

MRICK

# Advanced Dungeons & Dragons™ 2ª Versión

## Compendio de Monstruos

# Dragon Lance™

## Volumen dos



¡Criaturas de Krynn!  
¡Listas en su archivador para jugar!

Bienvenido a este nuevo volumen del *Compendio de monstruos*. Aquí se detallan las criaturas únicas de Krynn, el mundo de la saga DRAGONLANCE®. Como en el anterior volumen, todas las entradas se hallan en orden alfabético y en hojas sueltas. Esas hojas sueltas pueden ser colocadas en un archivador maestro para fácil referencia a medida que se necesiten para una aventura.

**Nota importante:** Estos monstruos *no* deben mezclarse con los monstruos del primer volumen del *Compendio de monstruos* y sus sucesivas ampliaciones; mántenlos juntos en una sección separada de tu archivador.

Todos los monstruos incluidos aquí son los típicos de su tipo; así pues, las tablas de encuentros son una guía para el juego en general. Se recomienda que efectúes tus propias variaciones. Los DMs no familiarizados con el mundo de Krynn y sus conceptos (como el Cataclismo, la Guerra de la Lanza y los Hechiceros de Alta Hechicería) hallarán una gran riqueza de información útil en el libro de tapa dura *Aventuras de la DRAGONLANCE* y los distintos módulos y libros de DRAGONLANCE.

Cada entrada incluye la siguiente información:

**CLIMA/TERRENO** describe dónde puede hallarse más a menudo la criatura. Los climas incluyen ártico, subártico, templado y tropical. El terreno típico incluye llano/matorral, bosque, escabroso/colina, montaña, pantano y desierto.

**FRECUENCIA** define las posibilidades de hallar una de esas criaturas en una zona determinada. *Muy rara* es una posibilidad de un 4%, *rara* de un 11%, *poco común* de un 20% y *común* de un 65%. Las posibilidades pueden ajustarse para zonas determinadas.

**ORGANIZACIÓN** es la estructura social general que adopta el monstruo. «Solitario» incluye pequeños grupos familiares.

**CICLO ACTIVO** es el momento del día en que el monstruo es más activo. Aquellos más activos por la noche pueden ser activos en cualquier momento en los emplazamientos subterráneos. El ciclo activo es una orientación general, y las excepciones son bastante comunes.

**DIETA** muestra lo que come generalmente la criatura. Los monstruos *carnívoros comen carne*, los *herbívoros comen plantas*, y los *omnívoros comen ambas cosas*. Los *carroñeros* comen principalmente carroña.

**INTELIGENCIA** es el equivalente al «CI» humano. Algunos monstruos son instintivamente astutos; eso se indica en su descripción. Los índices corresponden aproximadamente a las siguientes puntuaciones de habilidad en Inteligencia:

0	No inteligente o no valuable
1	Inteligencia animal
2-4	Semiinteligente
5-7	Inteligencia baja
8-10	Inteligencia media (humana)
11-12	Muy inteligente
13-14	Altamente inteligente
15-16	Excepcionalmente inteligente
17-18	Genio
19-20	Supergenio
21 +	Inteligencia divina

**TESORO** se refiere a las tablas de tesoro en la *Guía del Dungeon Master*. Si se indica tesoro individual, cada individuo puede llevarlo encima (si no, a discreción del DM). Los tesoros más grandes son hallados normalmente en la guardia del monstruo; la mayor parte de las veces esos son designados y situados por el DM. Los monstruos inteligentes usarán los objetos mágicos presentes e intentarán salvar sus tesoros más valiosos si son presionados a ello. Si el tesoro es asignado al azar, haz una tirada para cada tipo posible; si todas las tiradas fallan, no se halla tesoro de ningún tipo. El tesoro debería ajustarse a la baja si se encuentran pocos monstruos. Los tesoros grandes son señalados por un multiplicador entre paréntesis (x10, etc.): no confundir con el tesoro tipo X. No usar las tablas para situar tesoros en dungeons, pues los hallados bajo el suelo deben ser mucho más pequeños.

**ALINEAMIENTO** muestra el comportamiento general del monstruo medio de ese tipo. Pueden encontrarse excepciones, aunque no son muy comunes.

**NÚM. APARICIÓN** indica la cantidad en que aparecen en un encuentro medio para un encuentro en páramos. El DM deberá alterar esto para que encaje con las circunstancias si surge la necesidad. No debe usarse para encuentros en dungeons.

**CATEGORÍA DE ARMADURA** es la protección general que llevan humanos y humanoides, la protección debida a la estructura física o naturaleza mágica, o a la dificultad de golpear debido a velocidad, reflejos, etc. Los humanos y humanoides de tamaño aproximadamente humano que llevan armadura tendrán un índice sin armadura entre paréntesis. La CA listada no incluye ninguna bonificación especial anotada en la descripción.

**MOVIMIENTO** muestra el índice de velocidad relativa de la criatura. Son posibles velocidades superiores para períodos cortos. El índice de movimiento de humanos, semihumanos y humanoides es determinado a menudo por el tipo de armadura (los índices sin armadura se dan entre paréntesis). Los movimientos en los distintos medios son abreviados como sigue: *Vol* = volar, *Nad* = nadar, *Cav* = cavar, *Pln* = planear, *Tel* = telaraña. Las criaturas voladoras tendrán también una Categoría de Maniobrabilidad de la A a la E.

**DADOS DE GOLPE** controlan el número de puntos de golpe de daño que una criatura puede soportar sin resultar muerta. A menos que se diga lo contrario, los Dados de Golpe son de 8 caras (1-8 puntos de golpe). Se tiran los Dados de Golpe, y el número que sale es añadido para determinar los puntos de golpe del monstruo. Algunos monstruos tendrán una cantidad de puntos de golpe en vez de Dados de Golpe, y algunos tendrán puntos añadidos a sus Dados de Golpe. Así, una criatura con 4 + 4 Dados de Golpe tiene 4d8 + 4 puntos de golpe (total 8-36). Ten en cuenta que las criaturas con +3 o más puntos de golpe son consideradas del Dado de Golpe siguiente más alto para tiradas de ataque y tiradas de salvación.

**GACO** es la tirada de ataque que necesita el monstruo para golpear una armadura de categoría 0. Esto es siempre una función de los Dados de Golpe, excepto en el caso de herbívoros muy grandes no agresivos (como algunos dinosaurios). Los humanos y semihumanos siempre utilizan los GACOs de los personajes jugadores, independientemente de si son personajes jugadores o «monstruos». Los GACOs no incluyen ninguna bonificación especial anotada en las descripciones.

**NÚMERO DE ATAQUES** muestra los ataques básicos que puede efectuar el monstruo en un round de melée, excluidos los ataques especiales. Este número puede ser modificado por golpes que cortan miembros, conjuros tales como *apresuramiento* y *lentitud*, etc. Los ataques múltiples indican varios miembros, garras rasgadoras, cabezas múltiples, etc.

**DAÑO POR ATAQUE** muestra la cantidad de daño que causará un ataque dado, expresado como una cantidad de puntos de golpe (combinación de tirada de dados). Si el monstruo usa armas, el daño que causará el arma típica será seguido por la nota entre paréntesis «arma». Las bonificaciones de daño debidas a Fuerza se hallan listadas como una bonificación que sigue al índice de daño.

**ATAQUES ESPECIALES** detalla modos de ataque tales como aliento de dragón, uso mágico, etc. Se hallan explicados en la descripción del monstruo.

**DEFENSAS ESPECIALES** son precisamente eso, y se hallan detalladas en la descripción del monstruo.

**RESISTENCIA A LA MAGIA** es el porcentaje de posibilidades de que la magia arrojada sobre la criatura falle en afectarla, aunque otras criaturas cercanas resulten afectadas. Si la magia penetra la resistencia, la criatura tiene aún derecho a cualquier tirada de salvación normal que le corresponda.

**TAMAÑO** es abreviado como «D», diminuto (60 cm de altura o menos); «P» más pequeño que un humano tipo (60 + cm a 1,20 m); «M», tamaño medio, más o menos humano (1,20 + a 2 m); «G», más grande que un ser humano (2 + a 3,5 m); «E», enorme (3,5 m a 7 m); y «Gg», gigantesco (7 + m).

**MORAL** es un índice general de cómo perseverará el monstruo frente a la adversidad o la oposición armada. Esta pauta puede ajustarse a circunstancias individuales. Los índices de moral corresponden al siguiente índice 2-20:

2-4	De poca confianza
5-7	Inestable
8-10	Medio
11-12	Estable
13-14	Elite
15-16	Campeón
17-18	Fanático
19-20	Sin miedo

**VALOR PE** es el número de puntos de experiencia ganados por derrotar (no necesariamente matar) al monstruo. Este valor es una pauta que puede ser modificada por el DM según el grado de desafío, situación del encuentro y equilibrio general de la campaña.

Combate es la parte de la descripción que examina las habilidades especiales del monstruo en combate, armas, armaduras y tácticas.

Habitat/Sociedad delinea el comportamiento general del monstruo, su naturaleza, estructura social y metas.

Ecología describe cómo encaja el monstruo en el mundo de la campaña, proporciona productos o subproductos útiles, y presenta otra información variada.

Las variaciones cercanas de un monstruo (por ejemplo merrrow, ogro) tienen una sección especial tras la entrada principal del monstruo. Ésas pueden hallarse consultando el índice para hallar el listado principal.

# ÍNDICE ALFABÉTICO DEL COMPENDIO DE MONSTRUOS

Este índice incluye sólo los monstruos en este volumen, que cubre las criaturas de la saga DRAGONLANCE®. «Nombre» se refiere a la criatura en cuestión. «Sección» se refiere a la entrada bajo la cual se halla esa criatura, y la entrada «Compendio» señala que todas esas criaturas se hallan en este volumen del *Compendio de monstruos*.

Los monstruos listados aquí no tienen entrada propia: pueden hallarse bajo la entrada listada en «Sección». Por ejemplo, *bakali* se halla bajo «Hombre lagarto (de Krynn)». Los monstruos con su entrada propia (es decir, aquellos cuyos nombres aparecen en la parte superior de la página en el Compendio) no se hallan listados aquí.

Nombre	Sección	Comp	Nombre	Sección	Comp
Aghar	Enano de los barrancos (Aghar)	DL	Hylar	Enanos de las montañas (hylar)	DL
Anfi, dragón	Dragón anfi	DL	Irda	Ogro alto	DL
Araña de trampa	Araña (de Krynn)	DL	Jarak-sinn	Hombre lagarto (de Krynn)	DL
Araña susurrante	Araña (de Krynn)	DL	Kagonesti	Elfo salvaje — kagonesti	DL
Aurak	Draconiano aurak	DL	Kapak	Draconiano, kapak	DL
Baaz	Draconiano baaz	DL	Kodragón	Dragón, kodragón	DL
Bakali	Hombre lagarto (de Krynn)	DL	Langosta	Enjambre de insectos	DL
Bozak	Draconiano bozak	DL	Lomo espinoso	Kalothagh	DL
Caballero de Solamnia	Hombre (de Krynn)	DL	Manipulador	Gnomo, manipulador	DL
Centauro abanasiniano	Centauro (de Krynn)	DL	Minotauro del Mar de Sangre	Minotauro (de Krynn)	DL
Centauro cristalmir	Centauro (de Krynn)	DL	Minotauro thadoriano	Minotauro (de Krynn)	DL
Centauro punta final	Centauro (de Krynn)	DL	Neidar	Enano de las colinas (neidar)	DL
Centauro wendle	Centauro (de Krynn)	DL	Orughi	Ogro (de Krynn)	DL
Ciervo blanco	Ciervo	DL	Othlorx	Dragón, othlorx	DL
Ciervo salvaje	Ciervo	DL	Pescador celeste	Aves	DL
Daergar	Enano daergar	DL	Qualinesti	Elfo alto — qualinesti	DL
Dargonesti	Elfo marino — dargonesti	DL	Rebelde	Hombre (de Krynn)	DL
Dimernesti	Elfo marino — dimernesti	DL	Reverendo anciano	Personasombra	DL
Emre	Aves	DL	Rey pescador	Aves	DL
Gente de los hielos	Hombre (de Krynn)	DL	Saltamontes	Enjambre de insectos	DL
Ghaggler	Slig	DL	Saqualaminoi	Yeti-kin, saqualaminoi	DL
Gholor	Bestia muerta viviente	DL	Silvanesti	Elfo alto — silvanesti	DL
Gnomo loco	Gnomo, manipulador	DL	Sivak	Draconiano, sivak	DL
Hombre morsa	Thanoi	DL	Theiwar	Enano, theiwar	DL
Hombres de las llanuras	Hombre (de Krynn)	DL	Traag	Draconiano (proto), traag	DL
Hormiga terciopelo	Enjambre de insectos	DL	Zakhar	Enano, zakhar	DL

**Diseño del concepto:** David "Zeb" Cook, Steve "Old Man" Winter, John "The Paper Monster" Pickens  
**Coordinador de diseño:** Bruce A. Heard  
**Diseñadores:** Rick Swan, con Bill Connors, Troy Denning, Bruce Nesmith, James M. Ward y Steve Winter  
**Coordinador de montaje:** Karen S. Boomgarden  
**Montaje:** Mike Breault  
**Coordinador artístico:** Peggy Cooper  
**Ilustración portada:** Jeff Easley  
**Ilustraciones interiores:** Mark Nelson  
**Corrección de estilo:** Pau Hervás  
**Diseño edición española:** Toni Sánchez  
**Autoedición y Fotomecánica:** Master-Graf S.A.  
**Imprime:** Formato 7

SCAN BY ALI

**Copyright© 1990, 1993 TSR Inc. All Rights Reserved.** Cualquier reproducción o uso no autorizado de los textos y arte aquí contenidos queda prohibido sin la expresa autorización por escrito de TSR Inc. **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE** y el logo de TSR son marcas registradas por TSR Inc. Todos los derechos reservados.

Derechos exclusivos para la edición española:  
 Ediciones Zinco, S.A., Avenida de Roma 157, 9º, 08011, Barcelona, España  
 Director de Publicaciones, División de Juegos de Rol: Luis Vigil  
 Director de Producción: Hans L. Kötz  
 Director Comercial: Francisco Morales

ISBN:84-468-0061-6 Depósito Legal: B-43649-92

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

REF.: 206

# Estadísticas, Compendio de monstruos II

Nombre	#AP	CA	MV	DG	#AT	DÑ	AE	DE	AL	GAC0
Anémona gigante	3-18	2	1, Nad 4	16	10	1-4(x10)	Sí	Sí	No	5
Aparecido onírico	1-4	3	Especial	8	1	1-10 o por arma (ilusorio)	Sí	No	CM	12
Aparición	1	4	6	9	2	Especial	Sí	Sí	CM	12
Araña gigante de trampa	1	4	3, Tel 12	4+4	1	2-8	Sí	No	No	15
Araña susurrante	1	4	9, Tel 12	8+8	1	2-12	Sí	Sí	CM	11
Ave, emre	2-20	7	18, Vol 24 (C)	3	1	1-4 o 2-8	No	No	No	17
Ave, pescador celeste	1-20	3	3, Vol 24 (C)	4	1 o 2	3-11 o 1-6/1-8	Sí	No	N	17
Ave, rey pescador	4-24	5	1, Vol 36 (C)	1	1	1-4	No	No	No	19
Ave, 'wari	6-60	6	15	3	2 o 1	1-2/1-4 o 3-12	Sí	No	No	17
Bestia muerta viviente	1	6	9, Nad 9	12+12	3	3-9/3-9/3-24	Sí	Sí	NM	9
Bestia muerta viviente (gholor)	1	6	No	12+12	3 o 1	3-9/3-9/3-24 o 3-18	Sí	Sí	NM	9
Caballero de la muerte	1	0	Var.	9d10	1	+6	Sí	Sí	CM	12
Caballero hechizado	1-8	2	9	8	2	1-8/1-8	Sí	Sí	LB	13
Centaurio abanasiniano	5-30	5	18	4	2	1-6 y arma	No	Sí	CB o NB	17
Centaurio cristalmir	5-30	5	18 o 30	4	2	1-6 y arma	No	No	CB o NB	17
Centaurio punta final	5-30	5	18	4	2	3-8 y arma (+1)	No	No	CB o NB	17
Centaurio wendle	5-30	4	18	4	2	1-6 y arma	No	No	CB o NB	17
Ciervo blanco	1-2	-5	24	10	3	1-12/1-6/1-6	No	Sí	LB	10
Ciervo salvaje	1-4	7	24	3	1 o 2	2-8 o 1-3/1-3	No	No	No	17
Disir	2-8	3	12	5	3	2-8/2-8/2-12	Sí	Sí	LM	15
Draconiano aurak	1-2	0	15	8	2 o 1	3-10 (x2) o conjuro	Sí	Sí	LM	12
Draconiano baaz	2-20	4	6 (15), Pln 18	2	2 o 1	1-4/1-4 o por arma	No	No	LM o CM	19
Draconiano bozak	2-20	2	6 (15), Pln 18	4	2 o 1	1-4/1-4 o por arma	Sí	Sí	LM	17
Draconiano kapak	2-20	4	6 (15), Pln 18	3	1	1-4	Sí	No	LM	16
Draconiano sivak	2-20	1	6 (15), Pln 18, Vol 24 (C)	6	3 o 1	1-6/1-6/2-12 o por arma	No	Sí	NM	15
Draconiano (proto-), traag	2-12	4	6	3	2 o 1	1-6/1-6 o por arma	No	No	CM	17
Dragón, anfi	1-4	3	6, Nad 24	9	3 + especial	1-8/1-8/2-20	Sí	Sí	NM	12
Dragón astral (apareado)	2 (pareja)	-5	15, Vol 48 (B)	35	6	3-60 (x4)/1-100 (x2)	Sí	Sí	5	
Dragón astral (no apareado)	1	5	6, Vol 18 (C)	3	3	1-4/1-4/2-12	No	Sí	N	17
Dragón, kodragón	1	5	6, Vol 24 (A)	5	3	1-2/1-2/1-6	Sí	Sí	N	15
Dragón marino	1-6	-2	3, Nad 12	15	3 + especial	1-12/1-12/3-36	Sí	Sí	NM	8
Elfo alto — qualnesti	10-100	5 (10)	12	Var.	1	1-10 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Elfo alto — silvanesti	20-200	5 (10)	12	Var.	1	1-10 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Elfo marino — dargonesti	10-40	8 (10)	9, Nad 15 (o 30 como delfín)	Var.	1	1-10 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Elfo marino — dimernesti	10-100	5 (10)	9, Nad 15 (o 18 como nutria)	Var.	1	1-10 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Elfo salvaje — kagonesti	20-200	8 (10)	12 o 15 sprint	Var.	1	1-10 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Enano daergar	4-400	4 (10)	6	V	1	1-8 o por arma	Sí	Sí	V	V
Enano de las colinas (neidar)	1 o 10-100	6 (10)	6	Var.	1	1-8 (arma)	Sí	Sí	Var.	V
Enano de las montañas (hylar)	4-400	4 (10)	6	Var.	1	1-8 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Enano de los barrancos	2-20	7 (10)	6	V	1 o 2	1-4	Sí	Sí	Var.	Var.
Enano theiwar	3-30	7 (10)	6	Var.	1	1-8 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Enano zakhar	2-20	3 (10)	6	Var.	1	1-8 (arma)	Sí	Sí	N	Var.
<b>Enjambre de insectos:</b>										
Hormigas terciopelo	1.000-100.000	8	6	Especial	1	Especial	Sí	No	No	Especial
Saltamontes y langostas	1.000-100.000	8 o 6	6, Vol 8 (C)	Especial	1	Especial	No	No	No	Especial
Esbirro de fuego	1-4	3	12	6	1	2-12	Sí	Sí	LM	15
<b>Esbirro espectral:</b>										
Berserker	1-20+	2	30	Var.	arma +1	por arma +1	Sí	Sí	Var.	Var.
Buscador	1-20+	2	30	Var.	0, 1 o 2	por arma	Sí	Sí	LM	Var.
Filósofo	1-20+	2	30	Var.	0, 1 o 2	Var.	Sí	Sí	Var.	Var.
Guardián	1-20+	2	30	Var.	1 o 2	Var.	Sí	Sí	NB, CB	Var.
Juerguista	1-20+	2	30	Var.	0, 1 o 2	Var.	Sí	No	CM	Var.
Luchador	1-20+	2	30	Var.	0, 1 o 2	Var.	Sí	Sí	Var.	Var.
Esqueleto luchador	1	2	6	9+2 a 9+12	1	por arma	Sí	Sí	NM	11
Faetón	1-10	3 (8)	12, Vol 18 (C)	4	1	3-18 o por arma	Sí	Sí	LN	17
Faetón, anciano	1	2 (8)	12, Vol 18 (B)	6	1	3-24 o por arma	Sí	Sí	LN	15
Gnomo manipulador	40-400	5 (10)	6	Var.	1	1-6 (arma)	No	No	Var.	Var.
Gurik cha-ahl	1-2	8	6	2	1	1-6	Sí	No	CM	19
Hatori	1 o 2-5	2	13	Var.	2	3-36/2-24	Sí	No	CN	Var.
Hierba rielante	6-36	8	0	1 pg	0	No	Sí	No	N	No
Hombre, Caballero de Solammia	1 o 2-12	4 (10)	9 (12)	Var.	1	por arma	Var.	Var.	LB	Var.
Hombre, gente de los hielos	20-200	5 (10)	6 (9)	Var.	1	por arma	No	No	LB	Var.
Hombre, rebelde	2-20	Var.	12	Var.	1	por arma	No	No	LB	Var.

# Estadísticas, Compendio de monstruos II

Nombre	#AP	CA	MV	DG	#AT	DÑ	AE	DE	AL	GAC0
Hombre lagarto, bakali	1-10	7	9, Nad 9	2+1	3 o 1	1-2/1-2/1-6 o 1-4 o por arma	Sí	Sí	N(M)	19
Hombre lagarto, jarak-sinn	10-40	5	6, Nad 12	2+1	3 o 1	1-2/1-2/1-6 o 1-4 o por arma	Sí	Sí	N(M)	19
Hombres de las llanuras	1 o 2-8	10	12	Var.	1	por arma	No	No	Var.	Var.
Horax	3-30	3	15	4	1	2-16	Sí	No	N	17
Kalothagh	2-12	7	(12)	4+4	1 o 4	1-2 o 1-6 (x4)	Sí	Sí	N	15
Kender	1-20	8 (10)	6 (9)	Var.	1	1-6 o por arma	Sí	Sí	Var.	Var.
Kyrie	2-12	5	6, Vol 18 (B)	4	1	1-6 o por arma	Sí	No	N	17
Minotauro del Mar de Sangre	1-8 o 20-400	5 (6)	12	Var.	2	2-8/1-4 o por arma	Sí	Sí	Var.	Var.
Muñeco kani	2-12	10	9	2	1	1-4	Sí	No	CM	19
Ogro (Krynn)	2-20	5	9	4+1	1	1-10 o por arma + 6	No	No	CM	17
Ogro alto (irda)	1-10	8 (10)	6 (9)	4+1	1	1-10 o por arma +2	Sí	Sí	Var.	17
Ogro orughi	2-12	5	9, Vol (18)	4+1	1	1-6 o por arma +4	No	No	CM	17
Ojo ala	1-20	4	Vol 24 (B)	3	3 o 1	1-6/1-6/1-4	Sí	Sí	LM	17
Oso de los hielos	1-4	6	12, Nad 3	6+2	3	1-8/1-8/2-16	Sí	Sí	N	13
Personasombra	2-40	2	12, Vol 18 (C)	3+1	1	1-8	Sí	Sí	N	17
Pseudoyeti, saqualaminoi	1-6	5	9	8	2	2-16/2-16	No	Sí	N	13
Semielfo	1	5 (10)	9 (12)	Var.	1	1-10 (arma)	Sí	Sí	Var.	Var.
Skrit	1	3	15	6	3	1-3/1-3/1-6	Sí	No	N	15
Slig	6-36	3	9	3+3	1	1-4 o por arma +2	Sí	Sí	LM	17
Slig, campeón	1	3	9	9	2	por arma +4	Sí	Sí	LM	11
Slig, ghaggler	3-30	3	6, Nad 15	3+3	1	1-4 o por arma +2	Sí	Sí	LM	17
Slig, guerrero	1-4	3	9	6	1	por arma +3	Sí	Sí	LM	15
Sombra de fuego	1	0	6	13+3	3 o 1	1-6/1-6/3-18 o 2-40	Sí	Sí	CM	7
Tayling	1 o 10-100	10 (8)	12	4	1	1-4	Sí	Sí	NB	19
Tayling (taylang)	1 o 10-100	6	15	8	3	1-8/1-8/2-12 + 2	Sí	Sí	CN	13
Thanoi	1-20	4	9, Nad 15	4	2 o 1	1-8/1-8 o por arma +2	No	Sí	LM	15
Trasgo del Mar de Sangre	10-40	4 (1)	12, Vol 24 (A), Nad 6	5+3	1	1-6 o 1	No	Sí	CM	15
Tylor	1-8	Var.	15	Var.	2	1-10/1-20	No	Especial	Var.	Var.
Wichtlin	1	2	9	4+4	1	Especial	Sí	Sí	CM	19
Wyndlass	1	3	3	12	11	1-10 (x10)/1-4	Sí	No	??	9
Yaggol	1-6	4	12	9	6	5-10/5-10 + especial	Sí	Sí	LM	11

# Anémona gigante



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Agua salada
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bancos
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívora
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	Ver abajo
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	3-18
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2
<b>MOVIMIENTO:</b>	1/4
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	16
<b>GACO:</b>	5
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	Ver abajo
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Ver abajo
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (3 m diámetro tronco)
<b>MORAL:</b>	Estable (11)
<b>VALOR PE:</b>	12.000

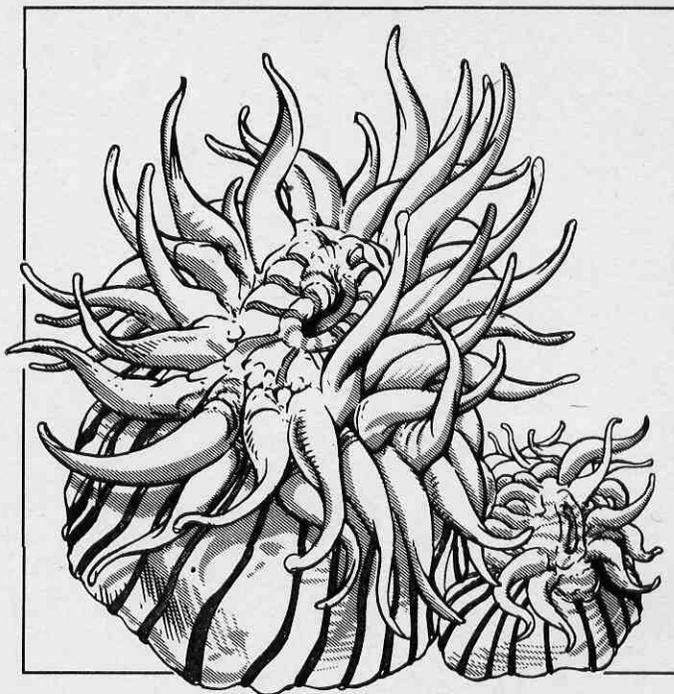
La anémona es una criatura móvil tipo planta. Es un carnívoro voraz, y resulta una amenaza para todos los habitantes del mar.

La anémona posee un grueso tronco cilíndrico de unos tres metros de diámetro por unos dos y medio de alto. El tronco tiene normalmente un color púrpura brillante, pero también puede ser azul, rojo, rosado o cualquier combinación de esos colores. El fondo del tronco está cubierto por pequeñas ventosas chupadoras, mientras que la parte superior contiene una boca sin dientes rodeada por diez tentáculos translúcidos, cada uno de ellos de 3-5 metros de largo.

**Combate:** La anémona ataca con golpes como de látigo de sus tentáculos. Efectúa 1d3 ataques por round; cada ataque consiste en el golpe de 1d10 tentáculos. Una víctima golpeada por un tentáculo sufre 1d4 puntos de daño y debe superar también una tirada de salvación contra parálisis. Una víctima que supere la tirada de salvación queda inmune a todos los efectos paralizantes y de veneno de esa anémona en particular. Si la tirada de salvación no tiene éxito, la víctima sufre 1d6 puntos de daño por envenenamiento adicionales y se queda paralizada durante los siguientes 3d6 rounds. Durante este tiempo, la víctima es incapaz de atacar o emprender ninguna otra acción. Si los efectos de la parálisis desaparecen, la anémona atacará de nuevo; si golpea, la víctima puede intentar otra tirada de salvación para evitar el veneno y las parálisis.

La anémona usa sus tentáculos para arrastrar a la víctima paralizada hasta su boca, un proceso que toma un round completar. Se requieren al menos dos tentáculos para arrastrar a una víctima; la anémona puede usar cualquier otro tentáculo libre para seguir atacando a otros oponentes. La boca conduce directamente a la cavidad del tronco de la anémona. Cuando una víctima se halla dentro de esa cavidad, la boca se cierra herméticamente. Pequeñas válvulas en la base del tronco expulsan el agua dentro de la cavidad (esto toma ocho rounds). Cuando la cavidad está vacía, empieza a llenarse de nuevo con jugos ácidos segregados por unas glándulas en la base. La cavidad se llena con esos jugos ácidos al ritmo de 30 cm por turno hasta que toda la cavidad queda llena. Empezando en el primer round de secreción, las víctimas atrapadas en la cavidad sufren 1d4 puntos de daño (sin tirada de salvación). La digestión queda completada cuando la víctima se ve reducida a -12 o menos puntos de golpe, después de lo cual es imposible la *revivificación*.

Debido a lo confinado del espacio, las víctimas atrapadas en la cavidad pueden usar tan sólo armas cortas y afiladas para intentar liberarse. El máximo daño normal es 1 punto por round más bonificaciones mágicas y por Fuerza. Normalmente el rescate llega desde fuera. Si la anémona sufre una



pérdida del 50% de sus puntos de golpe, y todo el daño es dirigido a su tronco, la víctima puede ser liberada. Las armas cortadoras y penetradoras tienen un 20% de probabilidades de alcanzar a la víctima atrapada en el tronco. Si un personaje atrapado es liberado, los personajes del exterior tienen una probabilidad de sufrir daño por los jugos ácidos, suponiendo que se hallen dentro de un radio de tres metros de la anémona. El porcentaje de posibilidades de recibir daño es igual al 5% por cada 30 cm de jugo en la anémona cuando la víctima del interior es liberada. Los personajes afectados por el jugo sufren 1d4 puntos de daño. (Por ejemplo, si la cavidad estaba llena con un metro de jugos ácidos cuando la víctima del interior fue liberada, todos los personajes dentro de un radio de tres metros de la anémona tienen un 20% de probabilidades de sufrir 1d4 puntos de daño de los jugos.)

Cada tentáculo puede sufrir tan sólo 5 puntos de daño antes de resultar seccionado, suponiendo que el atacante dirija su ataque a la misma área a fin de cortarlo. Una anémona se regenera al ritmo de 1 punto por turno, y siempre repara sus tentáculos primero. Si la anémona sufre 30 o más puntos de daño en un solo round, retira todos sus tentáculos al interior de su cuerpo durante 1d10 rounds y arroja jugos ácidos en un radio de tres metros. Aquellos dentro de este radio cuando la anémona arroja sus jugos tienen un 90% de probabilidades de sufrir 1d4 puntos de daño; este control debe hacerse por cada round que el personaje se halla expuesto al ácido. Cuando la anémona suelta sus tentáculos deja de escupir ácido (por ejemplo, si la anémona retira sus tentáculos durante seis rounds, escupirá jugos también durante seis rounds).

**Hábitat/Sociedad:** Las anémonas vagan por el fondo del océano. Se mueven lentamente y con gran esfuerzo, y en general prefieren permanecer estacionarias durante largos periodos aferrándose a una roca o a otra superficie sólida. Normalmente viajan en bancos de tres o más.

Las anémonas son asexuadas, y se reproducen a través de yemas que se desprenden y se desarrollan en nuevas anémonas. A veces pueden hallarse dentro de sus troncos objetos de tesoro no digeribles.

**Ecología:** Las anémonas devoran todo tipo de vida marina. Les encantan los humanoides, en especial los elfos y los humanos pequeños. Aunque la mayoría de las criaturas marinas se mantienen alejadas de las anémonas, a veces han sido vistas mantarrayas y pequeños peces chupadores nadando entre un banco de anémonas, y esos animales son inmunes a los efectos de sus tentáculos.

# Aparecido onírico



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	8
<b>GACO:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 o por arma (ilusorio)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Bonif. -1 a tirada de iniciativa
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>MORAL:</b>	Muy estable (14)
<b>VALOR PE:</b>	2.000



Los aparecidos oníricos son violentas creaciones del subconsciente. Asaltan las mentes de sus víctimas mediante poderosos ataques ilusorios.

Un aparecido onírico puede aparecer en un variado número de formas, normalmente humanoides, pero casi siempre aterradoras y repulsivas. A menudo toman la forma del muerto y putrefacto rostro de un antiguo amigo o aliado del personaje. Los aparecidos oníricos son encontrados normalmente como resultado de un conjuro de *torbellino mental* (ver a continuación).

**Combate:** Aunque sus formas pueden variar, la CA y los Dados de Golpe de los aparecidos oníricos son siempre los mismos. Los aparecidos oníricos desprecian a todas las criaturas no ilusorias de alineamiento bueno o neutral y se dedican a su destrucción. Inteligentes y astutos, los aparecidos oníricos golpean con furia sorprendente, a menudo atrapando a sus víctimas con la guardia baja. Los aparecidos oníricos ganan una bonificación de -1 en todos los controles de iniciativa.

Ocasionalmente, un personaje puede encontrar a un aparecido onírico con la habilidad de causar *desesperación*. Un tal aparecido onírico le contará al personaje una historia de desesperación y desánimo. Si el personaje supera una tirada de salvación contra conjuros, resiste al efecto hipnótico de las palabras del aparecido onírico. Si falla la tirada de salvación, el personaje se ve abrumado por la desesperación. Se une al aparecido onírico y repite con él la letanía de desesperación. Sólo un conjuro de *disipar magia* o una charla convincente acerca de esperanza y valor pueden anular la *desesperación*. Hay unas posibilidades base de un 30% de que la charla anule la desesperación. A discreción del DM, las posibilidades base pueden modificarse tanto como hasta un +70% si la charla es particularmente inspiradora.

El helado toque de un aparecido onírico inflige 1d10 puntos de daño. También emplean una gran variedad de armas, lo más a menudo espadas largas, hachas de batalla y dagas. Sin embargo, el daño tanto del contacto como de las armas es ilusorio, igual a 1 punto de golpe de daño real por 4 puntos de daño ilusorio. Como con el daño ilusorio de una sombra de sueño, un personaje que sufra daño ilusorio percibe el daño como real, «muriendo» cuando cree que ha sufrido una cantidad fatal de daño. La naturaleza ilusoria del daño se hace evidente sólo después de que el sueño ha terminado.

Los aparecidos oníricos reciben daño normal de las armas y conjuros de un personaje, y dejan de existir cuando se ven reducidos a 0 puntos de golpe.

Los aparecidos oníricos tienen una resistencia a la magia normal al primer nivel de un sueño de *torbellino mental*, un 10% de resistencia a la magia en el segundo nivel, y un 20% en el tercer nivel. Puesto que no son muertos vivientes, no pueden ser ahuyentados.

Si un aparecido onírico no es creído antes de que lance su primer ataque sobre un personaje, el personaje no sufre ningún daño ilusorio. Un personaje no puede dejar de creer en un aparecido onírico una vez ha sufrido daño ilusorio de él.

**No creer en las ilusiones:** Un personaje puede intentar no creer en los aparecidos oníricos y las sombras de sueño. Cada intento de incredulidad requiere los siguientes pasos:

1. El personaje incrédulo anuncia cuántos rounds de melée tiene intención de concentrarse en la sospechada ilusión.
2. Se determina el modificador para el control de incredulidad, basándose en la longitud de la concentración ininterrumpida. El personaje no puede realizar otras acciones mientras se concentra. Observa que el tiempo de concentración es extremadamente limitado si la ilusión ataca al personaje mientras éste está concentrado.

Modificadores de concentración para incredulidad en la ilusión

Tiempo	Modificador
1 round	+1
2 rounds	+2
3 rounds	+3
4-6 rounds	+4
7-9 rounds	+5
1-3 turnos	+6
4-6 turnos	+7
1+ horas	+8

3. Determina el Número de Incredulidad añadiendo el modificador de concentración a la Inteligencia del personaje. Añade 1 por cada otro personaje que haya tenido éxito en no creer durante cualquier round anterior. Si el personaje está intentando no creer en un aparecido onírico, hay una penalización de -5.

4. El DM tira en secreto 1d20. Si el resultado es superior que el Número de Incredulidad, entonces la entidad en cuestión parece real y sus efectos son percibidos como reales. Si el resultado es igual o inferior que el Número de Incredulidad, entonces no se cree en la ilusión.

Un personaje puede efectuar tan sólo un control de incredulidad por hora contra una misma ilusión; sin embargo, el personaje puede efectuar un nuevo control cada vez que otro personaje en su grupo supere un control. Si

una ilusión es un grupo de entidades, entonces el control se hace para todo el grupo. Los personajes que tengan éxito en no creer no pueden ser dañados por las ilusiones.

**Hábitat/Sociedad:** Un aparecido onírico deja de existir cuando el sueño en el que reside ha terminado.

**Ecología:** Los aparecidos oníricos experimentan sólo funciones fisiológicas ilusorias. Son eludidos por las criaturas ilusorias de todos los alineamientos, pero a menudo se alían con otros aparecidos oníricos así como con sombras de sueño malvadas.

## TORBELLINO MENTAL (Ilusión/Fantasma)

### Conjuro nivel 7

Alcance: Especial

Componentes: V, S

Duración: Especial

Tiempo de lanzamiento: 3 horas

Área de efecto: Una persona

Tirada de Salvación: Neg.

El conjuro de *torbellino mental* aísla las pesadillas más internas, temores y ansiedades del sujeto y las usa como base para sorprendentemente vívidas ilusiones. El conjuro requiere que tanto el lanzador como la víctima no sean perturbados durante tres horas mientras el lanzador escudriña la mente de la víctima para crear las ilusiones. Cualquier alteración anula el proceso. Si la víctima supera una tirada de salvación contra conjuros, el conjuro resulta roto también (pero una víctima *hechizada* no tiene derecho a una tirada de salvación). Para propósitos de disipar, el conjuro de *torbellino mental* es tratado como lanzado por un hechicero de nivel 21.

Aquellos dentro del sueño lo experimentan como tres niveles separados de realidad. Los componentes del sueño son experimentados a medida que la víctima o víctimas se mueven sobre terreno físico. El terreno se mueve a un índice de kilómetro y medio por hora, con un alcance máximo que depende del nivel del sueño y la Inteligencia del personaje sobre el que es lanzado el conjuro. El primer nivel se extiende hasta un máximo de tantas veces 30 kilómetros como la Inteligencia del personaje. El segundo nivel se extiende hasta un máximo de tantas veces 1,5 kilómetros como la Inteligencia del personaje. El tercer nivel se extiende hasta un máximo de tantas veces 6 metros como la Inteligencia del personaje. El soñador es siempre la figura central del sueño; todos los efectos de cada nivel del sueño desaparecen si el soñador es despertado.

El primer nivel del sueño altera las percepciones de un personaje del espacio, tiempo y realidad del área inmediata. Puede percibir el terreno como un lujurioso bosque cuando en realidad es un campo desolado. Un personaje puede recorrer realmente varios kilómetros, y sin embargo percibir que sólo se ha movido una corta distancia. El tiempo resulta distorsionado del mismo modo. Puede creer que ha estado viajando durante sólo unos cuantos minutos, cuando en realidad han pasado varios días. Los aparecidos oníricos y las sombras de sueño son comunes en todos los niveles del sueño; el personaje se ve enfrentado constantemente con determinar qué es realidad y qué una ilusión.

El segundo nivel del sueño distorsiona aún más la percepción del personaje de la realidad, porque ya no puede distinguir cuáles de sus compañeros son reales y cuáles una ilusión.

El tercer nivel es el núcleo del sueño, y en él las percepciones de sí mismo de un personaje se vuelven distorsionadas. Además de los efectos de los dos niveles anteriores, un personaje debe usar la tabla de tiradas de ataque y salvación de otra categoría; los sacerdotes usan las tablas de los bribones, los luchadores las tablas de los hechiceros, los hechiceros usan las tablas de los luchadores y los bribones usan las tablas de los sacerdotes.

Adicionalmente, debido a los efectos desorientadores del área del sueño, algunas categorías hacen los siguientes ajustes:

**Sacerdote:** Resta su Sabiduría de 20. Compara el resultado con la columna de Puntuación de Habilidad en la Tabla de Sabiduría de la página 17 del *Manual del Jugador* (2.ª edición del juego) y usa la correspondiente Posibilidad de Fracaso del Conjuro para el personaje. En cualquier tirada que requiera referencia a la tabla de Ahuyentar Muertos Vivientes (pág. 67, *Guía del Dungeon Master*, 2.ª edición del juego), usa la siguiente tabla:

### Torbellino mental, tabla de sacerdotes de ahuyentar muertos vivientes

Tipo de muerto viviente	Nivel de sacerdote									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
Esqueleto	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Zombie	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20
Ghoul	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19
Sombra	—	—	—	—	—	—	—	20	19	13
Entidad	—	—	—	—	—	—	20	19	16	10
Ghast	—	—	—	—	—	20	19	16	13	7
Aparecido	—	—	—	—	20	19	16	13	10	4
Momia	—	—	—	20	19	16	13	10	7	a
Espectro	—	—	20	19	16	13	10	7	4	a
Vampiro	—	20	19	16	13	10	7	4	a	a
Fantasma	20	19	16	13	10	7	4	a	a	d
Cadáver	19	16	13	10	7	a	a	a	d	d
Especial	16	13	10	7	a	a	a	d	d	d

**Bribón:** En cualquier tirada que requiera el uso de una habilidad de ladrón, todos los éxitos son contados como fallos y todos los fallos son contados como éxitos. Aparte esto, ajusta normalmente las tiradas.

**Hechicero:** Los hechiceros lanzan ahora sus conjuros a un nivel más alto que lo normal. Si esto permite a un hechicero lanzar un conjuro superior a los que conoce en aquel momento, puede elegir cualquier conjuro del nivel superior. El conjuro de *torbellino mental* proporciona automáticamente al hechicero la ilusión de que conoce este nuevo conjuro; al contrario que los demás conjuros que el hechicero lance durante el sueño, este nuevo conjuro tiene sólo efectos ilusorios.

**Orbes de dragón:** Los objetos mágicos conocidos como *orbes de dragón* pueden inducir también conjuros de *torbellino mental*. Los *orbes de dragón* son globos de cristal grabados que tienen 50 cm de diámetro cuando están en uso. Cuando no están en uso, los orbes se encogen a 25 cm de diámetro. Se expanden si son pronunciadas las palabras de mando grabadas en su superficie.

Los *orbes de dragón* contienen la esencia de los dragones, que sirve como fuente del poder del orbe. Un hechicero que intente usar un orbe para invocar dragones malvados, su uso primario, debe mirar a su interior y pronunciar las palabras de mando. Si el personaje falla una tirada de salvación contra conjuros, es hechizado por la esencia del orbe y sucumbe a un conjuro de *torbellino mental* con los efectos descritos arriba. (Si el hechicero tiene éxito en su tirada de salvación, cualquier dragón dentro de 1d6 x 10 kilómetros es atraído hasta el orbe y ataca a todas las criaturas no malvadas que encuentre cerca de él.)

Cada orbe puede lanzar *curar heridas serias* tres veces al día, lanzar *luz continua* a voluntad, y lanzar *detectar magia* a voluntad. Cualquier personaje que mire al interior de un orbe y pronuncie las palabras de mando conoce esas funciones. Cada vez que es usada una de estas habilidades, el personaje usuario debe efectuar una tirada de salvación para evitar los efectos de hechizo del orbe. Si tiene éxito, es preciso efectuar un control para ver si llega cualquier dragón malvado. Los conjuros de *detectar magia* y *detectar el mal* muestran un resultado positivo si son lanzados sobre un orbe o un personaje hechizado por un orbe. Para propósitos de disipar, trata el efecto del hechizo como si hubiera sido lanzado por un hechicero de nivel 11.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitaria
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	9
<b>GAC0:</b>	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Especial
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Drena 2 niveles por golpe
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Invisible excepto para la víctima
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,2-2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Muy estable (14)
<b>VALOR PE:</b>	3.000



Las apariciones son presagios de muerte. Estas criaturas, que existen en los bordes del Abismo, sólo pueden alcanzar el plano Material primario a través de superficies reflectantes, como espejos o superficies de agua.

Una aparición es una pálida y demacrada imitación de la persona o criatura que se mira en la superficie reflectante. Si más de una persona o criatura mira en la superficie reflectante al mismo tiempo, la aparición adopta la imagen de la persona o criatura más cercana a la superficie reflectante; si todas están a la misma distancia, elige al azar. La aparición nunca adopta la imagen de una persona o criatura más alta de dos metros o más baja de metro veinte.

Los ojos de la aparición son mates y carentes de vida. Esboza reflexivamente una maligna sonrisa cuando sus ojos se cruzan con los de su prevista víctima por primera vez. Su carne es fría al tacto como el hielo. La aparición ni respira ni habla, aunque establece una limitada comunicación telepática con los clérigos malvados de nivel 10 o superior.

**Combate:** Aunque la aparición puede mirar al plano Material primario a través de superficies reflectantes, no puede emerger a este plano hasta que sus ojos se cruzan con los de su víctima. Una aparición puede brotar de cualquier tipo de superficie reflectante, incluidos un espejo, la superficie de un estanque o incluso una brillante bandeja de plata. Sin embargo, la superficie ha de ser lo bastante grande como para que el cuerpo de la aparición pase por ella. (Por ejemplo, supongamos que una aparición mira a través de un espejo de treinta centímetros de diámetro que cuelga de una pared en una posada. Un guerrero muy gordo entra en la estancia. La aparición adopta la imagen del guerrero, pero ahora la aparición es demasiado gorda para pasar por el espejo, y la víctima prevista está segura.)

Una aparición es invisible a todo el mundo excepto a la víctima elegida, incluso cuando ataca. El conjuro de *ver realmente* (pero no el de *detectar invisibilidad*) revela a la criatura. La víctima prevista puede ver siempre la aparición en la superficie reflectante. La víctima sufre una penalización de -2 a su tirada de ataque y de +2 a su CA. Los compañeros de la víctima sufren una penalización de -4 a sus tiradas de ataque y una penalización de -2 a sus CAs cuando atacan la aparición.

Una aparición ataca con una réplica exacta del arma de su víctima prevista; si la víctima tiene más de una arma, la aparición elige una de ellas al azar. Si la víctima no tiene arma, la aparición ataca con sus manos. La aparición efectúa dos ataques por round. Cada ataque con éxito hace que la víctima pierda dos niveles de experiencia: tira dos veces los Dados de Golpe ade-

cuados a la categoría de la víctima y resta ese número de los puntos de golpe del total del personaje, restando también la bonificación de la víctima por Constitución para esos niveles. Si un nivel perdido es uno en el cual el personaje recibió un número fijo de puntos de golpe en vez de una tirada de dado, resta el número correspondiente de puntos de golpe. Esos puntos de golpe se pierden de forma permanente; el total de puntos de golpe ajustados es ahora el máximo de la víctima. Todos los poderes, conjuros y habilidades asociados con los niveles perdidos se pierden también.

Si una víctima se ve reducida al nivel 0, la aparición tira de ella a través de la superficie reflectante y al Abismo. Una vez en el Abismo, la víctima se convierte en una aparición. Si la víctima se ve reducida al nivel 0, pero la aparición resulta muerta o se le impide de algún otro modo arrastrar a la víctima al Abismo, la víctima, suponiendo que siga con vida, se convierte en una persona ordinaria: sus días de aventura han terminado. Puede continuar su carrera si es lanzado en su favor un conjuro de *deseo* o *restaurar*. Si un personaje de nivel 0 sufre otro golpe con éxito por parte de la aparición, resulta muerto al instante, independientemente de si le queda algún punto de golpe. Al contrario que las víctimas de otras criaturas drenadoras de energía, un personaje de nivel 0 muerto por una aparición no regresa como muerto viviente.

Una aparición puede arrastrar víctimas al Abismo sólo a través de la superficie reflectante de la que apareció originalmente. Si esa superficie reflectante resulta destruida, como rompiendo el espejo o vaciando el estanque, la aparición debe localizar otra superficie reflectante para regresar ella al Abismo. Si no localiza una nueva superficie reflectante dentro de las 24 horas, empieza a perder puntos de golpe a un ritmo de 3d6 por día. Si se ve reducida a 0 puntos de golpe o menos, resulta destruida.

**Hábitat/Sociedad:** Motivada por un obsesivo odio hacia todas las razas inteligentes de alineamiento bueno o neutral, la aparición pasa la mayor parte de su tiempo en el Abismo buscando portales que conduzcan a superficies reflectantes en el plano Material primario. Menos de un 1% de los portales descubiertos conducen a una superficie reflectante accesible. Se crean nuevas apariciones tan sólo de víctimas arrastradas al Abismo.

**Ecología:** Las apariciones no comen ni beben. Ocasionalmente se dedican a muertes recreativas de criaturas más débiles halladas en el Abismo. Las apariciones son usadas a veces como asesinos y ayudantes por dioses del Mal y hechiceros malvados.

# Araña (de Krynn)



	Araña susurrante	Araña de trampa gigante
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Llanuras, bosques, colinas, montañas y jungla	Tropical, subtropical y templado/Llanuras, bosques y jungla
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy rara	Muy rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Familia	Familia
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívora	Carnívora
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	C	C
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado	No

<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	9, Tel 12	3, Tel 12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	8 + 8	4 + 4
<b>GACO:</b>	11	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2-12	2-8
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Telaraña, veneno	Telaraña, veneno
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Salto	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	Gg (5 m largo)	G (2,5 m largo)
<b>MORAL:</b>	Elite (14)	Media (9)
<b>VALOR PE:</b>	1.400	420

## Araña susurrante

La araña susurrante posee un abdomen hinchado, múltiples ojos y cuatro pares de patas segmentadas. Su cuerpo está cubierto por cortos e hirsutos pelos. Dos franjas grises recorren su lomo a todo lo largo. Sus ojos son rojos brillantes. La araña susurrante se mueve con mucha rapidez sobre su telaraña y puede dar también saltos de casi dos metros en cualquier dirección.

**Combate:** La araña susurrante usa el engaño y la desorientación para capturar a sus presas. Puede crear una falsa araña, una bandera ondeante, una película formando una barrera tras la que ocultarse o cualquier otra forma que haya visto. Crea redes de un metro cuadrado para atrapar a sus presas y conseguir más oportunidades de infligir una mordedura mortal. También lanza hilos de telaraña hasta sesenta centímetros de distancia para cegar a sus enemigos (trata como si el blanco fuera CA 10), aunque no puede efectuar un ataque de melée en el mismo round que lanza la red. Una víctima en contacto con una red debe efectuar una tirada de salvación contra varitas; si falla, queda atrapada como por un conjuro de *telaraña*.

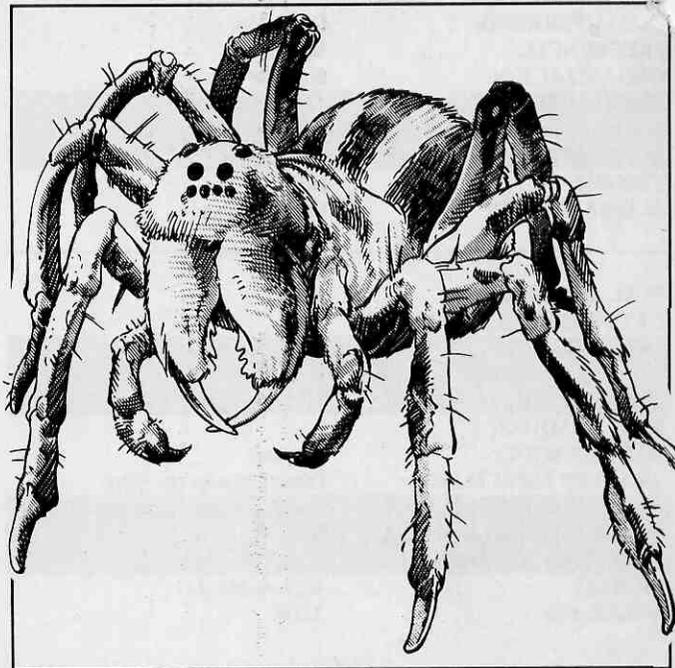
Si una araña susurrante efectúa un ataque de mordedura con éxito, la víctima debe efectuar una tirada de salvación contra veneno con una penalización de -2. Si la tirada falla, la víctima cae en un estupor durante 2d4 turnos; la víctima no puede emprender ninguna acción hasta que el veneno se disipe.

Una araña susurrante puede aplastarse contra el suelo y convertirse en indetectable en un 80%. Se mueve tan silenciosamente que sus oponentes tienen una penalización de -5 en sus tiradas de sorpresa.

**Hábitat/Sociedad:** La guarida de la araña susurrante es una gran telaraña, normalmente oculta entre ramas de árboles o dentro de una cueva. Guarda los objetos de tesoro tomados de las víctimas consumidas en un agujero en el suelo cerca de su red, o en árboles huecos.

Las hembras de ambas especies devoran a los machos un 50% de las veces; los machos más afortunados consiguen arrastrarse hasta la seguridad. Las hembras depositan unos 100 huevos a la vez, pero menos de un 20% llegan a eclosionar. La araña susurrante mantiene a sus crías sobre su espalda hasta que maduran, un período de entre tres y cuatro meses.

**Ecología:** La mayoría de los predadores evitan a estas peligrosas arañas, aunque las crías de la araña son devoradas por pájaros, ranas, murciélagos y



pequeños mamíferos. Las serpientes gigantes devoran a veces arañas adultas.

Ambas especies de araña devoran cualquier criatura de sangre caliente que puedan atrapar. Sus preferencias incluyen monos, jabalíes salvajes, animales de manada y seres humanos.

## Araña de trampa gigante

Como la araña susurrante, la araña de trampa gigante posee un abdomen abultado, múltiples ojos y cuatro pares de patas segmentadas. Su cuerpo está cubierto de largos y sedosos pelos, de color amarronado o dorado. Sus patas están cruzadas con franjas rojas.

**Combate:** La araña de trampa gigante vive en el fondo de un profundo túnel. Cubre la entrada del túnel con una trampa de palos, hierbas, telarañas y lodo, y aguarda a sus víctimas en el fondo. La araña puede detectar las vibraciones de las criaturas que se acercan hasta menos de 50 metros. Cuando una víctima llega a menos de tres metros de la trampa, la araña sale del túnel y ataca. Puesto que la araña se mueve rápida y en silencio, la víctima tiene una penalización de -5 en su tirada de sorpresa. La araña intenta agarrar a su víctima efectuando una tirada de ataque normal; si tiene éxito, la araña arrastra a la víctima de vuelta al túnel y empieza a devorarla. Una víctima atrapada puede liberarse superando un control de Fuerza (con una penalización de -2). Al menos dos personajes cuya Fuerza totalice 20 o más pueden liberar a un compañero. Mientras la araña mantiene su presa sobre una víctima, no puede efectuar otros ataques.

Si una araña de trampa efectúa con éxito un ataque con mordedura, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1d6 puntos de daño adicionales. La araña de trampa puede lanzar hilos de telaraña hasta un metro de distancia.

**Hábitat/Sociedad:** Las arañas de trampa viven en sus túneles subterráneos. Un túnel mide normalmente tres metros de diámetro y puede tener tanto como 30 metros de profundidad. El fondo del túnel contiene a veces dos cámaras, la segunda de las cuales es usada para almacenar tesoro.

La hembra de la araña de trampa crea un saco de tela de araña a un extremo del túnel para guardar los huevos. Cuando los huevos eclosionan, las pequeñas arañas se arrastran fuera del túnel para abrirse su propio camino en el mundo.

**Ecología:** Ver arriba.

	Emre	Rey pescador <sup>No</sup>	Pescador celeste	'Wari
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Llanuras	Llanuras, bosques y colinas	Tropical, subtropical y templado Montañas y colinas	Llanuras
<b>FRECUENCIA:</b>	Rara	Poco común	Poco común	Rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bandada	Bandada	Bandada	Bandada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno	Diurno	Cualquiera	Diurno
<b>DIETA:</b>	Herbívora	Carnívora	Carnívora	Herbívora
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)	Animal (1)	Alta (13-14)	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No	Q	L, M, N y Q	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20	4-24	1-20	6-60
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	7	5	3	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	18, Vol 24 (C)	1, Vol 36 (C)	3, Vol 24 (C)	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3	1	4	3
<b>GACO:</b>	17	19	17	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1	1 o 2	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4 o 2-8	1-4	3-11 o 1-6/1-6	1-2/1-4 o 3/12
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No	Picado	Pisoteo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8 alto)	M (1,2-1,5 m alto)	P (1-1,2 m alto)	M (1,8 alto)
<b>MORAL:</b>	Inestable (7)	Inestable (7)	Media (9)	Inestable (7)
<b>VALOR PE:</b>	120	35	270	65

Entre la rica variedad de aves de Krynn destacan el emre, parecido al avestruz, el ominoso rey pescador, el inteligente pescador celeste y el forrajeador 'wari.

Tanto el emre como el 'wari son aves que viven en el suelo, aunque el emre puede volar durante hasta un turno. El emre tiene un cuerpo regordete cubierto de plumas blancas, cuello largo, ojos azules saltones y unos pies gruesos con garras. El 'wari es una versión más voluminosa del emre, con plumas bronceas, doradas o azules. El rey pescador tiene cabeza crestada, patas cortas y un pico largo y puntiagudo; es de color azul oscuro o azul grisáceo con el pecho blanco. El pescador celeste parece un cruce entre un murciélago gigante y un buitre, de color negro o gris, con largas patas colgantes y un pico afilado.

**Combate:** El emre, el rey pescador y el 'wari son todos relativamente inofensivos. Efectúan sus ataque con el pico, y el emre y el 'wari pueden golpear con las garras de sus patas. Cuando son asustados por ruidos fuertes o el olor de la sangre, los 'wari pueden entrar en estampida. Aquellos atrapados en el camino de una estampida de 'wari sufren 3d4 puntos de daño por round por pisoteo.

El pescador celeste es el más peligroso de esas aves. Puede atacar con el pico o las garras, pero no con ambos en el mismo round. Puede picar para su primer ataque, ganando una bonificación de +2 a su tirada de ataque y

doblando el daño infligido. Cada vez que el pescador celeste golpea con sus garras, la víctima debe efectuar un control de Destreza para intentar evitar la presa del ave. Si la víctima falla el control, es alzada en el aire durante 1d4 rounds y luego dejada caer. El daño de la caída es 1d6 puntos por cada round en el aire. Un pescador celeste deja caer su presa si recibe 10 puntos de daño. No puede alzar presas por encima de los 100 kilos.

**Hábitat/Sociedad:** Todas estas aves viven en bandadas. Depositán 2d4 huevos una vez al año. El emre y el 'wari ocupan unos pocos kilómetros cuadrados, mientras que los migratorios reyes pescadores y pescadores celestes se extienden por áreas mucho más grandes. Los inteligentes pescadores celestes recogen una gran variedad de brillantes objetos de tesoro. Los reyes pescadores prefieren las gemas.

**Ecología:** Los emre y los 'wari forrajean en busca de insectos, cereales y pequeños roedores. Esas aves son presa favorita de lobos y otros carnívoros (los 'wari son tan estúpidos que permiten que los lobos se mezclen entre ellos). Los reyes pescadores ensartan los peces con sus picos, mientras que los pescadores celestes comen conejos y otros pequeños mamíferos. Las tribus primitivas domestican emre como monturas. Muchas culturas creen que los pescadores celestes son presagio de guerra y muerte.

# Bestia muerta viviente



	<b>Stahnk</b>	<b>Gholor</b>
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy rara	Muy rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitaria	Solitaria
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Ninguna	Ninguna
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (0)	No (0)
<b>TESORO:</b>	G	G, H
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	9, Nad 9	No
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	12 + 12	12 + 12
<b>GAC0:</b>	7	7
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3	3 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3-9/3-9/3-24	3-9/3-9/3-24 o 3-18
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Apresar y arrojar	Mordedura ácida
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	20%	20%
<b>TAMAÑO:</b>	E (6 m largo)	E (6 m largo)
<b>MORAL:</b>	Elite (14)	Elite (14)
<b>VALOR PE:</b>	8.000	8.000



La bestia muerta viviente es un asesino sin mente de origen desconocido, motivado únicamente a destruir todo lo vivo. La variedad más común de bestia muerta viviente es el stahnk.

Del tamaño de un dragón pequeño, los huesos del stahnk se asoman por entre su podrida carne. Posee una gran cabeza cornuda, y sus costillas están desnudas y barbadas, formando una horrible jaula. Camina sobre cuatro patas, pero puede alzarse sobre sus patas traseras, equilibrándose con su recia cola, para adelantar sus poderosas patas delanteras para atrapar.

**Combate:** El stahnk asalta cualquier cosa que se mueva, atacando con sus garras afiladas como navajas y su cornuda cabeza. Cualquier víctima golpeada por una garra debe superar una tirada de salvación contra muerte por magia o ser lanzada por 1d20 puntos adicionales de daño. La bestia puede también cargar contra su víctima en un intento de pisotearla (tira su tirada de ataque normal). Una víctima pisoteada debe superar una tirada de salvación contra muerte por magia, y sufre 1d8 puntos de daño si la tirada tiene éxito y 3d8 puntos de daño si la tirada falla. Además, una víctima pisoteada que falle su tirada de salvación contra muerte por magia debe tirar luego una tirada de salvación contra varita. Si falla esta tirada de salvación, es apresada en la caja torácica de la bestia y sufre 1d4 puntos de daño por las púas cada round que la bestia se mueve. Un personaje atrapado puede librarse de la caja torácica si la bestia pierde un 50% de sus puntos de golpe (un stahnk que haya perdido ya la mitad de sus puntos de golpe no puede atrapar víctimas). Las víctimas atrapadas en la caja torácica pueden seguir atacando a la bestia, pero lo hacen con una penalización de -3 tanto a la tirada de ataque como a la de daño.

El stahnk puede ser ahuyentado por un sacerdote como monstruo especial. No resulta afectado por las llamas y sufre sólo el daño mínimo (1 punto más cualquier bonificación aplicable) de armas afiladas a puntiagudas. Las armas romas, como garrotes y mazas, afectan normalmente a la bestia.

**Hábitat/Sociedad:** El stahnk habita en las regiones más desoladas del mundo. Casi siempre es encontrado solo, puesto que ha destruido hace mucho a todas las demás criaturas de su entorno inmediato. Cada stahnk ocupa un área de no más de unas pocas hectáreas. Un stahnk nunca abandona sus dominios, y mata a todas las criaturas vivas que penetren en ellos. Puesto que los stahnks destruyen los cuerpos de sus víctimas pero dejan sus posesiones intocadas, tienden a acumular tesoros considerables.

**Ecología:** Los stahnks no devoran a sus víctimas, pero las aplastan y las reducen a pulpa. Poderosos hechiceros malvados usan ocasionalmente stahnks como guardias.

## Gholor

El gholor, conocido también como banqueteador, es una bestia muerta viviente sin patas traseras ni caja torácica. No puede atacar atrapando, pistoteando o arrojando. En vez de ello, ataca con dos huesudos y engarfiados brazos de 6 metros de largo y sus afilados dientes; sus mandíbulas segregan ácido, que causa 1d8 puntos de daño por ácido adicionales con cada mordisco con éxito.

Los gholors viven en el fondo de profundas depresiones en forma de embudo localizadas en desiertos, en el fondo de los océanos o en áreas similarmente desoladas. No pueden moverse de esos embudos. Los gholors irradian una atracción mágica dentro de un radio de 2d8 kilómetros de sus embudos, que hace que todas las víctimas en el área sienten el deseo de viajar hacia el embudo. Por cada hora que un ser se halle en este radio debe superar una tirada de salvación contra conjuros o continuar avanzando hacia el embudo a su índice normal de movimiento. Cuando una víctima alcanza el embudo, empieza a deslizarse a su interior; se desliza hasta el centro y a los brazos del gholor que le está aguardando en tres rounds.

