 50.

CLIMA/TERRENO:	Subterráneo
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACIÓN:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Minerales
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	O, P, Q (x5), X, Y
ALINEAMIENTO:	Neutral

NÚM. APARICIÓN:	1-4
CATEGORÍA ARMADURA:	-2
MOVIMIENTO:	9, Cav 9
DADOS DE GOLPE:	7 + 7
GACO:	13
NÚM. ATAQUES:	4
DAÑO/ATAQUE:	1-3 (x3)/6-24
ATAQUES ESPECIALES:	Sorpresa
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,5 m alto)
MORAL:	Campeón (16)
VALOR PE:	4.000

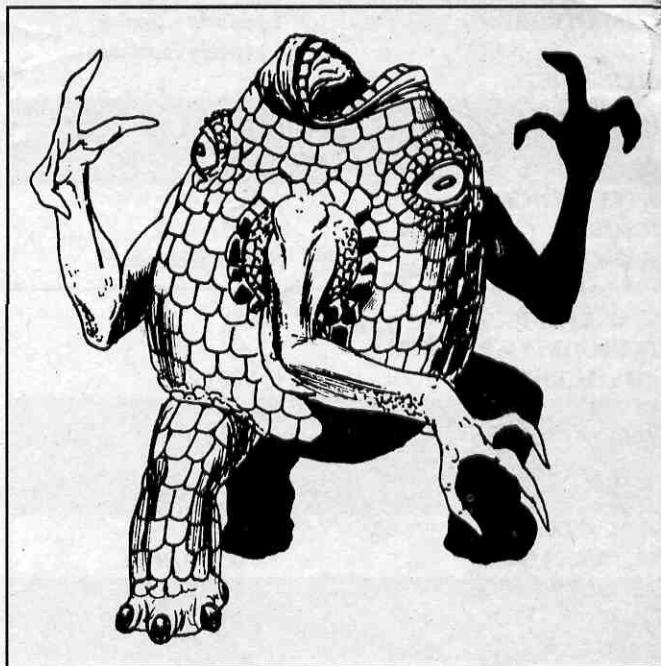
El xorn (ZORN), nativo del plano Elemental de la tierra, se alimenta de metales preciosos en las profundidades del suelo.

El amplio cuerpo de un xorn está hecho de material parecido a guijarros. Su grande y poderosa boca está localizada en la parte superior de su cabeza. Tres largos brazos, rematados con afiladas garras, se hallan simétricamente posicionados a intervalos de 120 grados alrededor de la boca. Entre los brazos hay grandes ojos con párpados de piedra que le permiten ver en todas direcciones. En su base hay tres gruesas y cortas patas, cada una directamente debajo de un ojo. Todo el cuerpo está diseñado para cavar, con la boca primero.

Combate: Un xorn no atacará a una criatura de carne excepto para defenderse él o su propiedad. No puede digerir la carne y no siente un excesivo odio o amor hacia las criaturas del plano Material primario. La única excepción a esto es cualquiera que lleve encima una cantidad significativa de metales o minerales preciosos, que puede oler hasta a 6 metros de distancia. El normalmente pacífico xorn puede volverse completamente agresivo cuando va detrás de comida. En especial en el plano Material primario, donde tales sustancias son más difíciles de encontrar que en su plano nativo. Un xorn esperará que se le entregue una porción razonable de estos materiales a cambio de paso seguro, o de otro modo atacará (90% de probabilidades) para conseguir su comida.

En combate puede luchar de dos maneras diferentes. Contra un solo oponente, dobla profundamente las dos patas más cercanas, inclinando su cuerpo en un ángulo de 45 grados hacia el enemigo. De esta forma, todos sus cuatro ataques pueden alcanzarle. Contra varios oponentes, puede atacar con sus brazos en todas direcciones, cada uno a un blanco distinto. Uno de estos blancos sufre un segundo ataque cuando el xorn inclina su cuerpo hacia abajo y luego hacia delante para morder.

Si es necesario, un xorn puede usar su habilidad de fundirse con las piedras de su entorno para imponer una penalización de -5 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes cuando ataca. Esto lo hace tanto gracias a su coloración de camuflaje como a su habilidad física de pasar dentro y a través de la piedra. Esto no ocurre muy a menudo, puesto que lo más probable es que el xorn ignore al grupo o les exija abiertamente sus metales. Sin embargo, una vez enzarzado en combate, puede usar una variación de este tema. Tras recibir daño por



primera vez, el xorn puede pasar a través de la piedra más cercana (normalmente el suelo) y desvanecerse durante uno a tres rounds. Luego brota de una superficie de piedra para ganar sorpresa. Esto lo hace a menudo a los pies de un personaje, atacando con sus tres brazos y su boca. Este tipo de lucha de guerrilla puede proseguir indefinidamente. Durante cualquier round que se halle pasando a través de la piedra, un conjuro de *puerta en fase* lo matará al instante. Si la lucha se vuelve contra él, el xorn pasará a través de la más próxima superficie de piedra y se retirará.

Un xorn es inmune al fuego y al frío, tanto mágicos como normales. Los ataques eléctricos pueden causar medio daño si el xorn falla su tirada de salvación, y ningún daño si la supera. Un conjuro de *mover tierras* lanza al xorn 10 metros más atrás, y la criatura queda aturdida durante un round. Un conjuro de *piedra a carne* o *roca en lodo* hace descender su CA a 8 durante un round. En ese round el xorn no atacará, puesto que estará reajustando su sustancia de vuelta a piedra. Finalmente, un *paso en muro* le inflige 1d10 + 10 puntos de daño.

Hábitat/Sociedad: Normalmente un xorn es encontrado en el plano Elemental de la tierra. Está en el plano Material primario sólo cuando es invocado a la fuerza o es víctima de un accidente interplanar.

En su plano nativo, los xorn son criaturas pacíficas, comparables a los herbívoros del plano Material primario. Aunque los xorn poseen inteligencia, su sociedad se halla limitada a pequeños clanes de recolectores de minerales. Estos clanes vagan de lugar en lugar, dejando ocasionalmente tras ellos bolsas abiertas en las que han consumido una veta de mineral. En el plano Material primario siempre buscan regiones amplias de piedra bajo sus pies. Lo que los humanos considerarían tesoro los xorn lo consideran comida. Mantienen su reserva de «comida» en una cercana bolsa de aire en la piedra.

Ecología: En el plano Material primario son visitantes que no sirven a ninguna función ecológica. En su propio plano son recolectores, que devoran sólo piedra y minerales. Las bolsas vacías en la piedra son rápidamente habitadas por diversas criaturas del plano. Se sabe que los dao los cazan por deporte. Muy a menudo también, los xorn sirven a los dao como esclavos.