## Anhkolox

Aproximadamente un 10% de todas las bestias muertas vivientes, incluidos los gholors, tienen unos huesos hechizados que relucen verdes. Esos muertos vivientes reciben el nombre de anhkolox. Esas bestias están muy calientes; un personaje que toque uno de esos huesos relucientes con las manos desnudas sufre 1 punto de daño. Si la bestia es tocada con un objeto inflamable, como una vara de madera, el objeto estalla en llamas.

Un anhkolox puede también atacar con un arma de aliento, un cono helado de fuego de 2 metros de largo con un diámetro base de 75 centímetros. Una víctima golpeada por el fuego verde debe efectuar una tirada de salvación contra conjuros. Si tiene éxito, sufre 1d4 puntos de daño. Si falla, sufre 2d4 puntos de daño y sus huesos pulsán dentro de su cuerpo durante los siguientes 1d6 turnos; su CA se ve incrementado en +1 y todas las tiradas de ataque sufren una penalización de -1 durante ese periodo. Esos efectos pueden ser anulados por un conjuro de *disipar magia* o similar, aunque el PJ sigue sufriendo el daño.

# Caballero de la muerte



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Genio (17-18)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	0
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	9 (dado 10 caras)
<b>GACO:</b>	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 más bonif. +3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	75% (ver abajo)
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8-2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Fanático (17)
<b>VALOR PE:</b>	5.000



Un caballero de la muerte es la horripilante corrupción de un Caballero de Solamnia, maldecido por los dioses a su terrible forma como castigo por traicionar el código de honor que debió respetar en su vida anterior.

Un caballero de la muerte tiene el aspecto de un corpulento caballero, típicamente más alto de metro ochenta y con un peso de más de 150 kilos. Su rostro es una ennegrecida calavera recubierta con jirones de marchita y semiputrefacta piel. Tiene dos diminutas y resplandecientes cabezas de alfiler rojas anaranjadas por ojos. Su armadura está ennegrecida como si hubiera estado sometida a un intenso fuego. El comportamiento de un caballero de la muerte es tan aterrador que incluso se sabe de algunos kender que se han asustado ante su presencia.

La profunda y helada voz de un caballero de la muerte parece un eco surgido de las profundidades de una caverna sin fondo. Un caballero de la muerte conversa en el lenguaje hablado en su vida anterior, así como en otros seis lenguajes adicionales.

**Combate:** Un caballero de la muerte retiene las habilidades de lucha que tenía en su vida anterior. Puesto que se preocupa poco por su propia seguridad y siente un intenso odio hacia la mayor parte de las criaturas vivas, es un oponente extremadamente peligroso. Sin embargo, un caballero de la muerte retiene un simulacro del orgullo que tenía como Caballero de Solamnia y lucha honorablemente: nunca embosca a los oponentes por detrás, ni ataca antes de que el oponente haya tenido oportunidad de disponer su arma. El rendirse es algo desconocido para un caballero de la muerte, y parlamentará solamente si tiene la sensación de que su oponente tiene alguna información crucial (como el destino de un antiguo miembro de su familia).

Un caballero de la muerte tiene una fuerza de 18(00). Normalmente ataca con una espada; un 80% de las veces se trata de una espada mágica. Cuando se indica una espada mágica, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

Tirada	Espada del caballero de la muerte
1	Espada larga +2
2	Espada dos manos +3
3	Espada dos manos +4
4	Espada corta de rapidez
5	Espada corta danzarina
6	Espada corta robadora de vida

Un caballero de la muerte lleva la misma armadura que llevaba en su vida anterior, pero, independientemente de la calidad de la armadura, tiene siempre una CA de 0. Los puntos de golpe de un caballero de la muerte son determinados tirando un dado de 10 caras.

Las habilidades mágicas de un caballero de la muerte lo hacen especialmente peligroso. Genera constantemente *miedo* en un radio de metro y medio, y puede lanzar *detectar magia*, *detectar invisibilidad* y *muro de hielo* a voluntad. Dos veces al día, puede lanzar *disipar magia*. Una vez al día, puede usar o bien *palabra poderosa*, *cegar*, *palabra poderosa*, *matar* o *palabra poderosa*, *aturdir*. También puede lanzar *simbolo de miedo* o *simbolo de dolor* una vez al día, así como una *bola de fuego* de 20 dados una vez al día. Todos sus conjuros mágicos funcionan al nivel 20 de habilidad.

Un caballero de la muerte no puede ser ahuyentado, pero puede ser disipado mediante un conjuro de *palabra sagrada*. Tiene el poder de un sacerdote malvado de nivel 6 sobre los muertos vivientes. Su resistencia a la magia es de un 75%, y si es tirado un 11 o menos en el dado porcentual, el conjuro se refleja de vuelta al lanzador (la resistencia a la magia es vuelta a tirar cada vez que es lanzado un conjuro a un caballero de la muerte).

**Hábitat/Sociedad:** Los caballeros de la muerte de Krynn son antiguos Caballeros de Solamnia que fueron juzgados por los dioses culpables de crímenes imperdonables, como el asesinato o la traición. (Por ejemplo, lord Soth, el más famoso de todos los caballeros de la muerte, asesinó a su esposa a fin de poder seguir una aventura con una doncella elfo.) Los caballeros de la muerte son maldecidos a permanecer en sus antiguos dominios, normalmente castillos u otras fortalezas. Son condenados además a recordar su crimen mediante una canción cantada a cualquier caballero cuando una de las tres lunas de Krynn esté llena; pocos sonidos son tan aterradores como la estremecedora melodía de un caballero de la muerte resonando por el paisaje iluminado por la luz de la luna. Los caballeros de la muerte atacarán con toda probabilidad a cualquier criatura que interrumpa sus canciones o invada sus dominios.

**Ecología:** Los caballeros de la muerte no tienen funciones fisiológicas. A veces van acompañados por guerreros esqueletos, cadáveres y otros muertos vivientes que sirven como sus ayudantes.

# Caballero hechizado



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera/Campos de batalla
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Militar
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Durante la luna llena de Solinari
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	Ver abajo
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-8
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2 o mejor
<b>MOVIMIENTO:</b>	9
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	8
<b>GAC0:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8/1-8
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Horror
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No puede ser ahuyentado por clérigos LB
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	10%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8 m alto)
<b>MORAL:</b>	16
<b>VALOR PE:</b>	2.000



Un caballero hechizado es una armadura solámnica flotante, acompañada siempre por algún tipo de arma. Si la batalla donde cayó el caballero fue una en la que murieron más de 100 Caballeros de Solamnna, entonces cabalga siempre una flotante barda.

La armadura es siempre brillante como un espejo, y su arma está en perfectas condiciones. Puede verse un débil halo dorado que crea la forma del caballero que acostumbraba a llevar la armadura.

**Combate:** Un caballero hechizado posee aún el espíritu interno de lucha de su anterior forma humana. Juzga cualquier conflicto que encuentra según sus tradiciones solámnicas y lucha o se retira exactamente como lo haría un caballero. Puede captar el alineamiento de sus enemigos, y siempre ataca el Mal y el Caos antes que cualquier otro oponente. La criatura nunca ataca a los Caballeros de Solamnna, pero se defiende y se retira de una manera ordenada cuando se enfrenta a esos oponentes.

Los caballeros hechizados son inmunes a los conjuros de *sueño*, *hechizo*, *retener*, paralización y control mental de cualquier tipo, así como a los ataques basados en el frío.

**Arma de aliento/Habilidades especiales:** Un caballero hechizado puede captar el poder de la magia en un área de 15 metros. Esto le permite descubrir las armas mágicas en un campo de batalla y usar esas armas para su propia defensa. Esto le permite también atacar al enemigo más mágico de un grupo si ha de decidir a cuál de dos enemigos malvados atacar.

Todos los PJs y PNJs que encuentren a un caballero hechizado deben efectuar un *control de horror* apenas verlo. El personaje tira 1d20. Si la tirada es inferior o igual al total combinado de Sabiduría y nivel de experiencia del personaje, el control tiene éxito y no ocurre nada. Si el control falla, el personaje es presa del horror y sufre una penalización de -4 a todas las tiradas de dado por la duración de la batalla con el caballero hechizado. Esos controles son tirados también para todos los personajes cada vez que el caballero hechizado mata a un personaje.

La única forma de terminar con la amenaza es matar al hechizado y derramar más tarde agua bendita sobre la armadura. Si no es usada agua bendita, el hechizado se reforma de nuevo, completamente restaurado, a la siguiente fase de luna llena de Solinari.

**Hábitat/Sociedad:** Un caballero hechizado es a veces creado (5% de probabilidades) cuando un caballero especialmente legal bueno con una Sabiduría

de 17 o superior muere en batalla. El hechizado se alza cuando se produce la siguiente fase de luna llena de Solinari. Si ha sido despojado de su armadura, el poder del espíritu puede teleportar mágicamente la armadura de vuelta al campo de batalla. Si esta armadura ha sido destruida, el poder que crea a hechizado puede crear un duplicado exacto de la armadura que llevaba.

Cuando más de un caballero hechizado merodean por un campo de batalla, se unen en grupos militares y se defienden entre sí.

**Ecología:** El caballero hechizado se alza con la fase de luna llena de Solinari y vaga por varios kilómetros en torno al campo de batalla. Busca alguna posibilidad de enzarzarse en batalla, y luchará contra cualquier criatura que se cruce en su camino.

El caballero hechizado no lucha contra seres indefensos, los que no llevan armas, o aquellos que intentan defender su hogar. Al espíritu muerto viviente no le gusta luchar contra mujeres y evita tales contactos si hay otros en el área contra quienes luchar.

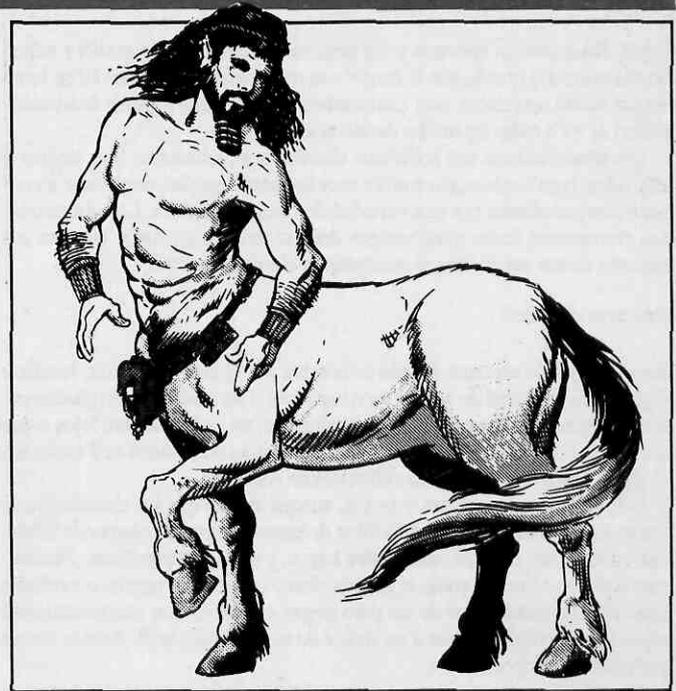
Los Caballeros de Solamnna jóvenes salen a menudo a la caza de caballeros hechizados. Aunque se habla muy pocas veces de ello, se considera muy afortunado dar al espíritu de un caballero hechizado el descanso que merece y luego utilizar la armadura hechizada.

# Centauro (de Krynn)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Templado/Bosques, colinas y llanuras
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Herbívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Medio (8-10)
<b>TESORO:</b>	M, Q; (D, I, T)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico o neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	5-30
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GACO:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6 (cascos delanteros) y arma o 1-6 (cascos traseros)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,2-2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)
<b>VALOR PE:</b>	120



Los centauros de Krynn son medio hombres medio caballos, y viven por todo el mundo en bosques y tierras de pastos apartados.

El pecho, brazos y cabeza del centauro son humanos. El cuerpo, patas y cola son los de un caballo. El centauro típico tiene dos metros de alto desde los cascos a la parte superior de la cabeza, pero algunas especies raras, como los centauros wendle, son tan pequeños como metro veinte. Un centauro adulto puede pesar hasta 750 kilos.

Los rasgos humanos de los centauros son ligeramente más grandes que los de un humano. Sus pechos son anchos y en forma de barril, y sus brazos están marcados con sólidos músculos. Tienen enormes hombros y gruesos cuellos. Llevan el pelo formando largos rizos; los colores del pelaje incluyen negro, marrón claro, rubio, rojo anaranjado y blanco. Tienen ojos brillantes, normalmente azules o castaños, pero a veces violetas, verdes o negros. Los tonos de piel de la mitad humana de un centauro van del rosa pálido al moreno claro y al profundo ébano.

Desde una perspectiva humana, tanto los centauros machos como las hembras son sorprendentemente atractivos. Los machos son rudamente apuestos, con mandíbulas cuadradas, narices aguilinas y densas barbas. Las hembras son esbeltas y voluptuosas, con labios gruesos, mejillas suaves y chispeantes ojos. Los centauros se mueven con fácil gracia, con paso seguro y orgulloso.

La porción equina del cuerpo del centauro está cubierta de pelaje. Este pelaje crece a lo largo del año, y se vuelve hirsuto en los meses fríos, y más corto y liso en primavera, cuando se muda el pelo. El pelaje de los centauros muestra una gran variedad de colores, incluidos el marrón, rubio, negro, blanco y gris. Algunos pelajes son una combinación de colores: blanco y negro o marrón y rubio son los más comunes. Un pelaje brillante indica un centauro sano.

Los centauros tienen largas y frondosas colas, que pueden agitar a voluntad, y lo hacen normalmente para ahuyentar insectos o para abanicar a un compañero.

Normalmente los centauros no llevan ropas. Cuando se asocian con humanos, sin embargo, las hembras llevan sencillas blusas de tela en deferencia a las costumbres humanas. La mayoría de los centauros llevan bolsos de cuero o tela colgadas a su hombro con largas correas y llenas con comida, tesoro y otras posesiones.

Los centauros hablan su propio lenguaje, así como el lenguaje común. Hablan con voces profundas y sonoras. Los humanos encuentran el habla centaura algo formal y pomposa, engolada tanto en su tono como en la construcción de las frases y la forma en que se dirigen a sus interlocutores.

Comparados con los humanos y semihumanos, los centauros no son particularmente inteligentes. Tampoco son especialmente virtuosos, dedicados más a sus propios intereses que al bien común. Los centauros son primero y ante todo sensualistas, que prefieren el sabor de un buen vino o el calor de un día soleado a discutir filosofía o explorar nuevos lugares. Bañarse en un arroyo en medio del bosque puede ocupar fácilmente todo un día.

Hay cuatro especies generales de centauros de Krynn. Aunque todos ellos comparten las características descritas más arriba, así como la organización social y las técnicas de combate descritas a continuación, cada una tiene un temperamento distintivo y varios rasgos característicos. Cada especie recibe el nombre de la región de la que es originaria. Las distintas especies, sin embargo, no se hallan confinadas a esas regiones; cada una puede encontrarse en los bosques y praderas templados de todos los rincones de Krynn.

Cuando se produce un encuentro con un centauro, tira 1d20 y consulta la siguiente tabla para el tipo; nunca se encuentran grupos mixtos. (El DM puede modificar la tirada para regiones específicas según crea conveniente; por ejemplo, los cristalmir tienen más probabilidades de ser hallados en las regiones meridionales, y menos probabilidades en las regiones septentrionales.)

Tablas de encuentros de las especies de centauros

Tirada d20	Especie encontrada
1-13	Abanasiniano
14-15	Cristalmir
16-19	Punta final
20	Wendle

## Centauro abanasiniano

Los abanasinianos comprenden la enorme mayoría de los centauros de Krynn; de hecho, pocas razas han visto otros centauros aparte los abanasinianos. Esos centauros se desarrollaron en las llanuras de Abanasinia en el sur de Ansalón, emigraron al sur hasta los bosques de Qualinesti, luego se esparcieron rápidamente al norte por todo el resto del continente. Hoy hay muy pocos bosques importantes sin una horda o dos de esos centauros.

Los abanasinianos son los más grandes y apuestos de los centauros. Todos los adultos exceden de los 500 kilos y tienen al menos metro ochenta de altura. Normalmente son de un solo color, como el marrón avellana, el rubio o el negro. Sus anchos lomos y poderosas patas les permiten galopar

# Centauro (de Krynn)



largas distancias sin cansarse y les permiten también cargar grandes pesos; un abanasiniano grande puede cargar con tres soldados humanos en su lomo sin cansancio apreciable. Son extremadamente robustos, y ganan una bonificación de +2 a todas las tiradas de salvación.

Los abanasinianos son soberbios cazadores y luchadores. Son alegres y animados, pero también pueden ser muy temperamentales, negándose a cooperar con sus aliados por una variedad de razones menores. Los abanasinianos permanecen leales a sus amigos durante todas sus vidas y guardan sus rencores contra sus enemigos exactamente el mismo tiempo.

## Centauros cristalmir

Esta variedad de centauro recibió su nombre por el lago Cristalmir, localizado cerca de la ciudad de Solace en Abanasinia. Los cristalmir, originalmente una subespecie de los centauros abanasinianos, no emigraron tan lejos como sus más aventureros primos, y hoy en día se hallan confinados casi totalmente en los bosques y llanuras meridionales de Ansalón.

Los cristalmir son fuertes y recios, aunque menos que los abanasinianos. Raras veces exceden de los 500 kilos de peso o el metro ochenta de altura. Sus cuerpos son esbeltos, sus cuellos largos, y sus colas orgullosas. Normalmente tienen el pelaje rubio o marrón claro, con realces negros o avellana; unas pocas manadas son de un puro negro o blanco. Son extremadamente rápidos, capaces de galopar a un índice de movimiento de 30 durante cortos períodos de tiempo.

Los cristalmir son tímidos y evasivos, los combatientes más reacios de todos los centauros. Su reacción habitual a los extranjeros es echar a correr tan rápido como puedan. Muy pocas veces cooperan con los humanos u otras razas inteligentes, y se niegan incluso a hablar con ellos hasta que están completamente convencidos de que los otros no tienen intención de hacerles ningún daño.

## Centauros punta final

Los punta final son los más salvajes de los centauros. Esta especie, originaria de los bosques de la península de Punta Final al norte de Kern, se halla ahora confinada en su mayor parte a las regiones septentrionales de Ansalón. Pero puesto que no tienen asentamientos permanentes, las manadas de punta final pueden hallarse casi en cualquier parte.

Un punta final medio mide entre metro cincuenta y metro ochenta de alto, aunque sus líderes son todo un palmo más altos. Los punta final tienen abundante pelaje y frondosa cola. Su cabello cuelga a menudo desde sus cabezas hasta sus cinturas. Son de color negro o gris, ocasionalmente marrón o rubio. Según los estándares humanos, los punta final son los menos atractivos de los centauros. Los machos exhiben cortas e hirsutas barbas y rostros picados de viruela; las hembras tienen ojos como cuentas y vientres colgantes.

Lo que a los punta final les falta en belleza física lo compensan en proezas en el combate. Los punta final tienen una bonificación de +1 en daño cuando usan armas de melée y una bonificación de +2 en daño cuando patean con sus poderosas patas traseras.

Los punta final son criaturas carentes de ley que atacan por el simple placer de hacerlo, cayendo despiadadamente sobre los débiles e impotentes. Les encanta el vino fuerte y se embriagan con frecuencia. Los punta final gozan efectuando incursiones cuando están borrachos a los poblados humanos, quemando edificios, robando comida y armas y generalmente aterrizando a la población. Los punta final machos se sienten fascinados por las mujeres humanas, y se sabe que a veces las han raptado.

## Centauros wendle

Los centauros wendle surgieron en los bosques Wendle de Buenlund en el este de Ansalón. El incansable atosigamiento de las comunidades kender cercanas alejó finalmente a la mayoría de los wendle del área, y ahora pueblan los distintos bosques y llanuras en las regiones orientales del continente.

Un wendle medio mide de metro veinte a metro cincuenta de altura. Se parecen a versiones más pequeñas de los abanasinianos y a veces son confundidos por abanasinianos jóvenes. Sin embargo, los wendle se distinguen

por sus ojos dorados y sus frondosas colas. En vez de cajas torácicas, los wendle tienen placas de hueso sólido, lo que les proporciona una CA de 4.

Los wendle son los más listos de todos los centauros; todos tienen un modificador de +1 a su Inteligencia base (lo cual significa que sus puntuaciones medias de Inteligencia son 9-11). Están más interesados en filosofía, historia y otras metas intelectuales que otros centauros, y siempre son mejores fuentes de información. Sin embargo, los wendle pueden ser discutidores y testarudos. Se muestran recelosos de los desconocidos y raras veces cooperan con ellos.

**Combate:** Excepto los punta final, a los centauros de Krynn no les gusta luchar, pero la vida en las regiones selváticas requiere que todos los centauros mantengan aguzadas sus habilidades de combate. Típicamente los centauros patrullan en grupos de 1d4 + 2. Cuando tropiezan con un enemigo, la mitad de la patrulla permanece en la retaguardia para ocuparse de los ataques con proyectiles mientras el resto carga; si el número de enemigos excede sustancialmente del número de centauros, carga toda la patrulla.

Los centauros se mueven constantemente, intentando atacar a sus oponentes desde todos lados. En melée, los centauros pueden golpear dos veces por round: una con sus armas y una con sus cascos delanteros. Pueden atacar a los enemigos de atrás con sus cascos traseros.

Los centauros son maestros arqueros; cuando usan arcos de cualquier tipo, ganan una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque. También se inclinan por las lanzas, garrotes, jabalinas, espadas largas, espadas cortas y dagas.

Los centauros abanasinianos y punta final manejan grandes guadañas, cuyas hojas afiladas como navajas infligen 2d4 puntos de daño. La mayoría de los centauros llevan al menos dos armas distintas.

Los centauros nunca llevan armadura, pero los líderes centauros cargan con escudos, que les proporcionan una CA efectiva de 4. Los líderes wendle que llevan escudo tienen una CA efectiva de 3.

**Hábitat/Sociedad:** Los centauros viven en pastos y en agradables bosques lejos de las civilizaciones humana y semihumana. No tienen asentamientos formales, así que les resulta fácil cambiar de lugar de residencia cuando aparecen extranjeros o cuando la comida se hace escasa: simplemente emigran a una localización más conveniente.

Una manada media tiene 2d4 machos. Hay dos veces más hembras que machos, y un número de pequeños igual al número total de adultos. Las hembras centauros reciben el nombre de yeguas, los machos de garañones, los centauros jóvenes de uno a cuatro años son llamados potros, y los por debajo de un año potrillos. Ni yeguas, ni potros ni potrillos pueden usar armas, aunque las yeguas pueden atacar con sus cascos.

Los garañones más fuertes actúan como líderes, organizados en un consejo que toma todas las decisiones por la mañana. Un consejo debe de tener un número impar de garañones líderes, para poder efectuar una votación cuando el consejo no pueda alcanzar un consenso. La mayoría de consejos tienen tres miembros, pero las manadas más grandes tienen cinco.

Puesto que los centauros son típicamente plácidos y dóciles, pocas manadas tienen necesidad de un estricto conjunto de leyes. La mayoría de las infracciones, como los robos menores, son castigados con trabajos de caza o guardia extras. Los crímenes serios, como la violencia contra otro miembro de la manada, es castigable con la expulsión de la horda.

A los centauros les encanta el tesoro. Cada manada posee un escondite con el tesoro comunitario, normalmente una cueva o debajo de un montón de rocas, al que se espera que contribuyan los miembros de la manada. Los centauros llevan consigo su tesoro personal en bolsas de cuero o lo ocultan en troncos de árbol huecos.

**Ecología:** Los centauros evitan el contacto con la mayoría de las otras razas, aunque están en buenas relaciones con las otras criaturas de los bosques, en especial los unicornios. Ayudarán a los humanos y otras razas buenas como si su mejor interés fuera hacerlo. A veces los ogros y los sligs matan a los centauros para dar de comer a sus lobos de compañía.

Los centauros comen durante todo el día. Les encanta todo tipo de hierba, cereal, fruta, nueces o brotes jóvenes de árbol. Los centauros raras veces se dedican al comercio, pero ocasionalmente intercambian frutos y nueces por vino y otras bebidas alcohólicas.

	Ciervo salvaje	Ciervo gigante	El ciervo blanco
<b>CLIMA/TERRENO:</b>		Templado/Montañas, llanuras, colinas y montañas	
<b>FRECUENCIA:</b>	Común	Raro	Único
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada	Solitario	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno	Diurno	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Herbívoro	Herbívoro	Cualquiera
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)	Animal (1)	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	No	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	No	No	Legal bueno
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4	1-2	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	7	7	-5
<b>MOVIMIENTO:</b>	24	21	24
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3	5	10
<b>GACO:</b>	17	15	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 o 2	1 o 2	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-3/1-3 o 2-8	1-4/1-4 o 4-16	1-12/1-6/1-6
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,2-1,5 m alto excluida cornamenta)	G (2+ m alto, excluida cornamenta)	M (2 m alto, excluida cornamenta)
<b>MORAL:</b>	Inestable (7)	Inestable (7)	Campeón (16)
<b>VALOR PE:</b>	65	175	2.000

Los ciervos salvajes son los agresivos machos de una manada de venados.

Los ciervos salvajes tienen pelaje marrón rojizo o gris claro en el verano, que se oscurece en el invierno. La raíz de sus colas es blanca; cuando corren, sus colas se alzan para revelar estas zonas blancas. Sus largas y poderosas patas terminan en afilados cascos. Tienen cabezas ahusadas con sensibles narices, enormes ojos oscuros y grandes orejas capaces de moverse en todas direcciones para captar sonidos.

Los ciervos tienen una cornamenta ramificada que crece de la parte superior de sus cráneos. Las cornamentas de los ciervos son duras y óseas, recubiertas con un ligero vello como terciopelo. La cornamenta es usada principalmente como símbolo de liderazgo, pero también es usada cuando se enzarzan en duelo en la época del apareamiento o luchan contra enemigos. Algunos ciervos que viven en climas más fríos pierden sus cornamentas en el invierno y les crecen otras nuevas la primavera siguiente.

**Combate:** Normalmente, los ciervos salvajes son dóciles y pacíficos, pero cuando son desafiados defienden sus manadas contra todos los oponentes menos los más temibles. Normalmente un ciervo ataca cargando con la cabeza bajada, golpeando a sus oponentes con la cornamenta. También pueden atacar golpeando con sus afilados cascos delanteros alzados. El ataque de su cornamenta inflige 2d4 puntos de daño, mientras que sus cascos delanteros infligen 1d3 puntos de daño cada uno.

**Hábitat/Sociedad:** Los ciervos pueden ser encontrados en bosques y praderas templadas en todas partes de Krynn. No tienen guaridas permanentes, y pastan de campo en campo en busca de alimento o para eludir a los predadores. Aunque algunos emigran centenares de kilómetros, la mayoría de las manadas permanecen en la misma área general durante todas sus vidas. Pasan sus días buscando comida y tomando el sol, y sus noches durmiendo entre los arbustos o la hierba alta. Por cada ciervo salvaje macho en una manada hay 2d4 hembras y cervatillos. Una hembra da a luz uno o dos cervatillos en un área protegida; los cervatillos permanecen ocultos hasta que son lo bastante grandes como para correr con la manada.

**Ecología:** Los ciervos comen cereales, frutos, semillas y ramas. A menudo son víctimas de lobos, cazadores y otros predadores. Los ciervos salvajes son domesticados por los elfos kagonesti, que los usan como monturas. Los dioses del Bien utilizan al ciervo blanco para guiar o ayudar de algún otro modo a los personajes favorecidos.

## Ciervo gigante

Los ciervos gigantes son versiones más grandes de los ciervos salvajes, que superan a menudo los dos metros de altura y pesan más de 750 kilos. El ataque de la cornamenta de un ciervo gigante inflige 4d4 puntos de daño, mientras que sus cascos delanteros infligen 1d4 puntos de daño cada uno. Aparte esto, el ciervo gigante se conforma a las características generales del ciervo salvaje.

## El ciervo blanco

El ciervo blanco es un ciervo salvaje hechizado elegido por los dioses del Bien para servir como su mensajero. El ciervo blanco se parece a un ciervo gigante, pero su pelaje es puro blanco. Por la noche, su pelaje irradia un suave resplandor de luz blanca. Cuando se irrita, sus ojos arden muy rojos. El ciervo blanco puede comunicarse telepáticamente; sin embargo, sólo se comunica con criaturas de alineamiento bueno.

El ciervo blanco efectúa ataques similares a los del ciervo salvaje, aunque su fuerza y su tamaño superiores le permiten infligir significativamente más daño. Además, el ciervo blanco posee habilidades especiales que utiliza para ayudar a criaturas de alineamiento bueno. Puede lanzar *hallar el camino* a voluntad; utiliza su habilidad para ayudar a los personajes amistosos a evitar peligros o mostrarles las rutas más directas a sus destinos. El ciervo blanco puede también *hablar con los animales* a voluntad y recibir información que a veces pasa telepáticamente a las criaturas amigas. Finalmente, el ciervo blanco tiene la habilidad de lanzar un conjuro de *bendición* tres veces al día. El ciervo blanco tiene hábitos similares a los del ciervo salvaje, pero a menudo es activo durante la noche y duerme durante el día.

El ciervo blanco no puede ser capturado; si es necesario, lucha hasta la muerte. Si el ciervo blanco es muerto, su cuerpo desaparece de inmediato. Oscuros nubarrones se forman sobre las cabezas de quienes lo han matado, y flotan allí durante los siguientes siete días. Durante ese tiempo, los que lo han matado deben añadir +1 a su Categoría de Armadura.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subterráneo
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribal
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	(B)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2d4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2d4/2d4/2d6
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Dolor
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Resistencia al fuego
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8-2 m alto)
<b>MORAL:</b>	15
<b>VALOR PE:</b>	975



Los disir son una raza de criaturas de apariencia asquerosa que moran en los subterráneos más profundos. Miden entre metro ochenta y dos metros de altura, aunque normalmente andan encorvados, por lo que parecen menos altos. Partes de su cuerpo están cubiertas por una armadura natural, mientras que otras áreas muestran expuesta una carne cauchutesca. El tono de su piel es de un pastoso verde blanquizco. Sus poros exudan un denso revestimiento de legamosa gelatina. Ésta normalmente se halla polucionada con polvo, restos y trozos de carne muerta que parecen colgar constantemente de ella. Un aura de hedor y descomposición los rodea.

**Combate:** Los disir luchan a menudo con garras y mordedura, pero se sabe que usan armas en raras ocasiones. Aunque su mordedura es más efectiva, los disir prefieren luchar con sus garras siempre que es posible, reservando su mordedura para las víctimas indefensas o casi indefensas. Las garras son largas y poderosas, y los disir son capaces de aplastar fácilmente piedras con una mano. Su mordedura es particularmente mala, tanto por sus sobresalientes y aserrados colmillos como por su larga y rasposa lengua, afilada casi como una navaja, que usan para separar la carne del hueso.

Todos los ataques de los disir (garras y mordedura) son venenosos debido a la legamosa gelatina que gotea de sus cuerpos. Esta gelatina causa un intenso dolor (pero no mata) a sus víctimas. Los golpeados por un disir deben efectuar una tirada de salvación contra veneno al final de round. Sólo se necesita hacer una tirada de salvación, independientemente del número de veces que el personaje ha sido golpeado. Cada garra causa una penalización de -1 a la tirada de salvación, mientras que una mordedura proporciona una penalización de -2. Estos modificadores son acumulativos, de modo que si un personaje es golpeado por todos los tres ataques, tendrá una penalización total de -4 a su tirada de salvación.

Si falla la tirada de salvación, el veneno genera un ardiente fuego que se inicia en el punto de la herida. Este dolor es tan intenso que entumece los músculos y paraliza gradualmente la víctima. El proceso toma 1d4 + 1 rounds. A cada round, hasta que el personaje queda paralizado, sufre una penalización de -1 (acumulativa) a su GAC0. Esta penalización es retirada cuando el dolor es neutralizado. El veneno tiene una duración de 1d4 turnos. La gelatina venenosa tiene una vida muy corta cuando es expuesta al aire. Es efectiva sobre el disir debido a que sus cuerpos la están renovando constantemente. Sin embargo, no puede ser embotellada o guardada y usada por otros.

La gelatina proporciona también protección contra los ataques basados en el fuego. Los disir ganan una bonificación de +4 a sus tiradas de salvación y sufren 1 punto menos por dado de daño de los ataques basados en el fuego.

**Hábitat/Sociedad:** Los disir son un grupo secreto, debido en parte a su localización geográfica (kilómetros por debajo de la tierra) y un odio fanático contra cualquier cosa que pueda ser su vecino. Su hogar se halla en las profundidades de la tierra en el reino de la Suboscuridad. Allí excavan túneles subterráneos o, más a menudo, se apropian de los de otros. Por ello son un azote para los enanos y otras razas que perforan túneles. Las guerras entre ellos se libran a menudo a causa de las disputas sobre los hogares que los enanos han construido.

Los disir viven en grandes unidades tribales de 50 miembros o más. Las tribus, a su vez, mantienen estrechas relaciones unas con otras, y pueden localizarse varias tribus en un área limitada. La guerra entre tribus diferentes es desconocida. No son tan escrupulosos acerca de otros vecinos, y consideran cualquier otro asentamiento como una fuente de comida. Aunque muy inteligentes, no establecen tratados o treguas de ningún tipo.

Los disir se reproducen mediante huevos. No hay signos distinguibles de su sexo, lo cual hace imposible decir si un disir es macho o hembra a simple vista. De hecho, un mismo disir puede ser o macho o hembra, según en qué estadio de su vida se halle. Las hembras (o aquellos en fase hembra) dominan a los machos.

Las tribus viven de forma comunal, compartiendo los deberes entre todos los miembros adultos. Los huevos son depositados en salas incubadoras y custodiados constantemente. La obtención de comida y las incursiones se realizan en grupos, y el botín conseguido es llevado de vuelta a la tribu y dividido entre todos los miembros. Aquellos que no pueden ayudar en tales tareas, por la razón que sea, son muertos.

**Ecología:** Los disir, aunque omnívoros, prefieren la carne..., de cualquier tipo. No parecen preocuparse por la naturaleza del botín, su fuente o su grado de descomposición. Comen todo lo que pueden matar o cualquier cosa muerta que encuentren. Recurren a la materia vegetal (principalmente hongos) sólo cuando los demás recursos se han agotado. Así, a menudo sirven para despejar antiguas y superpobladas secciones de la Suboscuridad, dejando atrás estériles restos muertos.

# Draconiano (proto-), Traag



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Llanuras o bosques templados
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribal
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2d6
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3
<b>GAC0:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1d6/1d6 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5-1,8 alto)
<b>MORAL:</b>	Especial
<b>VALOR PE:</b>	120
Cacique	175



Los draconianos traag se hallan entre los primeros intentos fracasados de crear draconianos, un precursor de los más exitosos baaz. Aunque no son muy altos, son delgados y larguiruchos. Tienen afiladas manos garrudas y hocicos de cocodrilo. Sus cuerpos están cubiertos con toscas escamas de color ocre metálico, un indicio de su herencia.

**Combate:** Los draconianos traag son feroces guerreros, adeptos tanto a las armas como a sus garras naturales. Al mismo tiempo, no son valerosos por naturaleza, puesto que son extremadamente conscientes, incluso paranoicos, acerca de sus propias debilidades y número. No atacan a menos que las posibilidades estén a su favor, ya sea gracias al número, al elemento sorpresa o a una hábil estrategia, o por haber sido obligados a la batalla. Así, su moral inicial es sólo de 8.

Una vez se han unido a la batalla, sin embargo, los traag se convierten en manifiestamente osados. El ansia de sangre se apodera de ellos y ya no necesitan ningún control de moral durante toda la duración de la lucha. Lucharán sin preocuparse por las pérdidas y ganarán un +1 en todas las tiradas de salvación contra conjuros que causen miedo. Este efecto entra en juego tan sólo cuando se unan realmente al combate. Puesto que los traag no utilizan armas de proyectiles, así es como conducen el combate frente a frente.

En combate, los draag desdennan a menudo el uso de armas y luchan con sus garras, que son bastante efectivas. Utilizan armas cuando pueden conseguir alguna ventaja con ellas: modo de ataque, alcance u otro uso especial.

Al morir, los draag burbujan y se pudren en un solo round, dejando únicamente un charco legamoso.

**Hábitat/Sociedad:** Los traag fueron uno de los primeros productos de los intentos de los lores malvados de pervertir los huevos de los dragones buenos para crear draconianos. (Al menos, fueron uno de los primeros experimentos que sobrevivieron.) Durante un tiempo, puesto que vivían y eran buenos luchadores (cuando luchaban), los lores los consideraron un éxito y desarrollaron un amplio número de ellos.

A lo largo del tiempo, sin embargo, los traag empezaron a cultivar un cierto número de rasgos indeseables que en último término los hicieron no adecuados para su uso en los ejércitos dragoniles. El más evidente de esos rasgos es su notable cobardía. Esto solo no hubiera sido suficiente, por supuesto, pero unido a un índice de nacimientos muy bajo (cada huevo de dragón ocre daba como resultado tan sólo unos pocos traag viables) y una tendencia a volverse de pronto locos asesinos, atacando a cualquiera o cual-

quier cosa a su alrededor, convirtieron a los traag en un fracaso. No deseosos de malgastar el tiempo matándolos a miles, los lores malvados simplemente abandonaron su error en las tierras de Aurim.

Los traag se han organizado en pequeñas bandas tribales. Cada tribu está liderada por un cacique (5 DG, GAC0 15, Dñ 1d8/1d8). Esas bandas de 1d100 + 50 traag viven principalmente en las ciudades y poblados desiertos de la antigua Aurim. Los cada vez más numerosos y poderosos hobgoblins han hecho las llanuras inseguras para habitarlas, así que los traag se han fortificado y han llenado de trampas las ruinas como protección contra sus poderosos vecinos. Las viejas calles están acribilladas con poternas, desprendimientos de rocas, callejones sin salidas y caminos ocultos.

Los poblados se hallan normalmente organizados de una manera similar. En el centro de las ruinas está el cuartel general tribal. Siempre hay al menos dos caminos hasta él, y a menudo más. A partir del centro hay distintos campamentos, o «divisiones» como las llaman los traag. Cada división tiene 1d20 + 10 miembros. Esas divisiones tienen variadas responsabilidades, normalmente asignadas a la tarea de proteger un puesto específico o un terreno de caza en un territorio determinado.

Debido a que los traag fueron creados, sólo tienen un sexo (macho, por falta de un término mejor). No hay jóvenes ni otros dependientes. Todos los miembros de la tribu son guerreros: están más completamente movilizados que cualquier otro grupo en Taladas. Esto les ha conducido a una creciente dominación en Aurim.

**Ecología:** Aunque carnívoros, los traag se ven a menudo reducidos al papel de carroñeros. No deseosos de cazar por grandes periodos de tiempo en las llanuras, se hallan casi universalmente subalimentados. No sorprende el que coman virtualmente cualquier cosa (incluso hobgoblins) que se les ponga por delante.

Los draconianos, conocidos también como hombres dragones, son viles monstruosidades que se parecen a un cruce entre un humanoide y un dragón. Esas criaturas fueron creadas a partir de los huevos corrompidos de los dragones buenos. Empleados originalmente como tropas especiales de los Altos Lores de los Dragones durante la Guerra de la Lanza, en la actualidad los draconianos supervivientes se hallan entre los más peligrosos y repugnantes habitantes de Krynn.

**Antecedentes:** En el año 2645 de la Era de la Luz, los sentimientos antidragoniles eran altos en Krynn, gracias en gran parte a actos de terrorismo provocados por los dragones malvados. Un gran Caballero de Solammia llamado Huma condujo con éxito a los dragones malvados a un plano negativo, donde se les ordenó que durmieran por todo el resto de la eternidad. Para preservar el equilibrio entre el Bien y el Mal, los dragones buenos acordaron partir también. Takhisis, la Reina de la Oscuridad, consiguió extraer a los dragones buenos el juramento de que permanecerían en hibernación en la Isla de los Dragones, lejos del continente de Ansalón. Para garantizar el juramento, Takhisis retuvo los huevos de los dragones buenos como rehenes en los oscuros túneles debajo de la ciudad de Sancton.

Sin que los dragones buenos lo supieran, sus huevos no fueron cuidados y protegidos como se había prometido. En vez de ello, Takhisis traicionó el juramento corrompiendo los huevos para crear los malignos draconianos. La corrupción implicó una horrible magia realizada por la malvada triada de Wyrllish el clérigo, Dracart el mago y el anciano dragón rojo Harkiel el Doblador. Mediante arcanos conjuros, hicieron que los huevos crecieran y sus ocupantes se multiplicaran. Wyrllish abrió una puerta al Abismo, y las almas de los esbirros de la Reina Oscura, los abishai, se apresuraron a habitar la progenie draconiana.

Los draconianos se convirtieron en una parte importante de las fuerzas de la Reina Oscura cuando ésta intentó conquistar Krynn en la Guerra de la Lanza. Eran los soldados ideales, más predecibles que los humanos y más dispuestos a seguir las órdenes que los ogros y los goblins que constituían la gran masa del ejército. Al final, los planes de la Reina Oscura fueron desbaratados cuando los dragones buenos supieron de su traición. Una vez los dragones buenos unieron sus fuerzas con las razas buenas del mundo, los ejércitos del Mal fueron derrotados y Takhisis fue expulsada de Krynn.

Sin Takhisis para guiarlos, los draconianos supervivientes cayeron en la anarquía. Los líderes más débiles de los ejércitos dragoniles descubrieron que los draconianos ya no respondían a sus órdenes, mientras que muchos de los líderes más dictatoriales descubrieron que los hombres dragones se rebelaban contra su control. Los draconianos sin posiciones de responsabilidad en los ejércitos perdieron interés en sus puestos. Aunque algunos draconianos permanecieron leales a sus líderes, la mayoría abandonaron los ejércitos para ocuparse de sí mismos.

En la actualidad, la mayoría de los draconianos existen como pequeñas bandas de merodeadores, que viven en desoladas áreas de páramos donde practican el banditaje, la extorsión y el asesinato. Las bandas de draconianos que viven cerca de las ciudades o poblados se lanzan a menudo contra la población en frenesíes de pillajes, incendios y muertes. Aunque muchos permanecen leales a Takhisis, los draconianos muestran sólo ocasionalmente interés en los planes de sus antiguos amos de los ejércitos dragoniles. Aunque a veces se descubren unidades draconianas en los ejércitos humanos malvados, permanecen apartados de las demás razas. Los draconianos son atraídos hacia los dragones malvados, pero no tienen una afinidad en particular por ninguna otra criatura.

**Razas draconianas:** Hay cinco razas draconianas distintas: los pétreos baaz, los mágicos bozak, los venenosos kapak, los cambiaformas sivak y los ultrapoderosos aurak. Una sexta raza, los traag o protodraconianos, se incluye también aquí; pero la mayoría de los eruditos no los consideran auténticos draconianos. Cada raza surgió de los huevos corrompidos de un dragón bueno en particular: los baaz y traag de los huevos de dragón ocre, los bozak de los huevos de bronceo, los kapak de los huevos de cobrizo, los sivak de los huevos de plateado y los aurak de los huevos de dorado.

Cada raza de draconiano sirvió con un papel específico en los ejércitos dragoniles. Los kapak, con hojas y flechas envenenadas con su saliva, fueron usados como asesinos y arqueros. Los bozak, con su uso de la magia y lle-

vando espadas cortas, fueron usados como fuerzas especiales para dirigir los pelotones draconianos. Los sivak formaron las fuerzas de elite, enfundados en pesadas armaduras y esgrimiendo espadas de dos manos. Los baaz fueron los soldados de a pie y formaron la masa de las tropas. A menudo iban disfrazados y eran usados como exploradores y espías. Los aurak eran raros y especiales generales de los ejércitos dragoniles, usados también como agentes especiales puesto que podían pasar indetectados entre los humanos.

Distintas razas de draconianos fueron asignadas a menudo a los mismos ejércitos durante la Guerra de la Lanza. Hoy en día, sin embargo, los draconianos de distintas razas nunca combaten en las mismas bandas. El antagonismo entre baaz y kapak, por ejemplo, es tan fuerte como el que hay entre draconianos y humanos. Es esta intensa rivalidad y odio interracial lo que impide que los draconianos se conviertan en un poder dominante por derecho propio.

**Apariencia:** Todos los draconianos tienen la misma apariencia general. Poseen cuerpos humanoides con colas y cabezas de dragón. Pequeñas escamas los cubren de pies a cabeza; las escamas son de un tono más deslucido que las de sus padres originales (por ejemplo, las escamas de los bozak son de un color bronce mate). Tienen hocicos alargados, colmillos afilados como navajas y ojos como cuentas.

Los draconianos poseen gruesos y recios cuerpos y su altura se alinea de los 1,65 m (baaz) a los 2,7 (sivak). Afiladas garras surgen de los dedos de sus manos y pies. Pueden manipular herramientas y armas con la misma facilidad que los humanos. Arrastran sus voluminosas colas tras ellos; esas colas son inútiles como armas pero ayudan a los draconianos a equilibrarse. Poseen enormes pies, con tres dedos muy separados en la parte delantera y uno solo en la trasera.

Todos excepto los aurak tienen un par de correosas alas que crecen de sus espaldas. Proyecciones óseas alinean el borde inferior de cada ala, y una única proyección se extiende desde arriba. Las alas de un draconiano son casi tan grandes como su cuerpo.

Todos los draconianos son razonablemente inteligentes y adeptos a varias lenguas. Además de su propia lengua, que suena como una combinación de silbidos y estornudos, la mayoría saben hablar común, así como los lenguajes de los dragones malvados y otras razas malvadas.

**Habilidades generales:** Aunque todos excepto los aurak tienen alas, sólo los sivak pueden mantener un vuelo sostenido (los bozak pueden volar durante sólo un round). Los draconianos pueden agitar sus alas mientras corren a cuatro patas, lo cual les permite moverse muy aprisa. También pueden usar sus alas para planear una distancia igual a cuatro veces la altura desde la cual despegan (por ejemplo, un draconiano que despegue desde un risco de 30 metros puede planear 120 metros).

Los draconianos no resultan afectados por la habilidad de *miedo* de los dragones. En realidad, los draconianos disfrutan con la compañía de los dragones malvados y se alían ansiosamente con ellos. Cuando un draconiano sirve a un dragón malvado, gana una bonificación de +1 en sus tiradas de ataque mientras se halle dentro de un radio de 40 metros del dragón.

Los draconianos son criaturas de origen mágico, y así todos ellos irradian magia. Cuando son muertos, los arcanos encantamientos que los formaron crean espectaculares escenas de muerte que pueden ser letales para los que se hallen a su alrededor. La escena de la muerte de cada raza es única (ver las entradas individuales para detalles).

La expulsión de Takhisis no hizo que los draconianos se desvanecieran o marchitaran. Pero significa que el único método de crear nuevos draconianos ya no está disponible. Los draconianos son incapaces de aparearse (no hay distinciones significativas entre los sexos draconianos), y son biológicamente incompatibles con otras razas. En consecuencia, la población de draconianos declinará inevitablemente.

Puesto que los draconianos fueron creados de los huevos de los monstruos de Krynn de más larga vida, no son susceptibles de envejecer de ninguna forma apreciable. Aunque no hay registrados casos de draconianos que murieran de vejez, se estima que sus expectativas de vida exceden fácilmente los 1.000 años. Así, la población draconiana se encoge sólo a través del combate y los accidentes.

Los draconianos son invulnerables a cualquier enfermedad conocida, y pueden subsistir durante largos períodos con poca comida o agua.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera, excepto agua
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Excepcional (15-16)
<b>TESORO:</b>	K, L, N, V
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-2
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	0
<b>MOVIMIENTO:</b>	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	8
<b>GACO:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3-10 (x2) o conjuro
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Conjuros y aliento
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Bonif. +4 a salvación
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	30%
<b>TAMAÑO:</b>	M (2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Campeón (15)
<b>VALOR PE:</b>	6.000



Derivados de los huevos de los dragones dorados, los aurak son los más poderosos y tortuosos de los draconianos. De habla suave y sangre fría, ningún acto de violencia es demasiado extremo para un aurak.

Los aurak son nervudos draconianos de dos metros de altura con cortas colas y escamas doradas. Pequeñas espinas crecen en la parte de atrás de su cabeza. Tienen largos y afilados dientes y ojos protuberantes de color rojo sangre, verde o negro. Sus cuerpos emiten un nocivo olor sulfuroso detectable desde varios metros de distancia. Llevan pocas ropas, aparte el ocasional cinturón o capa. Los aurak son los únicos draconianos carentes de alas.

**Combate:** Los aurak experimentan la agonía de sus víctimas como un placer casi físico. Pero no son luchadores impulsivos: golpean solamente después de que una cuidadosa planificación ha minimizado todos los riesgos. Los aurak tienen varias defensas naturales para frustrar a sus oponentes. Pueden convertirse en *invisibles* a voluntad hasta el momento del ataque. Pueden *polimorfizarse* en cualquier animal de su mismo tamaño tres veces al día. También pueden *cambiar el yo* tres veces al día para imitar perfectamente a cualquier humano o humanoide al que hayan visto; este efecto dura 2d6 + 6 rounds. Los realzados sentidos de los aurak les proporcionan infravisión hasta 20 metros, y la habilidad de *detectar* criaturas *ocultas* o *invisibles* dentro de un radio de 12 metros. Los aurak pueden ver también a través de todas las ilusiones.

Aunque los aurak no pueden volar, se mueven tan rápido como otros draconianos en el suelo. También tienen la habilidad de lanzar un conjuro de *puerta dimensional* tres veces al día hasta un radio de 20 metros.

Los aurak tienen tres modos de ataque. En primer lugar, pueden generar una descarga de energía desde cada mano, causando 1d8 + 2 puntos de daño a blancos hasta una distancia de 20 metros. Cuando usan su habilidad de *cambiar el yo*, parecen estar usando un arma apropiada al personaje al que están copiando, pero en realidad atacan con descargas de energía. Segundo, pueden exhalar una nociva nube de gas sulfuroso de metro y medio de diámetro tres veces al día. Las víctimas atrapadas en la nube sufren 2d10 puntos de daño y quedan cegadas durante 1d4 rounds (superar una tirada de salvación significa medio daño y nada de ceguera). Tercero, los aurak pueden atacar con garras y colmillos (1d4/1d4/1d6), aunque tales ataques son raras veces usados.

Una vez al día, los aurak pueden lanzar dos conjuros de hechicero de nivel 1 a 4. Los conjuros preferidos incluyen *agrandar*, *presa sacudidora*, *PES*, *nube hedionda*, *ceguera*, *golpe de rayo*, *escudo de fuego* y *muro de fuego*.

Los aurak ganan una bonificación de +4 en todas las tiradas de salvación.

Uno de los más insidiosos poderes de un aurak es el del *control mental*. Una vez al día, puede ejercer su *control mental* sobre una criatura de iguales o menores Puntos de Golpe durante 2d6 rounds. Esta habilidad permite al lanzador controlar las acciones de la víctima como si fuera su propio cuerpo. La víctima puede eludir los efectos de esta habilidad superando una tirada de salvación contra conjuros. Si un aurak se concentra durante todo un turno, sin emprender otras acciones, puede usar su habilidad de *sugestión*; no hay límite al número de veces que un aurak puede usar esta habilidad.

Cuando un aurak alcanza los 0 puntos de golpe, no muere, sino que se envuelve en llamas verdes y entra en un frenesí de lucha (bonif. +2 a las tiradas de ataque y daño). Cualquiera situado dentro de un metro de las llamas sufre 1d6 puntos de daño, a menos que supere una tirada de salvación contra petrificación. Seis rounds más tarde, o cuando el aurak alcance los -20 puntos de golpe, se transforma en una girante bola de rayo que golpea una vez por round como un monstruo de 13 DG para causar 2d6 puntos de daño. Tres rounds más tarde estalla, aturdiendo a todos dentro de un radio de tres metros durante 1d4 rounds (2d4 rounds si es debajo del agua). Aquellos dentro de un radio de tres metros sufren también 3d6 puntos de daño (sin tirada de salvación). Los objetos dentro del radio de la explosión deben superar una tirada de salvación contra golpe aplastante o ser destruidos.

**Hábitat/Sociedad:** Debido a su fuerza superior y sus habilidades excepcionales, los aurak se adaptan fácilmente a todos los ambientes, aunque prefieren las áreas protegidas. Los aurak viven solos o en parejas; nunca se encuentran grupos más grandes de aurak. Los aurak recogen tesoro como recuerdo de sus habilidades; el valor intrínseco del tesoro tiene poco significado para la mayoría de los aurak.

**Ecología:** Los aurak sufren una casi compulsiva necesidad de matar; la mayoría de razas inteligentes, incluidos otros draconianos, han aprendido a eludirlos. No hay límite a lo que un aurak comerá, aunque prefieren perlas y pequeñas gemas. Los aurak consumirán alcohol, pero están menos interesados en las bebidas alcohólicas fuertes que otros draconianos.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera, pero normalmente tropical, subtropical y templado/Bosques, llanuras y urbano
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banda
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Medio (8-10)
<b>TESORO:</b>	M, Q; (D, I, T)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal o caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Crr 15*, Pln 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GAC0:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4/1-4 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	20%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,65 alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	175

\* Este índice de movimiento se aplica cuando el draconiano está corriendo a cuatro patas, sacudiendo las alas.

Los baaz son los más pequeños y abundantes de los draconianos. Derivados de los huevos de los dragones bronceos, fueron los primeros draconianos en aparecer en Krynn.

Los baaz tienen escamas moteadas en varias tonalidades de bronce y verde oscuro. Sus ojos son rojo sangre, y tienen los hombros ligeramente hundidos. Sus colmillos son algo más cortos que los de otras razas draconianas.

Los baaz disfrutan también llevando los regios uniformes de los ejércitos dragoniles, que muchos de ellos siguen llevando todavía en la actualidad. Los collares de piel y los petos tachonados con hierro son comunes, así como las polainas metálicas a capas. Puesto que toda esta parafernalia es poco cuidada, se luce principalmente como decoración, ofreciendo muy poca protección real.

Los baaz son hallados a menudo disfrazados. Ocultan sus alas bajo largas capas oscuras y disimulan sus rasgos con amplias capuchas y máscaras. Tales subterfugios les permiten recorrer las tierras civilizadas sin ser apercebidos.

Los baaz, en el fondo del orden social draconiano, tienden a ser caóticos por naturaleza y preocupados sólo por sí mismos cuando pueden salirse con bien de ello. Durante la Guerra de la Lanza sirvieron como soldados de a pie comunes y se les asignaron rutinariamente los más peligrosos y menos atractivos deberes. Sus oficiales superiores, junto con miembros de otras razas draconianas, no hicieron ningún esfuerzo por ocultar su desdén hacia los baaz, humillándolos a cada oportunidad. Los baaz se resentieron profundamente de este tratamiento, un sentimiento que aún se mantiene.

**Combate:** Los baaz son unos luchadores crueles y sádicos, en especial cuando están bebidos. Pueden atacar dos veces en un mismo round con sus afiladas garras; también pueden usar sus colmillos en vez de uno de los ataques con garras (la mordedura causa también 1d4 puntos de daño), pero prefieren sus garras. Los baaz utilizan espadas cortas, dagas y otras armas fácilmente ocultables; cuando la ocultación no es un detalle importante, utilizan espadas largas y lanzas. Luchan viciosa y brutalmente, lanzando sus ataques a las cabezas y ojos de sus oponentes. El alcohol no tiene un efecto significativo sobre su habilidad de luchar; si acaso, les hace más viciosos todavía. Si hay alcohol disponible, los baaz beberán siempre antes de la lucha. Los baaz borrachos luchan siempre hasta la muerte.



De ser posible, los baaz intentan emboscar a sus víctimas enmascarándose y llevando amplias capas para hacerse pasar como humanoides inofensivos. Cuando sus víctimas se hallan con la guardia baja, el líder baaz extrae su arma y ataca, gritando a sus camaradas que hagan lo mismo. Mientras luchan emboscados, los baaz se ven limitados a un índice de movimiento de 6. Una vez iniciado el combate, un baaz puede arrancarse sus ropas en vez de atacar.

Cuando un baaz alcanza los 0 puntos de golpe, se convierte en una estatua de piedra. La persona que le lanzó el golpe de muerte debe superar un control de Destreza con una penalización de -3 o su arma queda encajada en la estatua. La estatua se desmorona en polvo al cabo de 1d4 rounds, liberando el arma. Las armas y armadura del baaz quedan atrás una vez éste se ha convertido en polvo.

**Hábitat/Sociedad:** Las bandas de baaz crean sus guaridas en edificios abandonados de todo tipo. Debido a sus talentos para disfrazarse, a veces viven sin que nadie repare en ellos en edificios abandonados en el centro de asentamientos humanos. Los baaz muestran una afinidad particular hacia las posadas y tabernas abandonadas.

Los baaz viven vidas desordenadas y sin ley, y carecen absolutamente de autodisciplina. Regularmente se dedican a incursiones estando borrachos y a actos de vandalismo al azar. A los baaz les encanta el tesoro de todo tipo, pero tienen una predilección especial hacia los huevos de dragón cobrizo, puesto que esos huevos podrán ser corrompidos un día para crear más baaz. Las técnicas mágicas para crear nuevos draconianos se hallan irremediablemente más allá de las escasas habilidades de los baaz, pero siguen acumulando los preciosos huevos, sólo por si acaso.

**Ecología:** Debido a que los baaz fueron responsables de más muertes humanas durante la Guerra de la Lanza que cualquier otra raza draconiana, los humanos los cazan sin piedad. Desde el final de la guerra, los baaz han conseguido la aceptación a regañadientes de los demás draconianos, pero las relaciones son tensas; los baaz y los kapak, por ejemplo, siguen siendo encarnizados enemigos.

Los baaz pueden comer virtualmente cualquier cosa, incluidos minerales, carroña y carne humana. Les encanta el alcohol, e incluso las más pequeñas cantidades de éste los transforman en furiosos y alardeantes brutos.

# Draconiano, bozak



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera, pero normalmente tropical, subtropical y templado/Bosques
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banda
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	Q x 2; (U)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Corr 15*, Pln 18, Vol 6 (E)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GACO:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4/1-4 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Conjuros
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Bonif. +2 a salvación
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	20%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8+ m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	1.400



\* Este índice de movimiento se aplica cuando el draconiano corre a cuatro patas, sacudiendo las alas.

Los bozak son draconianos usuarios de la magia derivados de los huevos de los dragones bronceos. Son rápidos, astutos y despiadados. Los bozak miden un poco por encima del metro ochenta de altura y están cubiertos con escamas de color bronce. Tienen ojos amarillos mate y dientes grises.

Aunque los bozak desdennan la armadura, puesto que limita su maniobrabilidad, llevan a menudo casco, petos ligeros y bandas de cuero en brazos y piernas para decoración corporal.

Las alas de los bozak son las más versátiles de todas las razas draconianas. Aparte los kapak, los bozak son los únicos draconianos que pueden volar realmente, aunque sólo durante un round (puesto que el vuelo requiere un gran esfuerzo, su índice de movimiento en el aire es 6). No sólo pueden planear como otros draconianos alados, sino que pueden sustentar indefinidamente el planeo en un fuerte viento. En los días fríos, los bozak extienden sus alas para incrementar la exposición a la luz del sol. En los días cálidos, agitan lentamente sus alas para generar brisas refrescantes. Cuando los bozak están ansiosos o sumidos en sus pensamientos, sus alas se agitan y vibran.

Los bozak son intensamente espirituales, dedicados a la adoración de Takhisis, la Reina de la Oscuridad. Realizan elaboradas ceremonias en su honor.

**Combate:** Los bozak son luchadores cautelosos y arteros. Cuando es posible, golpean desde una cierta distancia con conjuros o armas de proyectiles, luego cargan para los ataques en melé. Una de las tácticas favoritas de los bozak es cargar contra la víctima a cuatro patas, sacudiendo las alas y siseando mientras aferran espadas u otras armas entre sus dientes. Tan desconcertante es esta visión que las víctimas se sienten a menudo demasiado asombradas para tomar ninguna acción antes de que los bozak estén sobre ellos.

Los bozak nunca muestran piedad una vez atacan. Sin embargo, no destruyen a un oponente si creen que su causa puede avanzar perdonando su vida.

Como los baaz, los bozak pueden efectuar dos ataques con garras por round, o un ataque con garras y un ataque con mordiscos (el mordisco causa 1d4 puntos de daño). Las armas preferidas de los bozak son las espadas cortas, las dagas o cualquier otra arma que puedan llevar en sus bocas mientras corren. La mayoría de los bozak llevan un arco largo además de un arma de melé.

Los bozak poseen magia y pueden lanzar conjuros como hechiceros de nivel 4. Entre sus conjuros preferidos están *manos ardientes*, *agrandar*, *proyecil mágico*, *presa sacudidora*, *invisibilidad*, *levitar*, *nube hedionda* y *telaña*.

Los bozak ganan una bonificación de +2 a todas las tiradas de salvación.

Cuando un bozak alcanza los 0 puntos de golpe, su escamosa carne se arruga y se desprende de sus huesos en una nube de polvo; este proceso toma un round. Al siguiente round los huesos estallan, causando 1d6 puntos de daño a todos dentro de un radio de 3 metros (sin tirada de salvación).

**Hábitat/Sociedad:** Los bozak prefieren vivir en bosques apartados donde pueden realizar sus ceremonias religiosas sin ser molestados. Al contrario que otros draconianos, los bozak construyen sus propias guaridas, normalmente pequeñas chozas de madera y piedra con techo plano, puertas de madera y pequeñas aberturas en las paredes como ventanas. Usan grandes rocas y tocones de árbol como muebles, y recubren los suelos con suaves capas de hierba y ramillas.

Una banda de bozak normalmente contiene 2d10 miembros, pero es difícil encontrar bandas más grandes de seis miembros. El bozak más fuerte actúa como líder de la banda. Además de tomar todas las decisiones por la banda, el líder conduce sus ceremonias religiosas.

La mayoría de las guaridas bozak tienen un simple templo a Takhisis donde la banda realiza sus servicios regulares. Un templo típico es un tosco ídolo con la forma de un dragón hecho de piedras y pequeños árboles, enlazado todo junto con lianas. El ídolo, pocas veces de más de unos pocos metros de altura, se halla en el centro de un claro donde toda la vegetación ha sido quemada. Un círculo de huesos carbonizados rodea el templo. Es aquí donde los bozak rezan a menudo a Takhisis y conducen sus rituales en su honor.

Los bozak prefieren las gemas y las joyas a cualquier otro tipo de tesoro, y a menudo decoran sus templos con ellas.

**Ecología:** Aunque absolutamente convencidos de su superioridad, los bozak fingen amistad con otras razas draconianas si eso sirve a sus propósitos (los crédulos baaz son a menudo explotados por los bozak de esta forma). Los bozak lanzan frecuentemente incursiones contra los asentamientos humanos en busca de prisioneros. Su dieta consiste principalmente en materia vegetal, carroña y mamíferos pequeños.

# Draconiano, kapak



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Todos, pero normalmente tropical, subtropical y templado/Bosques y montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banda
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Media (8-10)
<b>TESORO:</b>	K, L, M; (I, Y)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Crr 15*, Pln 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3
<b>GAC0:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Veneno
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	20%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	650



\* Este índice de movimiento se aplica cuando el draconiano corre a cuatro patas, sacudiendo las alas.

Los kapak son una raza de draconianos venenosos conocida por sus robos. Son derivados de los huevos de los dragones cobrizos.

Los kapak miden por término medio metro ochenta de altura y tienen torsos esbeltos y largas piernas. Sus escamas son de un color cobrizo mate moteado de verde, sus ojos naranja o marrón oscuro. Tienen cortos mechones de pelo castaño oscuro o rubio colgando de ambos lados de sus bocas. Blandas almohadillas cubren la suela de sus pies, lo cual les permite moverse en silencio. Hablan con un siseo suave y agudo.

El rasgo físico más exótico de los kapak son las glándulas de veneno localizadas bajo sus lenguas y que segregan constantemente una saliva venenosa. Las glándulas son de naturaleza mágica, y son capaces de producir una cantidad virtualmente ilimitada del denso y amarillento veneno.

Los kapak evitan cualquier estilo de atuendo que pueda atraer la atención sobre ellos.

**Combate:** Aunque su inteligencia es limitada, los kapak son soberbios luchadores, muy hábiles en atrapar a sus víctimas con la guardia baja y sacar ventaja de la debilidad de sus oponentes. Los kapak raras veces atacan a menos que sus oponentes se hallen en alguna especie de desventaja. Debido a su astucia, los kapak son excelentes asesinos.

La mayoría (70%) de los kapak tienen las siguientes habilidades: *moverse en silencio* (posibilidad base 15%), *ocultarse en las sombras* (posibilidad base 10%) y *hallar/retirar trampas* (posibilidad base 20%). Unos pocos (10%) tienen esas habilidades a un nivel superior. Para determinar el nivel de los kapak más hábiles, tira 1d6 y multiplica el resultado por 5; esto da el incremento de porcentaje (por encima de la base) en cada habilidad. (Por ejemplo, una tirada de 4 indica un incremento de un 20% sobre las posibilidades listadas.)

Los kapak pueden morder para 1d4 puntos de daño, pero prefieren usar armas como espadas cortas, dagas, hondas, arcos, mazas y espadas anchas. Los kapak lamen a menudo sus armas antes de iniciar un combate para recubrirlas de veneno. Las víctimas mordidas por un kapak o golpeadas por un arma revestida de veneno deben superar una tirada de salvación contra veneno o quedar paralizadas durante 2d6 turnos. El veneno se evapora de un arma en tres rounds; un kapak necesita todo un round para envenenar de nuevo un arma después de que el recubrimien-

to anterior se haya evaporado (pueden hacerlo mientras están enzarzados en melée).

Los kapak llevan a menudo armaduras de cuero o de escamas. La armadura de cuero reduce su CA a 2, mientras que la de escamas la reduce a 1. Si llevan escudo, la CA se reduce en otro punto. Debido a su fuerza, el llevar armadura no reduce significativamente la habilidad del kapak para moverse.

Cuando un kapak alcanza los 0 puntos de golpe, su cuerpo se disuelve al instante en un charco de ácido de 3 metros de ancho. Todos dentro del alcance del charco sufren 1d8 puntos de daño por round a causa del ácido (sin tirada de salvación). El ácido se evapora en 1d6 rounds. Todos los objetos poseídos por el kapak disuelto, incluidos tesoro y objetos mágicos, quedan inutilizados por el ácido.

**Hábitat/Sociedad:** Los kapak no son constructores. Las bandas de kapak ocupan edificios abandonados por todo Krynn, principalmente en las cadenas montañosas cerca de las regiones civilizadas. Torres y castillos con las fortalezas kapak preferidas.

Los kapak raras veces tienen líderes formales, sino que toman la mayoría de sus decisiones por consenso. Cuando un desacuerdo no puede ser resuelto, hay las mismas posibilidades de que un kapak abandone el grupo como de que pelee por la aceptación de su opinión. Los kapak sienten un gran respeto hacia los aurak, y a menudo les permiten que actúen como líderes suyos.

Una banda kapak posee un escondite con un tesoro común; los individuos raras veces llevan consigo más que unas pocas monedas. Cuando un kapak abandona la banda, se lleva consigo su parte del tesoro del grupo y lo usa para comprarse un lugar en una nueva banda.

**Ecología:** Los kapak son más grandes que los baaz y a menudo abusan de sus pequeños primos. En consecuencia, los baaz odian a los kapak tanto como a las razas no draconianas. Las confrontaciones violentas son comunes entre baaz y kapak. Aparte los baaz, los kapak mantienen buenas relaciones con otras razas malvadas, y a menudo se contratan como mercenarios y asesinos. Centenares de kapak sobrevivieron a la Guerra de la Lanza, y siguen sirviendo en los ejércitos dragoniles restantes que existen por todo el centro de Ansalón.

Los kapak son estrictamente carnívoros. Debido a su metabolismo extremadamente alto, los kapak deben devorar al menos 10 kilos de carne por día. Comen pescado, caza y oponentes derrotados.

# Draconiano, sivak



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera, pero normalmente tropical, subtropical y templado/Montañas y colinas
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banda
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	Q, 1/2 V; (Z)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	1
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Ctr 15*, Pln 18, Vol 24 (C)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	6
<b>GACO:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6/1-6/1-12 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	+2 bonif. a salvación
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	20%
<b>TAMAÑO:</b>	G (3 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (4)
<b>VALOR PE:</b>	2.000



\* Este índice de movimiento se aplica cuando el draconiano corre a cuatro patas, sacudiendo sus alas.

Los sivak son draconianos salvajes y cambiaformas derivados de los huevos de los dragones plateados. Se hallan entre los draconianos más poderosos, los segundos tras sólo los aurak.

Los sivak tienen relucientes escamas plateadas y ojos negros. Miden hasta tres metros de altura, con lo que son la más grande de las razas draconianas. Emiten un leve olor que es una mezcla entre metal caliente y humo. Los sivak raras veces llevan armadura, pero a veces llevan fluyentes capas y decorativas bandas de metal en torno a sus brazos, piernas, cuello y cola.

Los sivak pueden correr y planear como la mayoría de las otras razas draconianas, pero son únicos en su habilidad de volar. Son extremadamente ágiles en el aire, tan maniobrables como los dragones y casi tan rápidos.

**Combate:** Como la mayoría de draconianos, los sivak disfrutan con el sufrimiento de otros, pero los sivak son particularmente desagradables; ninguna víctima es demasiado pequeña o demasiado débil para ser victimizada por un sivak. Los sivak trabajan especialmente bien en equipo, defendiéndose unos a otros contra los ataques inesperados y rodeando a sus oponentes para asaltarlos desde todos lados. Los sivak no luchan imprudentemente. A menos que les sea ordenado por un líder fuerte, no se lanzarán a la batalla cuando las posibilidades contra ellos sean altas, ni se aventurarán en un área cuando sea posible una emboscada. Se niegan a luchar hasta la muerte, y vuelan a la seguridad si la batalla se vuelve contra ellos.

La flexibilidad de movimientos de los sivak les proporciona una importante ventaja táctica. Pueden avanzar a toda velocidad a cuatro patas, planear en silencio desde una altura, o atacar desde el aire. Muchos oponentes no están familiarizados con la existencia de draconianos voladores, lo cual proporciona a los sivak la ventaja adicional de la sorpresa: por ejemplo, un sivak que cargue a cuatro patas puede alzarse de pronto por los aires y caer sobre su oponente desde atrás.

Los sivak son también poderosos cambiaformas. Cuando un sivak mata a un oponente de su mismo tamaño o más pequeño, puede adoptar la forma de la víctima. No gana los recuerdos, experiencias o uso de conjuros de su víctima y, como todos los draconianos, sigue irradiando magia, pero su apariencia y su voz son réplicas exactas de las de la víctima. Un sivak puede permanecer en esta nueva forma durante tanto tiempo como desee. Un sivak puede cambiar de vuelta a su forma normal en cualquier momento, pero no puede volver a cambiar de forma hasta que mate a otra víctima.

Los sivak utilizan su habilidad cambiaformas para explorar o espiar en tierras hostiles a los draconianos. Un sivak con la forma cambiada puede penetrar profundamente en una fortaleza enemiga, o puede observar en secreto a unos enemigos humanoides. Un sivak con la forma cambiada puede secuestrar a un oponente, destruirlo, luego cambiar a la forma de su víctima.

Los sivak atacan con ambas garras para 1d6 puntos de daño cada una y con sus largas y pesadas colas para 2d6 puntos de daño (las colas pueden golpear oponentes de cualquier lado). También utilizan una amplia variedad de armas, incluidas espadas largas, espadas de dos manos, hachas de batalla y lanzas. Un arma favorita es una espada de diseño sivak con muescas en púa en cada filo; esta arma causa 1d10 puntos de daño. Los sivak utilizan también armas mágicas siempre que están disponibles.

Los sivak ganan una bonificación de +2 a todas las tiradas de salvación.

Lo que ocurre a un sivak cuando alcanza los 0 puntos de golpe depende del tamaño de quien lo mate. Si el que lo mata es un humanoide del mismo tamaño o más pequeño que el sivak, el sivak muerto cambia su forma a la de quien lo ha matado. Permanece en su forma muerta durante tres días, tras cuyo lapso se descompone en hollín negro. Si el que lo mata no es un humanoide o es un humanoide más grande que el sivak, el sivak estalla de inmediato en llamas al alcanzar los 0 puntos de golpe, causando 2d4 puntos de daño a todos los que se hallen dentro de un radio de tres metros (sin tirada de salvación).

**Hábitat/Sociedad:** Las bandas sivak suelen encontrarse en cuevas protegidas de montaña. Los sivak no son particularmente ambiciosos. Toman decisiones por consenso y pasan la mayor parte de su tiempo acechando a los viajeros. Disfrutan con todo tipo de juegos, y apuestan dinero, comida, alcohol o prisioneros en interminables partidas de cartas y dados. Aprovechan cualquier oportunidad de robar objetos mágicos, y se sienten inclinados también hacia las gemas y las joyas.

**Ecología:** Los sivak desconfían de otras razas draconianas y en general las evitan. A veces se alían con poderosos líderes aurak o se unen a una banda de kapak para divertirse matando algunos baaz. A los sivak les encantan las bebidas alcohólicas fuertes pero, como los baaz, el alcohol no les causa ningún efecto significativo en su habilidad para luchar. Los sivak comen virtualmente cualquier cosa, y sienten una debilidad especial hacia la carne de elfo.

Los dragones son los auténticos hijos de Krynn, y encarnan las fuerzas elementales. Son las más mayestáticas y dignificadas de todas las criaturas del mundo, son el poder encarnado, capaces de inspirar maravilla y temor en todos los que los contemplan.

Aunque los dragones de Krynn son físicamente similares a los dragones de otros mundos, sus personalidades, metas y filosofías son completamente distintas.

**Antecedentes:** Al principio los dioses crearon el Bien, el Mal y la Neutralidad. El conflicto entre los dioses dio como resultado la Guerra de Todos los Santos, que se resolvió cuando los dioses del Bien y de la Neutralidad combinaron sus fuerzas para impedir que el Mal se alzara con la victoria. El Bien, el Mal y la Neutralidad persisten en Krynn en la actualidad, y su equilibrio es crucial a la armonía de todas las cosas.

El desarrollo de los dragones buenos, malos y neutrales mantuvo parejo su equilibrio. Del mismo modo que los dioses neutrales unieron sus fuerzas con los dioses del Bien, los dragones neutrales se alinearon con los dragones buenos para frustrar los planes de los dragones malvados. Sin embargo, los dragones neutrales pronto se cansaron de ser arrastrados a los interminables conflictos entre el Bien y el Mal, y finalmente la mayoría de ellos abandonaron Krynn.

Aunque se sabe muy poco de los dragones neutrales hoy, la influencia de los dragones del Bien y del Mal sigue siendo fuerte. Los dragones azules, blancos, negros, rojos y verdes se alían invariablemente con las fuerzas del mal, mientras que los dragones bronceos, cobrizos, dorados, ocres y plateados se alían invariablemente con las fuerzas del bien.

Se lucharon tres Guerras de los Dragones durante la Era de los Sueños, la primera era de Krynn. En la última Guerra de los Dragones, a un joven Caballero de Solamnia llamado Huma le fue dado el secreto de la *lanza de dragón*, una poderosa arma capaz de destruir dragones. Cabalgando un dragón plateado, luchó contra los dragones malvados en los cielos, y finalmente fueron derrotados. Para conservar el equilibrio, los dragones buenos partieron del mundo. Durante años desde entonces, los dragones fueron algo desconocido en Krynn, y existieron sólo como criaturas de leyenda.

Como consecuencia del Cataclismo (un desastre de proporciones mundiales en el que la ira de los dioses cayó sobre Krynn), Takhisis, la Reina de la Oscuridad, despertó a los dragones malvados y tomó los huevos de los dragones buenos. Los dragones buenos hicieron un juramento de no interferir con los asuntos de Krynn a cambio de que sus huevos fueran conservados a salvo, pero Takhisis les traicionó corrompiendo sus huevos para crear los draconianos. Los dragones buenos descubrieron la traición de la Reina Oscura y declararon la guerra a sus primos malvados. Luchando al lado de la gente buena de Krynn, los dragones buenos triunfaron finalmente en el conflicto que llegó a ser conocido como la Guerra de la Lanza.

En los años que siguieron a la Guerra de la Lanza, los dragones buenos parecieron desaparecer de nuevo de la faz de Krynn. De hecho, muchos de los dragones buenos habían sucumbido a una misteriosa enfermedad, mientras que otros habían sido llamados a su hogar ancestral para defenderse contra un ataque anticipado. Aprovechándose de la ausencia de los dragones buenos, Takhisis hizo otro intento de conquistar Krynn. Pero con la ayuda de la buena gente de Krynn, los dragones buenos consiguieron curar la enfermedad que los estaba matando, asegurar su hogar ancestral y reunir sus fuerzas para detener a Takhisis. Aunque los dragones buenos siguen perseverando, es necesaria su vigilancia constante para mantener a raya la amenaza del mal.

**Dragones y hombres:** Quizá la diferencia más notable entre los dragones de Krynn y los dragones de otros mundos es su relación con los hombres y las mujeres. Allá donde otros dragones son reclusivos y se mantienen apartados, mezclándose muy pocas veces con los asuntos de otras razas, los destinos de los dragones de Krynn y de los hombres y mujeres de Krynn se nallan inexorablemente unidos desde el alba de los tiempos. Esto es cierto tanto para los dragones malvados como para los dragones buenos. Los dragones malvados mantienen estrechos lazos con los humanos malvados y semihumanos y han trabajado íntimamente con ellos en el pasado para realizar sus metas comunes de conquista y subyugación. A su vez, los dragones

buenos se alían con las fuerzas del bien para contrarrestar a los dragones malvados y para hacer avanzar las causas de la justicia y del honor.

Además, existe un lazo místico entre los dragones buenos y la gente buena. Este lazo se basa en la confianza, respeto y cooperación mutuos. Cuando el lazo es fuerte, tanto dragones como gente florecen, capaces de funcionar al máximo de sus talentos y habilidades. Pero cuando el lazo se ve amenazado por la duda, la falta de respeto o la desarmonía, tanto dragones como gente sufren y regresionan.

**Cultura dragonil:** Los dragones de Krynn poseen una intensa herencia cultural. Aunque esto no es sabido en general por la población humana de Krynn, brillantes eruditos entre los dragones han sobresalido a lo largo de las eras en áreas tan diversas como la astronomía, las matemáticas, la historia y la filosofía. Incluso ha habido un pequeño pero notable número de artistas dragones que han creado magnífica poesía, hermosa música y sorprendente literatura. Aunque los dragones buenos tienen talentos académicos y estéticos especialmente fuertes, los dragones malvados también han producido eruditos y artistas cuyas obras rivalizan con las de cualquier otra raza.

Los dragones poseen una tradición oral en vez de escrita, y la mayor parte de su filosofía, historia y literatura es pasada de generación en generación de boca a boca. Pero, como otras razas con una rica cultura, los dragones mantienen viva buena parte de su herencia conservándola en esculturas, pinturas y otras obras de arte. Esas obras de arte no sólo enriquecen las vidas de los dragones con su belleza misma, sino que también sirven como registros permanentes de ideas y acontecimientos importantes. Se cuentan entre los más grandes tesoros de los dragones.

**Categorías de edad y modificadores de dado:** Como los dragones de otros mundos, los modificadores de Dados de Golpe y de combate de los dragones de Krynn varían entre las subespecies y según la categoría de edad. Esta información se halla listada en la Tabla de Dragones al final de esta sección. Los modificadores de combate se aplican tanto a las tiradas de ataque como a las de daño para cada ataque físico, pero no se aplican al arma de aliento del dragón. Las tiradas de salvación se hallan relacionadas también con sus Dados de Golpe; cada dragón se salva como un luchador del mismo nivel que los Dados de Golpe del dragón.

Los Dados de Golpe base de los dragones de Krynn son idénticos a los de otros mundos, tal como se hallan descritos en el primer volumen del *Compendio de monstruos*. (Por ejemplo, un dragón cobrizo de Krynn tiene unos Dados de Golpe base de 13, los mismos que su contrapartida en otros mundos. Un dragón cobrizo recién eclosionado resta 6 dados, para un total de 7 Dados de Golpe; se salva como un luchador de nivel 7.)

Los dragones de Krynn pasan por las distintas categorías de edad a un ritmo algo más lento que los dragones de otros mundos, tal como se muestra en la Tabla de Dragones. Aunque los dragones de Krynn causan miedo a otras criaturas de un modo muy parecido a los dragones de otros mundos, sus auras de miedo no son tan fuertes como las de otros dragones; sus radios de miedo y los modificadores que afectan a las tiradas de salvación de sus víctimas se hallan resumidos en la Tabla de Dragones.

**Ataques y defensas:** Los dragones de Krynn tienen las mismas habilidades de defensa y ataque que sus contrapartidas en otros mundos, incluidos lanzamiento de conjuros, armas de aliento, ataques físicos y sentidos realzados. Todas ellas están detalladas en el primer volumen del *Compendio de monstruos*.

**Rasgos de las subespecies:** Los dragones de Krynn tienen la misma apariencia física y estadísticas que sus contrapartidas en otros mundos. Esas similitudes incluyen alineamiento, Categoría de Armadura, tipo de tesoro y puntos de experiencia dados en las subespecies listadas en el primer volumen del *Compendio de monstruos*. Los detalles ecológicos, como los relativos a sus guaridas, metabolismos y familias, son similares también, como lo son sus tácticas generales de combate. Sin embargo, los dragones de Krynn tienen diferentes actitudes y filosofías que los dragones de otros mundos; estas diferencias son resumidas a continuación.

## Los dragones malvados

**Dragones azules:** Aunque los dragones azules viven en cuevas, prefieren morar en desiertos y terrenos áridos. Más gregarios que muchos de sus primos, los dragones azules sirven como tropas de calidad en tiempos de guerra. Los dragones azules creen que son los favoritos de los dioses.

Los dragones azules son lo bastante listos como para ver la importancia de la cooperación, y así son valiosos aliados en tiempos de guerra. La mayoría de los jinetes de dragón van montados en dragones azules. La lealtad sentida entre los miembros de una patrulla de dragones azules puede ser tan profunda que la pérdida de un compañero puede hundir a los supervivientes en una profunda depresión, a veces hasta el punto de afectar su efectividad en el campo de batalla. Aunque lanzadores de conjuros muy bien adaptados y hábiles luchadores con sus dientes y garras, el ataque preferido de los dragones azules es su aliento de rayo.

**Dragones blancos:** Los dragones blancos son los menos capaces de todos los dragones malvados. Tienen poco o ningún interés en el arte, y sólo un interés periférico en los grandes esquemas de sus primos malvados. En la mayoría de los casos los dragones blancos prefieren ser dejados tranquilos. En tiempos de guerra, los dragones blancos son utilizados como exploradores o asignados a defender regiones de poca importancia estratégica. Aunque lentos en reaccionar, los dragones blancos pueden ser efectivos guerreros, y confían fuertemente en sus armas de aliento para debilitar a sus oponentes antes de lanzarse al ataque con sus dientes y garras.

**Dragones negros:** Impulsivos y nerviosos, los dragones negros tienden a actuar primero y pensar después. Hay menos dragones negros eruditos y artistas que de cualquier otra subespecie de dragones de Krynn. Los dragones negros son extremadamente independientes y se alían con otras razas sólo si sirve a sus propósitos; en consecuencia, raras veces son usados por fuerzas malvadas en tiempos de guerra. Los dragones negros se mueven en silencio y golpean con rapidez. Su conjuro favorito es *oscuridad*, que es usado para cubrir sus movimientos durante los ataques.

**Dragones rojos:** Los dragones rojos son los más fuertes y temibles de todos los dragones malvados. Su inteligencia excede la de los dragones azules. Cooperan con otros dragones cuando es necesario, pero se niegan a obedecer órdenes con las que no están de acuerdo. Los dragones rojos no ven un gran designio en el multiverso; para ellos, la existencia es una mezcla al azar de caos y desorden en la que sólo los más fuertes pueden sobrevivir.

No hay nada con lo que los dragones rojos disfruten más que incendiando ciudades y luego recorriendo los escombros en busca de botín. Aunque reacios de la mayoría de los líderes, son leales a la Reina de la Oscuridad. Los dragones rojos trabajan bien juntos. A menos que les convenga tomar prisioneros, los dragones rojos cazan y destruyen a sus enemigos hasta el final.

**Dragones verdes:** Los dragones verdes son notables incluso entre los dragones malvados por su naturaleza cruel y su temperamento vicioso. Los dragones verdes tienen pocas preocupaciones más allá de sus deseos inmediatos. Desvergonzados hedonistas, aman el tesoro, la buena comida y los placeres sensuales. Son hábiles y sutiles combatientes. Los dragones verdes sólo obedecen órdenes de líderes a los que respetan. Un líder que pierde el respeto de un dragón verde puede encontrarse muy pronto entre las mandíbulas del dragón.

Los dragones verdes prefieren usar el engaño y la magia contra un enemigo en vez de un ataque directo, pero se lanzan a una sanguinaria melée cuando es necesario.

Los dragones verdes raras veces son usados en ofensivas importantes, pero a menudo son empleados para asesinatos y otras misiones siniestras.

## Los dragones buenos

**Dragones bronceos:** A los dragones bronceos les gusta la guerra y luchar. Los dragones bronceos se muestran también extremadamente interesados en los asuntos de la humanidad. En tiempos antiguos, se creía que

los dragones bronceos tomaban la forma de animales domésticos simplemente para estudiar las culturas de los hombres.

Aunque no son unos pensadores particularmente profundos, los dragones bronceos creen que conceptos tales como el Bien y el Mal pueden ser comprendidos intuitivamente. La lógica puede en realidad dificultar la comprensión, puesto que el universo no es un lugar lógico.

**Dragones cobrizos:** Los dragones cobrizos no se adhieren a ninguna filosofía en particular y se dejan influenciar fácilmente por las opiniones de los demás. Les gusta extremadamente la riqueza, y casi siempre exigen saber cómo el cooperar con los demás les beneficiará a ellos. Raras veces toman decisiones importantes sin consultar primero a otros dragones. Pese a su egoísmo, los dragones cobrizos tienen básicamente buen corazón. Son leales a sus amigos, pero desconfían de los desconocidos. En combate, atacan libremente con ambas armas de aliento.

**Dragones dorados:** Debido a su devoción al intelecto, los dragones dorados han producido muchos espléndidos eruditos, en particular en los campos de las matemáticas y la filosofía. Aunque los dragones dorados respetan a todas las criaturas inteligentes independientemente de su especie, raras veces se asocian con otras razas, puesto que los arrogantes dragones dorados consideran que tales asociaciones les rebajan. Los dragones dorados son extremadamente hábiles en la magia y prefieren atacar con sus conjuros.

**Dragones ocre:** Los dragones ocre creen que la vida es una serie de pruebas y luchas, pensadas para extirpar a los débiles de los fuertes. Aunque benévolo y comprensivo hacia las criaturas a las que consideran inferiores, los dragones ocre creen que en definitiva lo superior florecerá. Considerados generalmente los menos sofisticados de todos los dragones buenos, los dragones ocre tienen poco interés en el arte o la cultura, prefiriendo dedicarse a desarrollar estrategias para enfrentarse a las inevitables dificultades de la existencia. Son buenos luchadores, y prefieren atacar con garras y dientes, reservando sus armas de aliento y sus conjuros para las emergencias.

**Dragones plateados:** Los dragones plateados creen que el propósito de la vida es la devoción a los estándares del Bien. Creen en la santidad de la vida y en que todas las criaturas son iguales a los ojos de los dioses. Van a la guerra sólo reacios, pero están completamente preparados a sacrificar sus vidas por una causa en la que crean.

Los dragones plateados son los dragones más queridos por las razas de Krynn. Pueden polimorfizarse en forma humana o élfica, y a veces parecen preferir esas formas a la suya propia. Disfrutan de la compañía de los humanos y les ayudan siempre que pueden.

Tabla de Dragones

Categoría	Edad	Modific. Dado	Modific. Golpe	Radio combate	Modific. Salv. miedo
1. Recién eclosionado	0-7 años	-6	+1	—	—
2. Muy joven	8-20	-4	+2	—	—
3. Joven	21-35	-2	+3	—	—
4. Juvenil	36-70	-1	+4	—	—
5. Adulto joven	71-120	No	+5	10 m	+4
6. Adulto	121-250	+1	+6	15 m	+3
7. Adulto maduro	251-500	+2	+7	20 m	+2
8. Viejo	501-750	+3	+8	25 m	+1
9. Muy viejo	751-1.000	+4	+9	30 m	0
10. Venerable	1.001-1.200	+5	+10	35 m	-1
11. Wym	1.201-1.400	+6	+11	40 m	-2
12. Gran wym	1.401+	+7	+12	45 m	-3

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Mucha (11-12)
<b>TESORO:</b>	Especial
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3 (base)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 24
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	9 (base)
<b>GACO:</b>	11 (a 9 DG)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3 + especial
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8/1-8/2-20
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Lengua, arma de aliento y habilidades mágicas.
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Variable
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Variable
<b>TAMAÑO:</b>	E (8 m longitud base)
<b>MORAL:</b>	Campeón (16 base)
<b>VALOR PE:</b>	Variable



Categ. edad	Longitud cuerpo (m)	CA	Arma de aliento	IM	Tipo tesoro	Valor PE
1	4-7	6	1d6 + 1	—	—	1.400
2	7-11	5	2d6 + 2	—	—	2.000
3	11-19	4	3d6 + 3	—	—	3.000
4	19-27	3	4d6 + 4	—	½ F	4.000
5	27-36	2	5d6 + 5	10%	F	7.000
6	36-45	1	6d6 + 6	15%	F	8.000
7	45-54	0	7d6 + 7	20%	F	10.000
8	54-63	-1	8d6 + 8	25%	F x 2	11.000
9	63-72	-2	9d6 + 9	30%	F x 2	12.000
10	72-81	-3	10d6 + 10	35%	F x 2	13.000
11	81-90	-4	11d6 + 11	40%	F x 3	14.000
12	90-102	-5	12d6 + 12	45%	F x 3	15.000

**Armas de aliento y habilidades especiales:** El arma de aliento de un dragón anfi es un chorro de ácido de 20 metros de largo y 1 de ancho. El daño causado por el arma de aliento varía con la edad del dragón (ver tabla anterior). Las víctimas atrapadas en él deben efectuar una tirada de salvación contra arma de aliento, con el éxito indicando la mitad de daño. El arma de aliento es igualmente efectiva bajo el agua y al aire libre, y puede ser usada una vez cada tres rounds de combate.

Desde su nacimiento, el dragón anfi puede respirar tanto agua como aire. Puede cambiar el color de su piel para que encaje con su entorno. Si permanece estacionario mientras está camuflado, es indetectable el 80% de las veces.

Las verrugas del dragón anfi rezuman constantemente ácido. Cada vez que un personaje ataca al dragón en melée, debe tirar un control de Destreza. Si lo falla, sufre 1d6 puntos de daño.

El dragón anfi puede intentar un golpe con la lengua, hasta una distancia de tantas veces medio metro como su categoría de edad, para capturar a su víctima. Si el dragón anfi tiene éxito en una tirada de ataque contra CA 10, la víctima queda pegada a su lengua y es arrastrada a su boca al final del round. Si la lengua sufre 12 o más puntos de daño, el dragón anfi libera su presa. De otro modo, la víctima es mordida automáticamente a cada round posterior. Cuando la víctima se ve reducida a 0 puntos de daño, el dragón anfi la engulle en el siguiente round.

A medida que envejecen, los dragones anfi ganan las siguientes habilidades adicionales, utilizables una vez al día:

Adulto: *detectar magia*

Viejo: *sugestión*

Wyrn: *oscuridad, radio 3 metros*

**Hábitat/Sociedad:** Demasiado perezosos para construir guaridas, los dragones anfi viven en barcos hundidos o cuevas subterráneas vacías. Son evitados por todas las demás criaturas marinas, incluidos otros dragones anfi. Las hembras de los dragones anfi abandonan a sus recién nacidos a los pocos días de eclosionar, y sólo un 25% de ellos sobreviven.

**Ecología:** Los dragones anfi comen virtualmente de todo, pero prefieren las presas vivas, en especial dargonesti y dimernesti (elfos marinos). Carroñean los restos que caen al fondo del océano y también comen algas, plantas marinas, peces y minerales.

El dragón anfi, un cruce único entre un dragón verde y un dragón marino, es uno de los más crueles y repulsivos habitantes del océano, que comparte el odio de los dragones verdes hacia todas las criaturas de alineamiento bueno.

Aunque posee las lisas y flexibles escamas de color verde intenso de un dragón verde, el dragón anfi se parece más a un gigantesco sapo con diminutas alas vestigiales y pies palmeados. Unas crestas óseas rodean sus ojos negros como cuentas, y verrugas amarillas cubren todo su cuerpo. Cuando es encontrado en tierra firme, el olor a huevos podridos del dragón verde es detectable a 100 metros de distancia.

Los dragones anfi hablan su propia lengua, así como la lengua común de todos los dragones malvados. Además, los dragones anfi pueden comunicarse con cualquier raza humana o semihumana.

**Combate:** Los dragones anfi no pueden volar, y se mueven torpemente en tierra firme. Sin embargo, en tierra pueden saltar una distancia horizontal de 5 metros o una distancia vertical de 2 metros una vez cada dos rounds. No pueden moverse en el round siguiente a un salto.

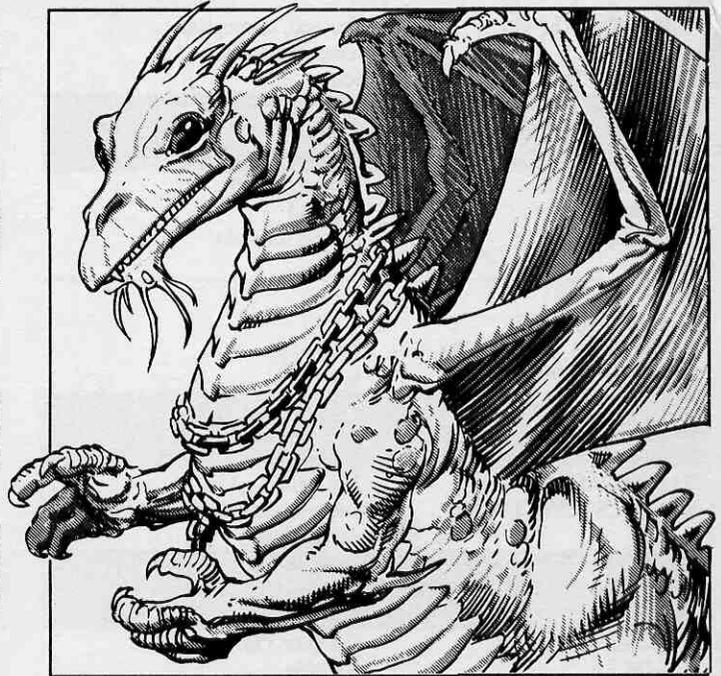
El dragón anfi evita sin embargo generalmente la tierra firme, prefiriendo alojarse en el limo del fondo del océano y aguardar allí a sus víctimas. Ataca con poca o ninguna provocación, y las criaturas de cualquier tamaño son sus víctimas potenciales. Utiliza primero su arma de aliento, luego se acerca para más ataques con garras y dientes. Intenta golpear con la lengua a oponentes solitarios, en particular a los más pequeños que él. El dragón anfi puede prolongar intencionadamente sus ataques para saborear los estertores de la muerte de su víctima condenada.

# Dragón, astral



	No apareado	Pareja apareada*
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	El Abismo	El Abismo
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario	Pareja
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Cualquiera líquida	Cualquiera líquida
<b>INTELIGENCIA:</b>	Genio (17-18)	Divina (21)
<b>TESORO:</b>	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1	2 (1 pareja)
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5	-5
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Vol 18 (C)	15, Vol 48 (B)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3	35
<b>GACO:</b>	17	5
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3	6
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4/1-4/2-12	3-60 (x4)/1-100 (x2)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	Conjuros
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Inmortal	Inmortal, conjuros
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	95%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m largo)	Gg (15 m largo cada)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)	Fanático (17)
<b>VALOR PE:</b>	1.400	40.000



\* Estas estadísticas se aplican a los dragones astrales apareados considerados como pareja, no como individuos. Ver el texto para detalles.

«Dragón astral» es un término general para una raza de antiguos dragones dorados hasta la que todos los dragones de Krynn pueden rastrear un antepasado común. Los inmortales dragones astrales son la personificación de la neutralidad en los dragones.

Entre los primeros dragones creados por los dioses hubo dos dragones astrales llamados Deion y Procene. Esos dragones tenían que dar origen a una raza de dragones que los dioses adoptarían como suya. Una selección de los descendientes fueron tomados de sus padres y transformados para reflejar las personalidades y filosofías de los dioses que los adoptaron. Así se crearon los primitivos arquetipos de los dragones negros, rojos, dorados, plateados y otros. Deion y Procene permanecieron neutrales; a cambio de su descendencia, los dioses se comprometieron a dejarlos tranquilos.

Cuando la pareja empezó a cansarse de la constante tensión entre los dragones buenos y malos, apelaron a los dioses para ser aliviados de sus obligaciones sobre Krynn. Los dioses les concedieron su deseo, y los realojaron en un plano alterno de existencia en el Abismo. A su debido tiempo, Deion y Procene dieron nacimiento a nuevas generaciones de dragones neutrales.

Un dragón astral no apareado es de color amarillo mate y tiene como metro y medio de largo, con manos humanas y largos y delgados dedos. Posee enormes ojos negros, y sus escamas están cubiertas con un fino pelaje dorado. Aunque un recién eclosionado es ligeramente menos formidable (CA 4, DG 2), un dragón astral no progresa a lo largo de las varias categorías de edad como lo hacen otros dragones; sus estadísticas no cambian significativamente hasta que forma parte de una pareja apareada.

Cuando un dragón astral halla un compañero o compañera adecuado, la pareja apela a los dioses de la neutralidad para que sancionen su unión. Si es concedida la aprobación, los dragones astrales apareados sufren una notable transformación. Para simbolizar la unión, los dioses crean una cadena de oro de 30 metros, y cada extremo de ella rodea el cuello de la pareja para unirlos por toda la eternidad. La pareja crece hasta alcanzar una longitud de 15 metros y permanece constantemente envuelta en un aura permanente de luz dorada. Su inteligencia y sus habilidades crecen hasta niveles divinos.

A partir de ahí, la pareja vive, lucha, trabaja y juega como una unidad. Si la cadena es rota y la pareja se ve separada por una distancia de al menos 100 metros durante 30 días, revierten a su forma original más débil; sin

embargo, se necesita el poder de un conjuro de *deseo* o su equivalente para romper la cadena.

Los dragones astrales hablan su propia lengua además de los lenguajes de los dragones buenos y malos. Todos los dragones astrales poseen la habilidad de comunicarse con cualquier criatura inteligente.

**Combate:** Los dragones astrales no apareados son incapaces de realizar ataques de arrebatar, patear, azotar con las alas o golpear con la cola. Aunque poseen los sentidos especiales de un dragón (si bien correspondientes a la categoría de edad muy joven), no irradian miedo. Pueden defenderse con sus garras y dientes, pero son torpes combatientes, que siempre intentan huir en vez de enzarzarse en *melee*. Son esencialmente inmortales, pues recuperan al instante todos sus puntos de golpe perdidos. Sin embargo, pueden ser destruidos por un conjuro de *palabra poderosa*, *matar*, *deseo* o similar.

Los dragones astrales apareados atacan como una unidad. Aunque capaces de realizar ataques de arrebatar, patear, azotar con las alas o golpear con la cola, así como atacar ferozmente con sus dientes y garras, prefieren usar conjuros para asustar y alejar a sus enemigos.

Los dragones astrales ganan las habilidades de un clérigo de nivel 35. Tienen los sentidos especiales de un dragón (como para la categoría de edad de gran *wyrm*). Irradian miedo en un radio de 15 metros (penalización de -4 a la tirada de salvación), y tienen una bonificación de +12 a sus tiradas de ataque y daño. Como los dragones astrales no apareados, son esencialmente inmortales, recuperando al instante todos los puntos de golpe perdidos; nada inferior al poder de un conjuro de *deseo*, *palabra poderosa*, *matar* o similar puede destruirlos.

**Hábitat/Sociedad:** Los dragones astrales viven en inmensas fortalezas de cristal negro edificadas para ellos por los dioses. Raras veces las abandonan, y nunca se alejan voluntariamente del Abismo. Una pareja apareada puede pedir a los dioses permiso para tener descendencia, una petición que raras veces es concedida a fin de limitar la población. Al alcanzar la edad de cinco años, un joven dragón astral es echado de la fortaleza de sus padres para que viva por sí mismo. Los dragones astrales no tienen ningún interés en el tesoro.

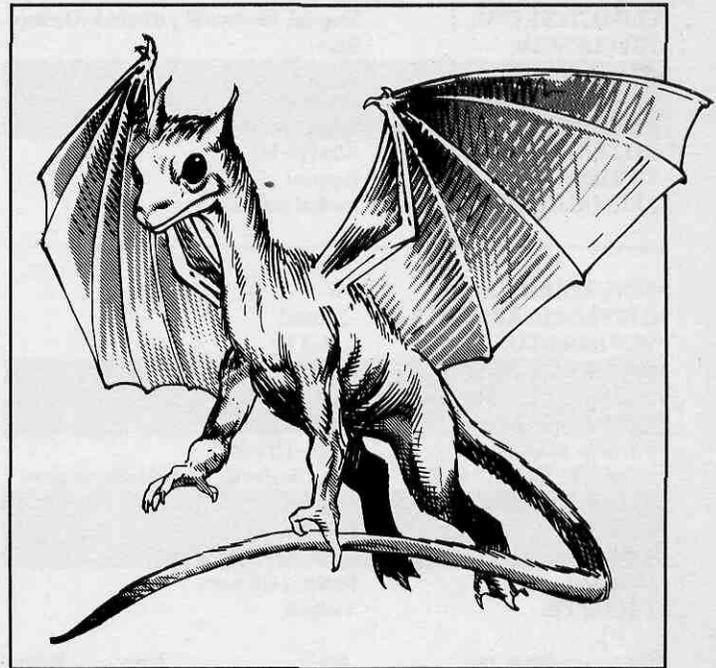
**Ecología:** Los dragones astrales sólo consumen líquidos. Cualquier líquido servirá, el mercurio es tan nutritivo para ellos como el agua. No tienen enemigos naturales.

# Dragón, kodragón



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Plano del dragón astral
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Cualquiera líquida
<b>INTELIGENCIA:</b>	Excepcional (15-16)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral (bueno)

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Vol 24 (A)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5
<b>GACO:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-2/1-2/1-6
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Arma de aliento
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Teleportación y cambiar de plano
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	P (1 m envergadura alas)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	2.000



El kodragón es una especie extremadamente rara de dragón que existe sólo en el plano del dragón astral. Es un dragón velludo más o menos del tamaño de un gato doméstico.

A primera vista el kodragón se parece a un murciélago grande, pero sólo por un momento. Su forma es de dragón, con cuatro largas patas, un cuello largo y sinuoso, etc. Sin embargo, tiene un fino pelaje gris en vez de escamas. Sus alas son desnudas y membranosas, como las de un murciélago. Su rostro tiene un hocico chato y grandes y luminosos ojos negros. Su cola está recubierta de pelaje hasta casi la misma punta, que está pelada y es puntiaguda. Las garras delanteras de un kodragón tienen pulgares oponibles, como los de un humano.

Los kodragones hablan con voz baja y siseante; hablan con fluencia los lenguajes humanos. Sus voces suenan como las de los niños.

Estos dragones en miniatura poseen un delicado olor almizcleño, completamente distinto del de cualquier mamífero.

**Combate:** Estas pequeñas criaturas evitan el combate siempre que es posible. Si se ven acorralados o irritados, pueden luchar con sus dos garras delanteras y sus dientes. Su estrategia es permanecer alejados y atacar la retaguardia y las partes difíciles de defender de sus enemigos. Pueden lanzarse a toda velocidad de delante a atrás, por entre las piernas y por debajo de los brazos de un oponente. Esto hace que resulten muy difíciles de golpear. Cuando ejecutan estas maniobras aéreas, consiguen una bonificación de -2 a su Categoría de Armadura y una penalización de +2 a sus tiradas de ataque.

Tienen dos armas de aliento mágicas. Ambas forman nubes de tres metros de diámetro. Un arma de aliento es un gas encogedor; la otra cancela los efectos de cualquier gas encogedor kodragón (no funciona para cancelar otros medios de encoger). El gas encogedor reduce a sus víctimas a un 5% de su tamaño original. Superar una tirada de salvación contra arma de aliento significa que la víctima se aparta a tiempo del camino.

Los kodragones pueden *teleportarse sin error* una vez por round. Esto puede ser usado en combate, pero no les gusta hacerlo. En vez de ello prefieren volar. Sin embargo, ésta es su defensa primaria. Esos pequeños dragones se teleportan fuera del camino si hay algún peligro serio. Su habilidad de *cambiar de plano* es usada para viajar de una forma mucho más relajada, pero también puede usarse para escapar de una situación comprometida.

**Hábitat/Sociedad:** El hogar natural de los kodragones es el plano del dragón astral. Este plano es una de las capas del Abismo que ha sido convertida a la absoluta neutralidad por los dioses de Krynn. Es físicamente similar al mundo de Krynn. Una argucia es que estas criaturas pueden nadar por el aire simplemente deseándolo.

Los kodragones son amantes del arte y del conocimiento. No usan herramientas o armas, excepto una tablilla y un estilo especiales que utilizan para registrar historias y hacer otros registros. No existe una cultura unificada de los kodragones. Cada uno vagabundea como cree adecuado y registra aquellas cosas que cree que son importantes. Hay grandes depósitos compartidos de esas tablillas de arcilla. Los kodragones más viejos cuyo deseo de viajar se ha desvanecido cuidan de estas bibliotecas secretas.

Los kodragones no depositan huevos sino que paren a sus hijos. Como los marsupiales, tienen una bolsa en sus estómagos donde es mantenida y criada con seguridad su descendencia. Cuando no es usada para criar a sus hijos, esta bolsa contiene sus tablillas y estilos. Opera como un *saco contenedor*, y en consecuencia puede albergar mucho más de lo que su tamaño indica. El cuidado de los hijos corresponde a la hembra. El padre los visita sólo ocasionalmente, puesto que pasa la mayor parte de su tiempo en otras tareas.

Estos diminutos dragones son inquisitivos y habladores por naturaleza. Siempre están hurgando a su alrededor, a veces tanto que se meten en problemas. Sus habilidades verbales y su meticuloso registro de todas las cosas han hecho de ellos unos emisarios ideales para los dragones astrales.

**Ecología:** No hay predadores naturales para los kodragones. Atrapar uno resulta tan difícil, y la comida resultante tan escasa, que una especie moriría si tuviera que sobrevivir a base de ellos. Una glándula en su cuello puede usarse para elaborar *pociones de encoger*.

Los kodragones pueden beber cualquier líquido para alimentarse. Cualquier cosa, desde agua o vino a cicuta o mercurio, puede darles el sustento que necesitan. Precisan consumir el peso de su cuerpo en fluidos cada día.

# Dragón marino

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	Especial
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-6
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	-2 (base)
<b>MOVIMIENTO:</b>	3, Nad 12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	15 (base)
<b>GACO:</b>	5
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3 + especial
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-12/1-12/3-36
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Arma de aliento y habilidades mágicas
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Variable
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Variable
<b>TAMAÑO:</b>	Gg (10 m longitud base)
<b>MORAL:</b>	Fanático (18 base)
<b>VALOR PE:</b>	Variable

Cat. edad	Diam. (m) cuerpo	CA	Arma aliento	IM	Tipo tesoro	Valor PE
1	4-11	1	1d8 + 1	—	—	2.000
2	11-20	0	2d8 + 2	—	—	5.000
3	20-29	-1	3d8 + 3	—	—	7.000
4	29-38	-2	4d8 + 4	—	EC	8.000
5	38-48	-3	5d8 + 5	20%	CH	11.000
6	48-58	-4	6d8 + 6	25%	CH	12.000
7	58-68	-5	7d8 + 7	30%	CH	13.000
8	68-79	-6	8d8 + 8	35%	CHx2	14.000
9	79-90	-7	9d8 + 9	40%	CHx2	15.000
10	90-101	-8	10d8 + 10	45%	CHx2	16.000
11	101-113	-9	11d8 + 11	50%	CHx3	17.000
12	113-125	-10	12d8 + 12	55%	CHx3	18.000



ancho en la boca del dragón y 10 metros de ancho en su base. El daño causado por el arma de aliento varía con la edad del dragón (ver tabla arriba). Una víctima del chorro de vapor puede efectuar una tirada de salvación contra arma de aliento; el éxito significa que sólo sufre la mitad de daño. El arma de aliento es tan efectiva bajo el agua como al aire libre, y puede ser usada una vez cada tres rounds de combate.

Desde su nacimiento, un dragón marino puede respirar a la vez agua y aire. Posee un tipo de sonar que permite detectar criaturas y objetos de tamaño humano o más grandes hasta 110 metros de distancia en el agua.

Una vez al día, un dragón marino tiene el poder de *ordenar escamas* sobre un número variable de criaturas escamosas con inteligencia animal o menor (primariamente reptiles y peces) que vivan en el agua dentro de un radio de 800 metros. El número de criaturas sometidas al *ordenar escamas* es 4d10 veces la categoría de edad del dragón. Este control dura 2d6 turnos o no puede ser disipado. No se permiten tiradas de salvación. Las criaturas sometidas al *ordenar escamas* de un dragón marino no pueden caer bajo el control de otro. Además, las criaturas escamosas nunca atacarán voluntariamente a un dragón marino.

A medida que envejecen, los dragones marinos ganan las siguientes habilidades adicionales, todas ellas utilizables tres veces al día:

Adulto: *luz*  
 Viejo: *enredar*  
 Wym: *sugestión*

**Hábitat/Sociedad:** El territorio de un dragón marino es un área de varios centenares de kilómetros cuadrados de océano. A menos que persiga a un enemigo o esté depositando sus huevos, un dragón marino raras veces abandona su territorio. Su guarida es normalmente un inmenso castillo de piedra en el fondo del océano. Dos dragones marinos nunca comparten el mismo territorio o guarida, excepto durante la estación anual de apareamiento, un período de aproximadamente tres semanas.

Un dragón marino hembra deposita tantos como 300 huevos en un profundo nido en una playa arenosa. Después de depositar los huevos los entierra, luego regresa al océano. El calor del sol hace eclosionar los huevos, un proceso que toma unas ocho semanas. Sin embargo, es raro que más de unos pocos dragones recién eclosionados sobrevivan.

**Ecología:** Esencialmente herbívoros, los dragones marinos comen principalmente algas y plantas marinas, pero también engullen ocasionalmente peces, trozos de mineral o marineros que nadan. Sus huevos con considerados una exquisitez por muchas razas, en particular los minotauros de Mithas.

Relacionado con la tortuga dragón, el dragón marino se parece a una tortuga gigante con una cabeza de dragón y enormes aletas. Una gruesa concha, normalmente negra o verde oscura, cubre la mayor parte de su cuerpo. Sus dedos palmeados y sus aletas como paletas hacen difícil su movimiento por tierra. El dragón marino no tiene dientes.

Los dragones marinos hablan su propia lengua, y también las lenguas de los peces y los dragones malvados. También pueden conversar con cualquier humano o semihumano.

**Combate:** Cualquier criatura que aparezca en el territorio de un dragón marino sin permiso es considerada un enemigo. El dragón marino ataca con su arma de aliento y sus aletas delanteras, cerrándolas para terminar con cualquier oponente herido con sus poderosas mandíbulas.

Un dragón marino intenta volcar los navíos no autorizados que entren en su territorio. Para determinar las posibilidades de un dragón marino de volcar un navío, divide el tamaño del dragón por el tamaño del barco y multiplícalo por 100. (Por ejemplo, si un dragón de 15 metros intenta volcar un barco de 60 metros, tiene un 25% de probabilidades de éxito.) Estas probabilidades nunca exceden del 95%: un dragón marino tiene siempre un 95% de probabilidades de volcar un barco del mismo tamaño que él o más pequeño.

Los marineros inteligentes que cruzan el territorio de un dragón marino arrojan a menudo barriles de tesoro por la borda con la esperanza de aplacarlo. Normalmente, cualquier cosa menor que toda la carga de la nave es considerado un insulto. Una vez volcado el barco, el dragón marino intenta matar a todos sus pasajeros.

**Arma de aliento y habilidades especiales:** El arma de aliento de un dragón marino es un cono de vapor de 15 metros de largo que tiene 1,5 metros de

Los othlorx son variaciones de los dragones estándar que aparecen en el mundo de Krynn. Físicamente son idénticos a las formas de dragones existentes —ocres, bronceos, cobrizos y plateados; negros, azules, verdes, blancos y rojos—, aunque no hay othlorx dorados. La diferencia reside en sus actitudes hacia el mundo y los demás dragones.

Los othlorx forman parte del resultado de una elección a la que se enfrentaron los dragones, la elección creada por Takhisis y la Guerra de la Lanza. Cuando Takhisis liberó los dragones malvados sobre Krynn, esperaba que todos sus hijos (como ella los veía) lucharan a su lado. Quizás afortunadamente para las fuerzas del bien, los dragones malvados se atuvieron a sus naturalezas. No todos obedecieron sus órdenes. Más que unos cuantos no vieron ningún beneficio para ellos en las batallas por venir, sólo una mayor posibilidad de muerte y miseria. De modo que se negaron a luchar a su lado. Enfurecida, Takhisis maldijo a esos dragones renegados, y con ello hizo que se convirtieran en los primeros othlorx.

Cuando los dragones buenos se vieron atados por su juramento a no interferir en la Guerra de la Lanza, se lanzaron a la búsqueda de sus huevos perdidos. Atravesaron el globo, y más que unos cuantos exploraron Taladas. Finalmente fueron descubiertos los draconianos, y los ladrones buenos ya no se sintieron obligados a honrar su juramento. Regresaron a Ansalón para tomar parte en la guerra. Sin embargo, no todos los dragones buenos se sintieron impulsados a regresar. Algunos, en especial aquellos que nunca habían puesto huevos, se negaron a ello y decidieron quedarse en Taladas. Sus hermanos les rehuyeron, y así se unieron a las filas de los othlorx.

Las características de los othlorx varían según el tipo de dragón y la personalidad individual de la criatura. Los comportamientos generales de cada uno se describen a continuación.

**Dragones azules:** Hay pocos dragones azules entre los othlorx, puesto que su naturaleza de por sí legal (aunque malvada) impulsó a la mayoría de ellos a la llamada de Takhisis. Sin embargo, incluso entre esas criaturas sujetas a los códigos del honor hubo algunos lo bastante listas como para hallar una forma de eludir el compromiso o alguna elaborada justificación para su negativa. Enfurecida, Takhisis despojó a esos dragones azules de sus conjuros de sacerdote y les forzó a honrar para siempre su palabra, literalmente, no importa cuál fuera la afirmación o la intención.

Hostiles de por sí a los hombres, los othlorx azules culpan ahora de todas sus desventuras a los humanos (que causaron de todos modos las Guerras de los Dragones). No atacan necesariamente a primera vista, pero usan todas sus habilidades para causar daño y aflicción a esta raza ofensiva. Los othlorx azules son extremadamente legales malvados.

**Dragones blancos:** De todos los othlorx malvados, los deslucidos dragones blancos son los que más han cambiado. Desafiaron la llamada por impulso, y se negaron porque no encajaba con su humor. A cambio, Takhisis les despojó de todos los signos exteriores de inteligencia. Los othlorx blancos no pueden lanzar conjuros ni hablar. Son aún inteligentes, y son perfectamente conscientes de los poderes que han perdido. Esto sólo sirve para incrementar su furia y su salvajismo. Son extremadamente caóticos malvados.

**Dragones bronceos:** La mayoría de estas enigmáticas criaturas, a la vez legales y buenas, respondieron a la llamada de luchar contra los horrores de los dragones malvados. Sin embargo, algunos no acudieron, primariamente porque nunca oyeron la llamada. Sus amigos y contactos son las criaturas del mar, en su mayor parte no afectadas por las guerras. Así, las noticias de las grandes batallas nunca alcanzaron sus oídos. En raras ocasiones, esos dragones aparecen en tierra firme. Pueden exhibir una sorprendente ignorancia de cómo están las cosas y son considerados un tanto retrasados por sus compañeros dragones. Odian a los minotauros con una pasión violenta. Los othlorx bronceos son legales buenos, pero raras veces se mezclan con los asuntos mundanos.

**Dragones cobrizos:** Los othlorx cobrizos, que en el pasado se enorgullecían de su fino sentido del humor, se han vuelto algo amargados y desencantados con los dragones en general puesto que se niegan a acudir en ayuda de todos los dragones buenos. Se ven a sí mismos como tratados injustamente, en especial por algo que ya está pasado y hecho. No sienten amor hacia sus compañe-

ros dragones ni hacia nadie que afirme ayudar o apoyar la causa dragonil. De hecho, se deleitan atormentando e irritando a todos los dragones buenos que encuentran, aunque nunca causarán ningún daño permanente a sus semejantes.

Evitados por sus compañeros, los othlorx cobrizos han desarrollado una inclinación hacia los gnomos de Taladas. Hallan a esos pequeños seres enormemente divertidos, y reconocen a los minoi por el chiste cómico que son realmente. Los othlorx cobrizos son caóticos buenos (neutrales).

**Dragones negros:** Estas grandes bestias han descubierto que los páramos del sur de Taladas son un hogar ideal para ellos, con sus enormes pantanos y sus humeantes junglas. Originalmente egoístas y solitarios, como othlorx se han vuelto xenófobos en extremo. La maldición de Takhisis los ha vuelto locos y completamente impredecibles. En general, atacan todo lo que ven menos un enemigo obviamente superior, pero hay relatos de ocasiones en las que se han mostrado cordiales, si bien altamente excéntricos. Los dragones negros othlorx no pueden lanzar ningún conjuro de sacerdote. Son caóticos neutrales.

**Dragones ocres:** Para los dragones ocre convertirse en othlorx no fue una decisión difícil. Siempre propensos a ser algo neutrales, permitieron fácilmente que este lado de su naturaleza se volviera dominante. Aunque no maldecidos por su elección, son evitados y repudiados por otros de su raza. Esto les ha dolido enormemente, porque son criaturas altamente sociales. Aislados de su propia raza, a veces buscan desesperadamente compañía y conversación. Se sabe que visitan las tribus nómadas de las estepas, simplemente para conversar e intercambiar habladurías. Muchos son conocidos por su nombre por los miembros de las tribus. Son neutrales (buenos).

**Dragones plateados:** Los dragones plateados han sentido siempre una intensa necesidad de ayudar a la humanidad. Pese a esto, un considerable número de ellos se negaron a acudir a la llamada de la guerra, y racionalizaron su negativa afirmando que debían permanecer detrás para proteger a los humanos de Taladas. Aunque sus motivos eran ciertos y nobles, no pudieron escapar a la culpabilidad que les llegó junto con su decisión. Así, los dragones plateados se ven impulsados a compensar sus errores viajando disfrazados entre los humanos. Se muestran obsesivos acerca de ayudar a los demás y luchar el mal cuando lo descubren, e intentan convencer a aquellos que viajan con ellos de que se unan a su causa.

Se han convertido en la más intolerante de las especies dragoniles, con un código rígidamente definido del Bien y del Mal. Sus castigos son severos y definitivos: la muerte es el único destino para los causantes de cualquier tipo de mal. Los othlorx plateados son rígidamente buenos, aunque ahora son caóticos, no legales.

**Dragones rojos:** La mayoría de los dragones rojos, consumidos por el afán de lucha, se lanzaron ansiosamente a luchar en la Guerra de la Lanza. Sin embargo, unos pocos que vieron surgir de pronto oportunidades en Taladas se negaron a ir. Takhisis maldijo a esas criaturas con la pérdida del rasgo del que más se sentían orgullosas: su autoconfianza.

Los othlorx rojos son un extraño grupo. Son poderosas criaturas, poseídas todavía por un gran deseo de riqueza y ansia de sangre, pero dudan de sus propias habilidades y poder. Como resultado de ello, se han vuelto holgazanes, y atacan mediante emboscadas y utilizando todo truco cobarde que se les ocurre para vencer sus temores de inferioridad. Cuando no se hallan en combate, son excesivamente vanos y fanfarrones, también para compensar. Si se ven enfrentados a un enemigo poderoso (incluso uno que parezca moderadamente poderoso), dudarán y aguardarán una posibilidad de atacar por sorpresa. Los othlorx rojos son considerados cobardes por sus semejantes. Los othlorx rojos no poseen conjuros de sacerdote.

**Dragones verdes:** Los othlorx verdes son criaturas obsesivas, crueles y malévolas completamente distintas de sus compañeros no maldecidos. Puesto que se muestran reacios a abandonar sus protegidos bosquecillos, Takhisis halló su venganza ligándolos a esas tierras. Todo, incluyendo otros de su propia raza, es considerado como un invasor que ha de ser destruido. Este afán protector les impide alejarse mucho para un buen apareamiento. Su número ha sufrido un fuerte declive.

# Elfo alto — qualinesti



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Templado/Bosques
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varia (8-18)
<b>TESORO:</b>	M; (E, S (x1/2), T)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente legal o neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	10-100
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 + 1
<b>GACO:</b>	19 (18)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varia



Los qualinesti, conocidos también como elfos occidentales, son exiliados de los elfos altos silvanesti.

Los qualinesti son más pequeños y de piel más oscura que los silvanesti, con ojos azules o castaños y pelo que va del castaño miel al rubio. No son tan sorprendentemente atractivos como los silvanesti. Prefieren las ropas de tonos tierra. Poseen voces fuertes y agradables y unos modales amistosos y abiertos.

Los qualinesti son más sociables que los silvanesti. Sin embargo, comparten los prejuicios silvanesti hacia otras razas, y son intolerantes respecto a los matrimonios interraciales.

**Combate:** Los qualinesti son más agresivos que los silvanesti, pero no tan tácticamente sofisticados. De todos modos, los oponentes que los subestiman pronto aprenden que los qualinesti son combatientes valerosos y confiados. Espadas largas, arcos y lanzas se hallan entre sus armas preferidas. Normalmente llevan armadura de mallas o escamas, y a menudo también escudo.

**Hábitat/Sociedad:** Los qualinesti ocuparon originalmente las regiones occidentales del reino Silvanesti. Las abandonaron para formar sus propias comunidades a raíz de un desacuerdo con la política de sus primos respecto a los estrictos sistemas de clase. Aunque los qualinesti esperaban que sus nuevos asentamientos crecieran en comercio y cultura, sus esperanzas se vieron frustradas por el Cataclismo, que introdujo un período de terrorismo y barbarie. Los elfos eran vistos como presas fáciles, y las interminables incursiones devastaron sus comunidades.

Existen todavía muchas comunidades en los bosques al oeste de las montañas Kharolis, pero son pequeños y aislados poblados agrícolas.

En la actualidad sólo hay una ciudad qualinesti importante: Qualinost. Cuatro inmensas espiras se alzan de cada esquina de la ciudad, todas ellas conectadas por puentes en arco. Una pequeña colina en el centro de la ciudad contiene un denso bosquecillo. Junto a este bosquecillo está el Salón del Cielo, un enorme espacio cuadrado abierto que se alza por encima de los árboles y contiene un mapa grabado de las tierras adyacentes. Aunque la mayoría de las casas particulares son modestas, muchas de ellas están bien adornadas.

Un grupo medio de qualinesti incluye una variedad de todas las categorías y niveles aplicables; tantos como un 20% poseen habilidades mágicas, y al menos un 10% son guerreros de nivel 4 o superior.

La sociedad qualinesti está mucho menos estructurada que la de sus primos silvanesti. Los qualinesti son gobernados por un Portavoz de los Soles que debe ser de la misma sangre que Kith-Kanan, el líder elfo que estableció originalmente a los qualinesti. El Thalass-Enthia es un senado nombrado para representar a los distintos gremios y comunidades. En todos los asuntos de política, el Thalass-Enthia pasa sus recomendaciones al Portavoz de los Soles.

**Ecología:** Los qualinesti comercian productos agrícolas y mineros con enanos y humanos. Todavía quedan residuos de malos sentimientos con los silvanesti. A los qualinesti les encantan una amplia variedad de alimentos, en particular el venado, los frutos frescos y la cerveza fuerte.

Límites de categorías, qualinesti

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	14
Guardabosques	Ilimitado
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	11
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	Ilimitado
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	Ilimitado
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E*
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los qualinesti tienen todas las habilidades especiales de los elfos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Constitución y una bonificación de +1 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los qualinesti son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	7	18
Destreza	7	19
Constitución	7	18
Inteligencia	8	18
Sabiduría	6	18
Carisma	8	18

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banco
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (8-18)
<b>TESORO:</b>	G, (S)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente caótico o neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	10-100
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	9, Nad 15 (o 18 como nutria)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 + 1
<b>GAC0:</b>	19 (18)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

Los dimernesti, conocidos también como elfos de los bajos, son una raza orgullosa y reservada de elfos marinos.

Los dimernesti tienen una piel azulada clara y grandes ojos verdes oscuros o azules profundos. Poseen dedos palmeados en manos y pies. Llevan su mateado pelo largo, trenzado y adornado con conchas. Prefieren ropas ajustadas en tonos verdes y azules. Pueden respirar tanto aire como agua.

Susplicaces y cautelosos ante los desconocidos, los dimernesti se alían con los extranjeros sólo en las circunstancias más extremas. Son intolerantes hacia otras razas y culturas.

**Combate:** Los dimernesti son agresivos y ágiles. Aunque les faltan las habilidades lanzadoras de conjuros de los dargonesti, comparten su habilidad cambiaformas. Los dimernesti pueden cambiar de forma a la de una nutria tres veces al día, y la transformación toma un round. Un dimernesti cambiado de forma retiene sus puntos de golpe, pero gana el índice de movimiento y todas las habilidades especiales de una nutria (CA 5; MV 12, Nad 18; #AT 1; Dñ 1d3). Los dimernesti se aprovechan de la forma de nutria para perseguir a sus enemigos.

Los dimernesti atacan a sus oponentes en equipo; tantos como 20 dimernesti pueden componer un equipo. Este equipo ataca o inmoviliza primero a los oponentes más formidables. Los dimernesti emplean lanzas, tridentes y espadas cortas. Los dimernesti llevan una armadura de mallas ligera especial que no impide sus movimientos en el agua. A menudo cabalgan hipocampos en la batalla.

**Hábitat/Sociedad:** Los dimernesti eran originalmente elfos marinos que se escindieron de las razas de elfos terrestres y se convirtieron en moradores del mar. Antes de separarlos, los dimernesti estaban asociados con los silvanesti. Los dimernesti adoptaron una versión más simple del sistema de gremios silvanesti para su sociedad.

El líder dimernesti, llamado el Portavoz del Mar, es siempre un anciano del clan con lazos de sangre con el Portavoz anterior. Aunque hay muchos gremios, no hay un sistema de castas, y los límites entre gremios no son demasiado rígidos.

La mayoría de dimernesti viven en bancos que son grupos orientados a manes. No hay familias, puesto que todos los adultos en el grupo se preocupan por los jóvenes del banco. Al menos un 5% de un grupo típico son guerreros de nivel 4 o superior, y al menos un 10% son guerreros de nivel 2 y 3.

Los dimernesti son nómadas. Construyen sus guaridas en aguas someras entre lechos de varec y pecios.

**Ecología:** Los dimernesti no mantienen relaciones formales con otras razas. A veces comercian con los moradores de la superficie. Los dimernesti se deslizan ocasionalmente a la orilla por la noche para efectuar incursiones en los asentamientos cercanos en busca de herramientas y otras necesidades. Consideran que los dargonesti son débiles y primitivos.

Límites de categorías, dimernesti

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	16/Ilimitado*
Guardabosques	N/E**
Paladín	10/Ilimitado*
Caballero de Solamnia	N/E**
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E**
Ilusionista (renegado)	N/E**
Hechicero de Alta Hechicería	10/Ilimitado*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E**
Druida (pagano)	N/E**
Sagrada Orden de las Estrellas	Ilimitado
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E**
Bardo	N/E**

\* El nivel listado delante de la barra inclinada es el máximo permitido al personaje mientras se halla en tierra firme. Los dimernesti son ilimitados cuando se hallan en el mar. Si un dimernesti de nivel superior al listado abandona el entorno acuático, sus Datos de Golpe, puntos de golpe y todas las demás características relacionadas deben ser reducidas temporalmente al máximo listado. Recupera sus habilidades normales cuando regresa al agua.

\*\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los dimernesti tienen todas las habilidades especiales de los elfos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Fuerza y una bonificación de +1 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los dimernesti son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	3	18
Destreza	10	19
Constitución	3	18
Inteligencia	8	18
Sabiduría	8	18
Carisma	8	18

# Elfo salvaje — kagonesti



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Bosques y llanuras
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribu
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-12)
<b>TESORO:</b>	R, (S)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente caótico y neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	20-200
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12 (o 15 en sprint)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 + 1
<b>GACO:</b>	19 (18)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (12)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los kagonesti (elfos salvajes) rechazaron las trampas civilizadas de sus primos, los qualinesti y silvanesti, para establecer sus propios asentamientos en lugares salvajes.

Los kagonesti tienen aproximadamente el mismo tamaño que los qualinesti y los silvanesti, pero son mucho más musculosos. Su piel es muy bronceada, y trazan dibujos en sus rostros y partes expuestas de su piel con arcilla y pinturas. Su pelo es oscuro, y va desde el negro hasta el castaño claro, y ocasionalmente blanco plateado. Sus ojos son avellana. Llevan ropas de cuero ribeteado decoradas con plumas; exhiben orgullosos hermosos collares y brazaletes hechos de plata y turquesa.

Los kagonesti creen que la armonía con la naturaleza es la clave para una vida completa y feliz. Se muestran fieramente orgullosos de su herencia. Comparados con los estoicos silvanesti, los kagonesti son apasionados y de temperamento fuerte.

**Combate:** Aunque los kagonesti no inician guerras ni atacan a los desconocidos, no por ello son pacifistas.

El índice de movimiento de los kagonesti se incrementa a 15 cuando se lanzan al sprint en línea recta. Entre sus armas favoritas están el martillo de guerra, la honda y los arcos de todos los tamaños. Llevan armadura de cuero y se sabe que cabalgan a pelo garañones domados (en cualquier grupo dado de kagonesti, un 20% cabalgan garañones).

**Hábitat/Sociedad:** Los kagonesti no tienen asentamientos permanentes. Sus poblados son estructuras temporales de pieles de animales y madera ligera, que aprovechan las ramas de los árboles vivos para ayudar en la construcción y camuflaje. Cada poblado es el hogar de una tribu de varias familias interrelacionadas. Aproximadamente un 70% de las tribus son guerreros de distintos niveles; el resto son trabajadores de nivel 0 y niños. La tribu se centra en torno al jefe —el miembro más viejo y sabio— y su familia. El jefe toma todas las decisiones por la tribu.

Los kagonesti tienen una visión más animista del cosmos que la mayoría de las otras razas. Para honrar a sus muertos, los kagonesti hacen flotar los cuerpos en canoas y lanzan éstas a mar abierto. Esas creencias han conducido a muchos a considerar a los kagonesti como salvajes. En realidad, sus tradiciones tienen antiguas y sagradas raíces.

**Ecología:** Pese a la aceptación pacífica por parte de los elfos salvajes de la mayoría de las demás razas, su animosidad hacia los silvanesti y qualinesti es muy profunda. Durante la Guerra de la Lanza, los desplazados silvanesti inva-

dieron los hogares kagonesti, sometiéndoles finalmente como esclavos. La llegada de los qualinesti inició una mayor destrucción de las tierras qualinesti.

Los kagonesti tienen relaciones cordiales con muchos poblados humanos. Mantienen gamos y perros como animales de compañía, y comen una gran variedad de frutos, vegetales y caza salvaje.

## Límites de categorías, kagonesti

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	Ilimitado
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E**
Druida (pagano)	N/E**
Sagrada Orden de las Estrellas	7
<b>Bribón</b>	
Ladrón	Ilimitado
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los kagonesti tienen todas las habilidades especiales de los elfos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una bonificación de +1 para Fuerza y una penalización de -3 para Inteligencia. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los kagonesti son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	8	19
Constitución	8	18
Inteligencia	3	12
Sabiduría	8	18
Carisma	8	18

<b>LIMA/TERRENO:</b>	Templado/Bosques
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (10-18)
<b>TESORO:</b>	N; (G, S, T)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente caótico o neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	20-200
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 + 1
<b>GAC0:</b>	19 (18)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1'5+ m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

De todas las razas élficas conocidas, la de los silvanesti es la más antigua.

Los silvanesti tienen piel clara. Su pelo va desde el castaño claro al rubio blanco, y sus ojos son color avellana. Prefieren las ropas sueltas y fluyentes y las capas ondulantes. Sus ropas son de distintos tonos de verde y marrón. Hablan con tonos melódicos y se mueven con una gracia natural.

Los silvanesti son un pueblo orgulloso, arrogante y estoico que considera que no necesita a las demás razas, incluidos los demás elfos. Creen en una estricta pureza racial.

**Combate:** Los silvanesti son luchadores valerosos y capaces, que hacen un uso óptimo del terreno para ocultación y protección. Confían en la oportunidad para enzarzarse en combate con los oponentes hábiles. Las armas típicas incluyen espadas largas, espadas de dos manos y lanzas. También usan arcos de todo tipo y a veces untan las puntas de sus flechas con un veneno especial. Las víctimas golpeadas por estas flechas deben superar una tirada de salvación contra paralización o quedar paralizadas durante 1d10 rounds. La mayoría llevan armadura de mallas, aunque algunos también llevan escudo para mejorar su CA a 4.

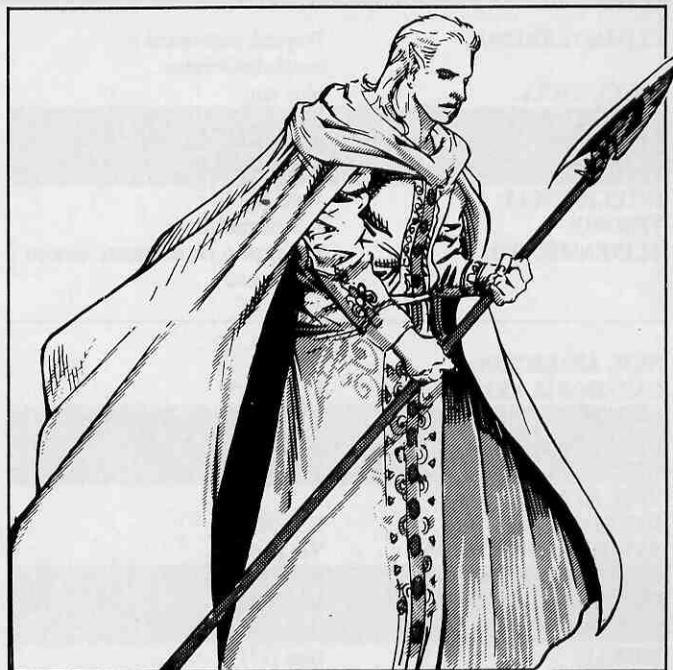
**Hábitat/Sociedad:** La raza silvanesti ha resistido durante más de 3.000 años. Se han establecido arraigadamente en sus normas. Durante la Guerra de la Lanza, los silvanesti huyeron al oeste y se aposentaron en las orillas occidentales de la bahía Harkun. Ahí es donde la mayoría de los silvanesti permanecen en la actualidad.

Los silvanesti aborrecen el contacto con humanos u otras razas; se han producido matrimonios entre humanos y silvanesti, aunque son infrecuentes. Su relación con los qualinesti es tensa.

Largos años en un imperio seguro y asentado han estratificado las diversas habilidades y tareas hasta convertirlas en un rígido sistema de castas, o Casas. En la cima del sistema está la Casa Real, los descendientes de Silvanos, el primer líder de los primeros clanes élficos y de quien los silvanesti tomaron su nombre.

Inmediatamente debajo de esta casa están las de los artesanos y los gremios, como la Casa Mística, la Casa Jardinera, la Casa Mampostera y la Casa Maderera. La Casa Protectora, conocida también como los Mensajeros de los Bosques, sirve como el ejército de los silvanesti. Nadie se casa fuera de su gremio sin permiso, y esos permisos raras veces son concedidos.

Un asentamiento silvanesti típico incluye una variedad de todas las categorías y niveles aplicables; al menos un 10% poseen habilidades mágicas, y al menos un 10% son guerreros de nivel 4 o superior. Los silvanesti construyen sus hogares en claros rodeados por denso bosque. Sus edificios son estructuras altas y adornadas de madera y piedra. El rasgo más llamativo de un asentamiento silvanesti son las bajas pirámides de piedra usadas como tumbas para los muertos silvanesti, y las grandes masas de brezos y zarzas creadas por la Casa Maderera y la Casa Jardinera para servir como límites.



**Ecología:** Aunque su dieta es suplementada por pequeñas porciones de conejo, ardilla y venado, los silvanesti se sienten más inclinados hacia la fruta, los cereales y las verduras que hacia la carne. Aunque los silvanesti producen una amplia variedad de hermosos objetos, raras veces los venden o comercian con ellos.

### Límites de categorías, silvanesti

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	10
Guardabosques	Ilimitado
Paladín	12
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	Ilimitado
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	Ilimitado
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E*
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los silvanesti tienen todas las habilidades especiales de los elfos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Constitución y una bonificación de +1 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los silvanesti son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	3	18
Destreza	7	19
Constitución	6	18
Inteligencia	10	18
Sabiduría	6	18
Carisma	12	18

# Elfo marino — dargonesti



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (7-18)
<b>TESORO:</b>	F, S en guarida
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente caótico o legal bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	10-40
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	9, Nad 15 (o 30 como delfin)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 + 1
<b>GACO:</b>	19 (18)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

Los dargonesti son una raza de tímidos y reclusivos elfos marinos, también conocidos como elfos de las profundidades.

Los dargonesti tienen cuerpos esbeltos con largos dedos palmeados en manos y pies. Tienen grandes ojos violetas, piel azul oscuro y pelo del color de las algas. Llevan ropas diáfanas y se adornan con joyas hechas con conchas marinas. Pueden respirar tanto aire como agua.

Los dargonesti evitan todo contacto con otras razas, a las que hallan vulgares y violentas. Los dargonesti son cordiales pero cautelosos. Aquellos que llegan a ser amigos suyos encuentran que los dargonesti son leales compañeros.

**Combate:** Los dargonesti sienten repugnancia hacia la violencia de la guerra y se enzarzan en combate sólo cuando es absolutamente necesario.

Los dargonesti tienen la habilidad de cambiar a voluntad a la forma de delfin. Utilizan su forma de delfin para investigar situaciones potenciales de combate y para escapar del peligro. Los dargonesti pueden cambiar de forma tres veces al día; la transformación toma un round. Aunque un dargonesti pierde sus habilidades de lanzar conjuros cuando ha cambiado de forma, gana el índice de movimiento y las habilidades especiales de un delfin (ver *Compendio de monstruos*, volumen uno).

Los dargonesti que usan la magia utilizan los conjuros para confundir o debilitar a sus oponentes antes de enzarzarse en combate en melée. Todos los dargonesti ganan dos conjuros de hechicero de nivel 1 y uno de nivel 2 cuando alcanzan el nivel 10; si el dargonesti es ya un hechicero, esos conjuros se añaden a los que ya conoce. Los conjuros recibidos más comúnmente son *rociada de color*, *luces danzantes*, *silueta imprecisa*, *oscuridad radio 3 metros e imagen en un espejo*. Los conjuros ganados son innatos, no memorizados.

Los dargonesti llevan armadura tipo cuero que no les impide su habilidad para nadar. Sus armas preferidas incluyen dagas, lanzas de jinete y tridentos.

**Hábitat/Sociedad:** Los dargonesti eran originalmente elfos marinos con un gran amor hacia el mar. Finalmente se convirtieron en moradores del océano. Del mismo modo que los qualinesti se separaron de los silvanesti a causa de su desacuerdo con sus primos, los dargonesti hicieron lo mismo con sus primos, los dimernesti, para formar su propia sociedad. Los dargonesti han cortado todos los lazos con el mundo de la superficie.

Los dargonesti construyen sus guaridas en cuevas submarinas, ciudades hundidas y en enormes ciudadelas de conchas. Su número es escaso, y la mayoría prefieren vivir a solas con sus familias en vez de en grandes ciuda-

des. Un grupo típico de 20 dargonesti incluye una mezcla de todas las categorías y niveles disponibles, con aproximadamente un 50% de hembras y pequeños, e incluyendo al menos un guerrero de nivel 5 o superior, y dos guerreros de nivel 2 a 4.

Los clanes dargonesti toman sus decisiones por consenso. El líder de todos los clanes recibe el nombre de Portavoz de la Luna, pero ningún dargonesti se ha alzado todavía para reclamar el puesto.

**Ecología:** Los dargonesti se hallan en buenas relaciones con todas las criaturas del mar. La única excepción son los tiburones y los sahuagin, que los dargonesti intentan por todos los medios destruir. Los dargonesti se muestran fríos hacia los dimernesti.

## Límites de categorías, dargonesti

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	14/Ilimitado*
Guardabosques	N/E**
Paladín	8/Ilimitado*
Caballero de Solamnia	N/E**
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	14/Ilimitado*
Ilusionista (renegado)	N/E**
Hechicero de Alta Hechicería	14/Ilimitado*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E**
Druida (pagano)	N/E**
Sagrada Orden de las Estrellas	Ilimitado
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E**
Bardo	N/E**

\* El nivel listado delante de la barra inclinada es el máximo permitido al personaje mientras se halla en tierra firme. Los dargonesti son ilimitados cuando se hallan en el mar. Si un dargonesti de nivel superior al listado abandona el entorno acuático, sus Datos de Golpe, puntos de golpe y todas las demás características relacionadas deben ser reducidas temporalmente al máximo listado.

\*\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los dargonesti tienen todas las habilidades especiales de los elfos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Fuerza y una bonificación de +1 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los dargonesti son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	3	18
Destreza	9	19
Constitución	3	18
Inteligencia	7	18
Sabiduría	7	18
Carisma	7	18

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-18)
<b>TESORO:</b>	M (x5); (G, Q (x20), R)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	4-400
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	P (1,2 alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los daergar son un clan de enanos oscuros que se escindieron de los theiwar hace cientos de años. Se hallan entre los más violentos de todas las razas enanas.

Los daergar tienen piel morena clara y mejillas lisas. Su pelo es negro o gris, sus ojos castaños oscuros o violetas. Son algo más recios que los demás enanos, y pesan por término medio 75-90 kilos. Sus atuendos típicos incluyen pieles de pelo, botas de cuero y cotas de malla gris mate.

**Combate:** Los daergar son unos luchadores brutales y de temperamento irascible. Carecen absolutamente de honor en el campo de batalla. Raras veces encontrados solos, los daergar luchan normalmente en pelotones de 1d6 + 6, a menudo acompañados por perros salvajes, jaurías del infierno o criaturas similarmente viciosas. Los daergar llevan escudos, martillos, garrotes y hachas de batalla.

**Hábitat/Sociedad:** Los daergar han establecido impresionantes fortalezas en las cavernas debajo de las montañas Kharolis. También se rumorea que existen puestos de avanzada en otros lugares del continente. Las ciudades daergar son oscuras y tristes. Una ciudad daergar típica está dominada por los módulos prisión sin ventanas y una enorme arena donde los prisioneros libran sangrientos combates para diversión de los ciudadanos.

Aproximadamente un 40-50% de un grupo de daergar son hembras y pequeños. Aproximadamente un 80% de los machos adultos son guerreros de nivel 1, un 10% son guerreros de nivel 2 y 3, un 5% son guerreros de nivel 4 o superior, y un 5% son sacerdotes y ladrones de distintos niveles. El líder daergar es generalmente el guerrero más poderoso del reino; el puesto pasa al hijo mayor del líder cuando éste muere. El líder representa a los daergar en el Consejo de Thanos (ver la entrada «Enano de las montañas» para más datos sobre el consejo).

Entre los miembros más reverenciados de la sociedad daergar se hallan los maestros de huesos. Los maestros de huesos son daergar ancianos que cuidan de los pozos de huesos localizados en los perímetros del poblado, y diseñan armas, herramientas y armaduras a partir de esos huesos. Típicamente hay un maestro de huesos por cada 200 miembros de una sociedad.

Los maestros de huesos tienen también la habilidad de animar los huesos, creando esqueletos vivientes que hacen lo que el maestro de huesos les ordena. Un maestro de huesos puede animar esqueletos humanoides y animales; puede animar al mismo tiempo un número de esqueletos iguales a su nivel. Los esqueletos animados no pueden ser ahuyentados mientras el maestro de huesos siga con vida. Los maestros de huesos pueden ser de cualquier categoría; eligen a sus sucesores, a los que enseñan la habilidad de animar los huesos.

**Ecología:** Los daergar tienen poco interés en los asuntos de otras razas. Odian a los neidar y no tienen ningún afecto particular hacia los humanos, elfos o kender.

Límites de categorías, daergar

Categoría/ Grupo	Nivel máximo
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	N/E*
Paladín	8
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	10
<b>Bribón</b>	
Ladrón	8
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los daergar tienen todas las habilidades especiales de los enanos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Carisma y una bonificación de +1 para Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los daergar son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	10	18
Destreza	3	16
Constitución	12	19
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	14

# Enano de los barrancos (aghar)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/ Llanuras, pantanos, bosques, jun- glas, colinas y montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-9)
<b>TESORO:</b>	J (x 1/4); (J, K)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente caótico neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	7 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 o 2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4/1-4 (puño, mordisco) o por arma (1-4)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	P (1,2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Inestable (7)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

Los enanos de los barrancos, conocidos también como aghar, son estúpidos, sucios y detestables.

Los enanos de los barrancos son bajos y achaparrados: metro veinte de altura media y unos cincuenta kilos de peso. Sus tonos de piel oscilan del oliváceo al pergamino claro. Los machos llevan largas y enmarañadas barbas; las hembras tienen vello en las mejillas pero no barbas. El color de su pelo oscila entre el rubio sucio y el negro mate. Los ojos pueden ser azules acuosos, verdes mates o avellana. Los enanos de los barrancos tienen dedos y miembros más delgados que otros enanos, y su piel se halla a menudo cubierta de cicatrices, llagas, hematomas y suciedad. Los barrigones son comunes en ambos sexos.

La estupidez de los enanos de los barrancos es legendaria. Para un enano de los barrancos, cualquier número mayor de uno es «dos», que significa simplemente «más de uno». Pese a sus lerdas mentes, los enanos de los barrancos se toman a sí mismos muy en serio. Tienden a tener hinchadas ideas acerca de su importancia, y pinchar sus egos es casi imposible.

**Combate:** Puesto que consideran la cobardía como una virtud, los enanos de los barrancos han llegado a convertirla en una forma de arte. Si se ven enfrentados a un peligroso oponente pero no son atacados de inmediato, los enanos de los barrancos se desvanecen, lloran, suplican piedad, divulgan ríos de información, echan a correr, o se quedan inmóviles y se ponen a temblar. Si son atacados, los enanos de los barrancos se defienden, pero a veces luchan con los ojos cerrados. Los enanos de los barrancos no están por encima de robar, mentir o intimidar, y los trucos sucios están entre sus tácticas favoritas.

Maestros carroñeros, los enanos de los barrancos usan cualquier armadura y arma que hayan podido recuperar de la basura. Normalmente llevan armaduras acolchadas y de cuero tachonado. Los enanos de los barrancos *usar otras armas que garrotes, dagas, cuchillos y hachas de mano*. Unos pocos han aprendido a usar hondas.

**Hábitat/Sociedad:** Las comunidades de los enanos de los barrancos son más bien pequeñas, y raras veces exceden de los 2d10 miembros. Un clan típico de 11 miembros incluye a un cacique (un guerrero de nivel 2-6), unos cuatro guerreros de nivel 1 (uno de los cuales sirve como chamán del clan, aunque no posee habilidades mágicas), un guerrero de nivel 2-4 (o un ladrón del mismo nivel); el resto son hembras y pequeños. La mayoría de los clanes

viven en poblados abandonados o en los páramos, en viejas minas y cuevas. Otros viven en suburbios, basureros o los sistemas de alcantarillado de las grandes ciudades. Cuando varios clanes viven juntos, el cacique más fuerte y listo se convierte en el rey local, cuyo título es establecido añadiendo el prefijo «alto» al nombre de su clan. Cada rey sucesivo se hace llamar a menudo «el primero», debido a la incapacidad de los enanos de los barrancos para contar.

Los enanos de los barrancos creen que los objetos mágicos son inútiles debido a que su magia fue puesta en ellos por otras razas. Para los enanos de los barrancos, los objetos más poderosos son aquellos que parecen no hacer nada en absoluto. Objetos tales como viejos huesos, frutas podridas, bolas de piel y palos doblados son atesorados y venerados. El chamán del clan guarda esas «reliquias sagradas» y administra su uso.

**Ecología:** Las demás razas evitan a los enanos de los barrancos, pero éstos son contratados ocasionalmente para realizar trabajos serviles. Los gnomos los contratan a veces como asesinos y espías, pese a que los enanos de los barrancos no son particularmente adeptos a estos trabajos. Los enanos de los barrancos comen cualquier cosa. Muchos enanos de los barrancos mantienen un pote de guiso hirviendo constantemente, al que echan cualquier cosa muerta o casi muerta que encuentran.

Límites de categorías, enanos de los barrancos

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	6
Guardabosques	N/E*
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druída (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	5
<b>Bribón</b>	
Ladrón	8
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los enanos de los barrancos poseen todas las habilidades especiales de los enanos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Las habilidades iniciales son generadas utilizando tiradas de dado especiales. Las puntuaciones de habilidad mínimas y máximas y los dados para tirar para los enanos de los barrancos son como siguen:

Habilidad	Tirada	Mínimo	Máximo
Fuerza	4d4 + 2	6	18
Destreza	4d4 + 2	6	18
Constitución	3d4	3	12
Inteligencia	2d4 + 1	3	9
Sabiduría	2d4 + 1	3	9
Carisma	2d4 + 1	3	9

# Enano de las colinas (neidar)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subtropical y templado/Colinas y bosques
<b>FRECUENCIA:</b>	Común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-18)
<b>TESORO:</b>	M (x2); (G, Q, (x20), R)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1 o clan de 10-100 miembros
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M 1,2-1,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

Los enanos de las colinas, conocidos también como neidar, son la raza enana más comúnmente encontrada en Krynn.

Los neidar tienen piel profundamente bronceada o morena clara, mejillas rojizas y ojos brillantes. Su pelo es castaño, negro o gris, y la mayoría de los machos adultos llevan largas y frondosas barbas y bigotes. Prefieren las ropas de tonos tierra y botas hasta las rodillas.

Los neidar tienden a ser toscos y ásperos. Son extremadamente leales y honorables, y son capaces de profundas y duraderas amistades. Los neidar tienen voces bajas e intensas y pueden cantar muy bien. Sienten una extrema aversión a viajar por el agua.

**Combate:** Los neidar son reacios combatientes, y prefieren dejar que otros luchen por ellos o evitar por completo las situaciones violentas. Sin embargo, cuando son arrastrados a la batalla, los neidar luchan con habilidad y valor. Normalmente llevan armadura de cuero tachonado y escudo pequeño. Sus armas preferidas son las hachas de batalla y las dagas.

**Hábitat/Sociedad:** Los clanes neidar forman pequeños poblados que consisten en modestas casas de paja, madera y piedra. Un clan típico incluye 10d10 miembros. Aproximadamente un 40-50% son mujeres y niños. De los machos adultos, aproximadamente un 80% son guerreros de nivel 1, un 10% son guerreros de nivel 2 a 4, un 5% son guerreros de nivel 5 o superior, y el resto son guardabosques y ladrones de varios niveles. Debido a sus raíces enanas, son excelentes mineros, metalúrgicos y trabajadores de la madera. El macho más anciano actúa como líder del clan, pero la mayoría de las decisiones importantes son tomadas por consenso. Los neidar no casados emprenden a menudo la vida por sí mismos, y regresan a su clan original sólo ocasionalmente.

El sistema de clanes neidar es cientos de años anterior al Cataclismo y, según la tradición, distintos clanes raras veces se asocian entre sí. Esta actitud no sólo ha despertado sospechas y una falta de cooperación entre los clanes, sino que también ha frenado el comercio y el desarrollo económico, manteniendo a muchos clanes en una relativa pobreza.

Los neidar, que en su tiempo formaron parte de la sociedad de enanos subterráneos, fueron expulsados de sus hogares como consecuencia del Cataclismo que precedió a la Era de Oscuridad. Impedidos de regresar a sus antiguos hogares, los neidar se vieron obligados a vivir permanentemente en la superficie. Los neidar han tenido un éxito razonable en integrarse en la sociedad de Krynn, y es tan probable encontrarlos en las tabernas de las ciudades como en sus propios y modestos poblados.



**Ecología:** Los neidar se las arreglan bien con los humanos y los kender. Algunos han establecido relaciones cordiales con los elfos. Sin embargo, la mayoría de las otras razas enanas rehuyen a los neidar, en particular los enanos de las montañas. Amantes de los animales, conservan consigo gatitos, gorriones y ponies como animales de compañía. Producen pocos objetos de valor, pero a veces crean herramientas metálicas y caramelos de miel que venden en las ciudades humanas. Los neidar tienen un apetito voraz. Sus platos favoritos incluyen el pan de maíz, la sopa de champiñones y el rey pescador asado.

Límites de categorías, enanos de las colinas

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	8
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	10
<b>Bribón</b>	
Ladrón	10
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los neidar tienen todas las habilidades especiales de los enanos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Carisma y una bonificación de +1 para Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los neidar son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	9	18
Destreza	3	17
Constitución	14	19
Inteligencia	3	18

# Enano de las montañas (hylar)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-18)
<b>TESORO:</b>	M (x5), Q; (R (x20), G)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente legal neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	4-24
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	4 (6)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,3 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los enanos de las montañas son la más antigua de las razas humanas. Los más conocidos y más reverenciados de los enanos de las montañas son los hylar.

Los hylar tienen piel morena clara, mejillas enrojecidas y ojos castaños oscuros, grises o verdes. Su pelo es negro, gris, castaño o blanco. Prefieren los tonos tierra en sus ropas.

**Combate:** La habilidad de los hylar en el campo de batalla es legendaria. Cuando encuentran a un oponente inteligente, los hylar prefieren parlamentar antes de entrar en combate. Los oponentes que se rinden voluntariamente son tratados con dignidad.

Los hylar llevan armadura de mallas y escudo. Sus armas preferidas incluyen martillos, lanzas, hachas de batalla y ballestas ligeras.

**Hábitat/Sociedad:** Los hylar viven en fabulosas ciudades subterráneas debajo de inmensas cadenas montañosas. Los más famosos de todos los reinos enanos es Thorbardin, un área de 800 kilómetros cuadrados en las montañas Kharolis.

Los enanos de las montañas tienen poco interés en los asuntos de otras razas. De hecho, la mayoría de los enanos de las montañas nunca han visto a un no enano. No están interesados en ayudar a otros a menos que se les pueda demostrar que el asunto les afecta directamente.

Un grupo típico de 100 hylar incluye 40 guerreros de nivel 1 a 2, 15 guerreros de nivel 3 a 4, 10 guerreros de nivel 5 a 8, 5 guerreros de nivel 8 o superior, 25 trabajadores y niños de nivel 0, y 5 paladines, sacerdotes y ladrones de varios niveles.

Otras dos razas enanas están íntimamente asociadas con los hylar y viven a menudo en las mismas ciudades. Los daewar, que son respetados guerreros y se inclinan ante el liderazgo de los hylar. Los klar, que son enanos de las colinas que sirven a los hylar ricos en papeles serviles.

Los líderes de los enanos de las montañas reciben el nombre de thanes. Cada thane representa a los suyos en el Consejo de Thanes, una organización fundada con la finalidad de resolver disputas y promocionar intereses comunes. Los asientos en el consejo son ocupados por los representantes de los hylar, theiwar, daewar, daergar, neidar, klar y aghar. Los enanos veneran a sus muertos y consideran que el Reino de los Muertos debe estar representado en el Consejo. El Alto Rey es elegido por aclamación por el Consejo y debe ser ordenado por los ciudadanos. La mayoría de los grandes reyes enanos han sido hylar.

**Ecología:** Persiste la tensión entre los hylar y otras razas enanas. Están en razonablemente buenas relaciones con los elfos qualinesti. A los hylar les encanta la carne asada, las verduras hervidas y la cerveza fuerte. Raras veces comercian con otras razas.

Límites de categorías, enanos de las montañas

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	N/E*
Paladín	8
Caballero de Solammia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	10
<b>Bribón</b>	
Ladrón	8
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los hylar tienen todas las habilidades especiales de los enanos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Carisma y una bonificación de +1 para Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los hylar son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	17
Constitución	12	19
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	16

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-18)
<b>TESORO:</b>	M (x2); (G (x3), R)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	3-30
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	7 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 o 2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	P (1,2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

Los theiwar son una raza agresiva y degenerada de enanos de las montañas.

Los theiwar son de apariencia semejante a los humanos, pero más bajos y ligeramente más musculosos. Sus rasgos son exagerados y repulsivos. Unos normales ojos saltones, de color gris o azul acuoso, dominan sus rostros. Su pelo es tostado pálido o amarillo. Su piel tiene un color blanco hueso con tonos azulados. Prefieren las ropas oscuras y holgadas.

Los theiwar son más activos de noche. La luz del sol les provoca náuseas. Tienen poca infravisión (10 m alcance). Los theiwar se consideran los más altos de todas las razas enanas y buscan dominar todo Krynn.

**Combate:** Normalmente los theiwar atacan en grupos de tres, ocultándose para emboscar a sus oponentes por detrás. Dos theiwar golpean las piernas de la víctima, mientras que el tercero apunta su arma a la cabeza. Un theiwar solitario evitará atacar a una víctima más grande que él, pero si es necesario intentará golpear por detrás.

Los theiwar sabios atacan también desde una posición oculta, pero utilizan conjuros como *golpe de rayo*, *nube letal* y *tormenta de hielo* para debilitar a sus víctimas antes de acercarse para rematarlas con armas de melée.

Los theiwar emplean una amplia variedad de armas. Sus preferidas son ballestas ligeras de repetición (alcance máximo 4 metros, dos disparos por round, capacidad seis saetas, 1d3 puntos de daño). El veneno theiwar en las flechas inflige 2d6 puntos de daño adicionales a menos que la víctima supere una tirada de salvación contra veneno. Otras armas comunes incluyen el hocino curvo (1d4 puntos de daño y 25% de probabilidades de desequilibrar y hacer caer a una víctima de tamaño humano o menor), las hebillas con púas (1d4 puntos de daño). Los aklyses theiwar (armas de metro veinte de largo llenas de púas y ganchos que infligen 1d6 puntos de daño y tienen un 15% de probabilidades de desequilibrar y hacer caer a una víctima de tamaño humano o menor) y dagas. Normalmente llevan armadura de cuero, pero a veces utilizan armadura de mallas (CA 5).

**Habitat/Sociedad:** Los theiwar habitan en grandes reinos subterráneos. Sus ciudades se hallan a menudo adyacentes a las de otras razas enanas; dos de sus fortalezas más grandes forman parte del reino de Thorbardín, dominado por los hylar. Aproximadamente un 40-50% de un grupo de hylar son niños y hembras. Un grupo medio de 15 machos adultos theiwar incluye 6 guerreros de nivel 1, 2 guerreros de nivel 2 a 4, 2 guerreros de nivel 5 o superior, 1 theiwar sabio, 2 sabios estudiantes y 2 paladines y ladrones de varios nive-

les. Adicionalmente, hay un 30% de probabilidades de que un grupo de 30 miembros tenga 5d8 esclavos (humanos de nivel 0).

Los theiwar sabios poseen una habilidad inherente para usar la magia. Son o bien guerreros, sacerdotes o ladrones de nivel 5 a 8, y conocen 1d4 + 5 de los siguientes conjuros, todos ellos lanzados a nivel 12 de habilidad: *afectar fuegos normales*, *concha antimagia*, *creación menor*, *escalada de araña*, *esquema hipnótico*, *golpe de rayo*, *hechizar persona*, *invisibilidad*, *levitar*, *luz*, *muro de fuerza*, *muro de niebla*, *parpadeo*, *PES*, *repulsión*, *sombra mágica*, *tormenta de hielo*, *ventriloquía*. Los aprendices de sabios, llamados estudiantes, son de nivel 4-7 y conocen 1d3 conjuros. Los sabios tienen dos o tres objetos mágicos, mientras que los estudiantes sólo tienen uno. Los objetos mágicos típicos incluyen cualquier *poción* o pergamino; *anillos de resistencia al fuego*, *invisibilidad* o *almacenar conjuros*; cualquier *varita*; *armadura de cuero +1* o *escudo +1*; cualquier *espada* con una bonificación superior a +3; *brazales de defensa*; *broche de escudo*; *capa de protección*. Los estudiantes sólo tienen un 25% de probabilidades de poder usar un objeto mágico de no luchador.

**Ecología:** Los daergar son la única raza enana que socializa con los theiwar. Los theiwar odian a todas las demás razas, en particular a los humanos. Aunque pueden comer todo tipo de alimentos, los theiwar prefieren comer carne, cruda o cocida. Se rumorea que los luchadores theiwar comen carne humana durante los festivales de embriaguez.

Límites de categorías, theiwar

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	N/E*
Paladín	8
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	10
<b>Bribón</b>	
Ladrón	8
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los theiwar tienen todas las habilidades especiales de los enanos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Carisma y una bonificación de +1 para Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los daergar son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	18
Constitución	12	18
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	11

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-18)
<b>TESORO:</b>	M (x5); (G, Q (x20), R)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	P (90 cm alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los zakhar son una misteriosa raza de enanos de las montañas que se ha retirado de todo contacto con todas las demás razas enanas.

Los zakhar tienen piel blanca y ojos claros parecidos a cuentas de cristal. Su pelo es blanco o gris. Los zakhar son más pequeños que otros enanos, raras veces alcanzan el metro de altura. Sus brazos y piernas son delgados. Llevan ropas oscuras con abultadas capuchas que ocultan la mayor parte de sus rostros, junto con ajustados guantes y botas de cuero. Sus voces son bajas y suaves, apenas por encima del susurro.

Los zakhar son hoscos, de mal temperamento y crueles. No tienen respeto hacia ninguna vida excepto la de los miembros de su propia raza.

**Combate:** Los zakhar nunca abandonan sus hogares para buscar problemas, pero todos los intrusos son eliminados de inmediato. No parlamentan. Los zakhar desorientan primero a sus víctimas con sus conjuros, luego las golpean con sus armas. Los zakhar prefieren armas de diseño propio, entre ellas la *soplaagujas* (una cerbatana que lanza astillas de mineral en un área de un metro de diámetro y con un alcance de hasta 3 metros; 1-2 puntos de daño); la *maza cortadora* (una maza de cuarzo con seis proyecciones afiladas como navajas; 1d6 puntos de daño), y la *hoz-garfió* (una barra de metal curvada con ganchos que puede ser lanzada hasta 10 metros, 1d4 puntos de daño).

**Hábitat/Sociedad:** En tiempos antiguos, el reino de los zakhar fue establecido debajo de las montañas Khalkist. Originalmente mantenían relaciones cordiales con las demás razas de enanos de las montañas, pero unas pocas décadas después del levantamiento de los hylar, los zakhar fueron diezmos por la plaga del moho. Aunque la fiebre sólo afectó a los zakhar, los hylar y las demás razas enanas cortaron relaciones con ellos, negándose su ayuda y prohibiéndoles entrar en sus ciudades. Los zakhar se retiraron, y su capital quedó desierta de la noche a la mañana. Finalmente fue desarrollado un antídoto, pero no antes de que el 95% de la población zakhar muriera. Aunque el moho todavía existe, los zakhar que sobrevivieron son inmunes a sus efectos.

Los zakhar siguen sufriendo sin embargo las consecuencias de la plaga; más del 80% de las hembras son estériles, y aquellas capaces de tener descendencia sólo pueden dar a luz una vez cada cinco años. La mortalidad infantil excede del 50%, y el 5% de los niños supervivientes son sordos y ciegos.

Un grupo típico de 10 machos zakhar adultos consiste en 5 guerreros de nivel 1, 3 guerreros de nivel 2 a 3, 2 guerreros de nivel 4 o superior, y un sabio de nivel 4 o superior. Los sabios zakhar pueden usar *ceguera* (alcance 50 metros) y *sordera*; cada uno de esos conjuros puede ser lanzado tres veces al día. El zakhar más viejo, generalmente el sabio, sirve como líder de su grupo. Son excelentes metalúrgicos, escultores, mineros y poetas.

**Ecología:** Los zakhar se han disociado por completo de todas las demás razas. Crian pequeños rebaños de lagartos subterráneos, que utilizan como monturas. Los lagartos demasiado viejos o demasiado poco cooperativos para cabalgarlos son sacrificados como alimento. A los zakhar no les gusta el alcohol, prefieren el té.

Límites de categorías, zakhar

<b>Categoría</b>	<b>Nivel máx.</b>
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	N/E*
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	NE*
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E*
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Los zakhar tienen todas las habilidades especiales de los enanos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Carisma y una bonificación de +1 para Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los zakhar son como siguen:

<b>Habilidad</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
Fuerza	8	15
Destreza	3	16
Constitución	11	16
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	16

# Enjambre de insectos

	Hormigas terciopelo	Saltamontes y langostas
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical o templado/Bosques, colinas y llanuras	Tropical y subtropical/Bosques, colinas y llanuras
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Enjambre	Enjambre
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno	Diurno
<b>DIETA:</b>	Omnívoro	Herbívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	Ver abajo	Ver abajo
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8	8, Vol 6 (A)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6	6, Vol 18 (C)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	Ver abajo	1 pg/20 insectos
<b>GACO:</b>	Ver abajo	Ver abajo
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Ver abajo	Ver abajo
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Veneno	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Individuo: D (2,5	No
<b>TAMAÑO:</b>	cm largo); enjambre: ver abajo	D (5 cm largo); ver abajo

<b>MORAL:</b>	Inestable (6)	Inestable (6)
<b>VALOR PE:</b>	Ver abajo	Ver abajo

Como individuos, las hormigas terciopelo, saltamontes y langostas son relativamente inofensivos. Pero, en enjambre, estos insectos pueden causar inmensos daños a campos y bosques, así como amenazar las vidas de todas las criaturas en su camino.

## Hormigas terciopelo

La hormiga terciopelo parece una versión gordezuela de la hormiga común, excepto el suave vello que cubre todo su cuerpo. Este vello es normalmente rojo o negro, pero también puede ser amarillo, marrón o naranja.

**Combate:** Un enjambre de hormigas terciopelo devora todo lo que encuentra en su camino, tanto materia animal como vegetal. Para determinar el tamaño de un enjambre, tira 1d100 y multiplica el resultado por 1.000. Hay aproximadamente 1.000 hormigas por metro cuadrado; en consecuencia, un enjambre de 10.000 hormigas formará un bloque de algo más de tres metros de lado.

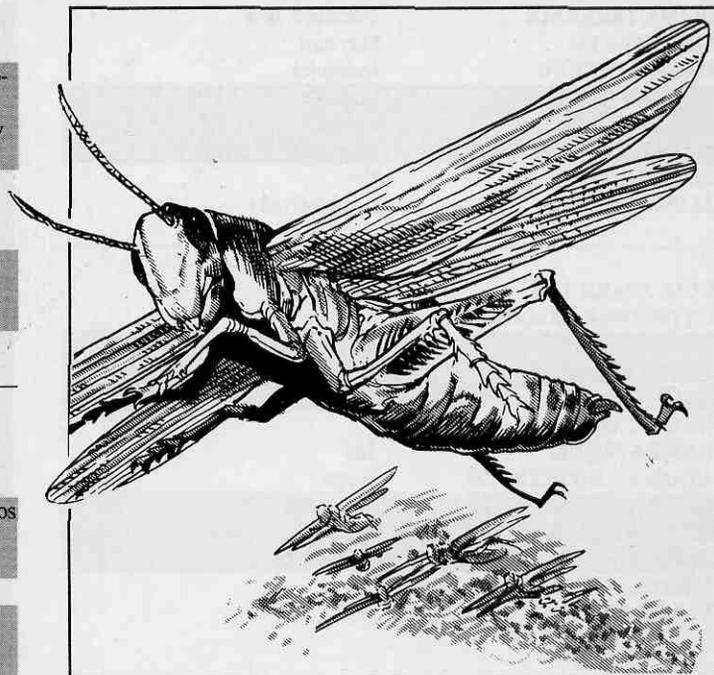
Si un enjambre entra en contacto con un obstáculo, gira 90° y sigue su camino. Una víctima en contacto con un enjambre tiene un 80% de posibilidades por round de ser mordida y de sufrir 1d4 puntos de daño.

La víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir intenso dolor durante los siguientes 2d4 turnos, efectuando todas las tiradas de ataque y daño con una penalización de -2 durante este tiempo.

Cada punto de daño infligido contra un enjambre de insectos mata 1d20 insectos. Pueden ser dispersados con humo o fuego; la inmersión en agua los arrastra. Si la mitad del enjambre resulta muerto, los supervivientes intentan dispersarse y huir. Si es muerto todo el enjambre, recompensa con 975 puntos de experiencia.

## Saltamontes y langostas

El saltamontes tiene unos 5 centímetros de largo y normalmente es de color verde o amarronado. El saltamontes puede efectuar saltos de casi metro veinte. Las langostas son un tipo de saltamontes con antenas más cortas. Pueden frotar sus patas traseras contra sus alas para producir un chirrido característico.



**Combate:** Los enjambres de saltamontes y langostas vuelan de lugar en busca de campos lujuriantes en los que posarse para consumirlos. Esos enjambres se mueven en línea recta y son fáciles de eludir.

Para determinar el tamaño de un enjambre de saltamontes, tira 1d100 y multiplica el resultado por 10.000. Multiplica este resultado por 2 cuando determines el tamaño de un enjambre de langostas. Hay aproximadamente 200 saltamontes o langostas por metro cuadrado (por conveniencia, calcula que hay 200 insectos por metro cúbico cuando intentes calcular el tamaño de un enjambre en vuelo).

Una víctima en contacto con un enjambre de saltamontes o langostas tiene un 90% de probabilidades por round de ser mordida y sufrir 1 punto de daño. Adicionalmente, las víctimas detrás de una nube de esos insectos ven su visión reducida a 1d12 x 10 centímetros.

Cada punto de daño infligido contra un enjambre de insectos mata 1d20 insectos. Pueden ser dispersados con humo o fuego; la inmersión en agua los ahoga. Si la mitad del enjambre resulta muerto, los supervivientes intentan dispersarse y huir. Si es muerto todo el enjambre, recompensa con 2.000 puntos de experiencia.

**Hábitat/Sociedad:** Los enjambres de insectos son migratorios, duermen por la noche allá donde les pilla. Esos insectos no tienen líderes ni ningún tipo de obreros especializados. No acumulan tesoro.

**Ecología:** Las hormigas terciopelo comen semillas, hierbas y carne, y les gusta en especial la carroña. El veneno de la hormiga terciopelo las hace incomedibles para los carnívoros.

Los saltamontes y las langostas prefieren las semillas. Serpientes, ratones, pájaros y arañas se hallan entre los numerosos enemigos naturales de estos insectos. Los saltamontes y las langostas pueden ser devoradas por los carnívoros.

# Esbirro de fuego



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Volcánico, lava
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Jerárquica
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Media a genio (11-18)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	6
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2d6
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Fuego
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Inmunidad al fuego
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (2-2,7 m)
<b>MORAL:</b>	15
<b>VALOR PE:</b>	975



Los esbirros de fuego son terribles criaturas, al parecer del plano elemental del Fuego. Sus cuerpos están compuestos por llamas vivas, y aunque pueden adoptar cualquier forma que deseen, la más común es la de un gran humanoide, completo con colmillos y cuernos. Sus cuerpos son del color de las llamas y giran y parpadean constantemente con la luz viva.

**Combate:** Los esbirros de fuego son guerreros poderosos, afortunadamente (para sus enemigos) limitados por su entorno a la hora de dispersarse y conquistar. Atacan brotando del fuego y adoptando su forma en el proceso. Puesto que esto toma un round, normalmente proporciona suficiente advertencia a la víctima y sólo permite la posibilidad normal de sorpresa. Sin embargo, un esbirro de fuego puede también regresar a la llama (en un round), trasladarse a otra localización y reaparecer durante el siguiente round. Aunque esto no proporciona ninguna bonificación específica de combate, puede poner tremendamente nerviosos a los oponentes no experimentados.

Los esbirros de fuego llevan normalmente grandes espadas. Sea cual sea el arma usada, la criatura causa 2d6 puntos de daño. Además, la criatura tiene una constante aura de llamas que causa 1d6 puntos de daño a todos dentro de un radio de 1,5 metros a menos que se hallen protegidos de alguna forma del fuego. No se necesita ninguna tirada de ataque para golpear, y no se permite ninguna tirada de salvación para evitar el daño de esta aura.

Puesto que están hechos de llamas vivas, los esbirros de fuego son completamente inmunes a los ataques basados en el fuego. De hecho, las llamas mágicas (bolas de fuego y fuego de dragón) restablecen puntos de golpe iguales al daño que causaría normalmente el ataque. Aunque puede parecer que sean altamente vulnerables a los ataques basados en el agua, su intenso calor les protege algo. Sufren 1 punto extra de daño por dado en los ataques basados en el agua. Son extremadamente vulnerables a los ataques basados en el frío, y sufren el doble del daño normal a causa de ellos (aunque siguen aplicándose las tiradas de salvación). Además, cualquier ataque basado en el agua o en el frío reduce a la mitad la longitud del tiempo que el esbirro de fuego puede permanecer fuera de su llamante hogar.

**Hábitat/Sociedad:** Poco se sabe de la vida de los esbirros de fuego, simplemente porque su entorno natural impide la mayoría de las observaciones desde fuera. Es cierto que proceden del plano elemental del Fuego, y son considerados elementales del fuego con voluntad propia. Sus hábitos de vida son desconocidos.

Los esbirros de fuego poseen una habilidad limitada para abrirse camino hasta el plano Material primario. Este camino sólo puede abrirse en áreas de intensas llamas, muy comúnmente la caldera de un volcán. Los fuegos normales no son suficientes para permitir el paso, y así los esbirros de fuego tienden a aparecer sólo en lugares exóticos.

Fuego, llamas y lava son los hogares naturales de los esbirros de fuego, y moran dentro de ellos sin sufrir efectos perniciosos. Pueden viajar a través de esos materiales tan fácilmente como andar. Sin embargo, tienen sólo una habilidad limitada para abandonar las llamas, y corren el riesgo de sufrir daño o morir al hacerlo. Un esbirro de fuego no sentirá los efectos durante 1d6 horas. Después de este tiempo perderá su habilidad de aura de llamas. En otras 1d6 horas, el esbirro empieza a recibir daño al ritmo de 1-2 puntos por turno. Esto prosigue hasta que o bien el esbirro regresa a la llama (para descansar y curarse) o muere. Observa que los fuegos mágicos pueden curar el daño, pero no pueden prolongar la habilidad de moverse fuera del fuego.

**Ecología:** Resulta difícil saber exactamente dónde encajan los esbirros de fuego en el orden de las cosas, puesto que se conoce tan poco de su vidas en el plano del Fuego. Se cree que comen lava o fuego, aunque esto no está confirmado. Cuando resultan muertos, sus cuerpos se evaporan en un estallido de cenizas, dejando muy poco que examinar o estudiar.

# Esbirro espectral



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Varía
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Media (8-10)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-20 o más
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2
<b>MOVIMIENTO:</b>	30
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	Varía
<b>GACO:</b>	Varía
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	0, 1 o 2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Varía
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	+1 o mejor para golpear
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	20%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5-2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Filósofo: 975 Juerguista: 975 Buscador: 975 Guardián: 1.400 Luchador: 1.400 Berserker: 1.400



Los esbirros espectrales son los espíritus de humanos o semihumanos que murieron antes de que pudieran cumplir con sus votos. Incluso en la muerte, los esbirros espectrales están ligados a los votos o misiones a los que estaban ligados cuando se hallaban con vida.

Los esbirros espectrales aparecen como eran en vida, excepto que son casi transparentes. Como los fantasmas, los esbirros espectrales no existen plenamente en el plano Material primario. Los esbirros espectrales retienen los Datos de Golpe, ataque, índices de daño, alineamiento y lenguaje de sus anteriores yoes. Independientemente de su inteligencia en sus vidas anteriores, todos los esbirros espectrales son de inteligencia media. Retienen algunos pero no necesariamente todos los recuerdos de sus formas originales; como esbirros espectrales, sus misiones y sus votos incompletos dominan sus mentes. Todos los esbirros espectrales tienen un índice de movimiento de 30.

Hay seis tipos generales de esbirros espectrales: berserkers, buscadores, filósofos, guardianes, juerguistas y luchadores. Los tipos no pueden distinguirse por su apariencia, pero sus actitudes y su comportamiento son completamente distintos, como se detalla en la descripción de cada tipo.

**Combate:** Los esbirros espectrales pueden infligir daño sólo si murieron sosteniendo un arma. Esa arma se convierte en parte de su forma espectral. Las espadas largas son la más típica, pero dagas, arcos, varas y otras armas de *melée* son también comunes. Esas armas infligen la misma cantidad de daño que si fueran manejadas por criaturas vivas. Puesto que sus armas forman parte de ellos, los esbirros espectrales no pueden ser desarmados.

La velocidad de los esbirros espectrales les proporciona una bonificación de -1 a todas las tiradas de iniciativa. Pueden ser golpeados sólo por armas +1 o mejores. Aunque los esbirros espectrales no pueden usar armas mágicas, poseen un 20% de resistencia a la magia.

Si un esbirro espectral resulta destruido, o si sus votos o su misión son cumplidos, el esbirro espectral (y su arma) desaparecen para siempre. Esto ocurre también si es lanzado sobre ellos un conjuro de *extirpar maldición* o similar. Un esbirro espectral no puede ser ahuyentado.

Algunos tipos de esbirros espectrales poseen ataques especiales. Ésos se explican en los listados individuales.

**Hábitat/Sociedad:** Los esbirros espectrales son maldecidos a revivir los acontecimientos que condujeron a sus muertes, intentando interminablemente cumplir sus votos. Al aire libre, deben permanecer dentro de un radio de 1.000 metros de donde murieron. En el interior, deben permanecer en el corredor o la habitación donde perdieron su vida. En muy raras ocasiones, en las que una misión requería que realizaran una acción sobre un área amplia, son libres de merodear dentro de esa área.

**Ecología:** Los esbirros espectrales no envejecen, como tampoco realizan ninguna función fisiológica; aunque puede parecer que están comiendo o bebiendo, esas acciones no tienen efectos significativos.

**Berserkers:** Algunos esbirros espectrales se sienten abrumados por la desesperación. Perdida toda esperanza de ser liberados nunca de su destino, esos esbirros son empujados finalmente a un frenesí asesino. Otros se convierten en asesinos sin mente tan pronto como se vuelven esbirros debido a alguna obsesión no resuelta en sus vidas anteriores; por ejemplo, un esbirro espectral cocinero puede convertirse en un berserker porque alguien en el pasado criticó su forma de cocinar y ya no está ahí para disculparse por su observación.

Todos los esbirros espectrales berserkers son de alineamiento caótico *malvado*. Atacan fanáticamente a todos los intrusos que penetran en su territorio. Se niegan a parlamentar y persiguen a los intrusos tanto como les resulta posible. Todos los esbirros espectrales berserkers van armados y ganan una bonificación de +1 en sus tiradas de ataque y daño. Además, los berserkers pueden efectuar dos ataques por round; son los únicos esbirros espectrales con esta habilidad.

En todos los casos, los esbirros espectrales berserkers se han rebelado contra sus misiones y no tienen esperanzas de ser liberados de su destino. Si bien un personaje simpatizante es capaz de descubrir la naturaleza de la misión no realizada de un esbirro berserker, resolverla no hará que el esbirro espectral desaparezca; en el caso del esbirro espectral cocinero, hallar a la pobre alma que lo insultó en su vida anterior y obligarle a disculparse no hará que el esbirro desaparezca. Los esbirros espectrales berserkers sólo pueden ser vencidos si son destruidos o si es lanzado sobre ellos un conjuro de *extirpar maldición* o similar.

**Buscadores:** Los buscadores son esbirros espectrales que recorren interminablemente su territorio en busca de un objeto en particular para cumplir con

su misión. Estas criaturas se hallaban en plena misión cuando murieron en sus formas originales, y normalmente el objeto de su misión no se halla dentro del radio de alcance del buscador. Sólo si alguien trae el objeto podrá el espíritu de la criatura ser liberado.

Todos los buscadores van armados y son normalmente de alineamiento legal malvado. Son muy peligrosos, puesto que destruyen todo lo que se interponga entre ellos y su inalcanzable meta.

**Filósofos:** Los filósofos son esbirros espectrales que pasan su tiempo en el estudio y la contemplación, normalmente en bibliotecas o museos. Son extremadamente eruditos. Si se les da la oportunidad, hablan largamente acerca de los temas que les interesan.

Los filósofos pueden ser de cualquier alineamiento. A menudo son hallados en grupos de dos o más enzarzados en acalorado debate; su maldición es discutir interminablemente temas filosóficos dejados sin resolver en sus vidas anteriores. Normalmente los filósofos no toleran las interrupciones, pero se sabe que preguntan a los intrusos sus opiniones acerca de los temas sujetos a discusión. Atacan solamente si es cuestionada su honestidad o si tienen que defenderse.

Un grupo puede encontrar a veces a varios esbirros espectrales flotando a 5d3 + 1 x10 cm sobre el nivel del suelo. Son esbirros filósofos profundamente sumidos en sus pensamientos. Los filósofos flotantes invitan a menudo a un intruso a que les hagan preguntas. Con cada respuesta, el filósofo desciende treinta centímetros más cerca del suelo, luego se irritan de que el intruso les haya hecho demasiadas preguntas, luego piden ayuda, normalmente a 1d8 esbirros guerreros de un área adyacente.

De un modo similar, puede hallarse a un grupo de filósofos flotando a bastantes centímetros del suelo mientras se hallan enzarzados en una animada discusión. Ellos también invitan a los intrusos a que les hagan preguntas. Sin embargo, cuando un filósofo ha dado su respuesta, uno de los otros se muestra totalmente en desacuerdo, lo cual desencadena una discusión inútil que prosigue durante 1d6 rounds con la mitad de los esbirros tomando partido por un lado y la otra mitad por el otro. Como antes, los esbirros descienden treinta centímetros hacia el suelo con cada respuesta, pero en este caso todo el grupo desaparece tan pronto como uno de ellos toca el suelo.

**Guardianes:** A esos esbirros espectrales se les pidió que defendieran una estancia, un pasadizo o un objeto. En la mayoría de los casos, sirvieron como guardias de alguna importante localización y murieron en sus puestos.

Los esbirros espectrales guardianes son liberados de su confinamiento si defienden con éxito sus puestos contra los intrusos durante 100 años y un día, o completan alguna otra tarea asignada.

Ocasionalmente, los guardianes responden a un santo y seña o señal, permitiendo entonces a los personajes pasar sin problemas.

Todos los guardianes van armados y normalmente son de alineamiento caótico o neutral bueno. Se defienden si son atacados o si su puesto es amenazado, pero de otro modo no son particularmente hostiles. Más que nada, los esbirros espectrales guardianes desean ser liberados de sus votos y sus responsabilidades.

Los siguientes son algunos ejemplos de esbirros espectrales guardianes:

\* Un guardián es asignado a vigilar los ataúdes de una familia real en una tumba sellada. Se siente tan cansado de su guardia eterna que habla abiertamente a cualquier intruso que lo trate con amabilidad. Si un intruso le dice que queda relevado de su deber —independientemente de si el intruso tiene alguna autoridad real o no—, el guardián queda liberado de su voto y desaparece.

\* Un guardián flota encima de un amplio trono dorado en una habitación por otro lado vacía. Su responsabilidad es guardar el trono de los intrusos. Si un intruso pronuncia el santo y seña «persevera», el esbirro es liberado de sus votos y de sus responsabilidades. Los personajes pueden cruzar la habitación sin sufrir daño, siempre que no se acerquen al trono. Si un intruso no pronuncia el santo y seña, el guardián ataca hasta que el intruso se marcha. El guardián es liberado de sus votos después de haber guardado el trono durante 100 años y un día.

\* Un guardián se sienta detrás de un mostrador de mármol en una polvorienta estancia. Tiene la misión de recoger un impuesto de visitante a todos

los intrusos. Si el intruso paga el impuesto, el guardián le deja pasar; si no, el guardián lo ataca. Cuando el guardián ha pasado 100 años y un día recogiendo impuestos, queda liberado de sus votos.

**Juerguistas:** Esos esbirros han sido maldecidos a celebrar una alocada juerga durante toda la eternidad. Cuando son encontrados, se hallan enzarzados en una de las siguientes actividades:

- \* Bailar frenéticamente
- \* Beber cerveza o vino espectrales
- \* Perseguir miembros del sexo opuesto
- \* Tocar instrumentos musicales
- \* Cenar glotonamente

Los esbirros espectrales juerguistas son caóticos malvados. Aunque desarmados, pueden ser muy peligrosos. Cualquier personaje visto por los juerguistas puede ser rodeado por ellos, si están buscando más invitados para su fiesta (según determine el DM). Los juerguistas le hacen señas al personaje, riendo y chillando, y le animan a unirse a su diversión. Si el personaje se une a los juerguistas durante al menos tres rounds consecutivos, debe superar una tirada de salvación contra conjuros para resistírseles. Si el personaje logra resistírles, los juerguistas ignoran al personaje y reanudan su franquela.

Si el personaje falla la tirada de salvación, inmediatamente se derrumba al suelo sumido en un profundo sueño. El personaje afectado no puede ser despertado por un *disipar magia* o por ninguna otra magia excepto un *deseo*. Mientras duerme, la esencia espiritual del personaje abandona visiblemente su cuerpo para unirse a los esbirros en su juerga. Mientras tanto, el personaje pierde un nivel de experiencia por cada turno que su esencia se halla celebrando con los esbirros. Si todos los juerguistas (excepto el personaje) son eliminados, el personaje revive; la experiencia perdida se recupera al ritmo de un nivel cada cuatro horas después de que el personaje despierte. Algunos juerguistas pueden incluso atrapar al personaje para siempre a menos que sea rescatado, pero tales situaciones son raras.

Si los juerguistas no tienen interés en invitar a los intrusos a su fiesta, rodearán a todos los que los provoquen como se describe más arriba; si los intrusos permanecen en la estancia con los juerguistas durante tres rounds consecutivos, deben superar una tirada de salvación para resistirse a caer dormidos y perder puntos de experiencia.

**Luchadores:** Estos esbirros son los espíritus de mortales que fueron atrapados en combate en el momento de su muerte, normalmente soldados que murieron en sangrientas batallas. Grupos de 100 o más esbirros espectrales luchadores son encontrados típicamente en un campo de batalla, incluidos guerreros de distintos alineamientos de ambos lados de la batalla.

Los esbirros luchadores van siempre armados y luchan constantemente entre ellos. Sin embargo, en todos los casos, el combate esbirro contra esbirro no produce daño duradero, y el efecto neto es un eterno conflicto entre los grupos. Sólo a través de la intervención de los mortales puede la marea de la batalla girar a favor de uno u otro lado. Típicamente, los personajes de alineamiento bueno son abordados por el líder de los esbirros espectrales luchadores buenos, que intenta convencerlos de que se unan a su lado en una inminente batalla; el líder esbirro bueno promete ayudarles, normalmente proporcionando alguna información necesaria, si el Bien triunfa sobre el Mal. Normalmente, los personajes necesitan eliminar al menos un 80% de las fuerzas de los esbirros malvados para ganar la batalla. Si la batalla es ganada, los luchadores malvados desaparecen y los luchadores buenos responden con un grito de victoria. Después de que el líder bueno ayude a los personajes tal como prometió, él y los otros esbirros buenos desaparecen, liberados finalmente de su misión.

# Esqueleto luchador



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Excepcional (15-16)
<b>TESORO:</b>	A
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	9 + 2 a 9 + 12
<b>GACO:</b>	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Por arma (+3 para tirada de ataque)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	90%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8-2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Campeón (15)
<b>VALOR PE:</b>	4.000



Antes poderosos guerreros, los esqueletos luchadores son lores muertos vivientes forzados a su estado de pesadilla por poderosos hechiceros o semidioses malvados que han atrapado sus almas en rodetes de oro. La única razón de que los esqueletos luchadores permanezcan en el plano Material primario es para buscar y recuperar los rodetes que contienen sus almas.

Un esqueleto luchador aparece como un esqueleto reseco y amarillento cubierto por jirones de carne semiputrefacta. Sus ojos son agujeros negros que contienen puntos como cabezas de alfiler de luz rojiza. Va vestido con la ennegrecida armadura y las podridas ropas que llevaba en su vida anterior.

**Combate:** Cualquiera que posea el rodete de un esqueleto luchador puede controlar sus acciones, en tanto que el controlador permanezca dentro de un radio de 75 metros del esqueleto. El controlador o bien está al control activo del luchador o en modo pasivo. Cuando se halla al control activo, el controlador puede ver todo lo que vea el esqueleto, y puede ordenarle mentalmente que luche, busque tesoro o emprenda cualquier otra acción; sin embargo, el controlador es incapaz de lanzar él conjuros, moverse o realizar ninguna otra acción mientras se halla al control activo. Cuando está en modo pasivo el controlador puede emprender cualquier acción normal, pero es incapaz de ver a través de los ojos del esqueleto; el esqueleto luchador permanece inerte mientras el controlador está en modo pasivo. El controlador puede cambiar de modo pasivo a control activo y viceversa a voluntad.

El controlador debe llevar el rodete del guerrero en su cabeza a fin de controlar al luchador. Si el rodete es retirado de la cabeza del controlador éste deja de poder controlar al esqueleto; del mismo modo, si el controlador y el esqueleto están separados por más de 75 metros, el controlador deja de poder controlarlo. Si el rodete permanece en posesión del controlador, puede recobrar el control en un momento posterior. Pero si el controlador pierde el rodete, ya sea por accidente o por un acto deliberado, el guerrero avanza de inmediato contra el controlador a dos veces su índice normal de movimiento (12) para atacarle y destruirle. El luchador no descansa hasta que destruye a su antiguo controlador o hasta que el control es restablecido. Si el luchador se coloca el rodete en su cabeza, tanto el luchador como el rodete se convierten en polvo para no volver a reaparecer.

Cuando un personaje entra en posesión de un rodete, es poco probable que sepa que el esqueleto luchador lo está buscando, hasta que reconozca el significado del rodete. Para establecer el control por primera vez, el personaje no sólo debe colocarse el rodete en la cabeza, sino que debe ser capaz de

ver al esqueleto y concentrarse en el establecimiento del control durante un round, y luego superar un control de Sabiduría; si falla el control de Sabiduría, puede intentarlo de nuevo en rounds sucesivos. Mientras tanto, el esqueleto luchador sigue acercándose, en su intento de destruir al personaje y recobrar la posesión del rodete. Si esta concentración resulta rota antes de que se establezca el control —por ejemplo, si tiene que defenderse de un ataque—, debe concentrarse de nuevo durante tres rounds. Una vez establecido el control por primera vez, sólo puede ser roto como se indica más arriba. Para ser efectivo, el rodete no debe ser llevado con ninguna otra prenda de cabeza; colocarlo sobre un yelmo, por ejemplo, anula sus poderes, aunque el esqueleto luchador sigue siendo consciente de su presencia.

Los esqueletos luchadores pelean normalmente con espadas de dos manos, pero pueden usar también otras armas. Los esqueletos luchadores efectúan todos sus ataques con arma con una bonificación de +3 a sus tiradas de ataque; esto es una habilidad innata, el arma en sí no es mágica.

Sólo las armas mágicas afectan a los esqueletos luchadores. Tienen un 90% de resistencia a la magia. La simple vista de un esqueleto luchador hace que cualquier criatura con menos de 5 Dados de Golpe huya presa del pánico. Los esqueletos luchadores no pueden ser ahuyentados por sacerdotes.

**Hábitat/Sociedad:** Los esqueletos luchadores son encontrados normalmente cerca de las áreas donde murieron en sus vidas anteriores, o donde fueron enterrados. Un esqueleto luchador posee normalmente una apreciable colección de tesoro, los restos de toda una vida de aventura. Puesto que el esqueleto luchador está preocupado por recuperar su rodete, proteger su tesoro no es una prioridad.

**Ecología:** Los esqueletos luchadores son usados por sus controladores como guardaespaldas, sirvientes o trabajadores. Puesto que los esqueletos luchadores están obsesionados por sus rodetes y en consecuencia no se puede confiar en ellos, las criaturas malvadas y otros muertos vivientes raras veces se asocian con ellos. Los esqueletos luchadores no comen, duermen ni realizan ninguna otra función fisiológica.

	Faetón	Anciano
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Montañas	Montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Familia	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Mucha (11-12)	Alta (13-14)
<b>TESORO:</b>	(1)	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal neutral	Legal neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-10	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3 (8)	2 (8)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12, Vol 18 (C)	12, Vol 18 (B)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4	6
<b>GACO:</b>	17	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3d6 o por arma	3d8 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Abrazo de llamas	Abrazo de llamas
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	+3 a tiradas de salvación	+3 a tiradas de salvación
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	5%
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m alto)	M (1,8 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (11-12)	Elite (13-14)
<b>VALOR PE:</b>	270	975



En su estado normal, los faetones tienen el aspecto de semielfos bajos y delgados. El color de su pelo varía, aunque el más común es el rojo cobrizo brillante. Su piel tiende a ser rojiza y curtida. Todos los faetones, sin embargo, tienen ojos castaños oscuros.

Los atuendos de los faetones son simples y rústicos. Normalmente llevan una túnica lisa hasta la cintura con pantalones amplios y sueltos recogidos en los tobillos. En verano llevan sandalias, que reemplazan por botas blancas en lo más frío del invierno. Los únicos artículos realmente de color de sus ropas son un brillantemente coloreado y bordado cinto, y cálidas capas de lana tejidas en intrincados dibujos.

Lo que sitúa a los faetones en un lugar aparte es su habilidad de hacer brotar en un instante un par de magníficas y llameantes alas simplemente deseando que nazcan a la existencia. Con esas alas pueden planear por sus montañas nativas con la gracia de un águila y el esplendor de un fénix.

**Combate:** Los faetones son incansables vigilantes de sus regiones nativas, y es muy difícil atraparlos desprevenidos; todos los faetones ganan una bonificación de +1 a sus tiradas de sorpresa.

Los faetones van armados normalmente con un cuchillo y una pica. Si esperan problemas, pueden llevar también consigo lanzas y arcos. Cuando abandonan sus asentamientos portan armaduras de cuero que les proporcionan una CA de 8.

En una lucha de uno contra uno, un faetón utiliza su cuchillo y su pica si tiene buenas posibilidades de vencer (es decir, si está luchando contra algo con sólo 1 o 2 Dados de Golpe). Contra un oponente con 3 o más Dados de Golpe, el faetón prende sus alas y las usa para golpear a su oponente. La combinación de golpe y quemadura causa 3d6 puntos de daño.

Alternativamente, el faetón puede intentar forcejear con su oponente. Un ataque con éxito causa daño normal de forcejeo (2 puntos para un faetón) más 1d6 puntos de daño por llama. Si en cambio el faetón consigue una presa que puede ser mantenida de round en round, inflige automáticamente 3d6 puntos de daño cada round mientras la presa es retenida (el oponente puede tirar un control de Fuerza, con una penalización de -2, cada round para liberarse).

Además de hacer al faetón más letal, el calor y la luz de las alas mejoran su CA a 3. También, mientras sus alas están en llamas, recibe una bonificación de +3 a todas las tiradas de salvación contra llamas o ataques por el calor de cualquier tipo.

Los faetones nunca atacan a nadie sin una buena razón. Los forasteros que se acerquen al territorio de los faetones son observados cuidadosamente la primera vez que son avistados para determinar sus intenciones. Si se comportan bien y tratan las montañas con respeto, los faetones no les molestan a menos que se vean directamente amenazados. Si los forasteros son destructivos y disruptivos, los faetones siguen considerando cuidadosamente la situación antes de lanzarse a cualquier ataque. Aunque los personajes sean evidentemente malvados, los faetones les dejan pasar si su destino parece ser algún otro lugar. Sólo si los intrusos parecen decididos a buscar el hogar de los faetones y atacarlo o causar una destrucción innecesaria en el área considerarán los faetones la idea de atacar.

Si los faetones consideran la idea de atacar, primero intentarán interrogar a uno de los intrusos. Un puñado de guerreros experimentados (o uno o dos ancianos, si se hallan disponibles) se deslizarán al campamento de los intrusos en un momento oportuno y secuestrarán a uno de ellos. Este cautivo es rápidamente llevado a un lugar seguro lejos de los hogares de los faetones y se le hace beber una droga de la verdad preparada a partir de hierbas y raíces fermentadas que crecen en el lugar (la fórmula para esa droga de la verdad es conocida tan sólo por unos cuantos de los más prestigiosos faetones). Tras beber la droga de la verdad, el prisionero es interrogado respecto al origen, destino y misión del grupo. Si las respuestas a esas preguntas son satisfactorias, el prisionero es devuelto al área cerca de sus compañeros y liberado; cuando la droga de la verdad deja de causar su efecto, no recuerda nada de lo ocurrido.

Si, por otra parte, las respuestas del prisionero indican que el grupo representa un peligro para los faetones, el prisionero es ejecutado (piadosamente) y se prepara una emboscada para el resto del grupo.

Una vez tomada la decisión de atacar, los faetones son unos enemigos implacables y despiadados. Si los faetones creen que sus oponentes se llevarán consigo a sus camaradas heridos antes que abandonarlos a su suerte, los faetones apuntan sus ataques a herir e incapacitar antes que a matar. Esto carga al enemigo con soldados heridos, les frena y rebaja su moral. Si el enemigo abandona a sus soldados heridos, entonces los faetones luchan sólo para matar.

En cualquier caso, su táctica estándar es golpear y correr. Los faetones se ocultan en rocas y rebordes que dominan el área por donde esperan que pase el enemigo. Cuando la mayor parte del grupo enemigo ha pasado, los faetones prenden sus alas y se lanzan en picado sobre la retaguardia de la columna, luchando hasta que cada atacante ha muerto o incapacitado a un emi-

go, y luego vuelan de vuelta a la seguridad. El grupo atacante siempre deja a un tercio de sus miembros apostados en las rocas que dominan la escena como reserva en caso de que sea necesaria una retirada; los faetones que atacaron (y se hallan presumiblemente cansados y heridos) huyen mientras la reserva retrasa a los perseguidores.

Si los faetones creen que tienen suficiente ventaja sobre sus oponentes, pueden abandonar el ataque de golpear y correr y lanzar un asalto en masa. Incluso en este caso, sin embargo, también dejan una reserva por si algo va mal. Si el ataque va bien, a la reserva se le puede ordenar también que se una al ataque y ayude a terminar el trabajo.

**Hábitat/Sociedad:** La sociedad de los faetones es esencialmente la misma que todas las demás sociedades semihumanas. El grupo básico es la familia, que consiste en un adulto macho, un adulto hembra y un número variable de hijos. La familia típica tiene de uno a tres descendientes.

Los faetones poseen una sociedad predominantemente agrícola. Sus granjas son construidas en empinadas laderas en terrazas de las montañas que rodean sus hogares. Cultivan cereales, frutos y verduras, tienen rebaños de ovejas y cabras, y mantienen corrales con conejos y pollos. Los faetones trabajan duro y se sienten tremendamente orgullosos de sus granjas y edificios. Sus asentamientos, que consisten en una docena o así de edificios familiares en torno a una plaza central del poblado, están siempre muy ordenados e immaculadamente limpios.

Para un faetón, la honestidad y la confianza son más importantes que cualquier otra cualidad. Mentir por cualquier razón es considerado un crimen más grave que robar. Pero el crimen, de cualquier tipo, es algo casi desconocido entre los faetones. Su devoción a la ley y a la honestidad es tan fuerte que muchos de ellos lo tienen difícil para comprender el concepto de cometer voluntariamente un crimen.

Esta devoción a la honestidad se extiende más allá de la palabra pronunciada y el respeto a la propiedad. Para los faetones, las acciones dicen realmente mucho más que las palabras. Un hombre que enciende un fuego y luego deja que se extienda por pura negligencia es considerado estúpido. Un hombre que tala un árbol y luego lo deja allí tendido en el suelo es considerado una pérdida completa.

Esas actitudes causan una gran cantidad de fricción cuando los faetones tratan con otras razas semihumanas. Siempre están dispuestos a juzgar a los individuos por sus propios méritos antes que por las debilidades o fortalezas de otros, pero decir siquiera la más ligera mentira por cualquier razón empaña permanentemente la reputación de esa persona.

Los personajes que son enviados a las montañas para tratar con los faetones por cualquier razón deben estar preparados a ser escrupulosamente honestos en todo momento y sobre todas las cosas.

Para evitar problemas, los faetones no se hacen preguntas unos a otros o a los forasteros acerca de sus vidas personales a menos que sean de la misma familia. El deseo de dar una respuesta honesta entra a menudo en conflicto con la necesidad de intimidad o la necesidad de no insultar a los amigos. En consecuencia, los faetones no hacen preguntas importantes sin primero prepararse para lo peor. El que un desconocido o un extranjero formule tales preguntas es considerado rudo en el mejor de los casos y un desafío personal en el peor.

**Ecología:** Los faetones no desean más que vivir unas vidas de tranquila satisfacción entre sus queridas montañas. No producen objetos para comerciar porque son autosuficientes y no tienen necesidad de bienes importados. Cuando los asuntos del mundo exterior se imponen a la cultura de los faetones, sin embargo, se muestran firmes y no comprometidos en proteger su tierra.

Los faetones jóvenes aprenden a volar de la misma forma que aprenden a caminar: por tanteo. Esta habilidad se desarrolla normalmente a la edad de cinco o seis años.

Los faetones no pasan mucho tiempo volando; para ellos es un lujo, algo que hacer cuando se ha terminado el trabajo. De todos modos, en las tranquilas tardes de verano, pueden verse grupos de faetones trazando círculos sobre los picos y planeando por los valles.

## Faetón anciano

Las expectativas de vida de la mayoría de los faetones es de 90 a 100 años. Por una razón que ni siquiera los faetones comprenden, algunos no mueren de vejez. En vez de ello, en algún momento en torno a los 90 años se sienten abrumados por un deseo de volar hacia el sol. Ascienden, y ascienden, y ascienden más alto todavía, hasta que el agotamiento o la falta de oxígeno o ambas causas les hace perder el sentido. Mientras caen de vuelta a Krynn, se produce una maravillosa transformación y recuperan sus sentidos, aún a miles de metros encima del suelo, y descubren que se han metamorfoseado en faetones ancianos.

Los faetones ancianos son más altos que los faetones, con pelo blanco como la nieve, pupilas negras y piel de color cobrizo. Sus llameantes alas son brillantes y tienen al menos 10 metros de envergadura. Pueden, literalmente, danzar en el aire.

**Combate:** Los faetones ancianos usan en buena parte la misma táctica en combate que los faetones normales, pero son solitarios. Confían más en su velocidad y agilidad en el aire para golpear a sus enemigos con múltiples pases. Despliegan la misma firme astucia que los faetones normales.

A menudo pueden hallarse uno o dos faetones ancianos acompañando a grupos de faetones normales que vuelan a interceptar a unos intrusos. La presencia de algún faetón anciano eleva la moral de los faetones normales en 2.

**Hábitat/Sociedad:** Los faetones ancianos son solitarios. Siguen reconociendo a sus familias y amigos, pero no sienten necesidad ni deseo de regresar a ellos o a sus granjas. Pasan los días planeando por entre las montañas, buscando intrusos, viajeros perdidos y cualquier otra cosa que se salga de lo normal. Son unos valiosísimos guardianes para los asentamientos, en el sentido de que pocas cosas ocurren en las montañas sin que ellos lo sepan.

La mayor parte del tiempo de un faetón anciano transcurre o bien en vuelo o sentado en la cima de una montaña y escrutando el mundo a su alrededor. Una vista panorámica y aire debajo de sus alas parecen ser sus únicas preocupaciones.

**Ecología:** Los faetones ancianos nunca cazan ni pastorean. Sus exigencias de comida son muy frugales y son cubiertas enteramente por los habitantes de los asentamientos que se hallan bajo su guardia. La gente de esos asentamientos deja comida al aire libre y, aproximadamente una vez a la semana, un faetón anciano se detiene para tomar la comida y dejar cualquier mensaje pertinente. Esas visitas son siempre breves y formales.

Se sabe que los faetones ancianos cuidan de poblados humanos y semihumanos además de los de los faetones normales, si los humanos y semihumanos han demostrado que merecen esa protección. Si el poblado olvida alguna vez dejar comida para el faetón anciano o le miente de algún modo, olvidará ese poblado para siempre.

Sin embargo, si un poblado se halla bajo su ala, por así decir, lo defenderá con su propia vida si es necesario.

En ausencia de violencia, un faetón anciano puede vivir otros 150 a 200 años.

# Gnomo, manipulador (minoi)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Colonia
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (8-18)
<b>TESORO:</b>	M (x3); (C, Q (x20))
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral o legal bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	40-400
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GAC0:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	P (1 m alto)
<b>MORAL:</b>	Media (8)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los gnomos manipuladores están constantemente diseñando, construyendo y probando dispositivos para una gran variedad de aplicaciones, pero su innata incompetencia es tal que cualquier cosa que su tecnología puede hacer, la magia puede hacerlo normalmente con mucha mayor rapidez y eficiencia.

Los gnomos manipuladores miden algo menos de un metro de altura y pesan 23-25 kilos. Las hembras son más grandes que los machos. Aunque bajos y robustos, los gnomos manipuladores se mueven graciosamente, y sus manos son diestras y seguras. Tienen una piel muy bronceada, pelo blanco rizado o liso, ojos de color azul porcelana o violeta, y dentaduras fuertes exentas de cavidades. Los machos exhiben suaves y rizadas barbas y bigotes blancos. Ambos sexos tienen orejas redondeadas y narices largas; desarrollan arrugas faciales más allá de la edad de 50 años.

La voz de un gnomo manipulador se parece a la de un humano, excepto que el timbre es más nasal. Los gnomos manipuladores hablan intensamente y con rapidez, uniendo sus palabras entre sí en frases interminables. Son capaces de escuchar atentamente y hablar al mismo tiempo. Cuando dos gnomos se encuentran charlotean sin parar, respondiendo las preguntas del otro como parte de la misma frase continua. Los gnomos han aprendido a hablar con lentitud y claridad a las demás razas. Si se siente asustado o deprimido, un gnomo puede hablar con frases mucho más cortas que lo habitual.

Los gnomos manipuladores son los segundos, después de los enanos de los barrancos y los goblins, entre los que peor visten de todo Ansalón. Se ponen casi cualquier cosa que esté relativamente limpia. Les gustan en especial los pañuelos, chalets y el calzado de cuero duro. En sus áreas de investigación llevan batas y sobretodos que puedan limpiarse fácilmente.

**Combate:** A menos que sean aventureros, los gnomos raras veces llevan armas, aunque algunas de sus herramientas pueden ser usadas como tales. Extrañas armas de dudosa utilidad son inventadas constantemente. Algunas de ellas, como el chorreador de agua de triple barril, son absolutamente inútiles, mientras que otras, como el lanzador múltiple de lanzas, son prometedoras.

Las ballestas de mano y ligeras, hondas, arcos cortos, dardos y armas de melée que puedan ser lanzadas, así como los martillos y las hachas de mano, son las armas preferidas de los gnomos. Los pelotones de gnomos manejan a veces elaborados dispositivos tipo catapulta para lanzar rocas, pellejos de agua o basura a sus enemigos. Los gnomos llevan todo tipo de armaduras, pero típicamente se visten con una gran variedad de piezas heterogéneas que les proporcionan una CA efectiva de 5.

**Habitat/Sociedad:** Los gnomos manipuladores establecen colonias consistentes en inmensos complejos de túneles en apartadas cadenas montañosas. El mayor asentamiento gnomo en Ansalón se halla debajo del monte Noimporta. Otras colonias gnómicas se hallan dispersas por todo Krynn en regiones montañosas o de colinas, pero sus poblaciones raras veces exceden de 200-400 individuos.

El monte Noimporta es un escenario de incesante actividad y ruido. Los gnomos se deslizan de un lugar a otro mientras el vapor brota a chorros, los silbidos ensordecen el aire, los engranajes chirrían y las luces destellan. Centenares de escaleras, rampas, elevadores de poleas y escalerillas cruzan de nivel a nivel. Las catapultas llamadas lanzagnomos sirven como método rápido de transporte, al igual que los vehículos movidos por vapor y montados sobre raíles. Debajo de la ciudad hay una compleja red de túneles y minas que se extiende en todas direcciones. Este antiguo sistema de túneles, conocido también como la Subciudad, contiene las guaridas de peligrosos monstruos y bolsas de razas subterráneas hostiles. Los gnomos utilizan algunos de los túneles como vertederos para sus desechos peligrosos.

Todos los gnomos manipuladores pertenecen a un gremio. Hay quizá 50 gremios mayores y un número interminable de menores. Hidráulica, Química, Arquitectura, Hidrodinámica, Cinética, Matemáticas, Armas, Ingeniería mecánica y Educación se hallan entre los gremios más populares. Sólo los gremios de Agricultura y Medicina tienen relación con las ciencias de la vida. Los gremios científicos sin aplicación inmediata, como la Astronomía, son normalmente pequeños y tienen poca influencia. Los gnomos clérigos pertenecían originalmente al gremio de Sacerdotes, que fue el primer y único gremio en extinguirse. Sus funciones fueron finalmente absorbidas por los gremios de Medicina y Filosofía.

Todos los gnomos tienen una Misión en la Vida: alcanzar una perfecta comprensión de un dispositivo determinado. Puesto que pocos han alcanzado esta meta, los gnomos manipuladores se sienten constantemente no realizados.

Los gnomos son gobernados por un Gran Consejo elegido de líderes de clanes y maestros de gremio. Los miembros del consejo sirven en su cargo de por vida. Los métodos de elección varían de gremio a gremio y de clan a clan. El gobierno está tan fuertemente lastrado por la burocracia que muy pocas decisiones importantes son tomadas realmente en el Gran Consejo. La mayoría de las decisiones son tomadas por los gremios y clanes, que tienen sus propias agendas, independientemente de los deseos del resto de la comunidad. Todo el mundo insiste en una estricta adherencia a las regulaciones,

pero este proceso consume tanto tiempo que incluso los gnomos carecen de la paciencia necesaria.

Un gnomo tiene tres nombres diferentes. Uno es el auténtico nombre del gnomo, que en realidad es una extensa historia de todo su árbol genealógico. Aunque los gnomos pueden recordar con facilidad al menos los primeros millares de letras de su auténtico nombre, usan un nombre más corto para las comunicaciones de rutina. Este nombre es un simple listado de los puntos culminantes de los antepasados del gnomo, y sólo requiere medio minuto o así para ser recitado. Los humanos y otras razas que tratan con los gnomos han desarrollado para ellos otros nombres más cortos aún, consistentes en el primer par de sílabas o así de sus auténticos nombres. Los gnomos consideran esos nombres abreviados indignos, pero han aprendido a vivir con ellos.

Comunes a todas las colonias gnómicas son los sabios que registran interminables volúmenes de información, suposiciones, hechos, cifras, especulaciones y garabatos filosóficos que detallan las diversas preocupaciones de los comités de su gremio. Estos registros raras veces son significativos para nadie excepto para sus autores.

Reorx es la única deidad reconocida por los gnomos manipuladores. Aunque no tienen servicios religiosos formales, los gnomos sienten un saludable respeto hacia su dios. Se cree que Reorx es un gnomo inusualmente grande que resume el amor gnómico a crear y manipular, como queda evidenciado por inventos tales como el sol y las lunas.

Aunque la mayoría de los gnomos se sienten contentos con quedarse en casa y trastear con sus proyectos, hay algunos que pueden ser tan aventureros como los miembros de cualquier otra raza. Los gnomos aventureros son en general incapaces de aprender de su experiencia anterior y repiten los mismos errores, pero a menudo tienen éxito en desarrollar extrañas soluciones para salvar el día para sus compañeros. Los gnomos aventureros son en general elementos útiles en cualquier circunstancia; todo atrae su atención y hace que lleven de inmediato la mano a su bloc de notas o a las herramientas de su cinturón.

Pero la enorme mayoría de los gnomos se halla dedicada a crear nuevos dispositivos. Las invenciones gnómicas se basan casi exclusivamente en dispositivos mecánicos básicos, como engranajes de transmisión, molinos de viento, norias hidráulicas, poleas y mecanismos a tornillo, en disposiciones innecesariamente complicadas. Su declarado amor hacia la tecnología es su perdición, porque mejoran sus inventos hasta la muerte. Las soluciones simples son rechazadas a favor de las complicaciones redundantes y definitivamente no funcionales. No hace falta decir que la tecnología gnómica ha tenido poco impacto en las culturas de Ansalón.

**Ecología:** En general, los gnomos manipuladores no son muy queridos por las demás razas. Su inclinación tecnológica los hace completamente extraños para aquellos acostumbrados a la magia, y su pobre comprensión de las relaciones sociales ahuyenta a la mayoría de los amigos potenciales. El gremio de Agricultura se ocupa de las necesidades nutricionales de los gnomos, manteniendo granjas de hongos y rebaños de ovejas moradoras de cuevas. La investigación para la creación de alimentos artificiales prosigue sin pausa, pero hasta ahora no ha producido nada comestible.

## Gnomos locos

Los gnomos locos se parecen a los gnomos manipuladores normales y tienen habilidades similares, pero no poseen talento para la tecnología. Proceden casi siempre de tierras muy lejanas de Ansalón. Los pocos gnomos locos que han aprendido habilidades tecnológicas nunca hacen su trabajo como corresponde en lo que a los gnomos normales se refiere: sus artilugios funcionan demasiado bien.

Todos los gnomos de fuera de Krynn son considerados gnomos locos. Los gnomos de Krynn efectúan anualmente una tirada de dado para ver si se vuelven gnomos locos. Si es tirado un 100 en 1d100, es tirado de nuevo 1d100. Si se produce otra vez un resultado de 100, el gnomo se vuelve un gnomo loco. Los gnomos locos de Krynn empiezan con las habilidades tecnológicas gnómicas. Los gnomos locos de fuera de Krynn tienen una probabilidad de un 1% de aprender las habilidades tecnológicas gnómicas durante cualquier período de seis meses pasado con los gnomos normales; la tirada

no es acumulativa y puede efectuarse un control sólo una vez cada seis meses. Al contrario que los gnomos manipuladores normales, los gnomos locos con habilidades tecnológicas crean dispositivos que son a la vez elegantes y eficientes.

Los gnomos locos que pueden usar tecnología obtienen una bonificación de +3 a toda tirada de éxito relativa a crear un dispositivo. Además, el dispositivo es automáticamente 1d6 veces más pequeño que un dispositivo gnómico regular de este tipo.

## Habilidades de los gnomos manipuladores

Los gnomos manipuladores tienen todas las habilidades especiales de los gnomos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una penalización de -1 para Fuerza y una bonificación de +2 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los gnomos son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	6	18
Destreza	8	18
Constitución	8	18
Inteligencia	8	18
Sabiduría	3	12
Carisma	3	18

Los gnomos en Krynn pueden ser sólo de categoría manipulador. Inicialmente poseen una pericia en armas y cinco pericias en no armas. Ganan una pericia en armas y tres en no armas por cada dos niveles adicionales.

## Tabla de avance, gnomos

Nivel	PE	DG (d4)	Título
1	1.250	2	Auxiliar 5ª
2	2.500	3	Auxiliar 4ª
3	5.000	4	Auxiliar 3ª
4	10.000	5	Auxiliar 2ª
5	20.000	6	Auxiliar 1ª
6	40.000	7	Ayudante 2ª
7	60.000	8	Ayudante 1ª
8	100.000	9	Manipulador
9	140.000	10	Maestro manipulador
10	270.000	10 + 2	Gnomo artesano
11	450.000	10 + 4	Maestro artesano
12	600.000	10 + 6	Jefe manipulador
13	800.000	10 + 8	
14	1.000.000	10 + 10	
15	1.500.000	10 + 12	Maestro gnomo artesano*
16	2.500.000	10 + 14	
17	4.000.000	10 + 16	
18	10.000.000	10 + 18	

\* Sólo puede haber un maestro gnomo artesano en cualquier colonia en un momento determinado. Si una colonia tiene ya un maestro gnomo artesano, los gnomos que adquieran los puntos de experiencia necesarios para alcanzar el nivel 15 lo hacen pero no ganan este título.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Bosques templados
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Semi (2-4)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-2
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1d6
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Sorpresa, camuflaje
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	P (1-1,2 m)
<b>MORAL:</b>	9
<b>VALOR PE:</b>	65



Los gurik cha'ahl («gente fantasma») son la peligrosa y desagradable descendencia de los goblins ilquar de Taladas. Son los desfavorecidos que, expulsados de los poblados, han conseguido sobrevivir en los bosques contra toda posibilidad. Se parecen mucho a los goblins normales, excepto por alguna anomalía que los marca.

**Combate:** La gente fantasma no son valientes luchadores y no es probable que lleguen a serlo nunca. Su supervivencia se debe a su furtividad, astucia y marrullería, no a sus feroces proezas en combate.

Los gurik cha'ahl son terriblemente furtivos. Se mueven en silencio el 70% de las veces y poseen una habilidad natural para usar el camuflaje y el terreno natural. Sólo hay un 25% de probabilidades de que sean divisados por un observador casual. Estas probabilidades mejoran en un 30% en un escrutinio más atento y un 30% adicional si el gurik cha'ahl se está moviendo. (Así, hay un 85% de probabilidades de descubrir a un gurik cha'ahl en movimiento si el personaje observa cuidadosamente.) Aunque la habilidad de moverse en silencio se aplica a cualquier tipo de terreno, la habilidad de camuflaje requiere la presencia de algún terreno que permita la ocultación, aunque puede ser muy ligero.

Un gurik cha'ahl que se mueve en silencio intentará causar tanto daño como sea posible, o robar algo útil y escapar con tanta rapidez como pueda. Las criaturas no sienten deseo de luchar contra enemigos superiores. Así, la mayoría de los ataques del gurik son contra viajeros solos extraviados o cazadores solitarios. En raras ocasiones, varios gurik actuarán juntos como grupo.

**Hábitat/Sociedad:** Los gurik cha'ahl son criaturas solitarias. Rechazados por las tribus goblins que viven en las montañas Ilquar, los gurik cha'ahl han conseguido sobrevivir solos en los páramos contra toda posibilidad. Algunos poseen confusos recuerdos de su infancia, pero la mayoría fueron abandonados a una edad demasiado temprana para recordar. Pese a todo, su similitud en la apariencia con los goblins no ha dejado de ser observada por ellos. Han desarrollado un intenso odio hacia los goblins, y se deleitan causándoles daño.

Los gurik cha'ahl son solitarios, sin amigos ni comunidades. Debido a su naturaleza, ni siquiera confían unos en otros, y clasifican a los demás gurik junto con los goblins en general. Las pocas veces que cooperan es cuando se hallan enfrentados a una numerosa incursión de goblins. Aunque son rencorosos y violentos, su furia es dirigida principalmente contra los goblins. Atacan a las demás criaturas por comida y por poco más.

**Ecología:** Los gurik cha'ahl actúan como predadores y carroñeros en su territorio. Más allá de eso, su papel en la cultura local es estrictamente como instrumento para que las madres asusten a los niños, un hombre del saco para forzarles a ser buenos o a irse a dormir.

	Menor	Mayor
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Desiertos	Desiertos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario/hordas pequeñas	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	U	U (x2)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico neutral	Caótico neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1 o 2-5	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2	1
<b>MOVIMIENTO:</b>	15	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1-5	6-20
<b>GAC0:</b>	Varía	Varía
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	3-18/1-12	3-36/2-24
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Engullir entero	Engullir entero
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	G a Gg (3 a 15 m largo)	Gg (18 a 60 m largo)
<b>MORAL:</b>	Media (9)	Estable (11)
<b>VALOR PE:</b>	Variable	Variable

Los hatori, llamados a veces los «cocodrilos de la arena», son gigantes reptiles que moran en los desiertos arenosos. La dura y nudosa piel del hatori se alinea del blanco grisáceo al rojo amarronado, y virtualmente es indistinguible de las piedras. Los hatori utilizan esto con gran ventaja para ellos, dejando que el viento los entierre parcialmente bajo la arena a fin de que un observador casual crea que está contemplando un saliente rocoso en vez de un gigantesco monstruo de la arena.

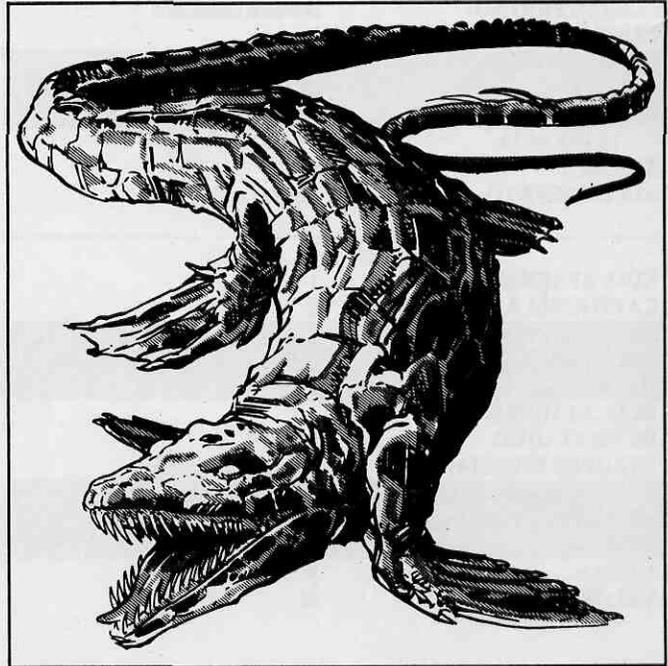
Los hatori tienen la forma de enormes lagartos, excepto que sus patas han evolucionado a unos apéndices planos parecidos a aletas que utilizan junto con sus enormes colas para «nadar» por la arena con una sorprendente rapidez y movilidad. Cuando se ven obligados a viajar por algo más sólido, como una llanura rocosa, los hatori se mueven empujándose y arrastrándose torpemente hacia delante. Los ojos de los hatori se hallan normalmente ocultos en profundos huecos que parecen pequeños agujeros. En el caso de los hatori mayores (6 DG y más), esos huecos tienen a veces el aspecto de entradas a cavernas.

Los hatori mayores son idénticos a los hatori menores en todos los aspectos excepto en su tamaño y en su habilidad de engullir enteras presas más grandes (ver abajo).

**Combate:** Lo único que puede empujar a un hatori al combate es el hambre. Desgraciadamente, los hatori tienen apetitos voraces, y la comida es rara en su entorno natural, de modo que nunca dejan pasar una oportunidad de convertir a cualquier viajante de paso, o incluso una caravana entera, en una comida. El método de caza preferido de los hatori es situarse junto a un muy usado sendero migratorio o ruta de caravanas. Cuando, creyendo que el hatori no es más que un saliente rocoso, una comida en perspectiva pasa cerca, el hatori salta a la acción.

Una vez se inicia la batalla, los hatori intentan morder a sus víctimas con sus dentadas fauces. Los hatori mayores engullen enteras víctimas de tamaño humano en una tirada de ataque natural de 20. Tales víctimas sufren 1d12 puntos de daño por round a causa de los efectos de aplastamiento y de ácido del tracto digestivo. Las víctimas engullidas no pueden escapar hasta que el hatori haya sido muerto, puesto que la acción muscular del esófago les impide escapar por la garganta.

Los hatori utilizan sus colas óseas para golpear como un látigo a cualquiera que les ataque por detrás, o para atacar a las víctimas que huyen mientras intentan simultáneamente engullir a alguien distinto.



Los hatori menores pueden engullir enteros sólo oponentes del tamaño de kender o menores (en una tirada de ataque natural de 20). Los puntos de experiencia ganados por derrotar a un hatori dependen de su número de PG. Ver las Tablas 31 y 32 en la página 47 de la *Guía del Dungeon Master* de la 2.ª edición del juego para calcular esos valores de PE.

**Hábitat/Sociedad:** Los hatori viven en las regiones arenosas de los grandes desiertos. Debido a que se hallan constantemente buscando comida, sin embargo, tienden a encontrarse cerca de los senderos migratorios o a lo largo de las rutas frecuentadas por las caravanas. Permanecen en un área productiva hasta que la comida empieza a escasear.

Los hatori crecen muy lentamente, a un ritmo de sólo 30 centímetros por año, pero siguen creciendo a lo largo de toda su vida. Acumulan sus Dados de Golpe al ritmo de 1 DG cada diez años. En consecuencia, los hatori jóvenes de 1 DG tienen normalmente 3 metros o menos de largo y diez años o menos de edad, los hatori de 2 DG miden entre 3 y 6 metros y tienen entre 10 y 20 años, etc.

Las hembras se ocupan de sus crías recién eclosionadas hasta que los pequeños alcanzan los 15 metros de largo (5 DG). Ésta es la única vez en que son hallados en grupos, porque los hatori adultos son criaturas solitarias. Los hatori hembras acompañados por sus crías raras veces exceden los 10 DG, por lo que generalmente dejan de tener descendencia después de sus 100 años.

Cada diez años, los hatori machos y las hembras jóvenes sin descendencia emigran al centro del desierto. Allí los machos se enzarzan en feroces batallas para conseguir el derecho de procrear con las hembras. Aunque ningún hombre civilizado ha sido testigo nunca de esos rituales de apareamiento, algunas tribus del desierto hablan de un «tiempo de truenos cuando las montañas mueren». Esas leyendas pueden referirse a batallas que se producen durante la estación de apareamiento de los hatori.

**Ecología:** Los hatori comen cualquier cosa, aunque no pueden digerir gemas o armaduras y armas mágicas. Esos objetos tienden a acumularse en sus estómagos a lo largo de sus prolongadas vidas. Los hatori no tienen predadores naturales (excepto ellos mismos en la época del apareamiento), aunque se rumorea que algunos tipos de dragones atacan a los hatori pequeños en tiempos de hambruna. Las leyendas hablan de un territorio funeral oculto de los hatori donde van los hatori viejos para morir. Si ese territorio existe, ciertamente abundará en gemas y armaduras mágicas.

# Hierba rielante

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Templado/Bosques y llanuras
<b>FRECUENCIA:</b>	Rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Grupo
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Noches con luna
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (0)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	No

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	6-36
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8
<b>MOVIMIENTO:</b>	No
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 punto golpe
<b>GACO:</b>	No aplicable
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	No
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	No
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Confusión
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	D (15-45 cm alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	35



La hierba rielante es una muy inusual y hermosa variedad de planta que se halla en las regiones templadas de todo el mundo. Aunque es completamente inofensiva y tiene pocos enemigos naturales, la hierba rielante puede ser una de las cosas más peligrosas que un grupo puede encontrarse mientras recorre los páramos de Krynn.

La hierba rielante es un tipo de flor silvestre que crece en pequeños grupos. Aunque en una primera inspección se parece mucho a un amargón germinado, un examen más atento revela que la planta consiste en un material cristalino muy parecido al cristal hilado. Su hermosa y delicada apariencia se ve realzada por la forma en que atrapa los rayos de la luna y los refracta por entre sus pétalos, desencadenando un deslumbrante chorro de brillantes colores por toda el área a su alrededor. Una planta media mide entre 15 y 45 centímetros de altura.

**Combate:** La hierba rielante es incapaz de enzarzarse en ningún tipo de combate. No puede moverse, no tiene medios de infligir daño contra oponentes, y es tan delicada que el más ligero de los ataques la destruye al instante. De hecho, no hay ningún motivo en absoluto para causar daño a otras cosas vivas, puesto que se alimenta de la luz de la luna.

El mecanismo de defensa de un grupo de hierbas rielantes es su espectacular despliegue de luz. Cuando la luz de la luna que alimenta la planta es atrapada en sus pétalos cristalinos, es realzada y se convierte en tan brillante que afecta a todas las criaturas que la miran con un conjuro de *confusión* (como lanzado por un hechicero de túnica roja de nivel 10). El número de plantas en el grupo determina la efectividad de este mecanismo de defensa, con cada planta capaz de afectar 1 Golpe de oponentes. Así, un grupo de 12 plantas puede confundir hasta 12 Dados de Golpe de criaturas.

La hierba rielante no tolera la brillante luz del sol sobre sus delicados pétalos, de modo que sólo se abre por la noche. Aquellos que tropiezan con ellas de día son incapaces de hecho de darse cuenta de la existencia del grupo, porque no parece más que un grupo normal de malas hierbas comunes. La sensibilidad de la planta a la luz es, sin embargo, una gran debilidad para ella. La repentina exposición a una fuente brillante de luz, como un conjuro de *luz continua*, sobrecarga su habilidad de extraer alimento con sus pétalos y hace que instantáneamente se deshaga en fino polvo. Un grupo destruido de esta forma resulta muerto para siempre y no puede volver a brotar. Las plantas destruidas por cualquier otro medio brotan de nuevo en aproximadamente un mes.

Lo más peligroso de un grupo de hierbas rielantes es que muchas criaturas las usan para cazar a sus presas. No es raro que un monstruo o animal inteligente construya su guarida cerca de un grupo de hierbas rielantes y aguarde a que éstas confundan a los viajeros. Una vez los viajeros se hallan indefensos, esos cazadores al acecho saltan al ataque y matan a su presa.

**Hábitat/Sociedad:** Las flores de la hierba rielante se encuentran en grupos de 6d6 plantas. Cada grupo crece de una sola vaina de semillas, y todas las plantas en ella se hallan unidas bajo la superficie por finos zarcillos que les permiten acumular sus reservas de energía de modo que todas puedan alimentarse equitativamente.

**Ecología:** La hierba rielante es única en el plano Material primario por su inusual estructura cristalina y su habilidad de alimentarse directamente de la luz de la luna sin utilización de la fotosíntesis.

Como cabría esperar, una planta tan inusual como ésta tiene un medio de reproducción de lo más interesante. Cuando un grupo de hierbas rielantes alcanza el máximo de crecimiento (36 plantas de 45 cm de alto), empiezan a formar una vaina de semillas en su centro. La vaina de semillas necesita aproximadamente 14 días para formarse y, cuando está completa, es un cristal esférico de tonos arco iris de aproximadamente diez centímetros de diámetro. Cuando se halla completamente formada y cargada de energía, la vaina de semillas estalla con un destello de luz y un sonoro crac, y envía fragmentos de sí misma hasta una distancia de 15 metros de la planta madre. Sólo las porciones más grandes de la vaina rota (en número de 1d6) son viables y empiezan a crecer. Un grupo de hierbas rielantes crece hasta el estadio de adulto maduro en unos ocho meses. El grupo que dio origen a la vaina de semillas se marchita y muere a los pocos días de la explosión de la vaina.

Las vainas de semillas de las hierbas rielantes son usadas a menudo por hechiceros que preparan dispositivos mágicos tales como *bolas de cristal* o *bolas de hipnosis cristalina*. Los pétalos de la flor, cuando son molidos a una fina arena, son usados en la creación de tintas y otros materiales relacionados con la luz o la hipnosis (como una *gema de resplandor*).

# Hombre (de Krynn)



	Gente de los hielos	Caballeros de Solamnia	Hombres de las llanuras	Rebeldes
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Ártico/Llanuras, colinas y montañas	Tropical, subtropical y templado/Llanuras, colinas, montañas y urbano	Tropical, subtropical y templado/Llanuras, pantanos, colinas, montañas y bosques	Cualquiera/Urbano
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro	Muy raro	Raro	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribu	Solitario o patrulla	Tribu	Banda
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro	Omnívoro	Omnívoro	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (3-18)	Varía (7-18)	Varía (3-18)	Varía (3-18)
<b>TESORO:</b>	Q, V	Ver abajo	Ver abajo	K, L
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal bueno	Legal bueno	Varía	Legal bueno
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	20-200	1 o 2-12	1 o 2-8	2-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5 (10)	4 (10)	10	Ver abajo
<b>MOVIMIENTO:</b>	6 (9)	9 (12)	12	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1	Varía	1-6 pg	1-6 pg
<b>GAC0:</b>	19	Varía	20	20
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>		Por arma		
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No	Ver abajo	No	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	Ver abajo	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	Ver abajo	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8 m alto)	M (1,8 m alto)	M (1,5-1,8 m alto)	M (1,5-1,8 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)	Campeón (15-16) o superior	Media (8-10)	Elite (13-14) o superior
<b>VALOR PE:</b>		Varía		

Los hombres y mujeres de Krynn existen en una amplia variedad de grupos diferentes, cada uno caracterizado por distintas costumbres, códigos de moral y filosofías. Aunque los miembros de un grupo pueden cambiar, sus valores permanecen constantes; algunas de las más primitivas sociedades de Krynn han permanecido sin cambios durante miles de años.

Varios de tales grupos son detallados más abajo, seleccionados para ilustrar la diversidad cultural de Krynn. Son explicadas las jerarquías, actitudes y otras características de cada grupo, pero es probable que existan muchas variaciones. Por ejemplo, todos los miembros de esos grupos en particular se presume que son humanos, pero es probable que existan también tribus de elfos o enanos rebeldes. La gente de los hielos y los Caballeros de Solamnia, en cambio, son exclusivamente humanos.

Se supone que los dos sexos están representados en todos los grupos; aunque no hay una abundancia de mujeres en los Caballeros de Solamnia, no hay ninguna ley que las excluya específicamente. Observa que los grupos primitivos, así como las tribus más sofisticadas, son notoriamente sexistas, y es poco probable encontrar mujeres en posiciones de liderazgo, excepto en las sociedades matriarcales.

## Gente de los hielos

La gente de los hielos son una raza de rudos luchadores que viven en algunas de las más desoladas regiones árticas de Krynn.

La gente de los hielos está compuesta por humanos altos y robustos de piel correa y largo y fluente pelo, normalmente rojo o castaño claro. Llevan parkas de piel blanca y botas para protegerse del intenso clima frío. Son feroces y orgulosos.

**Combate:** La gente de los hielos son por naturaleza amantes de la paz; sin embargo, las acciones agresivas de sus oponentes impulsan a la gente de los hielos a luchar hasta la muerte. La gente de los hielos va armada con garrotes, mazas, hachas de batalla y armas especiales llamadas *hachas de hielo*.

Un *hacha de hielo* es un *hacha de batalla pesada* +4 hecha de hielo. Puede ser creada sólo por el Reverendo Clérigo de cada tribu y requiere un mes hacerla. Un *hacha de hielo* puede ser esgrimida sólo por un personaje con una Fuerza de 13 o superior. Las temperaturas por encima del punto de congelación hacen que el *hacha de hielo* se funda, haciéndola inútil.

La gente de los hielos utiliza botes de los hielos, grandes embarcaciones

con velas de lona y patines de madera, para deslizarse por la superficie del hielo a velocidades mucho más rápidas de lo que un hombre puede correr. Un bote de los hielos típico puede llevar unos 15 pasajeros.

La gente de los hielos raras veces llevan armadura metálica, pero sus abultadas pieles les proporcionan una CA efectiva de 5.

**Hábitat/Sociedad:** Una tribu de gente de los hielos media incluye unos 100 miembros. El miembro más sabio y fuerte, un guerrero de nivel 12 o superior, sirve como jefe. El jefe tiene 1d6 guardias personales (guerreros de nivel 10 a 12) que infligen 1d8 + 4 puntos de daño con cada golpe con éxito. El clérigo de mayor nivel de la tribu (nivel 5 o superior) sirve como Reverendo Clérigo; tiene 1d4 acólitos (clérgicos de nivel 1 a 3). El resto de la tribu se halla dividida equitativamente entre guerreros de nivel 1 a 4 y trabajadores, niños y ancianos de nivel 0.

Un poblado de la gente de los hielos es una colección de chozas circulares cubiertas por gruesas pieles blancas, lo cual las hace casi invisibles contra la nieve. Cada choza alberga a una familia de tantos como 20 miembros. El mobiliario es simple, poco más que un pozo de fuego para calentarse y cocinar y alfombras de piel para dormir. Los poblados de la gente de los hielos se hallan protegidos a menudo por grandes verjas de nieve hechas con las costillas de grandes criaturas. La gente de los hielos es nómada: se asientan en un lugar durante aproximadamente un año, y se trasladan a otro lugar cuando las reservas de peces alcancen niveles peligrosamente bajos.

La gente de los hielos son pescadores y cazadores, siendo los osos de los hielos una de sus fuentes preferidas de carne y pieles. Mantienen tinajas de viscosa grasa obtenida de morsas para cocinar y para lubricar los patines de sus botes de los hielos. Aparte los osos de los hielos, tienen pocos enemigos naturales, a excepción de los conflictos territoriales con los thanoi. La gente de los hielos raras veces tiene la oportunidad de comerciar.

## Caballeros de Solamnia

Los Caballeros de Solamnia son los más nobles de los héroes de Krynn. Su filosofía queda perfectamente resumida por el juramento que suscriben todos los Caballeros: Mi honor es mi vida.

Desde los tiempos de Huma, los Caballeros de Solamnia se han alzado como símbolos de todo lo que era bueno. Pero cuando, como consecuencia

# Hombre (de Krynn)



del Cataclismo, la gente común gritó pidiendo ayuda, los Caballeros se vieron impotentes de ayudar. La gente censuró a los Caballeros por lo que vieron como inacción. Los caballeros cayeron en desgracia, y su templos y fortalezas fueron asediados.

Los Caballeros que permanecieron en las órdenes se vieron obligados a vagar por el territorio en silencio, temerosos de ser descubiertos por algunos ciudadanos furiosos. Pese a todo, los Caballeros se mantuvieron fieles a sus ideales e hicieron lo que pudieron por luchar contra el Mal en el mundo. En la actualidad, el único grupo apreciable de Caballeros existe en la distante isla de Sancrist. El resto actúa encubiertamente, concentrado en los poblados y ciudades de Solamnia, un extenso reino al noroeste de Ansalón.

**Jerarquía:** Los Caballeros de Solamnia están organizados en tres Órdenes: Los Caballeros de la Corona, los Caballeros de la Espada y los Caballeros de la Rosa. Células individuales de Caballeros, llamadas Círculos, se han establecido por todo Ansalón. Estos círculos existen permanentemente en muchas ciudades y virtualmente en todas las ciudades importantes del continente. Los Círculos existen para ofrecer ayuda a todos los Caballeros locales. Algunos de esos Círculos, en especial los existentes en Solamnia y Sancrist, operan abiertamente y son fáciles de hallar. En lugares donde los Caballeros siguen siendo vistos aún con suspicacia, esos Círculos existen clandestinamente, y sus reuniones son celebradas en secreto.

Los Caballeros son gobernados por el Lord de los Caballeros. Sin embargo, esta posición ha permanecido vacante desde la época del Cataclismo debido a las dificultades en reunir un Gran Círculo de Caballeros en número suficiente para elegir un Lord de entre los candidatos elegibles. El puesto debe ser ocupado o bien por el Alto Luchador, el Alto Clerista o el Alto Magistrado (ver tablas más abajo), y al menos un 75% de los Círculos establecidos deben enviar dos representantes para votar.

La voluntad del Lord de los Caballeros es transmitida por los Altos Caballeros a través de sus órdenes respectivas. El Alto Luchador manda la Orden de la Corona, el Alto Clerista manda la Orden de la Espada, y el Alto Magistrado manda la Orden de la Rosa. Son nombrados y elegidos por miembros de sus propias Órdenes sin influencia de las otras dos Órdenes. Un Consejo de Caballeros, un grupo responsable de los asuntos de importancia apremiante, debe estar formado por un contingente de tres Caballeros de rango, uno por cada Orden.

Los Caballeros de la Corona han jurado proteger, servir y proporcionar su ayuda a cualquier reino de la Lista de Lealtad. Esta lista es guardada por los tres Altos Caballeros y es actualizada periódicamente. A los Caballeros no se les exige que sigan las órdenes o las leyes de esos reinos que violen los estándares del código personal de los Caballeros.

Todos aquellos que deseen convertirse en Caballeros de Solamnia deben primero entrar en la Orden como escuderos de los Caballeros de la Corona, independientemente de la Orden a la que finalmente deseen servir. Las exigencias y habilidades de cada orden son dadas más abajo. Los Caballeros de Solamnia son variantes de los paladines tal como están descritos en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego. Sin embargo, hay muchas diferencias importantes, y el material que sigue debería ser leído atentamente.

La Tabla de Habilidad de los Caballeros de Solamnia lista el mínimo de puntuaciones para cada Orden. Puesto que todos los Caballeros empiezan como Caballeros de la Corona, observa que un Caballero con las puntuaciones mínimas es incapaz de progresar a las Órdenes superiores. Niveles, títulos y Dados de Golpe para cada Orden se hallan resumidos en la Tabla de Niveles de los Caballeros de Solamnia.

Tabla de Niveles, Caballeros de Solamnia

Niv.	Dados Golpe (d10)	Corona	Espada	Rosa
		Título	Título	Título
1	2	Escudero de la Corona	—	—
2	3	Defensor de la Corona	—	—
3	4	Caballero de la Corona	Novicio de Espadas	—
4	5	Caballero del Cetro	Caballero de Espadas	Novicio de las Rosas
5	6	Caballero del Escudo	Caballero de la Hoja	Caballero de las Lágrimas
6	7	Escudo de la Corona	Caballero Clerista	Caballero de la Mente
7	8	Lord de los Escudos	Abad de Espadas	Caballero del Corazón
8	9	Lord de la Corona	Anciano de Espadas	Caballero de las Rosas
9	10	Maestro Luchador	Maestro de Espadas	Mantenedor de las Rosas
10	10+2	Lord Luchador	Lord de Espadas	Maestro de las Rosas
11	10+4	Alto Luchador*	Maestro Clerista	Archicaballero
12	10+6	—	Lord Clerista	Lord de las Rosas
13	10+8	—	Alto Clerista*	Maestro Magistrado
14	10+10	—	—	Lord Magistrado
15	10+12	—	—	Alto Magistrado*
16	10+14	—	—	—
17	10+16	—	—	—
18	10+18	—	—	—

\* Sólo hay un Alto Luchador, Alto Clerista o Alto Magistrado en cada Orden. Todos los demás Caballeros que tienen suficientes puntos de experiencia para alcanzar esos niveles retienen el título de Lord Luchador, Lord Clerista o Lord Magistrado hasta el momento en que son elegidos Alto Luchador, Alto Clerista o Algo Magistrado.

**Caballeros de la Corona:** Todos los Caballeros empiezan en esta Orden, entrenándose en la virtud de la lealtad. Los candidatos deben ser presentados al Consejo de Caballeros y patrocinados por un Caballero de buena reputación de cualquiera de las Órdenes de Caballería. El candidato debe prestar juramento de honrar la Orden y las causas de la Corona, y jurar lealtad a la Orden y a los ideales de los Caballeros de Solamnia. Si no hay reparos en ninguno de los Caballeros, y no es presentada ninguna cuestión de honor referida al candidato, entonces el candidato es aceptado en la Orden como escudero.

Los Caballeros de la Corona empiezan con tres pericias en armas y dos pericias en no armas, añadiendo una de cada por cada dos niveles de avance. Se les permite usar especialización en arma, pero no ganan ninguna de las habilidades especiales del paladín listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

**Caballeros de la Espada:** Un Caballero puede intentar entrar en esta Orden sólo después de haber ascendido hasta Defensor de la Corona y sólo si posee el mínimo aceptable de puntuaciones de habilidad. El candidato es llevado ante un Consejo de Caballeros en el que un Caballero de la Espada de no menos de nivel 7 es uno de los Caballeros que presiden. Si no es suscitada ninguna cuestión de honor, al candidato le es asignada una compleja misión para probar su compasión, su sabiduría, su generosidad y sus habilidades en combate. Si tiene éxito, el Caballero se convierte en un Novicio de la Orden.

Los Caballeros de la Espada empiezan con tres pericias de armas y dos de no armas (además de las pericias ya obtenidas como Caballeros de la Corona), añadiendo una pericia en no armas y dos en armas por cada dos niveles de avance. Los Caballeros de la Espada ganan todas las habilidades especiales del paladín listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego. Un Caballero de la Espada gana también conjuros como sigue, requiriendo media hora de meditación por cada nivel de conjuro a ganar del conjuro (un Caballero nunca puede meditar más de seis horas una vez a la semana):

Tabla de Habilidades, Caballeros de Solamnia (Puntuaciones mínimas)

Habilidad	Cab. Corona	Cab. Espada	Cab. Rosa
Fuerza	10	12	15
Destreza	8	9	12
Constitución	10	10	15
Inteligencia	7	9	10
Sabiduría	10	13	13
Carisma	No	No	No

# Hombre (de Krynn)



Tabla de Conjuros, Caballero de la Espada\*

Nivel del caballero	Nivel conjuro clerical						
	1	2	3	4	5	6	7
6	1	—	—	—	—	—	—
7	2	—	—	—	—	—	—
8	2	1	—	—	—	—	—
9	3	2	—	—	—	—	—
10	4	2	—	—	—	—	—
11	4	2	1	—	—	—	—
12	5	3	1	1	—	—	—
13	6	4	1	1	1	—	—
14	7	5	2	1	1	1	—
15	8	6	3	2	1	1	1
16	9	7	3	2	2	1	1
17	9	8	4	3	3	2	1
18	9	9	5	4	3	2	1

\* Ése es el número máximo de conjuros que un Caballero de la Espada puede tener en un momento determinado.

**Caballeros de la Rosa:** Una vez un caballero de la Espada ha ascendido hasta el nivel 4, puede solicitar a la Orden de la Rosa ser aceptado en los Caballeros de la Rosa, si posee el mínimo aceptable de puntuaciones de habilidad. El candidato es llevado ante un Consejo de Caballeros en el que un Caballero de la Rosa de no menos de nivel 9 es uno de los tres Caballeros que presiden. Si no se suscita ninguna cuestión de honor, al candidato le es asignada una compleja misión para probar su compasión, su sabiduría, su generosidad y sus habilidades en combate. Si tiene éxito, el Caballero se convierte en un Novicio de la Orden.

Los Caballeros de la Rosa empiezan con tres pericias en armas y dos en no armas (además de las pericias ya obtenidas como Caballero de la Corona y de la Espada), añadiendo una pericia en no armas y dos en armas por cada dos niveles de avance.

**Combate:** Los Caballeros de Solamnia son guerreros de valor y honor sin paralelo. Su más alto ideal es encontrar una muerte noble contra peligros abrumadores en defensa de la causa de la justicia. Se retiran tan sólo si pueden ser persuadidos de que así conseguirán un mayor bien.

Los Caballeros emplean una amplia variedad de armas. Las más frecuentemente usadas son arcos y espadas de todo tipo, lanzas de jinete, hachas de batalla y lanzas. Los Caballeros de la Corona de nivel 6 o superior tienen un 10% de probabilidades de tener un arma mágica. Los Caballeros de la Espada de nivel 6 y los Caballeros de la Rosa de nivel 5 tienen un 10% de probabilidades básicas de tener un arma mágica; para los Caballeros de la Espada, esta probabilidad se incrementa un 10% por nivel por encima del 6, hasta un máximo de un 40%, y para los Caballeros de la Rosa la probabilidad se incrementa un 10% por nivel por encima del 5 hasta un máximo de un 70%. Todos los Caballeros llevan una amplia variedad de armaduras, pero las de *mallas con un escudo son las más comunes*.

**Hábitat/Sociedad:** Aunque un Círculo puede comprender 50-100 o más miembros, es raro que un forastero encuentre tantos Caballeros a un mismo tiempo. Lo más común es que sea encontrado un Caballero Solitario o una patrulla de 2d6. Esto ocurre normalmente dentro de 6d10 kilómetros de un poblado o ciudad grande.

Cuando se indica un encuentro con Caballeros de Solamnia, tira 1d6. Con una tirada de 1-4, es encontrado un Caballero Solitario. Con una tirada de 5-6, es encontrada una patrulla de 2d6. Para determinar la Orden y el nivel de un Caballero solitario o el líder de una patrulla (el resto de la patrulla es de la misma Orden que el líder, pero una mezcla de niveles inferiores), tira 1d6 de nuevo para determinar qué columna de la Tabla de Encuentros con Caballeros consultar; añade 1 a la tirada si el encuentro con el Caballero ocurre en las inmediaciones de un pueblo grande, o añade 2 si ocurre en las inmediaciones de una ciudad importante (el DM es libre de variar estos modificadores cuando crea conveniente). En una tirada modificada de 1-3, usa la

columna A; 4-5 = columna B; y 6 = columna C. Luego tira 1d8 y comprueba el resultado con la columna correspondiente.

Los Caballeros de Solamnia raras veces llevan consigo tesoro u otros objetos de valor. A la mayoría se les exige que la mayor parte o todas sus ganancias monetarias sean entregadas a la Caballería, y luego tomar de ella lo necesario de acuerdo con sus necesidades.

Tabla de encuentros con Caballeros

Tirada D8	A	B	C
1	Corona - 2	Corona - 6	Corona - 9
2	Corona - 3	Corona - 7	Espada - 9
3	Corona - 5	Espada - 6	Espada - 10
4	Corona - 5	Espada - 7	Rosa - 6
5	Espada - 3	Corona - 8	Rosa - 9
6	Espada - 4	Rosa - 4	Corona - 10
7	Espada - 5	Rosa - 5	Espada - 12
8	Rosa - 5	Rosa - 8	Rosa - 14

**Ecología:** Pocos Caballeros actúan al abierto. No pueden ser contratados, pero pueden ser reclutados para misiones que aumenten el bien general. Aunque muchos de ellos son espléndidos metalúrgicos y armeros, raras veces venden lo que elaboran.

## Hombres de las llanuras

Los hombres de las llanuras de Krynn consisten en un cierto número de tribus organizadas en comunidades autosuficientes. La mayoría de las tribus comparten unos antepasados comunes con los hombres de las llanuras de Que-Shu.

La mayoría de las tribus de hombres de las llanuras viven en áreas de Krynn que de otro modo están deshabitadas; de hecho, muchas tribus no tienen virtualmente contacto con ninguna otra cultura. La vida tribal es básica y poco complicada, con la mayoría de los recursos destinados a los problemas cotidianos de la supervivencia.

## Lahutianos:

Se trata de una tribu de caníbales que viven en los bosques tropicales del centro y el norte de Ansalón. Los lahutianos son una raza recia y de baja estatura cuya piel rosada está cubierta por un fino pelo rubio. Llevan collares de hierba y plata decorados con articulaciones de dedos humanos y otros huesos pequeños. Nunca se aventuran fuera de los bosques, y viajan en grupos de 2d4 para apresar animales salvajes y desafortunados viajeros. Tienen su propio lenguaje, una oscura lengua que sólo un 10% de los personajes con Inteligencia 15 o superior tienen posibilidad de comprender.

Con su especial inclinación hacia la carne humana, los lahutianos atacan a todos los humanos a primera vista. La mitad de un grupo encontrado va armado con lanzas. La otra mitad lleva arcos cortos cuyas flechas están untadas con un veneno especial hecho de savia de rocío del sol. Este veneno causa 1d4 puntos de daño a las víctimas que fallan su tirada de salvación contra veneno. Los lahutianos no llevan armadura; su CA es 10.

Una tribu de lahutianos comprende típicamente unos 40 miembros; la mitad son guerreros de nivel 4 o inferior, y el resto son trabajadores, niños y viejos de nivel 0. Los lahutianos carecen de talento para la magia; en consecuencia, no hay ni sacerdotes ni hechiceros. El más fuerte de los lahutianos manda la tribu declarándose a sí mismo dios. El jefe exige sacrificios y adoración por parte de los demás miembros.

Los lahutianos no producen productos de valor. Su tesoro, si tienen alguno, es raras veces más que una pequeña colección de piedras semipreciosas.

## Lor-tai:

Los lor-tai son miembros de una primitiva y dócil tribu que vive en cuevas en las laderas de las colinas al norte de los trópicos. Todos tienen piel oscura, pelo claro y ojos almendrados. Son de temperamento dulce, no violentos, y no particularmente brillantes. Son abiertos y amistosos con los extranjeros y comparten su comida y sus hogares durante tanto tiempo como el visitante desee quedarse.

Los lor-tai son unos luchadores ineptos y siempre huyen ante un oponente

si tienen oportunidad. Si se ven acorralados, se defienden débilmente con estacas, la única arma que emplea la tribu. Aproximadamente un 50% están armados con las estacas, que infligen 1d6 puntos de daño. Los lor-tai no llevan armadura, pero sus ágiles cuerpos les proporcionan una CA natural de 9.

Una tribu tiene normalmente 20-50 miembros. No más de un 10% son guerreros de nivel 1; el resto son de nivel 0. Los lor-tai pasan su tiempo atendiendo a sus apreciables rebaños de vacas y cabras. Tienen una sorprendente relación con la naturaleza; todos ellos poseen una habilidad natural para *hablar con los animales*, como el conjuro. Algunos son hábiles artistas, que pintan coloristas retratos de sus animales preferidos en las paredes de sus cuevas. Otros son músicos de talento, que tocan hermosa música con instrumentos de cuerda hechos con huesos de cabra y tripa de vaca.

Aunque los lor-tai no tienen hechiceros entre ellos, poseen una notable aptitud para crear pociones mágicas. Si a un miembro de la tribu se le da una poción mágica para examinar, hay un 25% de probabilidades de que pueda duplicarla combinando varias hierbas, raíces y otros ingredientes naturales. Este proceso toma 2d4 días para completarlo.

## Nómadas:

Este término se refiere a todos los diversos grupos de hombres de las llanuras sin asentamientos permanentes, incluyendo los refugiados que se han quedado sin hogar a causa de la guerra o los desastres naturales. Algunos vagan por el territorio en busca de un nuevo hogar, otros se han adaptado a la forma de vida nómada y van de lugar en lugar.

Un grupo de nómadas consiste en 2d10 miembros.

Casi la mitad son de nivel 0, el resto normalmente guerreros. No más de un 10% son superiores al nivel 2; un grupo de diez o menos tiene un solo guerrero de nivel 1, el resto son nivel 0. Hay un 10% de probabilidades de que cualquier grupo nómada tenga un solo ladrón o hechicero renegado de nivel 1 a 3. Las decisiones son tomadas por consenso.

Los nómadas tienen pocas posesiones. Lo que poseen lo llevan normalmente a la espalda o cargado en toscos carromatos. Hay un 50% de probabilidades de que cualquier nómada dado vaya armado, normalmente con un garrote, una daga o —raras veces— una espada corta. Sólo un 5% de las veces usan armadura, normalmente de cuero o acolchada. Aunque los nómadas raras veces tienen nada para intercambiar o vender, pueden ser una buena fuente de información.

## Rebeldes

Los rebeldes de Krynn son grupos pequeños y móviles de guerreros que usan tácticas de guerrilla para apoyar la causa de la libertad. Los grupos de rebeldes florecen allí donde prevalecen la injusticia y la opresión.

Debido a que el secreto es vital para el éxito de una banda de rebeldes, sus miembros no llevan uniformes ni ningún otro distintivo, aunque los miembros de una banda rebelde pueden comunicarse entre sí con signos o santos y seña secretos. Puesto que los rebeldes son reclutados de todas partes, no comparten rasgos físicos comunes. Sin embargo, todos los rebeldes tienden a exhibir un valor, un idealismo y una perseverancia excepcionales.

**Combate:** Puesto que sus vidas dependen de sus habilidades en la lucha, los rebeldes son soberbios combatientes. Los rebeldes con un año o más de experiencia en la guerrilla ganan una bonificación de +1 en sus tiradas de ataque cuando usan armas de melée.

Las armas de los rebeldes dependen de lo que el grupo puede arrebatar a otros. Tira 1d20 y consulta la siguiente tabla para determinar el arma primaria de un rebelde.

Tirada D20	Arma	Tirada D20	Arma
1-5	Espada corta	14-15	Espada larga
6-7	Daga	16	Cerbatana
8-11	Ballesta	17-18	Maza
12-13	Honda	19-20	Hacha de batalla

La armadura es particularmente difícil de conseguir para los rebeldes; un 20% llevan escudo, y un 30% adicional armadura. De los rebeldes con armadura, un 40% llevan armadura de cuero o acolchada, un 40% de cuero tachonado (o de cuero o acolchada con escudo), un 10% de mallas, y un 10% de mallas y un escudo.

**Hábitat/Sociedad:** Los rebeldes no tienen una base de operaciones permanente. Si sus identidades son conocidas por los agentes del lugar, raras veces duermen en el mismo sitio dos veces, y utilizan cuevas, edificios abandonados o los hogares de amigos simpatizantes.

Los rebeldes intentan mantener sus grupos tan pequeños como sea posible, y raras veces tienen más de 20 miembros. El grupo está repartido equitativamente entre guerreros de nivel 1 a 4, guerreros de nivel 4 a 6 y guerreros de nivel 7 o superior. No hay más de un 5% de probabilidades de que un rebelde sea lo bastante afortunado como para adquirir un arma mágica. Aproximadamente un 20% de las veces, un grupo grande de rebeldes dispone de un número variable de hechiceros, bribones y sacerdotes; es raro que más de un 10% de un grupo proceda de esas categorías.

Los rebeldes llevan poco o ningún dinero. Cualquier tesoro que adquieran es empleado de inmediato en la compra de armas o medicinas.

**Ecología:** Maestros de la supervivencia, los rebeldes pueden vivir de lo que dé el terreno durante períodos indefinidos de tiempo.

# Hombre lagarto (de Krynn)



	Jarak-Sinn	Bakali
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Pantanos	Tropical y subtropical/Pantanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribu	Tribu
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)	Media (8-10)
<b>TESORO:</b>	D	J, K
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral (malvado)	Neutral (malvado)

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	10-40	1-10
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5	7
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Nad 12	9, Nad 9
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2 + 1	2 + 1
<b>GAC0:</b>	19	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3 o 1	3 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-2/1-2/1-6 (garra/garra/mordedura) o 1-4 (cola) o por arma	1-2/1-2/1-6 o 1/4 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Veneno	Chorro de sangre
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (2 m alto)	M (1,8-2,4 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)	Campeón (15)
<b>VALOR PE:</b>	270	175



Los jarak-sinn son una raza vil de hombres lagarto dedicados a la adoración de Chislev. Todas las razas civilizadas evitan asociarse con los vulgares, viciosos y horribles jarak-sinn. Los bakali son los antepasados de los jarak-sinn; aunque no tan numerosos como los jarak-sinn, unas cuantas comunidades de bakali viven aún en Ansalón, con algunas más en Taladas.

## Jarak-sinn

Los jarak-sinn son criaturas de hombros hundidos y recios cuerpos cubiertas de pies a cabeza con delgadas escamas verdes. Una cresta ósea se extiende desde su ancho hocico, entre sus ojos, a todo lo largo de su espina dorsal. Tienen colas como látigos, que miden por término medio entre metro y metro y medio de largo. Poseen afilados dientes en gancho y largas garras en manos y pies. Sus pequeños ojos son o rojos o rosados, y sus párpados son transparentes, lo que les da la apariencia de que tienen siempre los ojos abiertos. Sus gruesas lenguas rosadas de más de medio metro de largo cuelgan flácidas de un lado de sus bocas; al contrario que las serpientes y otros reptiles, sus lenguas no poseen funciones sensoriales.

Los jarak-sinn llevan pocas ropas. El rey, los caballeros y los sacerdotes llevan gruesos collares de cuero, tachonados respectivamente con joyas, bandas de cuero y trozos de hueso para distinguirlos del resto de la tribu. Muchos jarak-sinn llevan collares y brazaletes de hueso. Otros graban toscos tatuajes en sus escamas utilizando hojas de dagas al rojo vivo.

Su lenguaje consiste en cortos estallidos de silbidos, gruñidos y sonidos raspantes. Aproximadamente un 15% de los jarak-sinn pueden comprender el lenguaje común, y como un 5% pueden hacerse entender por otras razas inteligentes, aunque a un nivel rudimentario.

**Combate:** A los jarak-sinn les encanta el combate y aprovechan ansiosamente cualquier oportunidad de derramar sangre. Aunque los jarak-sinn se enorgullecen de sus habilidades de combate, no son en absoluto unos luchadores sofisticados. Un asalto típico es poco más que una carga hacia delante seguida por una feroz melée. Si los jarak-sinn se enfrentan a unos oponentes claramente superiores, pueden refrenarse de cargar, prefiriendo acechar en las sombras u otro refugio hasta que puedan emboscar a sus víctimas por detrás.

Además de sus ataques con garras y dientes, los jarak-sinn utilizan una gran variedad de armas, entre las que sus favoritas son las espadas cortas y largas. También usan dagas, jabalinas y garrotes con afiladas piezas de hueso embutidas (para 2d4 puntos de daño). Nunca llevan armadura, pero ocasionalmente emplean escudos pequeños para elevar su CA a 4.

La saliva de un jarak-sinn es un denso y ácido veneno que inflige quemaduras a todas las criaturas aparte los hombres lagarto. A veces untan sus armas con esa saliva venenosa; las víctimas golpeadas con un arma así untada deben superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1d4 puntos de daño adicionales. Puesto que carecen de los músculos necesarios en sus mandíbulas, los jarak-sinn no pueden lanzar su saliva a sus oponentes.

Un jarak-sinn puede golpear a los oponentes por detrás, usando su cola como un látigo para infligir 1d4 puntos de daño. Un jarak-sinn puede desprenderse de su apéndice a voluntad; si un oponente agarra su cola, puede encontrarse de pronto luchando con un culebreante apéndice mientras el jarak-sinn huye a un lugar seguro. Puede hacer crecer una nueva cola en 1d4 + 8 semanas.

Aproximadamente un 15% de jarak-sinn tienen dos pliegues sueltos de piel a cada lado de sus cuellos que pueden hinchar hasta el tamaño de globos de un metro de diámetro; esas hinchazones son efectivas a veces para desanimar a los predadores. Aproximadamente un 15% de jarak-sinn pueden emitir fuertes silbidos para asustar a sus oponentes; aunque los oponentes más inteligentes no se sienten impresionados con esos sonidos, los animales no inteligentes asocian a menudo los sonidos con los hechos por las serpientes venenosas o los dragones pequeños, lo cual hace que se lo piensen dos veces antes de atacar.

Los jarak-sinn cabalgan ocasionalmente lagartos gigantes a la batalla. Los lagartos, notoriamente poco cooperativos, obedecen tan sólo las órdenes más simples, pero son monturas efectivas cuando los jarak-sinn atacan a oponentes que los lagartos perciben como comestibles. Los lagartos persiguen incansablemente a tales oponentes, y los engullen tan pronto como los derriban.

**Hábitat/Sociedad:** Cuando los dioses crearon los dragones, los elfos y otras razas en el alba de los tiempos, Chislev decidió crear su propia raza con el propósito específico de que le adoraran. Así nacieron los bakali, una raza de horribles hombres lagartos que se arrastraron de las grandes marismas del norte de Ansalón y establecieron pequeñas colonias en pantanos y regiones tropicales por toda la tierra. Las otras razas de Krynn, sin embargo, no acep-

# Hombre lagarto (de Krynn)



taron fácilmente a los bakali; aunque no particularmente agresivos, los bakali solían secuestrar ciudadanos inocentes para sacrificarlos a Chislev. Los bakali no eran rivales para las razas más inteligentes y mejor armadas. Finalmente fueron obligados a retirarse a los más desolados pantanos de Ansalón, de los que se aventuraban sólo muy raramente.

A los problemas de los bakali se añadía su número decreciente. Mientras las otras razas crecían y florecían, la población bakali apenas podía sustentarse; guerras y enfermedades se llevaban su cuota. Además, las hembras bakali producían un solo huevo cada cinco años. Desesperados, los bakali pidieron ayuda a Chislev. Chislev respondió creando una nueva especie de hombres lagartos a los que llamó jarak-sinn; durante los siguientes 50 años, toda la descendencia de las hembras bakali fueron miembros de esta especie más prolífica.

Cuando maduraron, las hembras jarak-sinn dieron nacimiento a su propia descendencia a un ritmo de 10-20 por año. El número de jarak-sinn pronto igualó, luego superó, el de los bakali.

Pero, a medida que la población de jarak-sinn crecía, lo mismo hacían los conflictos con los bakali. El primer líder notable de los jarak-sinn —un ambicioso e intrigante macho llamado Krazak— organizó una revuelta contra los bakali. Todos los bakali que los jarak-sinn pudieron encontrar fueron rodeados y sistemáticamente ejecutados. Algunos bakali consiguieron escapar, huyendo en toscos botes a mar abierto. Finalmente estos últimos restos de la raza de los bakali llegó al continente de Taladas. Una vez allí se establecieron rápidamente en el Claro del Agua Negra y empezaron a crecer en número en la relativa seguridad de aquel olvidado pantano. Persisten rumores de que todavía hay algunos bakali vivos en Ansalón, puesto que los gobernantes de los menos inteligentes jarak-sinn reconocen su utilidad como consejeros.

Los asentamientos jarak-sinn tienen pocos de los elementos normalmente asociados con una sociedad civilizada. No hay leyes formales: todas las decisiones son tomadas por el rey, cuyos juicios pueden ser tan arbitrarios como crueles. Los hogares son poco más que pozos de lodo o cuevas cubiertas de suciedad, que los jarak-sinn comparten con serpientes, ratas y otras sabandijas. Los jarak-sinn carecen de la ambición necesaria para dominar cualquier habilidad utilizable aparte las relacionadas con el combate; en consecuencia, un asentamiento jarak-sinn no tiene artesanos, mercaderes o artistas.

Un rey raras veces reina más de unos pocos años antes de ser asesinado; su asesino se convierte en el nuevo rey. El rey siempre se rodea con 1d4 + 6 guardaespaldas, que reciben el nombre de caballeros; los caballeros son seleccionados por su fuerza (tienen un mínimo de 15 puntos de golpe) y su confianza, aunque los reyes suelen ser asesinados por uno de sus propios caballeros.

Los chamanes de la comunidad están a cargo de conducir los servicios en nombre de Chislev. Un chamán siempre tiene las habilidades conjuradoras de un chamán de nivel 3 y tiene 1d4 acólitos con las habilidades de lanzamiento de conjuros de un chamán de nivel 1. Normalmente hay un chamán por cada 20 miembros de una tribu.

Los miembros de la tribu que no son caballeros, chamanes o acólitos son todos considerados miembros de la milicia de la comunidad: todos los niños capaces de esgrimir un arma (edad 10 años o más, con un mínimo de 5 pg) son considerados lo bastante maduros para luchar.

Los jarak-sinn pasan la mayor parte de su tiempo comiendo, durmiendo o refrescándose en pozos de lodo. Cuando la luna oscura Nuitari se halla en fase llena, lo cual ocurre durante un período de siete días cada mes, los chamanes conducen a los jarak-sinn en unos elaborados servicios de adoración a Chislev que incluyen cantos, plegarias y numerosos sacrificios de esclavos.

**Ecología:** Aunque poco se sabe de la existencia de los jarak-sinn, aquellos que lo hacen los desprecian y los temen. La gente oscura, que ocupa muchas de las cavernas subterráneas ansiadas por los jarak-sinn, los odian especialmente.

Los jarak-sinn comen pequeños mamíferos, algas y hongos, carne humana, y unos a otros. Pueden descoyuntar sus mandíbulas para engullir presas grandes, como una oveja, aunque este proceso consume tiempo (hasta cuatro horas para engullir una oveja) y es un tanto doloroso. Su agria carne es inco-

mestible, lo mismo que sus huesos gelatinosos; en consecuencia, los jarak-sinn son eludidos por los predadores. Sus pieles pueden ser reelaboradas por armeros hábiles para fabricar armaduras de escamas (CA 6).

## Bakali

Los bakali se alinean entre ligeramente más bajos que la mayoría de los jarak-sinn hasta ligeramente más altos. Su piel varía del verde amarillento al pardo moteado. Aparte esto, son similares en apariencia a los jarak-sinn. Aunque los bakali son la especie más inteligente, los jarak-sinn les consideran inferiores en todos los aspectos.

Los bakali son desconfiados y suspicaces por naturaleza. Tienen a mantenerse aislados y raras veces abandonan sus territorios. Para los demás parecen salvajes y crueles; como raza, no tienen escrúpulos contra la violencia, aunque los individuos pueden tener visiones más tolerantes.

Aunque frecuentemente hostiles a los humanos, los bakali tienen un intenso sentido del honor. Recuerdan tanto el bien como el mal que se les ha hecho, y tratan a los demás del mismo modo que los demás los tratan a ellos. Sitúan una gran confianza en la amistad, tanto entre ellos mismos como con los de otras razas.

Un jugador puede elegir un personaje jugador bakali, si el DM lo permite y la campaña está basada en Taladas.

## Límites de categorías, bakali

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	10
Guardabosques	N/E*
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	N/E*
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	8
Druída (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	N/E*
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E*
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Puesto que son de sangre caliente, los bakali son vulnerables al frío y sufren 1 punto extra de daño por dado de daño causado por un ataque basado en el frío. Sus gruesas pieles son el equivalente de una CA 7. Pueden moverse igualmente bien en el agua que en tierra firme. Los bakali no poseen infravisión. Tienen membranas nictitantes especiales que pueden escudar rápidamente sus ojos y protegerlos de cualquier daño. Así, ganan una bonificación de +1 a todas las tiradas de salvación contra los efectos que implican cegar o deslumbrar.

Debido a su recia naturaleza, todos los bakali ganan una bonificación de +1 en sus puntuaciones de Fuerza y Constitución. Pero su falta de educación y disciplina mental causa una penalización de -1 a su puntuación de Inteligencia, mientras que su apariencia les proporciona una penalización de -1 a su puntuación de Carisma. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los bakali son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	9	19
Destreza	3	15
Constitución	8	19
Inteligencia	3	15
Sabiduría	3	15
Carisma	3	12

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Colonia
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No (D)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	3d10
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GAC0:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2d8
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	-1 iniciativa, aplastamiento
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5-1,8 m largo)
<b>MORAL:</b>	10
<b>VALOR PE:</b>	270
Joven	15



Los horax son criaturas insectoides, tan feroces como carentes de miedo. Son largos, con 12 cortas patas, pequeñas pero poderosas mandíbulas y duras placas quitinosas que cubren su lomo. Sus patas terminan en fuertes garras que les sirven para agarrarse, por lo que pueden sujetarse a casi cualquier superficie. Son de color muy oscuro, de negro azulado a puro negro, y resultan difíciles de ver, incluso para aquellos con infravisión.

**Combate:** Los horax casi siempre atacan en grupo. Confían en el número y la velocidad para matar. Aunque parecen planos y rechonchos, son sorprendentemente rápidos, por lo que resulta difícil luchar contra ellos. Ganan una bonificación de +1 a sus posibilidades de ser sorprendidos y una bonificación de -1 a todas las tiradas de dado de iniciativa.

Los horax tienen habilidades excepcionales de escalada y pueden aferrarse y atacar desde casi cualquier superficie y ángulo. No es raro hallar grupos de horax explorando túneles subterráneos, algunos avanzando por el suelo mientras otros se aferran a los techos y paredes. Esto puede hacerlos peligrosos y difícil para los desprevenidos luchar contra ellos.

Los horax atacan con sus mandíbulas. Aunque son pequeñas, son lo bastante fuertes como para quebrar huesos. Una vez un horax se anota un golpe, retiene su presa sobre su víctima. Cada round, esta presa causa 1d6 puntos de daño adicional. No se necesita ninguna tirada de ataque para esto. La presa de un horax puede ser rota por un personaje (ya sea el personaje atacado u otro) que pase todo un round trabajando para desprender la bestia. El personaje que lo intente debe tirar de todos modos para ataque. Si tiene éxito, consigue que la bestia abra las mandíbulas.

Puesto que son insectoides, los horax son vulnerables al frío. Aunque los ataques basados en el hielo y el frío no causan ningún daño adicional, tienen el efecto de un conjuro de *lentitud*. Este efecto dura 2d6 rounds.

**Hábitat/Sociedad:** Los horax son criaturas comunales, que viven en pequeñas colonias de 30 + 1d10 individuos. No hay distinción entre machos y hembras. Cada colonia está localizada subterráneamente en una serie de cámaras. Hay varias cámaras comunales conectadas a una cámara central para los huevos. Normalmente hay 3d6 jóvenes entre los huevos (DG 1, CA 7). Otras cámaras son usadas para almacenar la comida traída a la madriguera por los horax. Esas cámaras contienen todo el tesoro que los horax hayan acumulado accidentalmente. Los objetos mágicos encontrados son casi siempre armas o armaduras de los cuerpos de guerreros muertos y traídos hasta allí.

**Ecología:** Aunque subterráneos, los horax se aventuran hasta la superficie cuando escasean las presas en los túneles de abajo. Se aventuran a la superficie sólo en las horas del atardecer, después de que el ardiente sol del desierto se ha enfriado, pero antes de que la helada noche los vuelva torpes y lentos. Aunque prefieren las presas recién muertas, también carroñean. No parecen tener preferencias en lo que a presas se refiere, aunque raras veces atacan a otras criaturas insectoides.

Las placas del lomo de los horax pueden servir para construir una armadura ligera y durable (CA 4), siempre que el trabajo lo hagan armeros experimentados en manejar esa materia. Los Marineros de Cristal de Taladas se hallan entre los mejores del mundo en este arte.

# Kalothagh (lomo espinoso)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banco
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	Q (x3)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-12
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	7
<b>MOVIMIENTO:</b>	Nad 12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4 + 4
<b>GACO:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 o 4
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-2 o 1-6 (x4)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Lanzar espinas
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (4 m largo)
<b>MORAL:</b>	Media (10)
<b>VALOR PE:</b>	270

El kalothagh, conocido también como lomo espinoso, es una versión acuática de la mantícora. Aunque torpe y no particularmente agresivo, el kalothagh es un conocido devorador de hombres, lo cual lo convierte en una criatura a evitar.

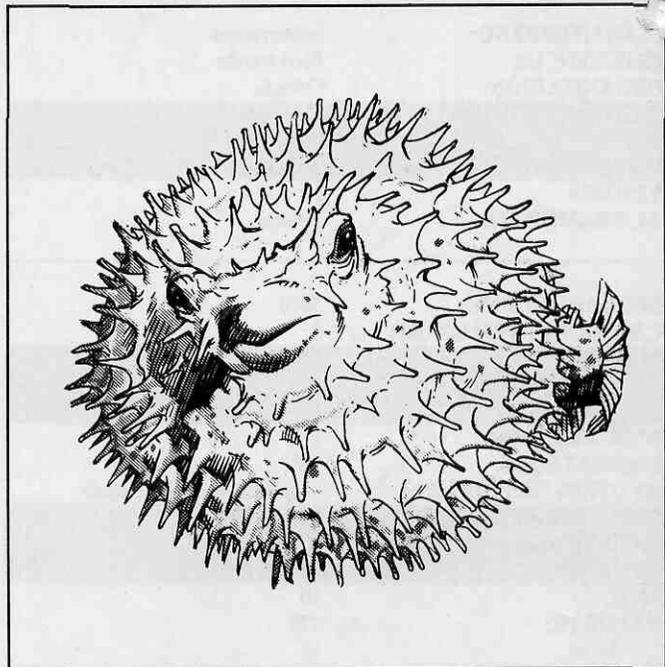
El kalothagh es un gordo pez que se parece a un cojín de agujas. Su cuerpo está recubierto de espinas de algo más de un metro de largo. Sus escamas son moteadas, con manchas mates verdes y marrones. Tiene pequeños ojos negros que sobresalen en la parte superior de su cabeza, aletas translúcidas, una cola oscura parecida a un abanico, y un vientre liso y rosado. Sus afilados dientes asoman de su boca para formar un pequeño pico.

**Combate:** El kalothagh es indetectable en un 80% cuando se oculta entre las plantas marinas. Si el kalothagh resulta seriamente dañado (es decir, si pierde un 75% o más de sus puntos de golpe), hincha una vejiga especial que recorre toda la longitud de su cuerpo, luego flota de barriga hacia la superficie. Se deshincha cuando el peligro ha pasado.

El arma primaria del kalothagh son sus espinas. Tiene un total de 32 espinas, y puede lanzar hasta cuatro espinas por round a blancos hasta 30 metros de distancia. Una andanada de espinas va siempre dirigida al mismo blanco, pero el blanco puede hallarse en cualquier posición con respecto al kalothagh excepto directamente debajo de él.; gracias a la localización de sus ojos, el kalothagh puede ver en todas direcciones. Una vez ha sido disparada una espina, una nueva crece en su lugar en 1d6 semanas.

Cuando una víctima es golpeada por una espina, hay un 20% de probabilidades de que la espina quede alojada en su carne. Las espinas están recubiertas por pequeños ganchos curvados parecidos a anzuelos, que hacen difícil extraerlas una vez se han clavado. Cuando una espina es arrancada de la carne de una víctima, la víctima sufre 1d4 puntos adicionales de daño por desgarro. La criatura tiene también un débil mordisco que inflige 1-2 puntos de daño.

Las criaturas o personajes enzarzados en combate de melée con el kalothagh deben efectuar un control de Destreza (con una bonificación de +2 aplicada a la puntuación de Destreza) por cada round de combate. Una criatura o personaje que falle el control de Destreza resulta empalada por una de las espinas del kalothagh y sufre 1-2 puntos de daño. La víctima empalada tiene un 50% de probabilidades por round de liberarse si no emprende ninguna otra acción que intentar arrancarse la espina; si lo consigue, corre el riesgo de sufrir daño adicional por desgarro a causa de los pequeños anzuelos descritos más arriba. Si no consigue liberarse, sufre 1-2



puntos de daño adicionales por cada round siguiente que permanezca con la espina clavada.

Las espinas del kalothagh contienen un débil veneno; aquellos golpeados por las espinas deben efectuar una tirada de salvación contra veneno con una bonificación de +4. Si la víctima falla la tirada de salvación, sufre 2 puntos de daño adicionales del ataque, y una penalización de +2 a su Categoría de Armadura durante las siguientes 2d6 horas. Una víctima sólo puede ser afectada una vez por el veneno de un kalothagh en particular dentro del mismo periodo de 24 horas.

Aunque los kalothagh no se hallan desprovistos de inteligencia, raras veces efectúan ataques coordinados. Evitan a los enemigos potenciales que son excesivamente grandes o parecen ser especialmente feroces. Debido a su naturaleza pasiva, los kalothagh no luchan entre ellos por las presas; todos los kalothagh que traen consigo de vuelta una víctima comparten el festín.

**Hábitat/Sociedad:** Los kalothagh pueden encontrarse en todos los océanos de Krynn, aunque prefieren las aguas cálidas a las frías. Construyen toscas guaridas en las cuevas submarinas o las depresiones del fondo del océano, y las alinean con brillantes gemas recogidas de barcos hundidos o robadas de los escondites de tesoro de otros moradores del océano. Los kalothagh raras veces se alejan más de un kilómetro o así de sus guaridas.

Gracias a sus espinas, el apareamiento termina siempre con la muerte del macho. Las hembras depositan 10d6 huevos espinosos a la vez, un proceso que siempre termina con la muerte de la hembra.

**Ecología:** El kalothagh tiene poco valor comercial; de hecho, los marineros consideran que un kalothagh con la barriga al sol flotando en la superficie de las aguas es un presagio de desastre económico. Debido a lo débil del veneno que permea su cuerpo, el kalothagh no es comestible. Algunas tribus primitivas rompen cuidadosamente las espinas de los kalothagh muertos y las utilizan como armas. Algunos han intentado usar sus vejigas de aire como contenedores para líquidos, pero las vejigas tienden a descomponerse al cabo de unas pocas semanas de haber sido extirpadas. Los kalothagh, carnívoros, subsisten a base de todo tipo de presas.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/ Llanuras, bosques, junglas, colinas y montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Familiar
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (6-18)
<b>TESORO:</b>	Varía (individuo típico: O, X; guardia típica: P, M, Q, X)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente legal o caótico neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6 (9)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1
<b>GAC0:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	P (1-1,2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (20)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los kender son humanoides diminutos insaciablemente curiosos y absolutamente sin miedo, con una sorprendente habilidad para meterse en problemas.

Los kender se parecen a niños humanos, aunque más musculosos. Los machos miden típicamente 1,10 metros y pesan 38 kilos; las hembras son ligeramente más pequeñas. Los kender adultos raras veces exceden el metro veinte de altura o pesan más de cincuenta kilos. Los kender tienen características orejas puntiagudas que les proporcionan una apariencia élfica. Su pelo es color arena, rubio, castaño claro, castaño oscuro, rojo cobrizo o rojo anaranjado, y normalmente lo llevan largo, con muchas variedades de trenzas y colas de caballo. A menudo trenzan en él plumas, cintas, flores y otros objetos multicolores. Los kender son de piel clara, pero se broncean rápidamente, y en pleno verano exhiben un color cobrizo. Sus ojos son de color azul pálido, oliva, castaño claro y avellana.

Los kender son considerados a menudo marchitos debido a la fina red de arrugas que se forman en sus rostros a partir de los 40 años. Las expresiones de sus rostros son muy intensas; nadie parece tan feliz como un kender alegre o tan miserable como uno triste.

Las ropas de los kender varían enormemente, pero tienden a ser coloreadas y brillantes. El cuero blando es uno de sus materiales preferidos, en especial si está teñido con brillantes colores y adornado con dibujos. Los kender llevan un sorprendente surtido de pequeños objetos en sus bolsillos y bolsas de cintura, como plumas de pájaro, dientes animales, anillos, cuerda, pañuelos, pequeñas herramientas, ratones de compañía, ramitas de extrañas formas, monedas extranjeras y trozos de carne seca. Cualquier cosa que puede atraer concebiblemente la atención de un kender durante más de unos pocos segundos hallará con toda seguridad el camino hasta su bolsillo, con o sin permiso del actual propietario.

**Combate:** Los kender luchan dura e incesantemente, a veces con inesperadas tácticas que pueden ayudar a salir airosos a sus compañeros. Son inmunes a todas las formas de miedo, incluido el miedo mágico, y efectúan sus tiradas de salvación contra conjuros y veneno con una bonificación de +4. Cuando se hallan solos y no se ven impedidos por ninguna armadura, los kender causan una penalización de -4 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes.

La defensa más efectiva de los kender es su habilidad de enfurecer a sus oponentes provocándoles con abusos verbales. Cualquier criatura provocada por un kender durante todo un round debe superar una tirada de salvación contra conjuros o atacar alocadamente durante 1d10 rounds con una penali-

zación de -2 a las tiradas de ataque y una penalización de +2 a su Categoría de Armadura.

Los kender emplean una gran variedad de armas, y reciben una bonificación de +3 a las tiradas de ataque cuando usan hondas o arcos. Su arma favorita es el hoopak, una combinación especial de vara y honda de mango. Hecho de madera flexible, un extremo del hoopak está bifurcado como una honda y tiene un bolsillo de cuero montado entre los dos brazos. El otro extremo es puntiagudo y revestido con metal o endurecido al fuego. Cuando es usado como honda, causa 1d4 + 1 puntos de daño contra oponentes pequeños y 1d6 + 1 contra oponentes grandes. Cuando es usado como vara, causa 1d6 puntos de daño contra oponentes pequeños y 1d4 contra oponentes grandes.

La mayoría de los kender no toleran una armadura más pesada que la de cuero o acolchada. Algunos pueden usar una de mallas o de cuero tachonado, pero sólo por cortos periodos. Si un grupo aventurero se pierde en los páramos, los kender tienen un 50% de probabilidades de determinar la dirección correcta hacia la que hay que ir.

**Hábitat/Sociedad:** La unidad básica de la sociedad kender es la familia, consistente en los padres y sus hijos. Un niño kender permanece con sus padres hasta cumplir los 20 años, en cuyo momento se ve sometido al ansia nómada. Un kender que experimenta esta ansia se ve abrumado por su curiosidad natural y su deseo de acción; se siente impulsado a emprender una vida vagabunda hasta tan lejos como pueda ir. Esta ansia de nomadismo puede durar hasta que el kender alcance los 50 o 60 años, en cuyo momento entra en la fase de su vida llamada de arraigamiento, una compulsión a asentarse con un compañero o compañera y criar uno o dos hijos. Este ciclo de nomadismo y asentamiento es responsable de que las comunidades kender se extiendan por todo el continente de Ansalón.

Los kender raras veces tienen más de dos hijos. El segundo hijo nunca es concebido hasta que el primero abandona el hogar en su ansia vagabunda. Así, los padres dedican toda su atención a cada uno de los hijos.

Una familia kender vive en la misma casa, normalmente no más grande que una sola habitación, confortablemente amueblada con mullidos almohadones y muebles de madera. Los materiales de construcción incluyen todo lo disponible; los kender han desarrollado una enorme habilidad para crear atractivos hogares de los más sorprendentes montones de piedra, mader, ladrillo y paja. Ningún hogar kender contiene cerraduras de ninguna clase.

Las comunidades kender son democráticas al punto de la anarquía: cada ciudadano está más o menos autorizado a hacer todo lo que le plazca. Los

kender no ven ninguna razón para imponer sus puntos de vista a nadie. Puesto que no existen los kender malvados, hay poca necesidad de leyes o un gobierno formal. Cuando surge una emergencia que requiere la cooperación de otros kender, ésta es ofrecida de forma natural; con un mínimo de preparación, pueden convertirse en un formidable grupo unido.

Esto no quiere decir que la idea de gobierno sea carente por completo de atractivo para los kender. Han experimentado con todas las formas concebibles de gobierno, y están más que dispuestos a dar a cualquiera una oportunidad. También siguen a cualquier líder durante tanto tiempo como lo consideran interesante. Debido a la baja tolerancia de los kender hacia el aburrimiento, un nuevo gobierno o un nuevo líder raras veces retiene su atención durante más de unos pocos días.

Nunca ha habido un ejército kender organizado. Los invasores ocasionales que intenten ocupar un poblado kender se desaniman rápidamente; los kender no sólo son luchadores sin miedo, sino que no hay gran cosa de interés en sus poblados que valga la pena saquear, y los kender constituyen unos esclavos particularmente ineptos. De hecho, la mayoría de los kender descubren que una ocupación enemiga representa un tremendo impulso a la economía local, puesto que los invasores siempre traen gran cantidad de cosas interesantes de las que los kender pueden «apropiarse».

Aunque siempre bienvenidos, los visitantes no kender raras veces permanecen más de una semana en un poblado kender: la vida entre los kender es simplemente demasiado frustrante. No es poco común el que un visitante se vea aliviado de todas sus posesiones en el plazo de unas pocas horas. Los visitantes son abrumados por una constante lluvia de preguntas e historias inconexas y sin sentido.

Los kender pueden ser tremendamente encantadores o sorprendentemente vulgares. Son extrovertidos naturales, y disfrutan conociendo nueva gente.

Aunque la mayoría son agradables y amistosos, también pueden ser irritantemente habladores y entrometidos. Puesto que los kender hacen lo que quieren cuando quieren, se resienten de que les den órdenes. Al mismo tiempo, los kender son muy sensibles y pueden resultar fácilmente heridos por la indiferencia o las observaciones intencionadamente cortantes.

Los kender atesoran a sus amigos; si el amigo de un kender es herido o muerto, el kender se ve normalmente abrumado por el dolor y la desesperación. La muerte es significativa para los kender sólo cuando le llega a alguien a quien el kender conoce y ama, como un miembro de la familia o un compañero de aventuras, o cuando golpea a inocentes, como las víctimas de la guerra o de un desastre natural. En esos casos, rompe el corazón ver la angustia sentida por el normalmente alegre kender. La depresión dura días o incluso meses después del acontecimiento.

El concepto de gratificación postergada es extraño a los kender. Medran con la excitación y el anhelo de nuevas aventuras. Algunos kender creen que las criaturas malignas son condenadas a una vida después de la muerte en la que estarán aburridas por toda una eternidad.

La innata ausencia de miedo de los kender les proporciona una notable confianza. Permanecen tranquilos y despreocupados en las situaciones más peligrosas. La combinación de ausencia de miedo, incontrolable curiosidad e impulsividad los mete invariablemente en problemas, puesto que siempre están atisbando en rincones oscuros y hurgando en lugares inexplorados. Los kender permiten a menudo que su curiosidad se sobreponga a cualquier sentido común que posean, en especial cuando se encuentran con un monstruo inusual. Cuando un kender despliega una actitud sorprendentemente sensata en una situación peligrosa, probablemente es debido a que se da cuenta de que la muerte significa no volver a hacer nunca más nada interesante.

Los kender poseen un enfoque único de la propiedad personal y del robo. Su intensa curiosidad alimenta su deseo de saber cómo puede ser abierta una cerradura, cómo escuchar las conversaciones de otros, y cómo meter la mano en los bolsillos de los demás para ver de hallar cosas interesantes de examinar. El robo es algo que surge de una forma natural para los kender, y no ven nada malo en él; lo que otros llamarían «robar» los kender lo llaman «apropiar». Los kender no roban en busca de beneficio, puesto que tienen poca idea del valor de las cosas; se sienten tan felices con un trozo de cristal púrpura que con el más grande de los diamantes. A menudo cogen un objeto por pura curiosidad y se olvidan de devolverlo. Si son atrapados con la mano puesta en la propiedad de otro, ofrecerán una sorprendente colección de excusas: «Olvidé que lo tenía». «Lo encontré». «Temía que alguien pudiera cogerlo». La mayoría de

las veces, el kender cree que sus excusas son la verdad. Irónicamente, a los kender les desagrada la idea de que alguien tome deliberadamente un objeto sin el permiso de su propietario; ser llamado ladrón es un insulto básico.

Los kender no pueden aprender a lanzar conjuros de hechicero debido a su resistencia innata a la magia, un legado de su creación.

No se sabe que exista ningún kender malvado.

**Ecología:** La mayoría de las razas rehuyen a los kender, puesto que hallan sus personalidades y sociedades difíciles de tolerar. Por otra parte, los kender no tienen prejuicios y dan la bienvenida a toda oportunidad de socializar con desconocidos, cuyas costumbres y hábitos hallan siempre fascinantes.

Los kender son tan curiosos acerca de la comida como lo son acerca de todo lo demás, y consumen cualquier cosa que parezca remotamente comestible. Son chefs bastante hábiles, y dos de sus recetas figuran como sus únicos bienes comerciables. Una de ellas recibe el nombre de bebida de rocío, y consiste en una preparación alcohólica destilada del rocío del sol, de color dorado y con sabor a miel. La otra se llama pak kender, y es un pan dulce muy nutritivo hecho con seis cereales distintos y que tiene sabor a caramelo y canela. Una hogaza retiene su frescura durante dos meses y equivale a dos semanas de raciones. Puesto que los kender son gente de negocios reconocidamente mala, pocas veces reciben más que unas pocas chucherías sin ningún valor a cambio de estos productos.

A los kender les encantan los animales de compañía, cuanto más raros mejor. Gatos, perros y pequeños pájaros son comunes, pero también lo son gusanos, escarabajos y sapos. Los kender raras veces usan monturas: prefieren caminar, aunque sea incluso largas distancias.

#### Límites de categorías, kender

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	5*
Guardabosques	5*
Paladín	N/E**
Caballero de Solamnia	N/E**
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E**
Ilusionista (renegado)	N/E**
Hechicero de Alta Hechicería	N/E**
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	6
Druida (pagano)	5*
Sagrada Orden de las Estrellas	12
<b>Bribón</b>	
Ladrón	Ilimitado
Bardo	N/E**

\* Los kender que consigan ganar Fuerza 17 pueden alcanzar el nivel 6.

\*\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Las tiradas de habilidad iniciales de los kender son modificadas por una penalización de -1 para Fuerza y una bonificación de +1 para Destreza. Los kender que no son ladrones tienen un 5% de probabilidades base de realizar cualquier habilidad de ladrón excepto leer lenguajes (ninguna posibilidad) y escalar (base 40% de probabilidades); esas probabilidades nunca mejoran excepto Destreza y modificadores raciales (los kender son tratados como halflings con relación a escalar). Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los kender son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	6	16
Destreza	8	19
Constitución	10	18
Inteligencia	6	18
Sabiduría	3	16
Carisma	6	18

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical y subtropical/Montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bandada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Media (8-10)
<b>TESORO:</b>	B
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-12
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	6, Vol 18 (B)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GACO:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6 o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Conjuros
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	25%
<b>TAMAÑO:</b>	M (2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (11)
<b>VALOR PE:</b>	1.400



Los kyrie son una antigua raza de hombres pájaro. Pequeños en número, sus principales alojamientos son unos pocos valles altos de empinadas paredes a lo largo de la cordillera principal de Mithas, el hogar de los minotauros.

Parecido a una extraña mezcla de halcón y humano, un kyrie maduro se alza sobre largas y nervudas patas que terminan en garras de pájaro. Sus brazos son en realidad alas, aunque tienen manos humanas con largos y delgados dedos terminados en garras. La espalda y las alas de un kyrie están recubiertas de plumas amarionadas; el pelo está cubierto de un suave plumón dorado. Los kyrie tienen torso humano y cabeza humana con nariz pequeña, labios delgados y ojos diminutos, normalmente de color azul claro o amarillo.

Por término medio, los kyrie son más altos que los humanos, aunque mucho más ligeros. Con una estructura ósea hueca y delgada pero nervuda musculatura, es raro que una de estas criaturas alcance los 50 kilos de peso. Los kyrie son ágiles voladores con poderosas alas. Pueden ascender por el aire a un índice de 3.

Además de su propio lenguaje, un 80% de los kyrie hablan el lenguaje común. Hablan de una forma entrecortada y seca, pero comprensible.

**Combate:** Normalmente, los kyrie son pacíficos y pasivos. Pero son feroces y orgullosos, con escasa tolerancia para los intrusos y ninguna tolerancia para los agresores. No se dejan tomar prisioneros, y en cualquier caso prefieren la muerte a la subyugación.

Un kyrie puede efectuar un ataque por round con sus garras para infligir 1d6 puntos de daño, pero la mayoría de las veces utilizan armas sencillas. Por ejemplo, un kyrie lleva a menudo una o dos piedras del tamaño de puños cuando vuela. Una táctica de combate favorita es dejar caer esas piedras contra un oponente, una por round, para 1d8 puntos de daño con cada golpe con éxito. Después de que un kyrie ha atacado con sus piedras, aterriza y se enzarza en combate de melée con el hacha de piedra ligera llevada por todo kyrie adulto. El hacha inflige 1d6 puntos de daño.

Los kyrie son capaces también de lanzar conjuros como druidas de nivel 3. Los conjuros más comunes utilizados por un kyrie son *amistad animal*, *invisibilidad ante los animales*, *predecir el clima*, *hechizar persona o mamífero*, *combar madera* y *retener animales*. Sin embargo, los kyrie no están nitados a sólo esos conjuros en particular. De hecho, todos los conjuros de

nivel 1 a 3 que se hallan disponibles para los druidas pueden ser usados por los kyrie.

**Hábitat/Sociedad:** Los kyrie habitaron originalmente numerosas islas en torno a la periferia de Ansalón. Emigraron de isla en isla, completando una vuelta al mundo en el transcurso de varias décadas. Los largos vuelos de planeo sobre los extensos océanos de Krynn se hicieron posibles gracias a un dispositivo mágico llamado la Piedra del Norte, que permitía a sus líderes mantener la orientación. Dependientes de este dispositivo, los kyrie perdieron gradualmente la habilidad de navegar por sí mismos. Hace unos pocos años, perdieron la Piedra del Norte ante los minotauros, y se perdieron en sus hogares primarios en Mithas. Aunque finalmente recuperaron la Piedra del Norte, decidieron quedarse en Mithas, pese a la hostilidad de los minotauros, reclamando osadamente que tenían tanto derecho a la isla como éstos.

Las guaridas de los kyrie, llamadas aguileras, se hallan localizadas en cuevas en las alturas de los más inaccesibles picos montañosos o a medio camino de riscos casi verticales. Una aguilera es un nido limpio y agradable de ramas y hojas, que ofrece una vista espectacular sobre las montañas que la rodean. Cada aguilera contiene tantos como 3d6 kyrie maduros, divididos a partes iguales entre machos y hembras, y 4d6 kyrie pequeños. Tienen pocas posesiones, excepto sus hachas de piedra y una provisión de rocas para usarlas como proyectiles o bombas. Les encantan las monedas y las gemas, que recogen más por su belleza que por su valor.

**Ecología:** Los enemigos mortales de los kyrie son los minotauros. Los kyrie efectúan a veces incursiones contra poblados mineros de los minotauros y caravanas de pertrechos, matando despiadadamente a todo el mundo y robando su comida y sus armas. Los minotauros responden asaltando las aguileras de los kyrie.

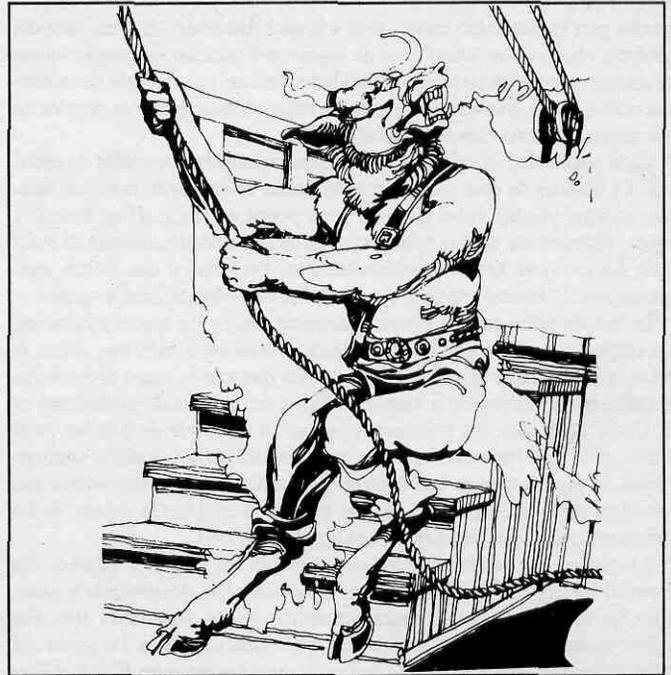
Los kyrie comen roedores, semillas y frutas. Sienten una predilección especial hacia el vino y otras bebidas alcohólicas fuertes, que roban a los minotauros. La mayoría de las criaturas consideran que los huevos de kyrie no son comestibles, pero los minotauros mezclan las yemas con grasa de cordero para hacer con ellas una espesa sopa.

# Minotauro (de Krynn)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	<b>Minotauro del mar de Sangre</b> Tropical y subtropical/Islas y zonas costeras
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Familia
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varia (5-18)
<b>TESORO:</b>	L, M; (C)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	Patrulla: 1-8; Asentamiento: 20-400
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6 (5)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	6 + 3
<b>GACO:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2-8/1-4 (cuernos y mordedura) o por arma
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	G (2-2,4 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los minotauros de Krynn son una raza guerrera altamente organizada que ocupa principalmente las remotas islas de Mithas y Kothas. Enormes y brutales, los minotauros creen que su destino es conquistar y esclavizar el mundo.

La mayoría de los minotauros de Krynn son conocidos informalmente como minotauros del Mar de Sangre, llamados así por la traicionera zona del océano en la que son encontrados comúnmente.

Los enormes minotauros exceden de los 180 kilos de peso y los 2 metros de altura. Un corto pelaje cubre sus masivos cuerpos, y un delgado vello sus rostros y antebrazos. Sus pelajes se alinean del pardo rojizo al casi negro. Sus rostros taurinos son brutales y feos, con anchas narices y ojos muy separados. Afilados y curvados cuernos brotan de sus frentes y alcanzan una longitud de 15-30 centímetros para las hembras y 30-60 centímetros para los machos. Los minotauros tienen largas y anchas manos con gruesos dedos terminados en cortas garras.

Normalmente los minotauros llevan arneses y faldelines hechos de cuero. Los arneses tienen lazos y bolsillos para llevar armas, y están decorados con recompensas e insignias militares. Algunos minotauros llevan aros de acero u otros metales preciosos atravesando sus narices y orejas.

Los minotauros fueron una raza oprimida durante buena parte de su historia primitiva. Pasaron muchos años como esclavos de los ogros, y otro largo período como esclavos de los enanos de las montañas. Fueron esclavizados por el imperio de Istar hasta la llegada del Cataclismo, que los minotauros vieron como una intervención divina en su favor.

Después de que el imperio de Istar se hundiera bajo el océano, los minotauros navegaron hasta las islas de Mithas y Kothas y las reclamaron para ellos. Con sus nuevos hogares separados del continente de Ansalón por el Mar de Sangre, los minotauros creyeron estar finalmente en posición de convertirse en una potencia mundial.

Los minotauros creen que su destino es situar el resto de Krynn bajo su control. Harán todo lo que sea necesario para conseguir la dominación. Creen que los débiles deben perecer y que los fuertes deben gobernar. Los ejércitos minotauros son legendarios por su implacabilidad. Sus leyes son duras y despiadadas.

Sin embargo, los minotauros no son asesinos sin mente. Muchos son meditativos y sofisticados. Algunos son incluso gentiles. Aunque dedicados a sus propias metas, los minotauros se aliarán con las fuerzas del Bien si están convencidas de que es lo que mejor sirve a sus propósitos.

**Combate:** Los minotauros son entrenados desde la juventud para la fuerza, la astucia y la inteligencia. Los minotauros son luchadores violentos y brutales, inclinados a masacrar a sus oponentes hasta el último hombre. Consideran el rendirse como una debilidad, y, a menos que deseen esclavos o necesitan prisioneros con propósitos de negociación, los oponentes que se rinden son normalmente ejecutados sobre la marcha.

Las armas preferidas de los minotauros son las hachas de doble filo (dñ 1d10), pero también usan mayales (bonif. +2 al daño si son usados por un minotauro), dagas y látigos. Se sabe que los minotauros especialmente fuertes (aquellos con Fuerza 16 o superior) usan una espada ancha en cada mano. Su armadura es de cuero, y el uso de escudos es raro.

Los minotauros pueden también embestir a un oponente que tenga al menos metro ochenta de estatura para infligirle 2d4 puntos de daño. Pueden morder a oponentes más bajos de metro ochenta para infligir 1d4 puntos de daño. Los minotauros tienen excelentes sentidos y pueden rastrear presas por el olor con un 50% de exactitud cuando siguen un rastro de un día o menos. Por cada día más desde que el rastro fue hecho, sus probabilidades se ven reducidas un 10%.

**Hábitat/Sociedad:** El principio fundamental de la sociedad minotauro es que el poder es la razón. Los minotauros son liderados por un emperador que reside en la ciudad de Nethosak en la isla de Mithas. Bajo el emperador se halla el Círculo Supremo de ocho minotauros. El Círculo Supremo aconseja al emperador y maneja la administración cotidiana del gobierno. Esos puestos son decididos en confrontación armada en el Circo, una arena de combate donde rivales del mismo oficio luchan a muerte. Los minotauros se enorgullecen de poseer la única sociedad auténticamente sin clases, puesto que cualquiera es elegible para convertirse en emperador, siempre que derrote al actual emperador en combate en el Circo. Los clérigos minotauros adoran a Sargas, conocido como Sargonnas por los solámnicos.

Las familias son los cimientos de la sociedad minotauro, y el honor de una familia se considera algo supremo, por encima de todas las demás consideraciones. Los minotauros son unos padres conscientes, que supervisan el entrenamiento y la educación de su descendencia desde temprana edad. Los hijos hembras reciben las mismas oportunidades que los machos, aunque las hembras se hallan enormemente superadas en número por los machos; a causa de una excentricidad genética, nacen tres minotauros machos por cada hembra. Cuando un hijo alcanza los 15 años de edad, debe someterse a un combate no letal en el Circo, una confrontación que sirve como rito de ini-

# Minotauro (de Krynn)



ciación para el minotauro para su pase a la sociedad adulta. Los ancianos del gobierno observan las actuaciones de los jóvenes minotauros, luego evalúan su aptitud para varias ciencias y habilidades basadas en una serie de exámenes orales. A los jóvenes minotauros les son asignados entonces papeles en sus comunidades acordes con sus habilidades.

Cada comunidad de minotauros mantiene un número apreciable de esclavos. La mayoría de esos esclavos son humanos obtenidos de naves capturadas, aunque pueden verse también unos pocos esclavos elfos, enanos y ogros. Virtualmente todo el trabajo manual de una ciudad minotauro es realizado por esclavos. Los trabajadores esclavos son tratados con dureza, aunque no con la perversa crueldad común de los amos draconianos u ogros.

La justicia de los minotauros es igualmente dura, y los azotes y palos son un castigo común para la mayoría de las infracciones menores, como el robo, la infidelidad y el asalto. Para crímenes más serios, como el asesinato, el culpable es sentenciado a muerte en forma de combate de gladiadores en el Circo. Cada mes, los prisioneros luchan en una serie de batallas en el Circo, en las que los vencedores ganan el derecho de vivir hasta la confrontación del siguiente mes. Las disputas personales entre los minotauros son resueltas también en el Circo; la ley minotauro prohíbe la muerte de un minotauro por otro a menos que tenga lugar en el Circo.

La mayoría de los minotauros son trabajadores fuertes y capaces. En especial son espléndidos marinos. Los minotauros han desarrollado la construcción de embarcaciones hasta convertirla en un espléndido arte. Sus recios (aunque algo lentos) barcos son una visión común en las aguas del Mar de Sangre. Algunos de estos barcos llevan su carga entre Mithas y Kothas, otros son usados para pescar, y otros aún son alquilados como barcos de carga por clientes humanos; aunque los minotauros no sienten un afecto particular hacia los humanos, aceptan de buen grado su dinero.

La piratería es también una actividad común para los marinos minotauros. Usan barcos más esbeltos y ligeros tomados de otras razas para atrapar y vencer a sus víctimas, puesto que los barcos minotauros carecen de la velocidad y la maniobrabilidad necesarios.

El avance en la marina minotauro depende en parte del número de naves hundidas reclamadas por un oficial minotauro.

A los ojos de un forastero, las ciudades minotauros son lugares toscos y opresivos. Las calles están pavimentadas con un polvo que siempre parece tener la consistencia del lodo; incluso en las estaciones secas, las avenidas llenas de rodadas y los sucios callejones son un pegajoso barrizal. La mayoría de los edificios están hechos de madera, toscamente ensamblada y siempre sin pintar. Los cimientos de madera son dejados tal cual hasta que se pudren; cuando un edificio se derrumba, es construido otro en su lugar.

La mayoría de los edificios son residencia de clanes que albergan familias de 3d6 miembros. Cada una de esas residencias tiene una sala central usada para comer y otras actividades diurnas. La sala central contiene un gran depósito de agua que es usado tanto para bañarse como para cocinar. Los adultos poseen áreas privadas para dormir, separadas de la sala central por una cortina.

Cada manzana de una ciudad minotauro contiene al menos una taberna o posada donde se puede comer y beber a todas horas del día y de la noche. Los grandes distritos comerciales en el centro son las áreas más concurridas de una ciudad durante las horas diurnas. Numerosos astilleros alinean las orillas de las ciudades costeras. La mayoría de astilleros son atendidos por docenas de esclavos vigilados por sus amos minotauros.

Los minotauros no lo bastante afortunados para vivir en la ciudad moran en poblados pequeños. Estos poblados son acumulaciones al azar de destaraladas chozas agrupadas en torno a unos pocos edificios de piedra. Algunos de los edificios de piedra son templos para la adoración de los dioses malvados. El edificio de piedra más grande es la residencia del cacique local, al que los plebeyos se refieren como el «lord». Los plebeyos viven y trabajan en las chozas.

**Ecología:** Los minotauros luchan frecuentemente con diversas razas en alta mar. Sólo tienen un enemigo natural, los kyrie, a los que los minotauros consideran intrusos. Las batallas entre estas dos razas se prolongan desde hace siglos, con los minotauros ganando lentamente ventaja.

Los minotauros producen una gran variedad de productos, entre ellos pescado ahumado y envasado, armas y armaduras (particularmente armaduras y

escudos de cuero), artículos de lana y punto, y joyería fina de plata. Son comerciantes muy activos, y sus barcos de guerra, de sólida construcción, están en gran demanda. La importación más común es la madera, que es necesitada siempre para la construcción de los barcos y los edificios minotauros. Los minotauros comen una gran variedad de alimentos, pero sienten predilección por el pescado, el cordero y el cereal crudo. También les encantan todos los tipos de cerveza.

## Minotauros thoradorianos

Los minotauros thoradorianos viven en poblados aislados en las costas sudoccidentales de Mithas. Los minotauros thoradorianos son considerados como una clase inferior de minotauros: más perezosos, más torpes y menos inteligentes que sus primos del Mar de Sangre. Puesto que todos los intentos de los thoradorianos por ser aceptados han sido rechazados por los minotauros del Mar de Sangre, los minotauros thoradorianos se han visto aislados a sus propios medios.

Los minotauros thoradorianos son raras veces visitados por comerciantes o viajeros, puesto que tienen pocas cosas de interés que intercambiar. Su industria primaria es la construcción de barcos. Aunque sus barcos son notables por su tamaño y cualidades marineras, pueden hallarse barcos similares con los minotauros del Mar de Sangre a precios mucho más bajos.

La mayoría de los edificios thoradorianos son toscas estructuras de piedra o cuevas excavadas en las montañas. Debido a su amor hacia los laberintos, muchos hogares contienen serpenteantes pasadizos que conducen de una habitación a otra. Los laberintos de las cavernas naturales sirven como versión thoradoriana del Circo.

## Límites de categorías, minotauros

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	8
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	N/E*
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	14
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	10
<b>Bribón</b>	
Ladrón	N/E*
Bardo	N/E*

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Las tiradas iniciales de habilidad de los minotauros del Mar de Sangre son modificadas por una penalización de -2 para Sabiduría y Carisma y una bonificación de +2 para Fuerza y Constitución. (Las tiradas de habilidad de los minotauros thoradorianos son modificadas por una penalización de -3 para Sabiduría e Inteligencia y una bonificación de +1 para Fuerza y Constitución.) Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los minotauros son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	12	20
Destreza	8	18
Constitución	12	20
Inteligencia	5	18
Sabiduría	3	16
Carisma	3	16

# Muñeco kani



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Sociedades rurales en cualquier terreno o clima
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	No
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Según hechizo
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	No (0)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-12
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	10
<b>MOVIMIENTO:</b>	9
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	2
<b>GACO:</b>	19
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ataques continuos
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	D (15 cm alto)
<b>MORAL:</b>	Sin miedo (nunca control)
<b>VALOR PE:</b>	35



En su forma habitual, los muñecos kani son creados por miembros de tribus primitivas para servir como simples hechizos de buena suerte; no tienen vida propia. Sin embargo, cuando son hechizados por fuerzas malvadas, se convierten en incansables y aterradores asesinos.

Los muñecos kani son toscas representaciones de humanos y animales, contruidos generalmente de madera, ropa, plumas, hierba y otras materiales baratos y fácilmente disponibles. La forma del muñeco indica su hechizo previsto: un muñeco de un conejo, por ejemplo, da supuestamente velocidad a las piernas de su poseedor, mientras que un mapache mejora supuestamente la destreza de su propietario. Los muñecos son muy detallados; los muñecos kani con forma de pájaro están cubiertos con centenares de diminutas plumas meticulosamente cosidas a la tela, mientras que los muñecos kani con la forma de un conejo están recubiertos de auténtica piel de conejo.

En la mayoría de los casos, un muñeco kani no tiene auténticas propiedades mágicas y no es más útil que otro tótem supersticioso. Sin embargo, es posible hechizar esos muñecos para garantizar los hechizos representados por sus formas. El poder de los muñecos kani hechizados se halla directamente relacionado con la habilidad puesta en su creación. Mucha gente puede hacer atractivos muñecos de apariencia auténtica, pero los rituales requeridos para hechizar un muñeco son conocidos sólo por unos pocos hechiceros en las más remotas tribus de Krynn. Se necesita aproximadamente un mes para que un creador hábil haga un muñeco kani.

Algunos magos tribales son capaces de hechizar los muñecos con fuerzas malvadas. Cuando un muñeco kani es pervertido al Mal, ataca lo que ha sido hechizado para realzar. Así, un muñeco de un conejo puede intentar seccionar a mordiscos los tendones de las piernas de su víctima, mientras que un muñeco de un mapache puede mutilar las manos de su víctima. Los muñecos kani normales son inofensivos e inanimados; las estadísticas listadas más arriba se refieren a las perversiones animadas.

Los hechizos de los muñecos kani los activan en momentos específicos. Por ejemplo, un muñeco de un gato puede activarse siete noches después de que ha sido dado como un regalo, mientras que un muñeco de un conejo puede activarse sólo durante la luna llena.

**Combate:** Un muñeco kani siempre ataca con su boca o pico. Si se anota un golpe, inflige 1d4 puntos de daño, luego sigue mordiendo, causando 1 punto de daño adicional por round hasta que resulta destruido o consigue su propósito. Algunos muñecos kani pueden recibir instrucciones de proteger un área particular de los intrusos, mientras que otros pueden recibir instrucciones de atacar a la

primera persona o criatura que vean, persiguiéndola si es necesario. Puesto que un muñeco kani no tiene mente, no conoce el miedo. En consecuencia, nunca efectúa un control de moral, pues no cede nunca en la persecución de su blanco.

Las estadísticas de movimiento y Categoría de Armadura listadas arriba no se aplican necesariamente a todos los muñecos kani. Estas estadísticas pueden variar según la habilidad con la que esté hecho un muñeco en particular y los materiales que lo componen. Un muñeco de un conejo bien elaborado puede tener un índice de movimiento de 12, mientras que un muñeco de un halcón hecho de plumas puede ser capaz de volar a un índice de movimiento de 6 (B). Un muñeco de una tortuga puede tener una CA de 9, pero arrastrarse a un índice de movimiento de 2.

A continuación se detallan algunos muñecos típicos, con sus índices de movimiento y sus CAs respectivos. También se lista el supuesto hechizo de cada muñeco (aunque los muñecos no tienen realmente esas propiedades).

Forma	Hechizo supuesto	Movimiento	CA
Conejo	Velocidad	12	10
Tortuga	Seguridad	2	9
Halcón	Vista	Vol 6 (B)	8
Gato	Furtividad	12	10
Felino	Valor	15	9
Paloma	Amor	Vol 3 (B)	8
Oso	Fuerza	9	8
Búho	Sabiduría	Vol 3 (B)	8
Mapache	Destreza	9	10
Humano	Suerte	12	10

**Hábitat/Sociedad:** Los muñecos kani pueden encontrarse en los poblados de tribus primitivas por todo Krynn. La enorme mayoría de muñecos son inofensivos e inactivos; cuando los miembros de la tribu descubren la existencia de muñecos malvados, los queman, entierran o arrojan al mar de inmediato. Sin embargo, los muñecos sumergidos o enterrados permanecen activos, dispuestos para golpear a cualquiera lo bastante desafortunado como para tropezarse con ellos.

**Ecología:** Además de su utilización como hechizos de buena suerte, algunas culturas primitivas utilizan los muñecos kani como juguetes para sus hijos, o los entierran con sus muertos para que les ofrezcan protección en la otra vida. Se sabe de coleccionistas ricos que pagan enormes sumas por muñecos kani específicos a fin de completar sus colecciones.

# Ogro (de Krynn)



	Ogro	Orughi
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Llanuras, pantanos, bosques, junglas, colinas, montañas, subterráneos	Tropical y subtropical/Bosques, colinas y montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Común	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribu	Tribu
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	Individual: M x 10; Tribu: Q, S, B	Individual: Q; Tribu: Q x 10
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado	Caótico malvado
<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-20	2-12
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	9	9, Nad 18
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4 + 1	4 + 1
<b>GACO:</b>	17	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)	1-6 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	+2 para daño	+2 para daño
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (2-2,7 m alto)	M (1,2-1,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (11)	Inestable (7)
<b>VALOR PE:</b>	175	175

Los ogros de Krynn son brutos salvajes y sedientos de sangre. Son temidos y despreciados por todas las razas inteligentes.

Los ogros de Krynn se parecen físicamente a los ogros de otros mundos. Son más altos que la mayoría de los humanoides, con cuerpos recios y sólidamente musculosos. Tienen grandes cabezas con narices chatas, orejas puntiagudas y altas frentes. Un reborde óseo cubre sus ojos como cuentas, de color gris mate o rojo sangre. Largo y grasiento pelo crece de su cuero cabelludo lleno de piojos y cuelga sobre sus hombros en enmarañados mechones. Su piel seca, cuyo color va del marrón oscuro al amarillo anaranjado, está encostrada con asquerosas escaras y suciedad, y a menudo cubierta de peludas verrugas. Los ogros de Krynn tienen hileras de afilados dientes amarrotados, recubiertos de una placa de roña. Negras garras crecen de los dedos de sus manos y pies. Las hembras se parecen a los machos, aunque son más bajas y menos musculosas.

Los ogros de Krynn visten con las pieles de animales que han matado. Con ellas se fabrican batas sueltas, pantalones largos y pesadas capas. Esas pieles no están curtidas ni tratadas de ningún otro modo antes de convertirlas en prendas de vestir, lo cual hace que huelan como carne podrida. Los ogros no llevan guantes ni calzado de ninguna clase: las gruesas callosidades de las plantas de sus pies les proporcionan protección y tracción. Algunos llevan collares de piedras, otros se pintan el cuerpo con burdos pigmentos.

Pocas criaturas son tan violentas y crueles como los ogros. Con su baja inteligencia y exaltado temperamento, asesinato, vandalismo y abuso son lugar común en sus sociedades. Codiciosos y avarientos, a los ogros les encanta el tesoro casi tanto como el derramar sangre.

Los ogros de Krynn hablan su propio lenguaje. Los caciques y líderes ogros hablan normalmente el común; un 10% de los miembros de las tribus aparte los caciques y líderes también hablan el común.

**Combate:** Como los ogros de otros mundos, los ogros de Krynn son extremadamente peligrosos. La violencia no sólo es la respuesta común a la mayoría de problemas, sino que son perfectamente capaces de luchar hasta la muerte a causa de los conflictos más triviales. Un ogro es demasiado torpe para utilizar tácticas complejas; en vez de ello, se lanza a una melée brutal hasta que él o su componente resultan muertos. Tan intensa es su violencia, que los ogros deben ser contenidos de seguir golpeando a sus oponentes mucho rato después de que los hayan muerto. Los forasteros son atacados sin piedad, incluidos los miembros de otras tribus de ogros. Un ogro golpea-

rá a menudo a un forastero para lograr su sumisión antes que perder el tiempo hablando con él.

Los ogros usan lanzas, hachas de batalla, mazas, garrotes y armas similares de melée. Éstas o bien son robadas de víctimas muertas, o ensambladas a partir de piedra, madera y otros materiales comunes. Aunque toscamente hechas, las armas de los ogros son tan efectivas como sus contrapartidas más cuidadosamente elaboradas. Los ogros raras veces usan arcos, hondas u otras armas de proyectiles; no sólo las encuentran engorrosas de usar, sino que privan a los ogros de la satisfacción física de golpear y cortar a sus víctimas.

Los ogros raras veces llevan armadura, principalmente porque es difícil localizar piezas de armadura lo bastante grandes como para que encajen con ellos. Los ogros más voluminosos llevan a menudo gruesas capas de pieles a las que hay cosidas briznas de piedra para proporcionarles una CA efectiva de 4.

Los ogros líderes y caciques son más fuertes que sus seguidores e infligen un daño significativamente más grande. Un líder tiene CA 3, al menos 30 puntos de golpe, ataca como una criatura de 7 DG, y gana una bonificación adicional de +1 para daño en sus ataques con arma. Un cacique tiene CA 4, al menos 34 puntos de golpe, ataca como una criatura de 7 DG, y gana una bonificación adicional de +2 puntos de daño en sus ataques con arma.

Los ogros inmaduros —aquellos entre las edades de 5-20 años— no tienen más que 3 puntos de golpe por Dado de Golpe. Atacan con los puños para infligir 1d4 puntos de daño. Pueden usar armas simples, como garrotes y hachas, con una penalización de -3 al daño infligido.

**Hábitat/Sociedad:** La leyenda dice que los ogros fueron la primera raza en despertar sobre Krynn. Los ogros originales eran criaturas graciosas y atractivas, aunque tenían una inclinación hacia el mal. Sus tribus florecieron en todos los rincones del mundo. Un primitivo líder de clan ogro llamado Igrane intentó convencer a las otras tribus de que si no conseguían renunciar a sus naturalezas malvadas, se verían condenados a un futuro de conflicto y destrucción. Los ogros rechazaron esta predicción. Igrane los abandonó a su locura, llevándose con él a una banda de iluminados seguidores que llegaron a ser conocidos como los irda (ver la entrada «Ogro alto» para detalles).

La predicción de Igrane, por supuesto, se hizo realidad. La ascensión de las razas competidoras marcó el final de la dominación de los ogros sobre Krynn. Fueron perseguidos y masacrados por los elfos y los enanos, empuja-

dos al exilio por los humanos, y traicionados y esclavizados por los minotauros. Además, las distintas tribus de ogros guerreaban constantemente entre ellas, reduciendo aún más su número. Al final, los ogros se vieron reducidos a las más remotas extensiones de Krynn, donde permanecen en la actualidad. Las razas buenas los evitan, mientras que las razas malvadas los ven tan sólo como otro recurso explotable.

Las tribus de ogros levantan sus hogares en las más lúgubres tierras, donde la hierba está marchita y amarillada, la tierra cuarteada y polvorienta, y las aguas sucias y estancadas. Aunque existen ciudades ogros, la mayoría de los ogros viven en asentamientos pequeños. Un asentamiento ogro típico es una colección de toscas chozas de piedra centradas en torno a un gran agujero de agua. Cada choza es el hogar de tres o cuatro ogros. El líder tribal y el cacique (suponiendo que la tribu sea lo bastante grande como para tener a ambos) viven en chozas privadas. Una choza no tiene ningún mobiliario aparte viejas pieles usadas para dormir y la colección de armas de la familia. Fuera de cada choza hay grandes bastidores que sostienen tiras de carne secándose sobre fuegos de carbón sin humo. Un poblado típico incluye también una choza de tesoro y un pozo de juegos que contiene varios lobos, osos o serpientes; los ogros disfrutaban arrojando a los miembros de la tribu más débiles al pozo, luego contemplando cómo intentan trepar fuera.

Una familia de ogros consiste en un ogro macho y uno hembra emparejados, y uno o dos hijos. Las hembras dan a luz a un solo hijo una vez al año. Cuando los ogros alcanzan los 20 años, se trasladan a sus propias chozas para empezar sus propias familias, aunque siguen con la tribu. Los ogros más viejos —aquellos demasiado viejos para cazar, dar a luz hijos o servir a la tribu de alguna otra forma— son muertos.

Una tribu de diez o más miembros tiene un líder. En tribus de 20 o más hay también un cacique; en estos casos, el líder sirve como ayudante del cacique. No más de la mitad de la tribu son hembras. Los ogros consideran a las hembras como inferiores en todos los aspectos, útiles sólo para trabajos serviles y para dar a luz hijos. El cacique (o líder, en el caso de tribus más pequeñas) mantiene un cuidadoso control del número de hembras en la tribu. Si el número de niñas excede al de niños, el exceso es eliminado.

Cada tribu mantiene también un cierto número de esclavos, igual aproximadamente a un 20% de la población tribal. La mayoría de los esclavos son humanos, pero unos pocos son elfos o enanos. Las tribus de ogros se hallan constantemente necesitadas de nuevos esclavos, puesto que sus miembros los matan por deporte y los devoran cuando se sienten demasiado perezosos para cazar.

Un grupo de caza ogro consiste normalmente en un líder y unos seis machos adultos, todos ellos bien armados. Un viaje de caza puede tener cualquier duración, desde unos pocos días hasta varias semanas, según las necesidades de la tribu y la escasez de la caza. El líder trata a sus seguidores de forma cruel, por ejemplo usando al más débil como cebo para atraer a la caza hambrienta. Los seguidores arreglan a veces las cosas para que se produzca la desafortunada muerte del líder durante el viaje de caza. A su regreso, informan de la pérdida del líder a la tribu, luego uno de ellos reclama la posición que ha quedado vacante.

Los líderes y caciques ogros son gobernantes absolutos de sus tribus. Los crímenes contra la tribu incluyen traición, robo, asesinato injustificado y cobardía. El castigo para tales crímenes es la muerte, normalmente una muerte lenta y dolorosa. Los criminales pueden ser colgados cabeza abajo de un risco o ser asados vivos a los rayos del sol, encerrados en un saco con serpientes venenosas y arrojados al mar para que se ahoguen, o lanzados a un pantano de arenas movedizas mientras la tribu observa y vitorea.

Se exige que los ogros lleven todo el tesoro tomado de las víctimas derrotadas a su poblado. El cacique (o líder en las tribus más pequeñas) reclama la mitad para él. Los ogros que consiguieron el tesoro reciben una pequeña parte, normalmente no más del 10%, y el resto es colocado en la cabaña del tesoro. El cacique (o líder) recompensa con tesoro a los miembros de la tribu por logros especiales, como derrotar poderosos enemigos; invariablemente, el cacique presenta la mayoría de estos premios especiales para sí mismo.

**Ecología:** Todas las razas inteligentes se apartan de su camino para eludir a los ogros. Sin embargo, las razas malvadas emplean ocasionalmente ogros en sus ejércitos. Los ogros son demasiado estúpidos y de poca confianza

para encargarles misiones complicadas, pero aceptan de buen grado todo tipo de tareas peligrosas y desagradables si el precio es correcto. Algunas comunidades minotauros mantienen ogros como esclavos.

Los ogros cazan lobos y otros animales de los bosques para comer, pero también les gusta la carne de los humanos, elfos y enanos; la carne de gnomos y kender es considerada una exquisitez. Los pescadores ogros recorren la línea de la costa en busca de peces muertos, puesto que es más fácil que pescarlos, y los muertos son igual de sabrosos que los vivos. Ninguna otra raza comercia con los ogros, pero las tribus de ogros comercian ocasionalmente entre sí. Tales transacciones terminan a menudo con erupciones de violencia. Una tribu, por ejemplo, puede comerciar con pieles de animales y cerveza a cambio de las gemas y armas de una segunda tribu. Cuando la segunda tribu se emborracha con la cerveza fuerte, la primera tribu los degüella a todos y toma lo que quiere.

## Orughi

Los orughi son una raza de ogros que mora en remotas islas al norte de Ansalón. Son más bajos, gruesos y torpes que la mayoría de los ogros, pero no por ello son menos agresivos. Tienen un sorprendente pelo dorado, piel gris aceitosa, y manos y pies palmeados, lo cual les permite nadar a dos veces su índice de movimiento sobre tierra firme.

Aunque buenos luchadores, los orughi no son tan fuertes como otros ogros y son más propensos al pánico. Cuando es posible, los orughi intentan atraer a sus oponentes al mar; debido a su habilidad natatoria y al hecho de que pueden retener la respiración durante 20 rounds, son unos peligrosos oponentes en el agua. Los orughi utilizan hachas de batalla y dagas, y también llevan armas especiales llamadas tonkks. Esas armas, parecidas a bumeranes de hierro conectados a largos cables metálicos, son usadas por los orughi para capturar pájaros. Los tonkks no infligen daño pero pueden ser usados para atrapar víctimas hasta una distancia de 10 metros (no pueden ser usados en el agua).

Debido a su habilidad con esas armas, los ataques de los orughi con tonkks se efectúan con una bonificación de +3 a la tirada de ataque (los no orughi utilizan los tonkks con una penalización de -2). El cable del tonkk se enrolla rápidamente en torno a la víctima atacada con éxito; una vez por round, la víctima puede intentar un control de Destreza con una penalización de -2. Si tiene éxito consigue desenredarse. Si falla debe efectuar un control de Fuerza con una penalización de -4. Si el control de Fuerza falla, la víctima es arrastrada diez metros más cerca del orughi que lo enredó con su tonkk.

Los orughi viven en toscas cabañas de madera en las orillas de sus islas; pasan la mayor parte de su tiempo cazando y pescando. Adoran a Zeboim, la Reina malvada del Mar, y construyen elaborados templos en su honor cerca del borde del agua. Esos templos, que se parecen a torres cilíndricas de piedra, pueden verse desde kilómetros de distancia; los marineros experimentados los reconocen como un signo de un asentamiento orughi.

Los orughi no tienen gobierno formal. Los machos más viejos de cada familia gobiernan colectivamente la tribu. Los desacuerdos son resueltos a través del combate. Los orughi recogen menos tesoro que otros ogros. Sus escondites del tesoro raras veces contienen objetos mágicos, pero normalmente incluyen una amplia provisión de perlas y otras gemas recuperadas del fondo del océano.

# Ogro alto (Irda)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/ Llanuras, bosques, pantanos, jun- glas, colinas, montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Familia
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Herbívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (5-20)
<b>TESORO:</b>	Individual: L, M; Familia: Q (x5), F
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente neutral o legal bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-10
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	8 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	6 (9)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4 + 1
<b>GACO:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	+2 para daño
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)
<b>VALOR PE:</b>	Varía

Los ogros altos, conocidos también como irda, son una raza apuesta y gentil de ogros que viven en una idílica isla localizada lejos de las tierras civilizadas de Ansalón.

Los irda son criaturas altas y esbeltas que miden por término medio metro ochenta de estatura y pesan unos 75 kilos. Las hembras tienden a ser tan altas y pesadas como los machos. Aunque esbeltos, son muy fuertes, como queda evidenciado por sus firmes músculos. Los tonos de su piel se alinean desde el azul medianoche a un profundo verde mar. Su pelo es normalmente negro, pero puede ser también plateado o blanco. Los irda siempre llevan el pelo corto y lo mantienen cuidadosamente peinado. Sus rostros algo tensos y sus párpados caídos dan la falsa impresión de que están aburridos o despreocupados de todo. Sus ojos son de color plata. Viven mucho tiempo, y con frecuencia alcanzan los 500 años de edad.

Los irda llevan ropas sencillas y ligeras, como batas de lino o túnicas de seda, en tonos de beige, azul claro y otros colores pastel. Se niegan a llevar lana, cuero o cualquier otro material derivado de animales. Su guardarropa se ve realizado ocasionalmente con alguna modesta pieza de joyería, como una aguja de esmeralda, un anillo de perlas o un delgado collar de acero.

Los irda se mueven con un movimiento fluido tan gracioso que es un goce observarlo. Sus voces son extraordinarias: intensas, de tonos melódicos que se hallan entre los más hermosos sonidos oídos en Krynn.

Los irda tienen habilidades cambiaformas innatas y pueden ocultar su tamaño y su auténtica forma de varios modos. Pueden cambiar su altura tanto como medio metro en cada dirección, y pueden duplicar los rasgos de cualquier raza humanoide; son especialmente convincentes como elfos, semielfos y humanos. La habilidad cambiaformas de los irda requiere varios años de práctica para perfeccionarla. Normalmente, un irda se hace maestro en cambiar a una forma en particular, luego utiliza esa forma una y otra vez.

Los irda son un pueblo pacífico que no tiene intención de causar ningún daño al resto del mundo. Son gentiles, de voz suave y meditativos, y rechazan la violencia que periódicamente sacude las naciones de Krynn.

Aunque no sienten ninguna animosidad hacia otras razas, los irda nunca han sido completamente aceptados por ninguna otra cultura, debido en gran parte a las supersticiones desarrolladas acerca de ellos a lo largo de los años. Se cuentan historias de los terribles ogros antiguos que regresarán un día trayendo la muerte y la destrucción. Puesto que los irda son descendientes de los ogros originales, muchos suponen que son los rumoreados precursores de la condenación. Cuando es revelada la auténtica raza de



un irda, invariablemente es perseguido y muerto por un populacho supersticioso.

**Combate:** Los irda no poseen aptitud natural para la lucha, y las habilidades de combate son poco comunes entre ellos. Dada la opción, los irda preferirán retirarse graciosamente antes que enzarzarse en una sangrienta melée. No ven nada en el combate; de hecho, después de una confrontación física con un enemigo, los irda se someten a una ceremonia de purificación para librarse de la corrupción espiritual inherente a cualquier confrontación violenta.

Gracias a su herencia ogro y su fuerza superior, los irda son capaces de infligir 1d10 puntos de daño con un ataque típico con armas. Sin embargo, debido a su aversión al contacto físico, son malos combatientes en melée; cuando un irda intenta usar cualquier arma de melée, incluidas espadas, mazas, dagas y varas, lo hacen con una penalización de -1 a la tirada de ataque. Por esa razón, es más probable que los irda utilicen arcos, hondas u otras armas de proyectiles.

Las armas preferidas de los irda son las de diseño propio, como la boleadora de lianas (lianas de metro veinte de largo contrapesadas en ambos extremos con piedras en forma de gancho que se enredan en torno a una víctima hasta a 25 metros de distancia e infligen 1d4 puntos de daño; una víctima inmovilizada de este modo puede liberarse si supera un control de Destreza con una penalización de -2) y racimos de bolas (bolas de arcilla seca erizadas con afiladas púas que contienen un veneno suave; causan 1-2 puntos de daño y 1d4 puntos adicionales de daño por veneno si la víctima falla una tirada de salvación contra veneno).

Los irda crean también bolas de polvo con huevos vaciados que contienen variadas mezclas de hierbas y venenos naturales. El estallido de una bomba de polvo afecta a todos aquellos que se hallen dentro de un radio de 3 metros. Los distintos tipos incluyen bombas de polvo de sueño (las víctimas deben superar una tirada de salvación contra veneno o recibir los efectos de un conjuro de sueño), de parálisis (las víctimas deben superar una tirada de salvación contra paralización o quedar paralizadas durante 2d4 rounds) y de ceguera (las víctimas deben superar una tirada de salvación contra veneno o recibir los efectos de un conjuro de ceguera durante 2d4 rounds).

Aquellos irda capaces de usar la magia emplean conjuros en vez de armas siempre que es posible. Puesto que los irda que usan la magia tienen una comprensión más clara de la forma en que actúa la magia que la mayoría de las demás razas, los clérigos y hechiceros irda ganan un conjuro adicional

del nivel más alto que pueden usar. Los irda que son Adeptos Cambiaformas o Sabios Cambiaformas (ver abajo) usan sus habilidades cambiaformas superiores para asustar a sus oponentes (cambiando a un minotauro o un caballero de la muerte) o para escapar de ellos (cambiando a un ratón o a un pájaro).

Los irda se sienten torpes con armadura, y la llevan sólo en las circunstancias más extremas. Prefieren las armaduras más ligeras, como la acolchada, y por supuesto se niegan a llevar armadura de cuero o cualquier otra prenda protectora hecha de animales.

La relativamente baja Constitución de los irda les hace más vulnerables a los efectos del veneno que la mayoría de otras razas. Cada vez que los irda deben salvarse contra veneno, lo hacen con una penalización de -1.

**Hábitat/Sociedad:** El *Irdanaiaith*, un antiguo texto considerado sagrado por los irda pero desconocido entre las demás razas de Ansalón, explica el origen de los ogros altos. Aunque se cree comúnmente que los elfos fueron la primera raza en despertar en la Era de los Sueños, el *Irdanaiaith* sugiere que los primeros fueron los ogros. En el alba del mundo, los ogros fueron la más hermosa de todas las razas. Su sombría gracia y su salvaje belleza no tenían rival, pero sus corazones eran fríos e inclinados hacia el Mal.

Cuando los ogros recorrieron el mundo como raza dominante, tuvieron ocasión de interactuar con los humanos. En sus relaciones, los humanos concedieron involuntariamente al líder de un gran y poderoso clan ogro llamado Igrane el don del libre albedrío. Igrane empezó a mirar el mundo con nuevos ojos.

El don del libre albedrío se extendió entre los miembros del clan de Igrane, que pasaron a llamarse los irda, hasta que todos ellos vieron la degradación que inevitablemente daría como resultado sus malvadas acciones. Intentaron convencer a otros clanes de ogros de su locura, pero sus súplicas fueron desechadas secamente. Estallaron guerras civiles entre los ogros, guerras luchadas en lugares ocultos de los ojos de los hombres.

A su debido tiempo, los irda se extirparon de todo contacto con el resto del mundo. Hallaron refugio en una isla a la que llamaron Anaiatha. Este refugio se hallaba localizado en los océanos septentrionales de Ansalón, lejos de todas las demás áreas civilizadas. Allí los irda podrían vivir sin ser molestados. Los ogros que no previeron su degradación cumplieron con las predicciones de Igrane, se hicieron más horriblemente feos y deformes hasta que su apariencia encajó con el mal en sus corazones.

La llegada del Cataclismo trastocó la vida de bendición pastoral de los irda en Anaiatha. Las fuerzas del Mal, cuyo poder había florecido en la estela del Cataclismo, descubrieron la isla de los irda y atacaron. Aunque las fuerzas del Mal fueron finalmente repelidas, muchos irda fueron capturados y llevados a Ansalón.

Cuando las fuerzas del Mal fueron derrotadas al fin en la Guerra de la Lanza, los cautivos irda supervivientes fueron liberados. Esos irda vagan todavía por las tierras de Ansalón, disfrazados, intentando desesperadamente hallar un camino de vuelta a su hogar de Anaiatha. Normalmente están solos, pero en ocasiones son descubiertos pequeños grupos de 1d10 irda vagando por los campos. Pueden encontrarse familias; el más profundo deseo de los padres es hallar un camino hasta su isla, si no para ellos, entonces para sus hijos.

Una variedad de poderes mágicos protegen Anaiatha de ser descubierta, incluido un conjuro de *terreno alucinatorio* permanente que hace que la isla parezca ser una tranquila extensión de océano. Sin embargo, los irda errantes pueden oír la llamada telepática de su hogar durante la luna llena de Solinari, la más distante de las tres lunas de Krynn. Durante esas ocasiones, que duran un período de nueve días cada 36, los irda pueden hallar su camino a través del océano hasta Anaiatha, suponiendo que dispongan de una nave o de otro medio para efectuar el viaje. Desgraciadamente, el viaje dura mucho más que el período de luna llena, y pocos irda perdidos han conseguido nunca regresar por sí mismos a Anaiatha.

Anaiatha es un paraíso tropical, lleno de lujurante vegetación y amistosos animales. Los irda no tienen moradas permanentes, sino que utilizan cuevas y valles, y cambian de alojamiento cada vez que el espíritu les impulsa. Adquieren pocas posesiones, aunque se sienten fascinados por la belleza de las gemas y las joyas. La mayoría han acumulado pequeñas cantidades de

monedas y otro tesoro, para ser usado si es necesario para sobornar o echar de alguna otra forma a los intrusos no bienvenidos.

Los irda son gobernados por un rey que actúa como monarca absoluto. Todos los reyes irda pueden trazar su linaje hacia atrás hasta Igraine. Un rey gobierna hasta la edad de 400 años, en cuyo momento uno de sus descendientes le sucede en el trono. Un rey puede ser tanto macho como hembra, y normalmente es el mayor de los hijos del rey anterior.

Los irda dan a luz 1d4 hijos cada 50 años. Los irda son padres conscientes, que empiezan la instrucción en todas las artes y ciencias a las pocas semanas de la vida de un niño. De todas sus lecciones, la más importante es el arte de cambiar de forma. A través de una práctica diligente, la mayoría de los irda han dominado la facultad cambiaformas básica a la edad de 20 años, lo que les permite disfrazarse como humanoides a voluntad. Un irda con una Inteligencia de al menos 16 puede estudiar para convertirse en Adepto Cambiaformas una vez alcanza la edad de 50 años. Aprender a ser un Adepto Cambiaformas toma al menos diez años de estudio, pero una vez dominado, un Adepto Cambiaformas puede cambiar de forma como el conjuro de hechicero de nivel 9 hasta tres veces al día. Un irda con una Inteligencia de al menos 18 puede luego estudiar para convertirse en un Sabio Cambiaformas cuando alcanza los 100 años. Esto requiere al menos 50 años de práctica. Un Sabio Cambiaformas puede cambiar de forma a voluntad.

**Ecología:** Los irda luchan por vivir en perfecta armonía con la naturaleza. Un irda no causará intencionadamente daño a ninguna criatura viva a menos que su propia vida esté en peligro. Por esa razón, los irda no llevan ni utilizan cuero, lana o cualquier otro producto procedente de animales. Son vegetarianos estrictos, y disfrutan con todo tipo de frutos, cereales y verduras. No sólo evitan la carne, sino que se niegan también a comer huevos o a beber leche. A los irda no les gustan las bebidas alcohólicas de ningún tipo.

Los irda no comercian, como tampoco crean productos de ningún valor para otras razas. Los forasteros los buscan a menudo para recabar información sobre plantas o animales exóticos. Normalmente los irda intercambian esa información por el regreso seguro de un amigo o familiar perdido que aún se halla vagando por las tierras de Ansalón.

Límites de categorías, ogros altos

Categoría	Nivel máx.
Luchador	
Guerrero	Ilimitado
Guardabosques	Ilimitado
Paladín	Ilimitado
Caballero de Solammia	N/E*
Hechicero	
Mago (renegado)	N/E*
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	Ilimitado
Sacerdote	
Clérigo (pagano)	N/E*
Druida (pagano)	N/E*
Sagrada Orden de las Estrellas	Ilimitado
Bribón	
Ladrón	Ilimitado
Bardo	N/E*

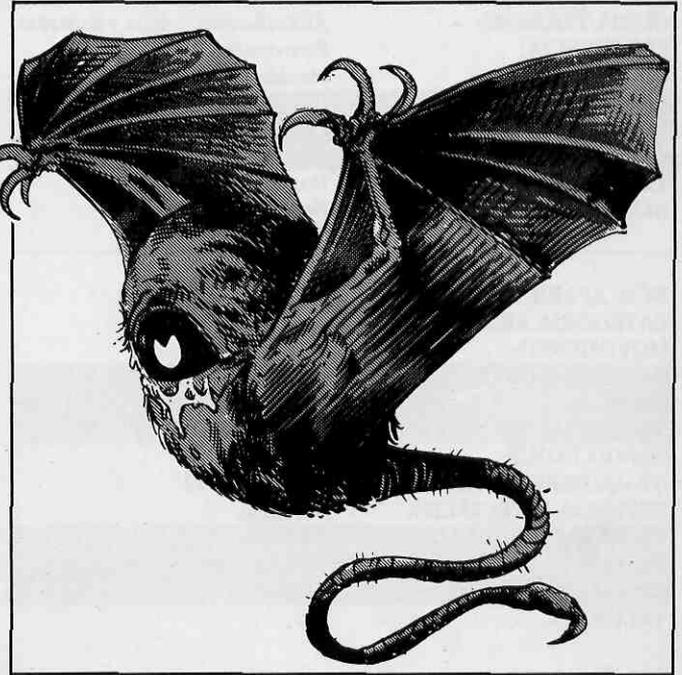
\* N/E significa no elegible para esa categoría.

Las tiradas de habilidad iniciales de los ogros altos son modificadas por una penalización de -1 para Constitución y una bonificación de +1 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los *qualinesti* son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo	Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	12	18	Inteligencia	5	20
Destreza	8	20	Sabiduría	10	18
Constitución	12	16	Carisma	15	20

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	El Abismo (preferentemente)
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Bandada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Ninguna conocida
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	Vol 24 (B)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3
<b>GACO:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6/1-6/1-4 o lágrimas de ala ojo
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Lágrimas
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (5 m envergadura alas)
<b>MORAL:</b>	Firme (12)
<b>VALOR PE:</b>	650



Los ojos ala son odiosos habitantes del Abismo. Son obedientes, leales y torpes..., perfectos servidores para los dioses de la oscuridad y sus más poderosos esbirros.

El cuerpo de un ojo ala es una gruesa bola en forma de huevo cubierta con un enmarañado pelaje negro. El cuerpo, de metro y medio de ancho, es sostenido por un par de membranosas alas de murciélago de metro y medio de largo. Cada ala está rematada por un juego de tres garras afiladas como navajas. Una cola de rata de dos metros de largo cuelga de la parte de atrás del cuerpo. La cola termina en un pequeño y afilado aguijón. No tiene patas, y nunca se ha sabido que se pose.

El cuerpo está dominado por el único y protuberante ojo de metro veinte de ancho. El globo ocular es negro, con una pupila rojo sangre. Un asqueroso fluido azul brota constantemente del ojo, manchando su pelaje. Grandes párpados correosos estrujan ese fluido fuera y lejos de la criatura. El hedor es insoportable. Desprende un olor ácido que abrasa los tejidos sensibles de las narices y bocas de otras criaturas.

**Combate:** Un ojo ala tiene dos formas principales de ataque. La forma más común es usar sus garras y su cola para golpear a sus oponentes. Puede o bien *picar sobre ellos*, o *planear y golpear*. Su segunda forma de ataque es bombardear a sus enemigos con una gran lágrima que es estrujada fuera del gran globo ocular por el párpado membranoso. Tiene un sorprendente control sobre la liberación de la lágrima: tiene las mismas posibilidades de golpear con una lágrima que con sus ataques de melée. Suelta una lágrima cuando se halla a menos de 30 metros de su blanco. Puede lanzar su ataque mientras planea o pica.

Una lágrima de ojo ala es una esfera de treinta centímetros de venenoso fluido azul. La tirada de ataque determina si el blanco consigue eludir la lágrima. Si la lágrima golpea, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 2d6 puntos de daño (el éxito significa sólo 1d6 puntos de daño). Las lágrimas pueden también salpicar a cualquiera que esté a menos de tres metros del blanco. La tirada de ataque para el ataque por salpicadura se efectúa con una penalización de -2. Si alguien resulta salpicado, hay que efectuar una tirada de salvación contra veneno; los que la fallen sufren 2d4 puntos de daño, mientras que aquellos que la superen sufren 1d4 puntos de daño.

Una lágrima se endurece en una bola cauchutésca a las 2d6 horas de haber sido lanzada. El tiempo exacto depende de la humedad, temperatura, etc. Cualquiera que maneje una lágrima endurecida debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1 punto de daño.

Los ojos ala tienen una visión extremadamente aguda que les permite ver con perfecta exactitud hasta 40 kilómetros. También poseen infravisión con un alcance de 40 metros. Son inmunes a todas las formas de ataque basadas en el frío, lo mismo que sus lágrimas.

**Hábitat/Sociedad:** Los ojos ala son criaturas sobrenaturales que existen sólo para servir a sus oscuros amos. Cuando actúan sin órdenes se vuelven distraídos y lentos. Esto no debe tomarse como que son menos peligrosos. Su distracción es expresión de su aburrimiento, pero nada alivia más el aburrimiento de un ojo ala que despedazar criaturas inocentes.

Los ojos ala no tienen sociedad como tal. No tienen tampoco una cultura. Su simple lenguaje consiste en agudos chillidos. Comprenden otros lenguajes hablados, pero no pueden hablarlos. Cuando son hallados en el Abismo, sólo lo son en las capas que permiten el vuelo. Su inmunidad al frío hace que se sientan en su casa también en cualquiera de las capas heladas.

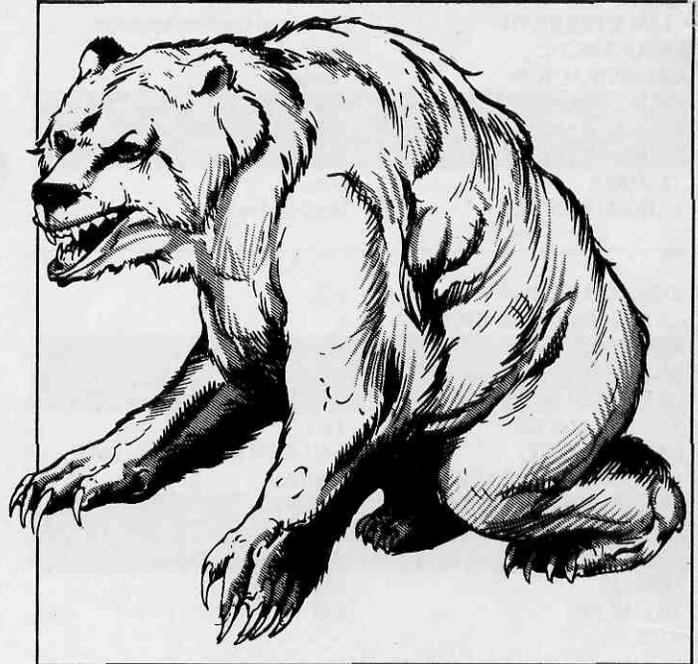
**Ecología:** Los ojos ala son criaturas asexuadas que no forman parte de la naturaleza. Matan incluso cuando no se les ha ordenado que lo hagan, sólo por el placer de hacerlo. Han sido hallados ojos ala en la luna, donde no hay aire que respirar ni agua que beber. Se supone que no necesitan agua ni aire. Nunca se los ha visto comer; la mayoría de los que los han estudiado suponen que se sostienen por la magia. Las criaturas más poderosas del Abismo no tienen ningún reparo en zamparse un ojo ala como desayuno si lo hallan cerca, pero no son la presa natural de ninguna criatura.

# Oso de los hielos



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Ártico/llanuras, colinas y montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Manada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-4
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	12, Nad 3
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	6 + 2
<b>GAC0:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8/1-8/2-16
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Abraza por 2-12
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (3,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Media (10)
<b>VALOR PE:</b>	975



Parecido a un cruce entre un oso polar y un oso cavernario, el oso de los hielos es un feroz carnívoro que habita las regiones más meridionales de Krynn. Es el más inteligente de todos los osos.

Un oso de los hielos maduro mide 3,5 metros de longitud y pesa casi 750 kilos. Su pelaje denso y blanco es cálido y hace difícil verlo contra un fondo de hielo y nieve. Tiene una enorme cabeza, orejas largas y brillantes ojos azules. Gruesas almohadillas en sus patas le permiten caminar sobre el hielo sin resbalar. Su cuerpo esbelto y sus poderosas patas le permiten nadar con relativa facilidad.

Los osos de los hielos no poseen un lenguaje formal, pero pueden comunicarse unos a otros ideas simples mediante un sistema de gruñidos. Los osos de los hielos que han establecido relaciones con otras razas son capaces de comprender breves frases habladas.

**Combate:** Irritable y agresivo, el oso de los hielos es un terrible oponente. Posee una vista y un oído excelentes. Su sentido del olfato es tan agudo que puede olisquear una presa a 100 metros de distancia. Debido a sus aguzados sentidos, un oso de los hielos gana una bonificación de +5 a sus tiradas de sorpresa cuando se encuentra con alguna víctima.

Cuando ataca, el oso de los hielos se alza sobre sus patas traseras y se lanza contra su víctima, golpeando con patas delanteras y mandíbulas. Si el oso de los hielos se anota un golpe con una pata con un 18 o mejor, también abraza por 2d6 puntos adicionales de daño. Sigue luchando durante 1d4 rounds después de alcanzar de 0 a -8 puntos de golpe. Cuando se ve reducido a -9 o menos puntos de golpe, muere al instante.

El oso de los hielos es inmune a todos los efectos perniciosos de las temperaturas frías. De mismo modo, es inmune al *cono de frío* y a todos los demás conjuros basados en el frío.

**Hábitat/Sociedad:** Las cuevas en icebergs sirven como guaridas a los osos de los hielos. La mayoría de los osos de los hielos viven cerca de las costas árticas, pero algunos viven en pequeñas islas a centenares de kilómetros del continente. Los osos de los hielos pasan la mayor parte de sus horas despiertos nadando y cazando; su zona de caza preferida es el borde de un témpano de hielo, donde pueden agarrar a los peces que pasan y sacarlos del agua. Los osos de los hielos raras veces se alejan más de unos pocos kilómetros de sus guaridas.

Cada invierno, la hembra del oso de los hielos se retira a su cueva y da a luz de uno a dos cachorros. Aunque no tan peligrosos como sus padres, los cachorros de los osos de los hielos de más de seis meses son también unos

oponentes formidables (CA 7, DG 4, GAC0 17, Dñ 1d4/1d4/1d8, abraza para 1d6 puntos de daño). Los cachorros permanecen con sus padres hasta alcanzar la madurez (unos siete años), entonces se marchan para establecer sus propias guaridas.

El oso de los hielos tiene una sorprendente habilidad para rastrear presas sobre nieve y hielo. Si no ha caído nueva nieve, un oso de los hielos tiene un 100% de probabilidades de seguir un rastro que tenga un día o menos. Por cada día (después del primero) desde que se hizo el rastro estas probabilidades se reducen un 10%. Las probabilidades se reducen un 5% adicional por cada centímetro de nieve que haya caído sobre el rastro. (Por ejemplo, si el rastro tiene dos días y está cubierto por dos centímetros de nieve, las probabilidades de un oso de los hielos de seguir un rastro son de un 80%.) Se efectúa una tirada de rastreo una vez al día; si se supera, el oso de los hielos puede seguir el rastro durante todo el día. De otro modo, pierde el rastro para siempre.

Se sabe que los osos de los hielos establecen relaciones cooperativas con miembros de otras razas, incluidos minotauros y humanos. Muy comúnmente los osos de los hielos establecen relaciones con los thanoi (conocidos también como hombres morsa). Los osos de los hielos rastrean presas para los thanoi, que luego matan a las presas y comparten la carne con los osos. Cuando se sienten amenazados, los osos de los hielos y los thanoi se unen para defenderse contra los enemigos comunes. Para facilitar el movimiento sobre hielo y nieve, los thanoi han diseñado trineos especiales que pueden ser arrastrados por equipos de osos de los hielos.

Aunque asociados a menudo con razas malvadas, los osos de los hielos no son inherentemente malvados. Sus memorias son largas, y se muestran amistosos con aquellos que les han ayudado en el pasado, independientemente de raza o alineamiento. Los personajes que alimenten a osos de los hielos hambrientos, les libren de trampas o curen sus heridas pueden ser recibidos como amigos por esos mismos osos años o incluso décadas más tarde. Los osos de los hielos pueden ayudar a sus amigos sirviendo como guías por terrenos árticos hostiles o uniéndose a ellos como aliados para luchar contra criaturas hostiles.

**Ecología:** El oso de los hielos se alimenta principalmente de peces y focas, pero cualquier tipo de presa que se cruce en su camino puede ser tranquilamente devorada. Las pieles de los osos de los hielos sirven para fabricar ropas cálidas, guantes y mitones. Algunas razas, en especial las humanas de alineamiento malvado y neutral, valoran las garras del oso de los hielos como joyas; un collar de garras de oso de los hielos finamente confeccionado puede valer tanto como 10 ac.

	Personasombra	Reverendo anciano
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera/ Subterráneos	Cualquiera/ Subterráneos
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Clan	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Mucha (11-12)	Genio (18)
<b>TESORO:</b>	No	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral (bueno)	Neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	2-40	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2	No
<b>MOVIMIENTO:</b>	12, Vol 18 (C)	No
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3 + 1	No
<b>GACO:</b>	17	No
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	No
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8 (varasombra)	No
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m alto)	No
<b>MORAL:</b>	Estable (11)	No
<b>VALOR PE:</b>	175	No



Los gentsombra son una raza de mamíferos que vive bajo tierra en pequeñas comunidades autosuficientes. Son una de las más antiguas razas de Krynn, muy poco conocida por el mundo exterior.

Los gentsombra tienen el aspecto de delgados y larguiruchos simios. Sus cabezas son velludas, con pequeñas narices chatas, orejas puntiagudas y afilados colmillos, dos de los cuales se asoman por encima de su labio inferior cuando tienen la boca cerrada. Sus ojos son verdes o amarillos y se parecen a los de un gato. Tienen largas garras en sus manos y pies. Un pelaje liso, negro o marrón oscuro, cubre sus cuerpos. Una larga membrana elástica conecta sus brazos con sus flancos. Esta membrana les permite deslizarse por el aire, cubriendo diez metros de terreno por cada metro que caen. (Por ejemplo, una personasombra que se deje caer desde un reborde a tres metros de altura puede planear 30 metros.)

Cuando se hallan en sus hogares subterráneos, los gentsombra llevan pocas ropas. Su pelaje les proporciona suficiente calor, y no sienten ningún interés hacia la decoración corporal. En sus raros viajes a la superficie es probable que lleven largas y oscuras túnicas y capuchas para ocultar sus identidades.

Para las razas moradoras de la superficie de Krynn, los gentsombra son considerados comúnmente como criaturas de mito. Amantes de su identidad, han hecho todo lo posible por conservar su reputación de criaturas inexistentes, interactuando raras veces con otras razas y manteniendo sus comunidades lejos de otros puestos de avanzada civilizados. Los gentsombra son en realidad una raza amable y benévola, capaz en situaciones drásticas de unirse a los ciudadanos buenos de otras razas para promover sus intereses comunes.

Los gentsombra pueden comunicarse con una serie de chillidos y gruñidos que forman un lenguaje primitivo, pero es mucho más probable que usen sus avanzadas habilidades mentales para enviar y recibir mensajes. Todos pueden enviar y recibir pensamientos telepáticos a y de las criaturas que se hallan dentro de un radio de 20 metros, suponiendo que emisor y receptor compartan un lenguaje común y no estén separados por más de un metro de piedra, ocho centímetros de hierro o cualquier lámina sólida de plomo, oro o acero. Adicionalmente, los gentsombra utilizan PES a voluntad, como el conjuro de hechicero de nivel 2, hasta un radio de 50 metros.

**Combate:** Las dos clases de gentsombra son guerreros y consejeros. Los consejeros no poseen habilidades de combate; dependen de los luchadores

para su protección. Los luchadores sombra son guerreros hábiles y capaces, que golpean rápidamente y en silencio. Cada luchador sombra emplea una terrible arma de asta con una hoja curvada, llamada varasombra, tanto para atacar como para retener a los oponentes. Una vez un oponente ha sido empalado en la hoja de la varasombra, sus ataques se ven impedidos y sigue recibiendo daño de la hoja. La víctima sufre una penalización de -2 en todas sus tiradas de ataque y sufre 1d8 puntos de daño adicionales cada round hasta que uno u otro de los combatientes resulta muerto o hasta que termina la lucha. Una víctima empalada es también incapaz de lanzar conjuros. La construcción de una varasombra es tal que le resulta muy difícil a una víctima liberarse una vez empalada; si no emprende ninguna otra acción y tiene éxito en sus controles de Destreza durante dos rounds sucesivos con una penalización de -2, se ha liberado a sí mismo de la varasombra.

La habilidad PES de la gentsombra compensa su baja Categoría de Armadura. En combate, son capaces de anticipar las acciones de sus enemigos y pueden tomar las medidas apropiadas para defenderse. Los gentsombra no pueden ser sorprendidos por ninguna criatura sintiente dentro de un radio de 20 metros.

La defensa más importante de los gentsombra es el *entramado mental*, un ritual realizado por los guerreros sombra antes de aventurarse en situaciones de peligro potencial. El ritual del *entramado mental* dura aproximadamente una hora, durante cuyo tiempo los participantes unen sus manos para formar un amplio círculo, luego cantan al unísono y se concentran. Durante el *entramado mental* los gentsombra utilizan sus habilidades telepáticas para unir todas sus mentes. Durante 1d4 + 4 horas después del ritual, los gentsombra comparten una consciencia colectiva que les permite moverse, luchar y defenderse perfectamente al unísono y les proporciona una bonificación de +1 a todas las tiradas de ataque y salvación. Los personajes de otras razas invitados a participar en el *entramado mental* también pueden recibir los beneficios del ritual si superan un control de Inteligencia con una penalización de -5.

Aunque buenos luchadores en la oscuridad, los gentsombra se ven severamente impedidos cuando luchan a la luz del sol. Cuando el cielo está cubierto pueden ejecutar acciones normales, pero con un gran dolor, causando una penalización de -2 a todas las tiradas de ataque. A la brillante luz del sol, la penalización se incrementa a -4. Los gentsombra expuestos a la brillante luz del sol quedan temporalmente cegados después de 2d6 turnos de exposición. La ceguera dura un número de horas igual al número de turnos pasados fuera.

**Hábitat/Sociedad:** Los gentesombra son encontrados comúnmente en catacumbas debajo de grandes ciudades, o en dungeons y estancias subterráneas de enormes ciudades abandonadas en las regiones más desoladas del mundo. Una de las más grandes comunidades de gentesombra se halla localizada bajo la oscura ciudad de Sanction, un puerto en Ansalón central, a la orilla nordeste del Mar Nuevo. Rodeada por tres grandes volcanes, Sanction es un poco atractivo amontonamiento de almacenes, burdeles, decrépitas moradas y mercados de esclavos. Durante la Guerra de la Lanza, Sanction fue una importante fortaleza de las fuerzas del Mal; sin que ellas lo supieran, un sistema de túneles que acribillaba el suelo debajo de la ciudad proporcionó un lugar de ocultación a una próspera comunidad de gentesombra.

En Sanction, como en otras áreas pobladas cerca de comunidades de gentesombra, la existencia de la raza es tema de rumores y especulaciones. De tanto en tanto, un explorador solitario o un hechicero inquisitivo pueden tropezar con una comunidad de gentesombra, pero tales intrusos deben jurar normalmente que guardarán el secreto o les don dadas pociones para borrar sus recuerdos. Hasta ahora, nadie ha revelado la existencia de los gentesombra al mundo en general..., al menos esas historias todavía no han sido creídas. De todos modos, los gentesombra son vistos ocasionalmente de noche por niños o viejos; los gentesombra sienten una afinidad especial hacia los niños y los ancianos, y a veces se enzarzan en agradables conversaciones mentales con ellos a la cabecera de sus camas.

Los gentesombra poseen una cultura cerrada, de clan. Las parejas tienen 1d4 hijos a la vez, y los pequeños son cuidados por los adultos que están más cerca. Cuando los jóvenes gentesombra alcanzan los diez años, son asignados o bien a la categoría luchadora o a la categoría consejera. Esas asignaciones no son arbitrarias; son hechas sobre la base de las aptitudes e intereses del joven.

Los luchadores patrullan la red de túneles subterránea y defienden el clan contra intrusiones. Los consejeros toman todas las decisiones administrativas por el clan. Uno de los consejeros es elegido para actuar como rey. El rey toma las decisiones finales en instancias en las que los consejeros son incapaces de alcanzar un consenso. Los consejeros participan también en un ritual de entramado mental similar al de los luchadores para crear el Reverendo Anciano (ver a continuación).

Un asentamiento típico de gentesombra es un laberinto de pasadizos subterráneos que unen cavernas naturales de distinto tamaño. Los pasadizos que conducen a las áreas de vivienda principales están flanqueados por trampas. Los intrusos que se detengan en el lugar equivocado accionan dos inmensas losas de piedra que caen del techo, bloqueando por completo el pasadizo. Los intrusos atrapados son examinados telepáticamente por los guerreros sombra para determinar sus motivos. Se requiere a los intrusos que acepten los términos de los guerreros sombra, o son dejados atrapados entre las losas.

Las residencias personales están amuebladas de una forma simple, con muebles de piedra y esterillas trenzadas para dormir. Cada residencia tiene tres pozos de ventilación; uno conduce a la superficie para traer aire fresco, el segundo conduce a una corriente subterránea de agua para proporcionar agua potable, y el tercero conduce a un pasadizo sin fondo o a un río de lava para eliminar los desechos. Otras cavernas son usadas como granjas de champiñones, salas de conferencia y áreas recreativas. La caverna más profunda e inaccesible es reservada para el Reverendo Anciano.

Los gentesombra no acumulan tesoro, pero se sienten fascinados por el arte. Muchas paredes de sus cavernas están decoradas con dibujos que muestran escenas y héroes del pasado de los gentesombra. Los guerreros sombra se aventuran a veces hasta el mundo de la superficie para hacerse con alguna escultura o pintura especialmente atractiva.

**Ecología:** Los gentesombra no tienen enemigos naturales, excepto los jaraak-sinn, una raza de hombres lagarto salvajes que ocasionalmente lanzan incursiones contra los asentamientos de los gentesombra en un intento de expulsarlos de sus hogares. Los gentesombra no mantienen animales domesticados.

Champiñones y otros hongos son la base de su dieta, suplementados a veces por insectos y gusanos. Los gentesombra no comercian.

## Reverendo Anciano

El Reverendo Anciano es la manifestación de las energías mentales de los consejeros de los gentesombra. Cuando los consejeros unen sus manos para formar un amplio círculo, luego cantan al unísono y se concentran durante una hora, aparece el Reverendo Anciano. La cantidad de tiempo que el Reverendo Anciano permanece conjurado depende del número de consejeros que realicen el ritual del entramado mental. Si el ritual lo realizan de cuatro a diez consejeros, el Reverendo Anciano aparece durante 1-2 horas. Si 11 o más consejeros realizan el ritual, el Reverendo Anciano aparece durante 2d4 horas. Menos de cuatro consejeros no pueden conjurar al Reverendo Anciano. Los personajes de otras razas pueden participar en el ritual del entramado mental, pero no cuentan como consejeros cuando determinan si el Reverendo Anciano es conjurado o cuánto tiempo permanecerá.

El Reverendo Anciano no posee propiedades o atributos físicos. Su inteligencia es siempre de nivel de genio, y su alineamiento neutral bueno. El Reverendo Anciano puede lanzar *curar heridas serias* un número ilimitado de veces al día, siempre que el receptor del conjuro sea traído a la caverna del Reverendo Anciano (ver abajo). El Reverendo Anciano puede lanzar también *teleportación sin error* sobre cualquiera traído a su caverna; el receptor puede ser teleportado a cualquier localización en el plano Material primario, siempre que haya estado allí antes. Finalmente, el Reverendo Anciano puede responder cualquier pregunta planteada mentalmente por cualquiera de los consejeros que lo conjuraron. El Reverendo Anciano responde esas preguntas con un 95% de exactitud; sin embargo, el Reverendo Anciano no tiene la habilidad de prever acontecimientos futuros.

Normalmente el Reverendo Anciano reside en una caverna sagrada adyacente a la comunidad de los gentesombra. Esta caverna está siempre bloqueada por un muro de fuerza permanente que el Reverendo Anciano puede anular a voluntad, aunque no esté presente; la oscuridad no puede ser disipada por medios mágicos u otros. El Reverendo Anciano se comunica mentalmente; un personaje percibe sus palabras como una voz tranquila, distante y llena de ecos.

# Pseudoyeti, saqualaminoi



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Montañas frías
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Grupos familiares
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	(R, W)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1d6
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5
<b>MOVIMIENTO:</b>	9
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	8
<b>GACO:</b>	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	2d8/2d8
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Inmune al frío
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (3 m)
<b>MORAL:</b>	10
<b>VALOR PE:</b>	2.000



Los saqualaminoi son una raza de criaturas humanoides de gran altura. Adaptados a las duras condiciones de las altas montañas heladas, sus cuerpos están recubiertos de pelo blanco o gris. Éste es especialmente denso en las plantas de sus pies e incluso cubre sus palmas. Sus cabezas parecen aplastadas entre sus hombros. Sus rasgos faciales son pequeños y planos para impedir la congelación. Tienen colmillos prominentes, pero no atacan con ellos. Son inteligentes, aunque extremadamente primitivos.

**Combate:** Los saqualaminoi no son unos luchadores sutiles ni particularmente listos. En general tampoco necesitan serlo, puesto que su tamaño y su poder les asegura generalmente que son las criaturas más grandes de su hábitat. Además, aunque temibles en apariencia, en realidad son más bien pacíficos. Sólo atacan por comida o por autodefensa.

En combate luchan con sus poderosos puños, lanzando golpes demoledores capaces de derribar a un hombre ordinario. Unos pocos han aprendido a fabricar simples garrotes de hueso, madera y piedra. Esas armas causan 2d6 + 4 puntos de daño, pero la criatura sólo puede lanzar un ataque por round.

Bien adaptados a la nieve y al frío, los saqualaminoi son inmunes a los ataques basados en el frío, normal o mágico (aunque sufren daño por la caída de trozos de hielo, etc.). Además, sus anchos pies y sus garras les permiten moverse por la nieve y el hielo sin penalizaciones en el movimiento.

**Hábitat/Sociedad:** Los saqualaminoi viven en las cadenas montañosas más altas, justo debajo o en los límites de los grandes glaciares que cubren esos picos. Allí construyen sus hogares en las cuevas de hielo y en las grietas que hienden las heladas paredes. Sus vidas son simples, organizadas en torno a pequeñas unidades familiares. Cada macho toma una hembra y juntos crían a sus pequeños. Varias familias que vivan en la misma área forman una comunidad. Esto no es más que una sencilla agrupación de familias que sólo ocasionalmente se unen en sus esfuerzos para el bien común.

La acción cooperativa más común es cazar. Las criaturas son carnívoras, pero no son particularmente feroces. Sus presas son principalmente ovejas, cabras monteses y marmotas halladas a grandes altitudes. No atacan a otros humanoides, pero luchan para defenderse. Generalmente no atacan a los humanoides; en vez de ello tienden a mostrarse muy curiosos hacia criaturas de apariencia similar.

En épocas de mal tiempo o escasa comida, los saqualaminoi se ven obligados a efectuar incursiones fuera de su área. Puesto que las fuertes tormentas invernales frecuentemente alejan la caza, esas incursiones se producen muy a menudo durante los periodos de mal tiempo. Así, los saqualaminoi se han ganado una reputación de monstruos que surgen en las tormentas de nieve para arrasar y matar.

Los saqualaminoi son un pueblo inteligente. Tienen un lenguaje simple de gruñidos y aullidos. Crean herramientas muy simples de piedra y madera. No poseen un lenguaje escrito o muchos conceptos altamente desarrollados del bien o del mal, pero tienden a ser buenos por naturaleza.

**Ecología:** Los saqualaminoi son primitivos predadores. Sus pieles son demasiado ásperas para tener algún valor. El tesoro menor que recogen procede de las pequeñas chucherías que encuentran interesantes.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/Bosques y llanuras
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Omnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Varía (4-18)
<b>TESORO:</b>	K, V (x1/2)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Varía, pero normalmente legal o neutral bueno

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	5 (10)
<b>MOVIMIENTO:</b>	9 (12)
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	1 + 1
<b>GACÓ:</b>	19 (18)
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (arma)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5-1,8 alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	Varía



Los semielfos son los descendientes de padres humanos y elfos.

Los semielfos se parecen mucho a sus padres elfos, pero al contrario que las razas élficas, los machos tienen pelo facial. Son ligeramente más altos y un poco más robustos que la mayoría de los elfos.

Puesto que muchos son educados en una atmósfera de vergüenza, los semielfos se sienten inseguros de sí mismos. En circunstancias extremas, esta inseguridad se manifiesta en un comportamiento rebelde o antisocial. Otros confían en desconocidos, pero carecen de la franqueza necesaria para establecer una auténtica y duradera amistad. Muchos son líderes naturales, pero pocos se sienten a la altura de las responsabilidades de un líder. Independientemente de su disposición, todos los semielfos son solitarios: meditativos, tranquilos, y luchando constantemente con las dudas sobre sí mismos.

**Combate:** Los semielfos son excelentes luchadores sin obvios miedos. Si hay un fallo en su estilo de lucha, es su tendencia a realizar actos de valentía que ponen en peligro sus vidas. Un semielfo desafía a menudo al oponente más formidable de un grupo de atacantes o se presenta voluntario para las misiones más peligrosas.

Los semielfos destacan particularmente en los ataques de melée; los semielfos que usan la magia reservan sus conjuros para emergencias o para ayudar a sus compañeros. Las espadas largas son sus armas favoritas, pero frecuentemente usan también dagas y arcos largos. Llevan una gran variedad de armaduras, y prefieren las armaduras de mallas cuando se hallan disponibles. Al contrario que otras razas élficas, los semielfos pueden ser hábiles jinetes.

**Hábitat/Sociedad:** Debido a que elfos y humanos se sienten atraídos a menudo unos hacia otros, los matrimonios mixtos son algo inevitable. Ninguna raza élfica, sin embargo, sanciona estos matrimonios, lo cual obliga a los amantes elfos y humanos a unas discretas relaciones.

La reacción a los semielfos por parte de otras razas varía. Los racialmente conscientes silvanesti, por ejemplo, sienten una repugnancia particular hacia los matrimonios interraciales. Los qualinesti son más compasivos hacia los semielfos, a los que tratan fríamente pero les conceden un puesto en sus sociedades. Sin embargo, los semielfos raras veces se alzan a posiciones de confianza o responsabilidad en una comunidad qualinesti. Los kagonesti respetan a los semielfos como lo harían con cualquier otra criatura de la naturaleza, pero nunca son aceptados como miembros plenos de la tribu.

Los humanos muestran una reacción entremezclada hacia los semielfos. Hace años, los semielfos eran considerados en la sociedad humana una gran bendición y traían honor a una casa humana, pero esta actitud ha disminuido considerablemente con el paso del tiempo. Los humanos consideran ahora a los semielfos como una raza extraña y vagamente inferior.

No hay ninguna sociedad o comunidad que consista únicamente en semielfos. Aunque algunos semielfos aprenden el comercio o algún oficio, la mayoría vagan de lugar en lugar.

**Ecología:** Los semielfos no sienten afinidad con ninguna raza, aunque ocasionalmente establecen amistades duraderas con humanos y neidar. Prefieren las comidas sencillas, pero no tienen preferencias particulares.

Límites de categorías, semielfos

Categoría	Nivel máx.
<b>Luchador</b>	
Guerrero	9
Guardabosques	11
Paladín	N/E*
Caballero de Solamnia	10
<b>Hechicero</b>	
Mago (renegado)	7
Ilusionista (renegado)	N/E*
Hechicero de Alta Hechicería	10
<b>Sacerdote</b>	
Clérigo (pagano)	5
Druida (pagano)	Ilimitado
Sagrada Orden de las Estrellas	Ilimitado
<b>Bribón</b>	
Ladrón	Ilimitado
Bardo	Ilimitado

\* N/E significa no elegible para esa categoría.

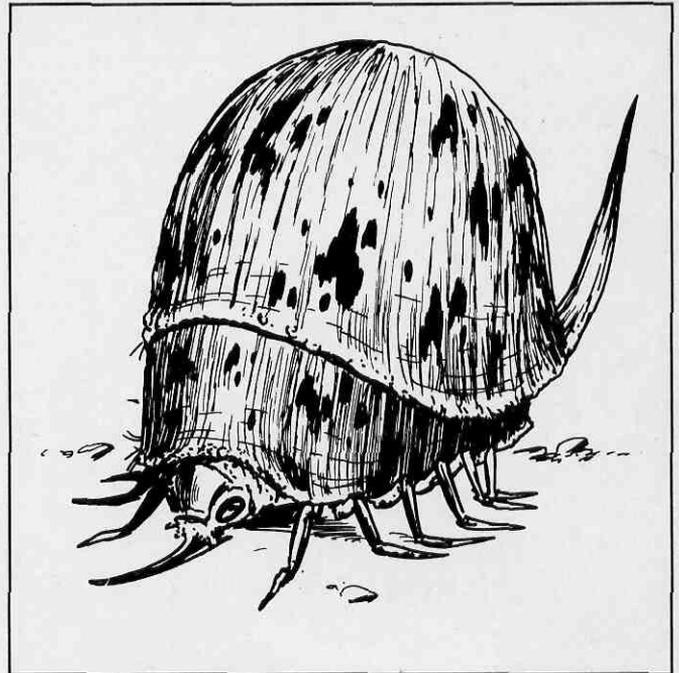
Los semielfos tienen todas las habilidades especiales de los elfos listadas en el *Manual del jugador* de la 2.ª edición del juego.

Sus tiradas de habilidad iniciales son modificadas por una bonificación de +1 para Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas de habilidad para los semielfos son como siguen:

Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	3	18
Destreza	6	18
Constitución	6	18
Inteligencia	4	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	18

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Desierto
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Animal (1)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	6
<b>GACO:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1d3/1d3/1d6
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Sorpresa, gelatinización
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (2 m largo)
<b>MORAL:</b>	10
<b>VALOR PE:</b>	2.000



Los skrits son escarabajos carnívoros que viven en los fríos desiertos de Taladas. Son criaturas enormes, de aproximadamente 1,5 a 1,8 metros de alto.

Similar en apariencia al de una pulga, el cuerpo del skrit está protegido por un áspero caparazón en forma de cúpula. Una multitud de pequeñas y delgadas patas asoman por debajo de este caparazón. La cabeza es pequeña y puede retraerse debajo del caparazón, que se ahúsa en la parte de atrás hasta una estrecha cola no flexible. El color general del caparazón es moteado negro y pardo, parecido al terreno del entorno.

**Combate:** El skrit es un feroz predador, rápido para su tamaño. Demasiado grande para acercarse furtivamente a sus presas, confía en el camuflaje natural. Se acomoda entre salientes rocosos y aguarda sin moverse a que algo pase cerca de él. Aunque el skrit puede ser descubierto por aquellos que lo buscan, el camuflaje funciona muy bien para ocultarle de una observación casual a distancias más allá de los 3 metros. Más cerca de esto, la auténtica naturaleza de la «roca» se hace evidente a todas las criaturas inteligentes que miren en aquella dirección. Aquellos atacados por un skrit tienen una penalización de -1 aplicada a su tirada de sorpresa si la criatura no ha sido descubierta.

En combate, el skrit elige un solo blanco (normalmente el más pequeño o de aspecto más débil de los personajes jugadores) y lo ataca casi con exclusión de todos los demás. Ataca con sus dos débiles patas delanteras y con su boca en forma de aguja. Su boca tiene unos garfios retráctiles, de modo que una vez anotado un golpe la sonda permanece en su lugar. Cada turno a partir de entonces, el skrit bombea una poderosa enzima al torrente sanguíneo de la víctima. Al mismo tiempo, intenta arrastrar a su víctima hasta un lugar seguro donde pueda devorarla.

La enzima tiene dos efectos. En primer lugar, paraliza a la víctima. La víctima debe efectuar una tirada de salvación contra veneno cada round que el skrit se halle unido a él. Se aplica una penalización de -1 a la tirada de salvación para cada round después del primero. La parálisis dura 3d6 horas o hasta que la enzima es neutralizada. En segundo lugar, la enzima destruye también el tejido celular, disolviendo lentamente el cuerpo a una masa gelatinosa con la consistencia de una sopa. Esto es lo que el skrit devorará más tarde. Este efecto toma varias horas. Las víctimas están paralizadas en el momento en que ocurre esto. La víctima pierde 10 puntos de golpe por hora por destrucción del tejido celular. La enzima puede ser detenida con un conjuro de *neutralizar veneno*. El daño por mordedura y garras puede ser curado normalmente o a través de conjuros. El daño causado por la enzima sólo puede curar normalmente o mediante regeneración.

**Hábitat/Sociedad:** Los skrits son cazadores solitarios con un radio de acción limitado. No construyen madrigueras, sino que habitan en zonas de terreno irregular, donde su camuflaje es más efectivo. Dentro de este territorio, los skrits cambian la localización de sus territorios de caza casi cada día, según el éxito obtenido.

Los skrits tienen sexo masculino y femenino, que se distinguen solamente por la longitud de la cola. Durante la estación del apareamiento, a principios de primavera, la hembra envía señales a los machos haciendo sonar su cola contra las rocas. Los machos se reúnen y combaten por el derecho de ser su compañero. Ésta es una época particularmente peligrosa para permanecer entre las rocas, porque los machos atacarán cualquier cosa que se mueva (bonif. +1 a las tiradas de ataque y daño).

**Ecología:** El skrit es una parte esencial de la cadena ecológica del desierto. No sólo es un importante predador, sino que después de su muerte su cuerpo juega un papel en la vida de los moradores del desierto. El enorme caparazón se convierte en el hogar de muchas criaturas; la mayoría de éstas son benígnas o al menos no constituyen una gran amenaza a los aventureros. A veces, sin embargo, los caparazones son ocupados por enormes colonias de hormigas. La concha en forma de cúpula se convierte así en el hogar de un feroz enjambre, muy peligroso de molestar.

El caparazón puede ser convertido también en una excelente armadura por aquellos con habilidad en manejar su peculiar material. Los artesanos hábiles utilizan el caparazón para modelar petos y otras piezas sólidas de armadura. Una armadura hecha de este material tiene una CA de 4.

	Slig	Ghaggler
<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical, subtropical y templado/ Llanuras, montañas y colinas	Tropical, subtropical y templado/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribu	Banco
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Media (8-10)	Media (8-10)
<b>TESORO:</b>	Individual: L, M; Guarida: B	Individual: M; Guarida: 1/2 B
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	6-36	3-30
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	9	6, Nad 15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	3 + 3	3 + 3
<b>GACO:</b>	17	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1 (2)	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4 o por arma +2 (+3 para guerrero, +4 para campeón)	

<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Saliva venenosa	Saliva venenosa
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Ver abajo	Ver abajo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,8 alto)	M (1,8 alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)	Estable (12)
<b>VALOR PE:</b>	270	270



Los sligs son primos distantes de los goblins y los hobgoblins; aunque algo más grandes, son igual de feroces.

Los sligs son humanoides de metro ochenta de alto con un pellejo correo-so, córneo y sin pelo. Los sligs pequeños tienen un color amarillo rojizo con piel blanca, pero a medida que maduran su piel se endurece en placas como roca y se oscurece a un naranja mate. Tienen orejas puntiagudas con grandes lóbulos, largos y delgados hocicos y enormes bocas llenas de afilados dientes. Sus dientes delanteros están curvados hacia dentro como anzuelos de pesca para aferrar a las presas, mientras que los dientes traseros son anchos molares para romper y aplastar. Las glándulas salivares se alinean en la parte interna del labio inferior, segregando constantemente un veneno lechoso.

Los sligs tienen ojos estrechos como rendijas, de color negro o gris apagado, con unas diminutas pupilas blancas en el centro. Tienen dedos cortos y rechonchos en manos y pies y con curvadas garras color verde oliva. Unas colas romas se prolongan no más de unos pocos centímetros de sus espinas dorsales. Cuando están enfurecidos, la cola de un slig pulsa y tiembla.

Los sligs hembras son igual de enormes y poderosos que los machos. Su piel es ligeramente más clara y sus colas ligeramente más cortas; de otro modo, son indistinguibles.

Los sligs odian la debilidad, una cualidad que asocian con la piedad y la benevolencia. En consecuencia, los sligs consideran a aquellos de alineamiento bueno como una plaga para el mundo y están dedicados a su exterminación.

Aunque no excepcionalmente inteligentes, los sligs son muy adeptos a los lenguajes. Tienen su propia lengua, y también saben hablar el común, así como los lenguajes de los ogros, goblins y hobgoblins. Los sligs pueden captar normalmente la base de una nueva lengua después de unos pocos meses de hallarse expuestos a ella.

**Combate:** A los sligs les encanta el combate y se deleitan diseñando inventivos métodos para destruir a sus oponentes. Son maestros en la creación de pozos trampa; sus trampas están tan bien diseñadas que las víctimas potenciales sólo tienen la mitad de sus probabilidades normales de descubrirlas. Un típico pozo trampa es una abertura circular cavada en el suelo, de unos tres metros de diámetro, que conduce a un pozo de unos 8 metros de profundidad. La abertura del pozo queda oculta por una alfombra trenzada de enredaderas, hierba y

matojos que se funde a la perfección con el terreno circundante. Los lados están fuertemente inclinados, de modo que el fondo del pozo es más amplio que la boca; normalmente el fondo tiene 6 metros de diámetro. Los lados están revestidos con grasa animal, limo del fondo de un río o algún otro material resbaladizo para hacer extremadamente difícil que la víctima pueda salir.

El fondo de un pozo trampa está lleno de serpientes venenosas, ratas hambrientas o un palmo de blando lodo mezclado con un veneno especial derivado de los champiñones negros (el contacto con el lodo causa quemaduras que infligen 1d6 puntos de daño por round; adicionalmente, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1d4 puntos de daño adicionales por round). Alternativamente, el fondo de un pozo puede ser revestido con afiladas estacas de madera untadas con veneno de champiñón (3d6 puntos de daño por empalamiento, más 2d4 puntos de daño adicionales por veneno si la víctima falla una tirada de salvación contra veneno).

Los sligs han diseñado también varias trampas de lazo para atrapar a los transeúntes desprevenidos, y trampas de presión que desencadenan una andanada de flechas o dardos cuando una víctima pisa en el lugar equivocado. Todo ello hábilmente oculto, de modo que sólo permiten a las víctimas potenciales la mitad de sus posibilidades normales de descubrirlas.

Los sligs disfrutan con el combate de melée, pero evitan atacar a los enemigos que son evidentemente más fuertes que ellos, prefiriendo atrapar a esos oponentes en trampas o lazos. Los enemigos más débiles son atacados sin piedad, preferiblemente en una emboscada. Los sligs toman prisioneros para comerciarlos como esclavos con otras razas malvadas. Se rumorea que guardan a los prisioneros más rechonchos para sí mismos, para cocerlos y devorarlos.

Los sligs pueden morder infligiendo 1d4 puntos de daño, pero prefieren usar armas. La fuerza de los sligs es tal que añaden +2 puntos de daño a sus ataques con arma. Los líderes sligs reciben el nombre de campeones y guerreros (ver abajo). Los guerreros tiene 6 DG y añaden +3 puntos de daño a sus ataques con arma. Los campeones tienen 9 DG y añaden +4 puntos de daño a sus ataques con arma; esos sligs atacan también dos veces por round. Los sligs tienen típicamente la siguiente distribución de armas:

30% Bardiche	10% Hacha de batalla
10% Hocino	20% Hocino curvo
10% Lanza	20% Voulge

Los campeones tienen normalmente tres de estas armas; los guerreros tienen dos.

Además de su mordedura y sus ataques con arma, todos los sligs tienen la habilidad de lanzar su saliva venenosa hasta una distancia de tres metros tres veces al día (los guerreros pueden lanzar su saliva seis veces al día; los campeones seis veces al día hasta seis metros). Si la saliva golpea, causa 1d6 puntos de daño. Adicionalmente, se tira un ataque contra CA 10 para determinar si la saliva golpeó los ojos de la víctima; si lo hizo, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o quedar cegada por 1d4 + 1 rounds.

Con su gruesa piel, los sligs no necesitan armadura. Aunque sus pieles son impenetrables a todos los fuegos normales, los sligs sufren daño por fuegos mágicos (resta 1 por cada dado de daño para determinar la cantidad total de daño).

**Hábitat/Sociedad:** Los sligs crean sus madrigueras en grutas, cañones y tierras desoladas. Al contrario que sus primos goblins y hobgoblins, los sligs no tienen talento para la minería y nunca construyen sus hogares bajo tierra. En vez de ello, sus hogares son en cuevas en laderas o simples chozas de piedra o madera. A veces se apoderan de los poblados abandonados de los elfos kagonesti o los hombres de las llanuras Que-Shu.

Una tribu de sligs comprende unos 1d10 + 20 miembros. Puesto que los sligs no creen en los matrimonios formales, una tribu es esencialmente una enorme y extensa familia. Casi la mitad de la tribu son hembras. Hay 1d4 sligs inmaduros por hembra adulta (la cifra de 1d10 + 20 no incluye sligs inmaduros). Los sligs alcanzan la madurez a los 12 años. Desde los 4 hasta los 12 años tienen 2 DG y pueden efectuar ataques con mordedura y saliva con tanta efectividad como los adultos, pero no usan armas. Los sligs bebés, entre 1 y 3 años, tienen 1 DG y no pueden efectuar ataques.

Adicionalmente, una tribu puede tener o bien 1d6 jabalíes gigantes o 1d4 ogros como aliados (60% de probabilidades de tener jabalíes, 40% de probabilidades de tener ogros); los jabalíes y los ogros son aceptados como miembros iguales de la tribu.

Cada tribu de sligs es liderada por el más grande y más fuerte de los machos, llamado el campeón. El campeón tiene cuatro ayudantes masculinos llamados guerreros. El campeón toma todas las decisiones para la tribu, mientras que los guerreros son primariamente responsables de la defensa de la tribu. El campeón selecciona a su sucesor y los sucesores de los guerreros de los niños de la tribu. A medida que maduran, los niños elegidos reciben instrucción personal del campeón y los guerreros, así como ejercicios especiales y comida extra.

Aunque los sligs llevan poca ropa, les encanta decorar sus cuerpos con joyas y pinturas. Tanto machos como hembras llevan pesados pendientes hechos con aros de hierro u otros metales. Algunos llevan anillos similares en sus narices y labios. Los brazaletes de lianas para las muñecas y tobillos son populares también. Aunque a veces los guerreros sligs pintan sus espaldas con anchas franjas negras y pardas, la mayoría de la pintura corporal se produce cuando los sligs jóvenes buscan pareja; chillonas manchas de color en sus rostros y pechos realzan su atractivo ante el sexo opuesto. Las pinturas corporales son elaboradas a base de arcilla y bayas.

Los sligs tienen pocas posesiones personales más allá de sus armas y algunos pequeños objetos de tesoro (el campeón y los guerreros reclaman para sí la mayor parte del tesoro de la tribu). Los sligs machos no tienen residencia permanente dentro de sus comunidades, y van de choza en choza o de cueva en cueva según su humor.

Noche y día, hay siempre un slig guerrero y 1d4 sligs machos vigilando el poblado. A menudo los guardias tienen consigo lobos atados con correas que han sido entrenados a atacar a los intrusos a primera vista. Como protección adicional, numerosos pozos trampa rodean el poblado. En tribus de más de 25 miembros, los sligs rodean sus poblados con muros de piedra. Esos muros son de unos tres metros de alto y no tienen entradas; los sligs entran y salen mediante escalerillas de cuerda. Los muros son lo bastante gruesos como para que los guardias puedan caminar por encima de ellos para patrullar la zona.

Como los ogros, los sligs tienen un gran pozo donde mantienen la caza salvaje, como cabras y ratas gigantes. Los prisioneros son mantenidos en un pozo separado. Al atardecer, los sligs se reúnen en el centro del poblado y acumulan un gran montón de madera, hojas y otros materiales combustibles.

Un cierto número de animales y prisioneros son extraídos de sus pozos y atados a estacas cerca del montón de madera. Los sligs machos se aposentan cerca de las estacas, cada uno con un gran tambor de piedra, mientras las hembras encienden la fogata. Mientras la carne de la cena se asa en el fuego, los machos golpean sus tambores y las hembras cantan alabanzas a Takhisis, la Reina de la Oscuridad, y a Sargonnas, el dios oscuro de la venganza.

**Ecología:** Los sligs están en buenas relaciones con los goblins y los hobgoblins, y se sabe que se alían con ellos. En tales alianzas, los sligs exigen estar al cargo y siempre se llevan la parte del león de cualquier tesoro conseguido. Los sligs tienen una íntima relación con los ogros, a los que aceptan como iguales. Aunque los ogros consideran a los sligs como inferiores, admiran su ferocidad y sus habilidades en la lucha.

Los sligs odian a todas las criaturas buenas y neutrales, pero desprecian especialmente a los elfos. Se rumorea que devoran humanos, elfos y enanos.

Los sligs comercian ocasionalmente esclavos con ogros, minotauros y otras razas malvadas a cambio de armas y herramientas. Los humanos cazan a los sligs por sus glándulas venenosas; el veneno de slig es un componente para las *pociones de invulnerabilidad* y las *pociones de resistencia al fuego*.

### Ghagglers

Los ghagglers son una especie marina de sligs. Los ghagglers viven en las profundidades del mar abierto y se especializan en acechar y hundir barcos. Se parecen a los sligs, excepto que los ghagglers tienen manos y pies palmeados y delgadas aletas dorsales que recorren toda la longitud de sus espaldas. Son excelentes nadadores y pueden respirar tanto agua como aire, aunque pueden permanecer fuera del agua sólo durante 1d4 turnos.

Las tribus de ghagglers son lideradas por campeones y guerreros, similares en tamaño y fuerza a sus contrapartidas sligs. Los campeones ghagglers tienen también el poder de *ordenar escamas* sobre 10d4 peces dentro de un radio de 100 metros. Este poder permite a los campeones controlar las acciones de esos peces durante 2d6 turnos. Los campeones pueden usar *ordenar escamas* tres veces al día; los peces controlados deben ser no inteligentes y no pueden ser más grandes que los campeones.

Los ghagglers atacan los botes de pesca rodeándolos, luego saliendo bruscamente a la superficie. Los ghagglers agarran los lados del bote y lo sacuden violentamente mientras lo golpean con sus armas. Los ghagglers usan una gran variedad de armas, pero prefieren los tridentes y las espadas. También usan redes especiales con garfios para atrapar a sus víctimas. Una de estas redes tiene dos metros cuadrados y es manejada por dos ghagglers. Para usar la red, los ghagglers tiran un ataque de melée normal. Si el ataque tiene éxito, la víctima sufre 1d8 puntos de daño y es atrapada. Una víctima atrapada es considerada de CA 10 y no puede luchar. La víctima sufre 1d4 puntos de daño adicionales por cada round que permanece atrapada. Un humanoide puede librar a otro en dos rounds si no hace nada más. Una víctima atrapada tiene un 10% de probabilidades por round de librarse por sí misma.

Los ghagglers son nómadas y no tienen guaridas permanentes, pero entierran tesoro en el fondo del mar. Son los enemigos mortales de los elfos dargonesti y dimernesti. Los ghagglers no se dedican al comercio, del mismo modo que no se alían con otras razas excepto en las situaciones más extremas.

# Sombra de fuego



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitaria
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Genio (17-18)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	0
<b>MOVIMIENTO:</b>	6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	13 + 3
<b>GACO:</b>	7
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	3 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6/1-6/3-18 o 2-40
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Golpeada sólo por armas mágicas
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	50%
<b>TAMAÑO:</b>	Gg (10 m alto)
<b>MORAL:</b>	Campeón (16)
<b>VALOR PE:</b>	11.000



La sombra de fuego es una criatura del Abismo que puede ser llamada al plano Material primario por un clérigo malvado de nivel 8 o superior, pero sólo si la deidad del clérigo lo aprueba y le ayuda en la llamada.

La sombra de fuego está hecha de frías llamas verdes. Puede adoptar cualquier forma que el que la invoca especifique, pero debe aparecer en toda su altura de 10 metros. Puede aparecer como un dragón tipo aparecido, un imponente humano o un inmenso esqueleto. Independientemente de su forma, la sombra de fuego se halla siempre rodeada por un aura de pálido fuego verde. Aunque no puede hablar, la sombra de fuego se comunica telepáticamente con el que la ha llamado.

Las sombras de fuego aman la muerte y la destrucción y son partícipes voluntarias en las campañas del Mal. Son particularmente útiles como asesinos y guardianes.

**Combate:** Una sombra de fuego puede efectuar tres golpes de melée por round. Los oponentes que no son resistentes al fuego sufren además 1d6 puntos de daño cada round si se hallan a menos de 3 metros del aura de fuego verde de la sombra de fuego.

Una víctima que entre en contacto con una sombra de fuego debe superar una tirada de salvación contra conjuros o su carne empieza a convertirse en fuego verde. La carne de una víctima que ha sufrido contacto se convierte en llamas a un índice de 1d8 puntos por round. La extensión de las llamas puede detenerse mediante un conjuro de *curar*, que actúa normalmente, o mediante una dosis de agua bendita, que cura 1d6 + 1 puntos de daño por round. A menos que todas las llamas sean eliminadas, sin embargo, siguen infligiendo 1d8 puntos por round.

Nada inferior a un conjuro de *deseo* puede restablecer a una víctima a la normalidad una vez se ha convertido completamente en fuego verde. Si una víctima es convertida por completo, la sombra de fuego puede controlar a la víctima como otra sombra de fuego más pequeña con los mismos DG que la víctima tenía antes de su muerte; la víctima deja de tener voluntad propia y debe obedecer todas las órdenes telepáticas de la sombra de fuego. La sombra de fuego puede absorber también a una víctima convertida. Las víctimas absorbidas restauran 1d20 puntos de golpe de la sombra de fuego.

La sombra de fuego posee una forma especial de ataque llamada el *rayo del olvido*. Es un cono de energía invisible de 1,5 metros de ancho y 40 metros de largo, que brota de la boca de la sombra de fuego. Una vez por turno, la sombra de fuego puede usar este rayo del olvido para infligir 4d4 puntos de daño cada dos rounds sobre todos los oponentes dentro de su área

de efecto. Una tirada de salvación con éxito contra arma de aliento reduce este daño a la mitad. Un oponente reducido a 0 o menos puntos de golpe por el rayo del olvido resulta desintegrado al instante.

La sombra de fuego es inmune a los ataques mentales y basados en el fuego, así como a los ataques de todas las armas de melée no mágicas. Las armas mágicas infligen daño normal. No puede ser ahuyentada por un sacerdote, pero un golpe de una *maza de disrupción* tiene un 50% de probabilidades de destruirla por completo. Si no resulta completamente destruida, la sombra de fuego sufre doble daño con cada golpe con éxito de una *maza de disrupción*, más doce veces todas las bonificaciones de daño aplicables.

La sombra de fuego puede ser destruida también mediante un golpe con éxito del *martillo de Kharas*, un poderoso artefacto que, según la leyenda, es el único martillo que puede forjar una *lanza de dragón*. El *martillo de Kharas* tiene dos veces el tamaño de un martillo de guerra normal y proporciona al que lo esgrime una bonificación de +2 a sus tiradas de ataque. Inflige 2d4 + 2 puntos de daño en un golpe normal, y no puede ser alzado por un personaje con una Fuerza inferior a 12; cualquiera con una Fuerza inferior a 18/50 sufre una penalización de -2 a su tirada de ataque, lo cual cancela la bonificación de +2. Actúa como una *maza de disrupción* contra muertos vivientes y criaturas del Abismo, ahuyentando a los muertos vivientes como un sacerdote de nivel 12. Es inteligente (Int 11 y Ego 11), y controla a todo el que lo toca, si las puntuaciones de Inteligencia y Sabiduría del personaje suman 21 o menos.

El *martillo de Kharas* tiene las siguientes habilidades especiales al nivel 20 de uso de la magia, activadas a discreción del martillo: *detecta el mal* como un paladín; proporciona al que lo esgrime inmunidad contra el miedo, tanto normal como mágico; los esgrimidores no resultan afectados por conjuros de nivel 1 a 4; lanza *plegaria* una vez al día; actúa como una *poción de fuego fuerza gigantesca* una vez al día; lanza *curar heridas serias* una vez al día; inspira *maravilla mágica* sobre todos los enanos, dejándolos inactivos hasta que el esgrimidor ha desaparecido de su vista.

**Hábitat/Sociedad:** Las sombras de fuego no tienen guaridas permanentes, sino que vagan libremente por los cielos del Abismo en busca de víctimas hasta que son llamadas al plano Material primario. Cada 200 años, una sombra de fuego se divide en dos para formar una copia idéntica. Cuando una sombra de fuego alcanza los 500 años de edad, se convierte en cenizas.

**Ecología:** Las sombras de fuego pueden consumir cualquier criatura convirtiéndola en llamas, aunque prefieren las víctimas inteligentes.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy rara
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>DIETA:</b>	No
<b>INTELIGENCIA:</b>	Como el soñador
<b>TESORO:</b>	Como la criatura o persona imitada (pero ilusorio)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Como la criatura o persona imitada

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	Variable
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>MOVIMIENTO:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>GAC0:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Como la criatura o persona imitada (pero ilusorio)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Como la criatura o persona imitada (pero ilusorios)
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>MORAL:</b>	Como la criatura o persona imitada
<b>VALOR PE:</b>	Como la criatura o persona imitada + 10%



Las sombras de sueño son creaciones ilusorias que toman la apariencia de cualquier persona o criatura real conocida por el soñador o por quien sea que experimente el sueño. Son completamente creíbles, y en todos los aspectos parecen ser la persona o criatura real. Normalmente son halladas como resultado de un conjuro de *torbellino mental* (ver la entrada «Aparecido onírico» para detalles).

Una sombra de sueño puede ser de cualquier alineamiento, y puede ser benéfica o maléfica para aquellos que la experimentan. Puede parecer como un monstruo (como una araña susurrante o una bestia muerta viviente), un miembro de una raza inteligente (como un elfo o un draconiano), o incluso como el propio soñador. Una sombra de sueño no sólo tiene la misma forma que la criatura o persona que imita, sino que también tiene el mismo alineamiento y personalidad. Una sombra de sueño ogro, por ejemplo, será probablemente estúpida y hostil, mientras que una sombra de sueño Caballero de Solamnia será probablemente recta y honorable. Un personaje que encuentre a una sombra de sueño de sí mismo descubrirá que la sombra de sueño comparte idéntico equipo, ropas y rasgos físicos, pero no necesariamente el mismo conocimiento e información.

Es extremadamente difícil distinguir las sombras de sueño de sus contrapartidas no ilusorias, pero puesto que las sombras de sueño siempre retienen la inteligencia del soñador, algunas sombras de sueño pueden exhibir aberraciones peculiares. Por ejemplo, un pollo que garabatee un mensaje en el suelo o un ogro que hable con elocuencia y precisión pueden alertar al observador de que está tratando con una sombra de sueño en vez de con la criatura real.

**Combate:** Una sombra de sueño ataca con las mismas armas, habilidades, estrategias y ferocidad de su contrapartida no ilusoria. Sin embargo, una sombra de sueño causa un daño parcialmente ilusorio. Este daño es igual a 1 punto de golpe de daño real por cada 4 puntos de daño ilusorio (por ejemplo, si un personaje recibe 12 puntos de daño ilusorio, los experimenta como 3 puntos de golpe de daño real). Observa que, mientras un personaje se halla en el sueño, cree que el daño ilusorio es genuino y en consecuencia cae al suelo como si su vida tras recibir lo que cree que es el daño apropiado. Cuando un personaje cree que ha sufrido una cantidad de daño fatal, «muere». La naturaleza ilusoria del daño es evidente sólo después de que sus compañeros acaben con éxito con el sueño o el sueño sea disipado de algún otro modo.

Los conjuros lanzados por sombras de sueño usuarias de magia tienen efectos equivalentes a auténticos conjuros sobre los personajes. Una *bola de fuego* lanzada por una sombra de sueño dragón causa una cantidad comparable de daño ilusorio. Una sombra de sueño gorgona convierte a un personaje en piedra hasta que termina el sueño.

Las sombras de sueño no pueden ser barridas a la no existencia a través de la incredulidad. Sin embargo, si una sombra de sueño no es creída antes de que lance su primer ataque contra un personaje, el personaje no sufre ningún daño ilusorio. Un personaje no puede dejar de creer en una sombra de sueño una vez ha sufrido daño ilusorio de ella (ver la entrada «Aparecido onírico» para información acerca de no creer en las ilusiones).

Los personajes pueden usar sus armas y conjuros contra una sombra de sueño del mismo modo que lo harían contra su contrapartida no ilusoria; la sombra de sueño sufre daño normal, no daño ilusorio. Cuando una sombra de sueño se ve reducida a 0 puntos de golpe, es destruida.

Las sombras de sueño no tienen resistencia mágica al primer nivel de un sueño *torbellino mental*, un 10% de resistencia a la magia al segundo nivel, y un 20% al tercer nivel (ver «Aparecido onírico» para información acerca de los niveles del *torbellino mental*).

**Hábitat/Sociedad:** Una sombra de sueño no tiene existencia significativa más allá de la experimentada por el soñador. En consecuencia, aunque una sombra de sueño sobreviva a un encuentro con un personaje o grupo aventurero, para todas las finalidades prácticas deja de existir cuando el sueño termina. Las sombras de sueño reúnen tesoro ilusorio; sus objetos de tesoro no tienen valor para los personajes no ilusorios y no pueden ser retirados del sueño.

**Ecología:** Las sombras de sueño interactúan con otras de su misma especie como lo harían en el mundo no ilusorio; por ejemplo, una sombra de sueño granjero puede cuidar de un rebaño de sombras de sueño ovejas, mientras que un grupo de sombras de sueño cazadores puede estar persiguiendo a una sombra de sueño oso de los hielos. Pero las sombras de sueño sólo parecen comer, beber y dormir, puesto que sus funciones fisiológicas son todas ilusorias.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	<b>Tayling</b> Tropical/Islas	<b>Taylang</b> Tropical/Islas
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario o pequeños poblados	
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Herbívoro	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Mucha (11-12)	Media (8-10)
<b>TESORO:</b>	K (1)	J
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral bueno	Caótico neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1 o 10-100	1 o 10-100
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	10 (8)	6
<b>MOVIMIENTO:</b>	12	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4	8
<b>GACO:</b>	17	13
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1	3
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-4	1-8/1-8/2-12 + 2
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Conjuros	Furia asesina
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Inmune a todos los conjuros de encantamiento/hechizo	Inmune a todos los conjuros de sacerdote de la esfera Hechizo
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	10%	No
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 m alto)	M (2 m alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (11)	Media (9)
<b>VALOR PE:</b>	2.000	1.400

Habitantes de la jungla de una isla aislada en medio del océano Courrain, los taylings son una raza de humanoides inteligentes. Cada nacimiento da como resultado dos gemelos, el uno bestial (taylang) y el otro semihumano (tayling). Las mentes de los dos gemelos se hallan unidas telepáticamente, de modo que cada uno comparte los pensamientos, emociones y experiencias del otro como si habitara en su cuerpo.

Desde el momento del nacimiento, los gemelos no pueden soportar el estar lejos el uno del otro, y nunca se separarán voluntariamente más de un kilómetro que es el límite de su conexión telepática. Si se produce una separación, el tayling se vuelve ansioso e irracional, temeroso de que le haya ocurrido algo a su gemelo, mientras que el taylang simplemente se vuelve perverso y ataca todo lo que halla a su vista. Incluso después de haberse reunido, los gemelos raras veces son los mismos después de una tal experiencia. Normalmente el tayling se vuelve desequilibrado y paranoico, y es capaz de acusar a amigos y conocidos de complotar para causarle daño. El taylang se vuelve impredecible y violento, comportándose afectuosamente un momento y atacando para matar al momento siguiente. Si el par permanece separado durante una quincena o más, el tayling deja de comer y se demacra. El taylang normalmente se mata atacando a alguna criatura de gran poder.

Aunque siempre vagamente humano en forma, el taylang puede parecerse a cualquier tipo de criatura de los bosques, desde un gran oso a un sinuoso reptil. Es normalmente grande, rozando los dos metros de altura, y musculoso. Como contraste, el tayling es más bien pequeño, con piel de alabastro, una constitución delicada, y poseedor de finos rasgos que se parecen a los de un elfo.

**Combate:** En combate, los gemelos forman una eficiente máquina de lucha. Con su gran fuerza y velocidad, el embrutecido taylang es un guerrero y luchador natural. Por otra parte, el inteligente tayling es un astuto táctico y un lanzador de conjuros natural. Dadas esas habilidades complementarias y la capacidad de coordinar telepáticamente la estrategia, no es extraño que esas criaturas reciban varios beneficios en batalla.

En primer lugar, debido a su conexión telepática, los gemelos reciben dos beneficios de iniciativa: son sorprendidos sólo por una tirada de 1, y reciben una bonificación de -1 a su tirada de iniciativa cada round. En segundo lugar, tienen unas probabilidades de un 75% de reconocer a los lanzadores



de conjuros enemigos antes de que empiece la batalla, y reciben una bonificación de +1 a sus tiradas de salvación. En tercer lugar, puesto que el tayling sabe telepáticamente las condiciones del taylang en cada momento, el tayling puede a veces impedir que su gemelo caiga inconsciente o muerto, incluso después de que los puntos de golpe del taylang hayan descendido por debajo de 0. Si el tayling posee algún medio de curar a su gemelo, como conjuros, pociones o capacidades similares, puede usar su siguiente acción para curar al taylang. Suponiendo que el resultado restablezca al taylang a puntos de golpe positivos, es tratado como si nunca hubiera muerto: no se necesita ninguna tirada de supervivencia de shock del sistema o revivificación.

Durante la batalla en sí, la táctica más común para los gemelos tayling es que el taylang mantenga a raya a un oponente mientras el tayling utiliza conjuros para asegurarse la ventaja en el combate. Los taylings pueden lanzar conjuros, ya sea como hechiceros o sacerdotes, que varían en niveles del 1 al 10. Los hechiceros siempre eligen sus conjuros de la escuela de Alteración, y los sacerdotes sólo tienen acceso mayor a la esfera Elemental.

Después de que el tayling lanza sus conjuros, el taylang se acerca para terminar el trabajo, apoyado por los conjuros del tayling o por ataques físicos si es necesario.

Si uno de los gemelos perece en la batalla, el superviviente pierde de inmediato su iniciativa y sus bonificaciones en su tirada de salvación. Sin embargo, el superviviente se sume en un estado maniaco y ataca sin preocuparse de su propia seguridad. Para el tayling, esto significa lanzar los conjuros más destructivos que conoce, sin preocuparse por su seguridad personal, luego atacar cuerpo a cuerpo. El taylang entre en una furia asesina, durante la cual recibe una bonificación de +3 a su tirada de salvación, puede seguir atacando hasta alcanzar los -20 puntos de golpe, y prescinde de todos los efectos de la magia. Por ejemplo, si el gemelo tayling es muerto durante el segundo round de la batalla, y si un mago enemigo lanza una *rociada de color* sobre el taylang al principio del tercer round, el taylang ignorará los efectos del conjuro.

Como se señala más arriba, un gemelo tayling solitario que sobrevive a una batalla perece pronto. Por esta razón, es excepcionalmente difícil hacer que los gemelos tayling huyan del combate. Ninguno de los dos gemelos huirá a menos que el otro esté huyendo también. En efecto, ambos gemelos deben decidir huir antes de que ninguno de los dos se marche.

Por esta misma razón, un gemelo tayling superviviente nunca olvida al asesino de su gemelo. Si un grupo huye después de haber matado a un gеме-

lo, el otro perseguirá al grupo e intentará despiadadamente matar a todas las personas implicadas en la muerte de su gemelo.

Entre los taylings la guerra es algo desconocido, porque sus poblados siempre han coexistido pacíficamente. Si el combate organizado se hiciera necesario, sin embargo, es extremadamente dudoso que pudieran adaptarse a la rígida estructura y disciplina requeridas para forjar un ejército con éxito. Parece más probable que usaran la salvaje jungla de su isla natal para emprender una guerra de guerrilla.

**Hábitat/Sociedad:** Los taylings habitan una aislada jungla que cubre toda una isla localizada en el centro del océano Courrain, y permanecen benditamente ignorantes de las violentas fuerzas que configuran el resto de Krynn. Su isla, a la que llaman simplemente Territorio, es el resultado de una enorme erupción volcánica. En su centro se alza un enorme volcán aún activo que envía un chorro constante de vapor y humo a la atmósfera. Desde una cierta distancia, esto hace que Territorio parezca no ser más que un cúmulo de nubes. (Quizás esto explique el hecho de que hoy en día aún permanezca por descubrir y cartografiar.) Los flancos del volcán, que los taylings llaman Pilar-Que-Sostiene-El-Cielo, están cubiertos por densos campos de hielo. Esos glaciares son la fuente de los arroyos fríos que mantienen Territorio lujuriante y con abundancia de agua.

Al nivel del mar, Territorio es una jungla paraíso, poblada con todo tipo de animales y plantas. La comida es abundante y el clima moderado, así que los taylings que viven allí experimentan pocas penalidades, aparte el caer ocasionalmente presas de los feroces animales que merodean por la jungla. Como cabría esperar, aquellos que viven al nivel del mar tienden a considerar la vida como una alegre fiesta.

Más arriba en las laderas del Pilar-Que-Sostiene-El-Cielo la vida no es tan agradable. Ahí el clima es más frío y la tierra más desolada, de modo que aquellos que decidieron vivir allí han desarrollado una visión más dura de la vida y tienden a ser unos trabajadores más esforzados que sus compañeros de más abajo. Los taylings aquí tienen que trabajar duro para obtener sus cosechas en estrechas terrazas construidas en los flancos del Pilar-Que-Sostiene-El-Cielo, y los taylangs deben pasar más tiempo y tienen más problemas para cazar. Consideran a los taylings y taylangs de las bajas elevaciones como unos perezosos no buenos para nada que prefieren dormir todo el día antes que hacer algún trabajo. (Sus primos de más abajo encuentran esto más bien divertido. No pueden comprender qué impulsa a sus parientes a vivir a aquellas altitudes y malgastar todo su tiempo intentando arrancar una escuálida vida de los flancos del volcán. En la base del Pilar hay mucho de todo para todo el mundo.)

Tanto arriba como abajo, los taylings viven en chozas individuales en poblados. Los taylangs llevan una vida más feral, y merodean por los alrededores y cazan de noche. No es necesario decir que es muy difícil infiltrarse en un poblado tayling.

No es sorprendente que tanto los taylings de arriba como los de abajo consideren el Pilar-Que-Sostiene-El-Cielo como la deidad definitiva. Le atribuyen el haber creado la tierra sobre la que viven, haber traído las plantas que comen y derramado el aire que respiran. En consecuencia, los taylings tanto de arriba como de abajo cooperan en mantener un pequeño monasterio en la helada cima. Es deber de los sacerdotes que residen allí expresar constantemente la gratitud del pueblo tayling. A cambio, el resto de la población tayling suministra al monasterio comida, ropas y otras necesidades.

El monasterio envía un sacerdote a cada poblado para que actúe como guía espiritual y consejero local. En las laderas, este sacerdote cumple con la función de jefe y tiene autoridad sobre todos los aspectos de la vida comunitaria, desde la siembra hasta la procreación. Los sacerdotes que sirven en los poblados al nivel del mar, sin embargo, son vistos como poco más que organizadores de los muchos festivales y celebraciones.

Tanto a baja como a alta altura, la procreación es uno de los aspectos más complicados de la vida tayling. Como todo lo demás en la vida, los gemelos deben efectuar sus elecciones juntos, y deben seleccionar a otro par de gemelos como compañeros o compañeras. Debido a que los gemelos pueden ser de cualquier combinación de sexos (ambos hembras, taylang hembra y tayling macho, taylang macho y tayling hembra, o ambos machos), hallar una pareja compatible de gemelos puede ser bastante difícil. El gemelo taylang debe efectuar su selección primero, puesto que las diferencias en las formas taylang pueden limitar su elección de pareja. El gemelo tayling investiga entonces el tayling de la otra pareja de gemelos e, idealmente, encuentra que el tayling es del sexo correcto y atractivo/a. Cuando esos arreglos están terminados al fin, los gemelos se unen con sus contrapartidas en la pareja de gemelos opuesta.

No se forman lazos permanentes entre parejas de gemelos, porque ninguna unión puede ser tan grande como entre los gemelos en sí. Tras el apareamiento, las parejas de gemelos separan sus caminos. Un año más tarde, las hembras dan a luz un par de gemelos. Los gemelos son criados por sus madres, con sólo algún contacto ocasional y accidental con sus padres. Si un par de gemelos es lo bastante desafortunado como para consistir en dos machos, nunca gozan del privilegio de criar hijos.

**Ecología:** Los taylangs subsisten principalmente de una dieta de carne fresca, que toman gran placer en cazar. Los taylings son vegetarianos. Al nivel del mar, cubren sus necesidades principalmente recogiendo frutas, nueces, bayas, etc. A mayor altura emplean increíbles cantidades de esfuerzos y energías para cultivar los cereales que forman la base de su dieta. Cuando es necesaria una gran fuerza, como durante el arado, a menudo requieren la reluctante ayuda de sus gemelos taylang.

# Thanoi (Hombre morsa)



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Ártico/Llanuras, colinas y montañas
<b>FRECUENCIA:</b>	Poco común
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribu
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Diurno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	Individual: M; Guarida: C
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-20
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	9, Nad 15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4
<b>GACO:</b>	17
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2 o 1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-8/1-8 (colmillos) o por arma (bonif. +2 para daño)

<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Inmune al frío
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	G (2,5 m alto)
<b>MORAL:</b>	Elite (13)
<b>VALOR PE:</b>	120



Los thanoi, conocidos también como hombres morsa, son una extraña mezcla de humano y morsa. Pese a su gran tamaño, pueden maniobrar sorprendentemente bien; sus pies provistos de garras les permiten mantener un buen paso sobre hielo o nieve.

Los thanoi tienen cuerpos gruesos y cilíndricos con brazos y piernas humanos, y rostros de morsa. Poseen enormes pies almohadillados que se parecen a las aletas de un pez. Entre los dedos de sus pies crecen membranas de piel para ayudarles a nadar. Poseen garras curvadas en los pies, inútiles como armas, pero buenas para la tracción. Sus manos son muy parecidas a las de los humanos; sus romos dedos son capaces de sujetar una vara o arrojar una lanza. Sus cuerpos están protegidos por una recia y correosa piel, de color gris oscuro o marrón. Bajo sus brazos, bajo su barbilla y en torno a su cintura les cuelgan pliegues de piel. La piel de los thanoi tiene un olor como a pescado, detectable a una distancia de unos pocos metros. Disponen de gruesas capas de grasa bajo la superficie de su piel que les aísla del frío; los thanoi nadan en las más heladas aguas sin sufrir el menor efecto. Aunque sus orejas están completamente cubiertas de piel, los thanoi oyen muy claramente.

Los thanoi tienen dos amplias fosas nasales en el centro de su rostro. Sus ojos son pequeños y oscuros, normalmente negros o de color azul profundo. Tienen amplias bocas con labios delgados e hileras de romos dientes lo bastante fuertes como para quebrar huesos. Una hilera de hirsutos pelos se alinea encima de su labio superior y cuelga sobre su boca; esos pelos son usados para apartar la nieve cuando cavan y para retener el agua cuando beben.

Los rasgos más distinguibles de un thanoi son sus colmillos. Están hechos de sólido hueso, tienen varios centímetros de grueso, y crecen hasta una longitud de casi un metro en los adultos más grandes. Los colmillos son en realidad incisivos modificados, que se extienden desde la hilera superior de dientes de la criatura y descienden por encima del labio inferior. Los colmillos crecen de tal forma que no interfieren con el comer o el hablar. Los colmillos pueden ser usados como formidables armas. También pueden ser útiles para cavar, con los bigotes del labio superior usados para apartar a un lado la tierra o nieve.

Las hembras thanoi no son significativamente distintas en apariencia de los machos. Sus colmillos son algo más cortos, miden unos sesenta centímetros, y sus cuerpos ligeramente menos gruesos. Sus pieles tienden a ser de un tono más claro de gris o marrón. Los thanoi no necesitan usar ropas para mantenerse calientes, pero ocasionalmente las usan como decoración. A veces las hembras llevan capas cortas hechas de piel de oso o lobo. Los

machos llevan largos pañuelos del mismo material. Las kagos, las curanderas thanoi, se distinguen porque llevan coronas de huesos, normalmente hechas con espinas de pescado. Cualquier adorno está diseñado de modo que pueda quitarse fácilmente, puesto que los thanoi prefieren entrar en el agua sin adornos a fin de que su natación no se vea impedida. Los thanoi se mueven en tierra firme con un movimiento combinado de anadeo y arrastrar los pies. Gracias a sus pies como aletas, los thanoi se sienten completamente cómodos en el agua. Son capaces de contener la respiración durante largos periodos; los adultos de gran tamaño pueden permanecer bajo el agua durante tanto como 30 minutos sin salir a la superficie. Los thanoi tienen pequeños orificios respiratorios en la nuca similares a los de las ballenas. Cuando un thanoi que está nadando necesita aire, flota hasta la superficie, abre la válvula de su agujero, llena sus pulmones de aire y vuelve a sumergirse.

El habla de los thanoi suena como una cacofonía de gruñidos, ladridos y toses para otras razas, pero en realidad es un lenguaje muy sofisticado. Sus palabras habladas se suplementan con signos no verbales, como palmadas en el pecho y contorsiones faciales. El lenguaje es tan complejo que sólo un 5% de los personajes con una Inteligencia de 16 o superior puede comprenderles. Sin embargo, las razas malvadas, como los minotauros, tienen unas probabilidades significativamente mayores de comprender el lenguaje thanoi, en especial si los thanoi les muestran su vocabulario básico. Además de su propio lenguaje, un 20% de los thanoi hablan común.

**Combate:** Debido a que los thanoi raras veces entran en contacto con otras razas, no están acostumbrados a luchar contra combatientes experimentados; otras razas inteligentes hallan que en el mejor de los casos las tácticas thanoi son toscas. Los thanoi extraen una ventaja táctica de su habilidad para maniobrar en el hielo y la nieve e intentan emboscar a los oponentes por detrás siempre que es posible. De otro modo, simplemente cargan contra sus enemigos esgrimiendo sus armas y esperan que ocurra lo mejor.

Debido a su fuerza, cualquier arma usada por un thanoi causa 2 puntos de daño más que lo normal. Las armas usadas por los thanoi incluyen dagas, espadas largas, hachas de batalla, garrotes, lanzas y mazas, la mayoría de ellas hechas de huesos, piedra y madera. Los thanoi utilizan también *hachas de hielo*, que son *hachas de batalla* +4 hechas por la gente de los hielos (ver la sección «Gente de los hielos» bajo «Hombre» para más detalles sobre esas inusuales armas). Los thanoi construyen recios arpones de palos de madera con puntas de piedra o metal en un extremo y largas correas en el otro. Cuando es usado para clavar, un arpón thanoi inflige 2d4 puntos de

# Thanoi (Hombre morsa)



daño contra oponentes de tamaño medio y 2d6 contra grandes. Cuando un thanoi lanza su arpón por su correa, el arpón inflige entonces 2 puntos adicionales de daño (sólo el thanoi recibe esta bonificación, gracias a su técnica especial de lanzamiento).

Las manos de los thanoi no son flexibles, lo que les impide el uso de arcos y armas similares. Sin embargo, los colmillos de un thanoi son extremadamente efectivos en melée. En vez de usar un arma, un thanoi puede efectuar dos ataques con sus colmillos contra el mismo oponente, causando 2d4 puntos de daño con cada uno.

Los thanoi no llevan armadura. No sólo sus recias pieles les proporcionan una protección de armadura, sino que los voluminosos thanoi consideran una armadura artificial algo extremadamente incómodo.

Los thanoi son inmunes a todas las formas de frío, tanto natural como mágico, pero esta inmunidad tiene sus desventajas. Sufren 1 punto de daño extra por dado de cada ataque basado en el fuego, ya sea mágico o no mágico. Adicionalmente, los thanoi pueden sufrir daño si se ven expuestos a climas por encima del punto de congelación. En climas con temperaturas medias entre 0 y 5 grados centígrados, los thanoi sienten incomodidad. Por cada semana en un entorno con temperaturas medias superiores a los 5 grados, un thanoi pierde 1d4 + 1 puntos de golpe.

**Hábitat/Sociedad:** Los thanoi no son conocidos por su inteligencia. Son hostiles y suspicaces hacia los desconocidos, aunque se muestran cordiales hacia otras tribus thanoi y cooperativos con las razas malvadas con las que comparten metas comunes.

Los thanoi matan por el simple placer de hacerlo. Son ferozmente territoriales, y acaban sin piedad con los intrusos. También se dedican a matar animales por deporte, cuanto más indefensos mejor; una banda de thanoi no atacará, por ejemplo, a un dragón, pero aprovechará la oportunidad de masacrar una familia de focas.

Los thanoi viven sólo en regiones de frío extremo. La mayoría viven en las orillas de los océanos, pero algunas tribus establecen sus hogares en glaciares a la deriva. Los thanoi no poseen asentamientos permanentes, y cambian de lugar cuando han agotado la caza y la pesca de una zona en particular.

Varias familias viven juntas para formar una tribu. Una familia media consiste en una pareja y uno o dos descendientes. Toda la tribu comprende unos 20 miembros, equitativamente divididos entre machos y hembras. Las hembras dan a luz de una a dos crías cada dos años. Un thanoi joven alcanza la madurez en unos 20 años; los thanoi inmaduros (edad 2-20) no pueden usar armas, pero pueden efectuar ataques con sus colmillos, causando 1d4 puntos de daño con cada uno. Un thanoi inmaduro tiene 2 Dados de Golpe. Los thanoi tienen una vida media de unos 60 años.

Los hogares thanoi son construidos con bloques de hielo tallados en la forma y el tamaño deseados con sus colmillos. Potes de aceite encendido proporcionan luz. Un agujero en el techo proporciona ventilación.

Una tribu de thanoi tiene siempre un líder. Este líder es normalmente el más mezquino y el más agresivo de los machos, y debe tener al menos 30 años. El líder tiene siempre al menos 5 Dados de Golpe. Todas las decisiones de la tribu son tomadas por el líder. Un líder elige a otro agresivo miembro de la tribu para que le sirva como ayudante; en caso de muerte del líder, el ayudante asume el liderazgo. Si la tribu agota todos los miembros elegidos para servir como líder, es absorbida por otra tribu.

La mujer más anciana de una tribu actúa como curandera, y recibe el nombre de kagog. La kagog puede lanzar *curar heridas serias* y *predecir el clima*, cada uno tres veces al día (*predecir el clima* permite a la kagog saber el tiempo que hará durante las próximas 24 horas dentro de un radio de 50 kilómetros; el conjuro es exacto en un 90%). El conocimiento de estos conjuros es pasado de kagog a kagog; como en el caso del líder, la kagog elige y entrena a su propia sucesora.

Los thanoi acumulan tesoro, aunque no por su valor monetario. Utilizan principalmente las brillantes monedas y gemas como talismanes de la buena suerte y como cebos para la pesca. Los thanoi domestican y entrenan a menudo osos de los hielos como animales de rastreo. A veces utilizan los osos de los hielos para arrastrar enormes trineos por la nieve; un trineo típico contiene una docena de thanoi y es arrastrado por un equipo de dos osos de los hielos. Los trineos están hechos de madera y hueso; los thanoi recubren los patines con grasa de pescado o de foca para mejorar su velocidad.

A veces los thanoi llevan potes de aceite (especialmente destilado de depósitos hallados en el fondo del océano) y cuencos de tizones encendidos con ellos en los trineos. Los potes de aceite son prendidos y luego arrojados a los enemigos. Esta táctica es particularmente efectiva cuando se intenta incapacitar otros vehículos, como los botes de los hielos de la gente de los hielos. Los thanoi también pueden montar a pelo en osos de los hielos; esto es de gran ayuda cuando los thanoi necesitan cruzar un área de nieve blanda y profunda, puesto que los osos pueden atravesar con facilidad los más grandes ventisqueros.

**Ecología:** Los thanoi pueden ser convencidos a veces de aliarse con razas malvadas; sin embargo, los thanoi son demasiado independientes para formar alianzas duraderas. Mantienen intensas relaciones con los osos de los hielos. Los osos de los hielos son usados como compañeros de caza y también como aliados contra los enemigos comunes. Los grupos de caza thanoi merodean a menudo por las zonas glaciales buscando a la odiada gente de los hielos, con la que mantienen violentas e interminables disputas territoriales. La gente de los hielos caza a los thanoi por su grasa, sus pieles (de las que hacen cálidas ropas) y sus colmillos (de los que hacen joyas y armas).

Aparte las armas, los thanoi no producen objetos de valor y, orgullosos de su autosuficiencia, nunca se dedican al comercio. Sin embargo, las armas construidas por los thanoi son objetos de coleccionista muy buscados, en particular los arpones thanoi. Los thanoi comen primariamente los pescados que atrapan en los lagos cubiertos de hielo de sus dominios. También les encanta la carne de focas, ballenas y pájaros marinos. No desprecian comer carroña. Los thanoi siempre comen la carne cruda.

# Trasgo del Mar de Sangre

NO



<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Tropical y subtropical/Océanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Banco
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Especial
<b>INTELIGENCIA:</b>	Mucha (11)
<b>TESORO:</b>	E
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Caótico malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	10-40
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4 o 1 (en forma de bruma)
<b>MOVIMIENTO:</b>	12, Vol 24 (A), Nad 6
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	5 + 3
<b>GACO:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	1
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-6 o 1
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Golpeado sólo por armas mágicas
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	D (60 cm alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (11)
<b>VALOR PE:</b>	975



Los trasgos del Mar de Sangre, conocidos también como trasgos de vapor, son odiosas y viciosas criaturas que moran en los océanos tropicales. Se deleitan atormentando a todos aquellos que se atreven a entrar en sus aguas.

Un trasgo del Mar de Sangre puede *polimorfizarse* libremente entre dos formas (polimorfizarse de una a otra forma toma todo un turno). Una forma es la de una nube de bruma roja; dos ardientes ojos rojos flotan en el centro de la nube. La forma física del trasgo es la de un brillante humanoide rojo de sesenta centímetros de altura con un vientre protuberante, pies y manos con garras y una cola puntiaguda. Tiene largas orejas, cuernos curvados, y una enorme nariz que cuelga sobre una sonriente boca llena de diminutos dientes. Su piel y sus ojos son rojos brillantes, y una bruma roja rezuma constantemente por los poros de su cuerpo. Tanto en su forma física como de bruma, el trasgo del Mar de Sangre grita, gruñe y cloquea constantemente. Un trasgo del Mar de Sangre puede comunicarse telepáticamente con otros trasgos del Mar de Sangre, pero no se comunicará con su víctima prevista.

**Combate:** Cuando las tormentas agitan fuertemente el mar por la noche, los trasgos del Mar de Sangre surgen del fondo del océano y emboscan a los barcos que pasan. Los marineros son alertados de la presencia de los trasgos del Mar de Sangre por los sonidos de agudos gritos y cloqueos que se mezclan con el aullar del viento. Aquellos que miren al agua observarán que las olas se transforman en una masa de rostros sonrientes, manos garrudas y afiladas colas, todo ello envuelto en una creciente nube de bruma roja. Los trasgos empiezan a empujar la nave, haciendo que se bambolee fuertemente. Durante la siguiente hora, los trasgos se transforman en su forma de bruma para dominar el barco.

Cuando un trasgo permanece en su forma física, ataca con un toque helado que causa 1d6 puntos de daño (sin tirada de salvación); sin embargo, no puede volar en esta forma y su CA es 4. En su forma de bruma puede volar, su CA es 1, y todas las tiradas de ataque contra él se hacen con una penalización de -2; sin embargo, no puede emprender acciones físicas (como empujar un barco o arrojar a un marinero por la borda), y los oponentes que entren en contacto con él reciben sólo 1 punto de daño helado. El trasgo prefiere mucho más su forma física cuando ataca, porque así puede causar mucho más perjuicio. Los ataques del trasgo del Mar de Sangre van siempre acompañados por incesantes gritos, gruñidos y cloqueos. Cuando una nave

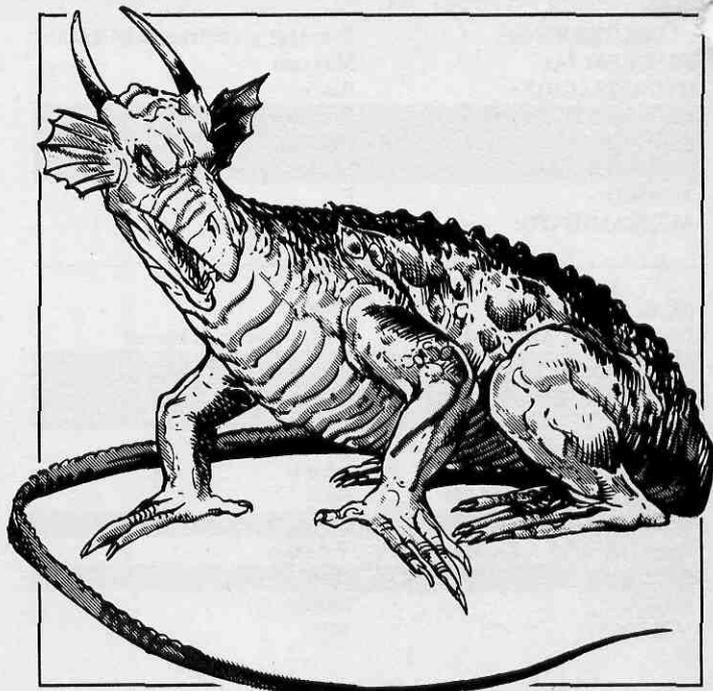
es rodeada por la bruma roja, los trasgos vaporosos se deslizan por las rendijas de las puertas y fluyen por las portillas, luego se *polimorfizan* de vuelta a sus formas físicas. Pequeños trasgos de bruma emergen del vapor y se congregan mástiles arriba, tirando de los aparejos y aflojando las cuerdas de la carga. Los trasgos intentan siempre primero incapacitar la nave, luego matar a la tripulación. Si algún miembro de la tripulación interfiere con los trasgos invasores, éstos intentarán arrojarlo a la bodega, encerrarlo en una cabina o echarlo por la borda. Los trasgos tienen una Fuerza de 4, y sólo pueden mover a un personaje si el total de puntos de Fuerza de los trasgos atacantes excede la Fuerza del personaje. El personaje es arrastrado 30 centímetros por round por cada punto que la Fuerza combinada de los trasgos exceda de la suya. Los trasgos del Mar de Sangre sólo pueden ser atacados por armas mágicas; otros ataques los atraviesan inofensivamente. Los trasgos del Mar de Sangre no pueden ser ahuyentados, y no resultan afectados por los conjuros de *sueño*, *hechizo* o los basados en el frío. Tampoco resultan afectados por la parálisis o los venenos. Si es alcanzado por un golpe de rayo, ya sea natural o mágico, hay un 10% de probabilidades de que el trasgo genere espontáneamente una copia de sí mismo; la copia aparece en su forma vaporosa.

**Hábitat/Sociedad:** Como su nombre implica, los trasgos del Mar de Sangre residen primariamente en el Mar de Sangre, pero existen también algunos en otros mares tropicales y subtropicales. Bancos de 10d4 trasgos viven juntos en madrigueras poco profundas del fondo del océano; esas madrigueras están flanqueadas por vegetación podrida y otros restos. Los trasgos duermen en sus guaridas todo el día y emergen sólo por la noche para buscar naves golpeadas por las tormentas oceánicas. El tesoro es almacenado también en sus guaridas; los trasgos no están interesados en el valor del tesoro, pero mantienen diversas chucherías como recuerdo de las naves que han hundido.

**Ecología:** Los trasgos del Mar de Sangre son indiferentes al resto de vida marina, aunque luchan ferozmente si son atacados. Los trasgos no comen, beben ni respiran. Son vigorizados exponiéndose a los truenos y relámpagos generados por cualquier tormenta oceánica.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Cualquiera
<b>FRECUENCIA:</b>	Raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario o clan
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Mucha (11-12)
<b>TESORO:</b>	No
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Variable

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1-8
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	Variable
<b>MOVIMIENTO:</b>	15
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	Variable
<b>GACO:</b>	Variable
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10/1-20 (cola/mordedura)
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	No
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Especial
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	5%
<b>TAMAÑO:</b>	Variable
<b>MORAL:</b>	Fanático (16 base)
<b>VALOR PE:</b>	Variable



Edad	Dados Golpe	Long. cuerpo (m)	Long. cola (m)	CA	Arma aliento	Conj. Hech/Sac	RM	Valor PE
1	1d6	1-2	1-2	4	No	1/1	5%	175
2	2d6	2-4,5	2-4,5	3	No	1/1	5%	270
3	3d8	4,5-7	4,5-7	2	No	1 1/1	7%	650
4	4d8	7-9,5	7-9,5	1	No	1 1/1	9%	975
5	5d10	9,5-12	9,5-12	0	No	2 1/1 1	11%	9.000
6	5d10	12-15	12-15	-1	No	2 2/2 1	13%	10.000
7	6d12	15-18	15-18	-2	No	2 2 1/2 2	15%	11.000
8	6d12	18-24	18-24	-3	No	2 2 2/2 2 1	17%	13.000

Categoría edad	Edad (años)	Modificador Dados Golpe	Modificador combate	Radio miedo	Modificador salvación
1 Recién eclosionado	0-5	No	No	No	No
2 Muy joven	6-15	+1	No	No	No
3 Joven	16-25	+2	+1	10 m	No
4 Juvenil	26-50	+3	+2	20 m	-1
5 Adulto joven	51-100	+4	+3	30 m	-2
6 Adulto	101-200	+5	+4	40 m	-3
7 Adulto maduro	201-400	+6	+5	50 m	-3
8 Viejo	401-600	+7	+6	60 m	-3

Los tylors son enormes dragones de tierra sin alas. Normalmente son producto del apareamiento de los dragones malvados con los hatori. Los tylors tienen la cabeza de sus padres dragones y el cuerpo de los hatori. Su piel cambia de color para adaptarse al territorio por el que están viajando.

Esas criaturas son inteligentes y pueden conversar de forma natural en lenguaje común y en la lengua de cualquier dragón.

**Combate:** Aunque siempre poseen poderosos conjuros ofensivos, a los tylors les gusta destruir a sus presas con mordiscos y golpes de cola. Si la presa se escapa o demuestra ser demasiado poderosa para los ataques físicos, las criaturas se apartan del radio de melée y usan conjuros.

Los tylors pueden encontrarse en todo tipo de terrenos, pero en climas fríos las criaturas se vuelven muy lentas y necesitan grandes cantidades de comida para seguir moviéndose y luchando.

**Arma de aliento/Habilidades especiales:** Un tylor no hereda ninguna de las armas de aliento de sus padres. Hereda sin embargo las resistencias peculiares de sus progenitores. Un tylor puede heredar sólo una resistencia, de modo que no es posible que exista un tylor que sea a la vez resistente al frío y al fuego.

**Hábitat/Sociedad:** Un tylor domesticado constituye una excelente montura. Se lanza a cualquier batalla y lucha con su jinete. Sin embargo, siempre anhela liberarse; si el jinete de un tylor queda incapacitado, la criatura devorará a menudo a su jinete y luego se lanzará a los páramos.

Los tylors salvajes forman remotos e indefinidos clanes. Viven muy alejados debido a sus tremendos apetitos. Todos prefieren los bordes de los desiertos, y pueden cazar igual de bien en el desierto que en territorios más lujuriantes. Las guaridas subterráneas poco profundas son sus hogares favoritos, y construyen de forma natural estos lugares cerca de las rutas muy concurridas.

Es instintivo en los tylors salvajes que una vez cada siglo se reúnan en grupos de 100 a 500 para contarse sus vidas.

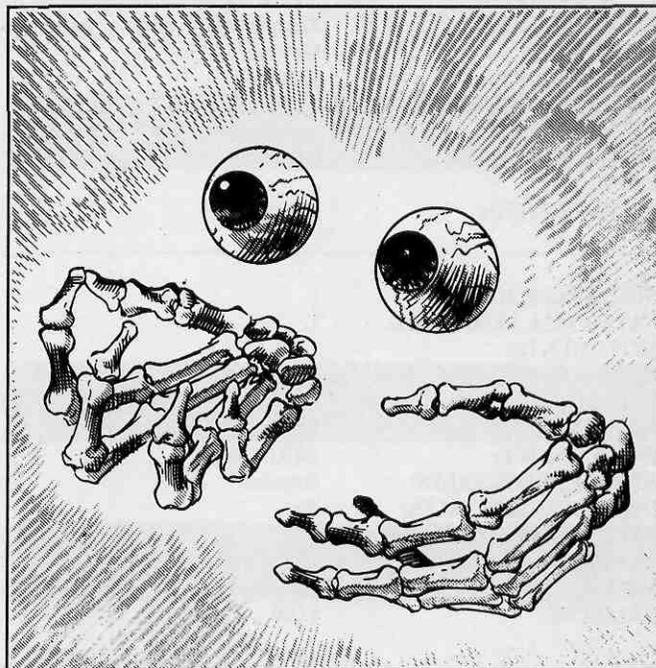
**Ecología:** Los tylors sufren una sorprendente transformación a medida que avanzan por sus categorías de edad. Cuando alcanzan una nueva categoría de edad, mudan su piel en un proceso que dura dos días. Al tiempo que mudan su piel, crecen, y su nueva piel se endurece. Los DMs deben volver a tirar sus Dados de Golpe para su nueva categoría de edad.

Los tylors nunca viven más allá del estadio de Viejos del crecimiento de un dragón.

Los tylors que se aparean con otros tylors tienen descendencia. Son incapaces de producir descendencia con otros dragones u otros reptiles del desierto.

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

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	2
<b>MOVIMIENTO:</b>	9
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	4 + 4
<b>GACO:</b>	15
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	2
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	Ver abajo
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Ver abajo
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	arma +1 o mejor para golpear
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	Ver abajo
<b>TAMAÑO:</b>	M (1,5 alto)
<b>MORAL:</b>	Estable (12)
<b>VALOR PE:</b>	1.400



Los wichtlin son elfos muertos vivientes. Son incansables asesinos y mortíferos adversarios.

Un wichtlin aparece como un par de flotantes globos oculares y un par de flotantes manos esqueléticas. Tanto los globos oculares como las manos resplandecen con un color verdoso. Aquellos que usen *detectar invisibilidad*, *ver realmente* u otro conjuro similar pueden ver toda la forma del wichtlin: un ennegrecido esqueleto elfo envuelto en jirones de putrefacta piel.

Los wichtlin son el resultado de una antigua maldición contra la corte de la reina Sylvyana, una elfo silvanesti conocida también como la Reina Ghoul. Todos los registros conocidos de su reino fueron destruidos por los silvanesti, y sólo quedan fragmentos de rumores. Cuando un elfo de alineación malvada muere violentamente, hay un 1% de probabilidades de que Chemosh, el lord de los muertos vivientes, junto con el espíritu de la reina Sylvyana, reclame su espíritu y lo reviva como un wichtlin.

**Combate:** La única motivación de un wichtlin es matar víctimas a fin de que Chemosh pueda intentar reclamar sus espíritus. Los wichtlin no resultan afectados por el veneno y la paralización. Son inmunes a los conjuros de *sueño*, *hechizo*, *retener* y los basados en el frío; el fuego puntúa su daño normal. Sólo pueden ser golpeados con armas mágicas +1 o mejores. El agua bendita les causa 2d4 puntos de daño por frasco. Los oponentes que pueden ver el wichtlin completo con *detectar invisibilidad* o conjuros similares efectúan normalmente sus tiradas de ataque; todos los demás sufren una penalización de -2 a su tirada de ataque. Los wichtlin son ahuyentados como espectros.

Los wichtlin no usan armas. Su mano izquierda hace que las víctimas queden paralizadas durante 2d4 rounds a menos que superen tiradas de salvación contra paralización. Su mano derecha inflige 2d6 puntos de daño por veneno a menos que sus víctimas superen una tirada de salvación contra veneno (las víctimas protegidas por *veneno lento* o su equivalente no resultan afectadas por el ataque con veneno del wichtlin).

Esas criaturas tienen también las siguientes propiedades:

\* Un wichtlin que fue lanzador de conjuros en su vida anterior retiene sus habilidades a la mitad de su anterior nivel de habilidad (por ejemplo, un mago malvado de nivel 7 podrá lanzar conjuros como un mago de nivel 4 cuando reviva como wichtlin).

\* Si un wichtlin paraliza con éxito un elfo, la mirada del wichtlin puede plantar una sugestión (como el conjuro de hechicero de nivel 3) en el elfo, a menos que el elfo supere una tirada de salvación contra conjuros.

\* Un elfo muerto por un wichtlin se convierte en un wichtlin a los siete días a menos que el elfo sea revivido de alguna forma. El cuerpo desarrolla un débil resplandor durante ese tiempo y empieza a desvanecerse, excepto los ojos y las manos.

\* Cuando un wichtlin mata a un oponente, el wichtlin se vuelve completamente visible durante 1d4 rounds. Sin embargo, permanece no corpóreo, con excepción de sus manos y ojos.

**Hábitat/Sociedad:** Los wichtlin pueden hallarse en todas partes; incluso pueden merodear por el fondo del océano. Son tan raros, sin embargo, que nunca son encontrados en grupo. Los wichtlin no sienten interés hacia el tesoro.

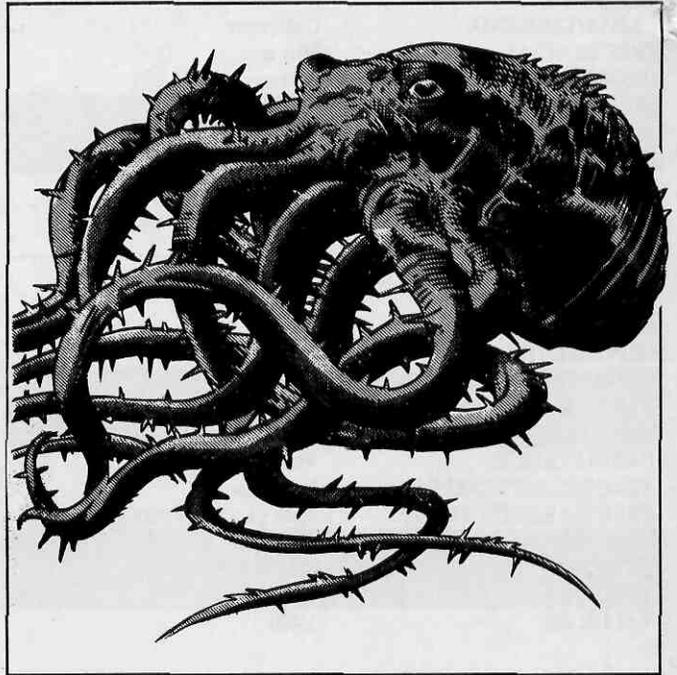
**Ecología:** Como con otros muertos vivientes, los wichtlin no comen, duermen o realizan ninguna otra función fisiológica. Son empleados ocasionalmente por los dioses malvados o hechiceros malvados poderosos como asesinos o luchadores.

### Wichtlin kagonesti y wichtlin ciervos salvajes

Si un elfo kagonesti malvado sufre una muerte violenta mientras cabalga un ciervo salvaje, el espíritu del ciervo salvaje puede ser reclamado también por Chemosh y revivido junto con el del elfo. El wichtlin ciervo salvaje aparece como un par de ojos y una cornamenta, ambos resplandeciendo verdes; en la mayoría de los demás aspectos es similar a un ciervo salvaje vivo (CA 7; MV 24, DG 3: #AT 1 o 2; Dñ 2d4 o 1d3/1d3; GACO 17). Sin embargo, el wichtlin ciervo sólo puede ser golpeado por un arma mágica +1 o mejor. Si una víctima es golpeada por un ataque de la cornamenta, debe superar una tirada de salvación contra paralización o quedar paralizada durante 2d4 rounds. El wichtlin ciervo salvaje obedece todas las órdenes de su jinete wichtlin; sin embargo, si el ciervo es separado de su wichtlin más de 20 metros durante todo un round, desaparece para no volver a regresar nunca. También desaparece si su jinete wichtlin resulta muerto.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Templado/Bosques y pantanos
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Solitario
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Cualquiera
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	Z
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Neutral

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	3
<b>MOVIMIENTO:</b>	3
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	12
<b>GAC0:</b>	9
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	11
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1-10 (x10)/1-4
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Sorpresa
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	No
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	No
<b>TAMAÑO:</b>	E (6 m largo)
<b>MORAL:</b>	Campeón (15-16)
<b>VALOR PE:</b>	5.000



El wyndlass es un horror lleno de tentáculos que acecha en las marismas desoladas y en los sombríos bosques. Es un poderoso predador, que se sabe que es capaz de devorar varios caballos enteros de una sola vez en su búsqueda de satisfacer su inconmensurable hambre. Pocos hombres vivos pueden relatar la historia de un encuentro de primera mano con un wyndlass, y pocos sobreviven nunca a un tal encuentro.

Aunque el wyndlass es raras veces visto (si es visto alguna vez) por aquellos a los que caza, ha habido ocasiones en las que ha sido avistado fuera de su pozo por aquellos con el suficiente buen sentido para captar rápidamente su presencia y huir a toda prisa para salvar su vida. De estos relatos sabemos que el wyndlass tiene un aspecto parecido al de un gigantesco pulpo negro con no menos de diez tentáculos. Cada uno de esos miembros como látigos tiene más de 8 metros de largo y está cubierto con gran número de garfios que se hunden profundamente en la carne de la presa. Esos tentáculos atacan el cuerpo en dos grupos de cinco miembros cada uno. Entre esos dos grupos están los tres ojos de la criatura (que resplandecen con una débil luz azul) y su poderoso pico.

**Combate:** Cuando un wyndlass se entierra en su pozo de arenas movedizas (ver «Ecología»), permanece completamente inmóvil y aguarda el paso de una víctima potencial. Tan pronto como algo pisa el pozo, el horror desenrolla sus tentáculos y agarra a la presa, arrastrándola bajo la superficie de las arenas movedizas. Cuando el wyndlass ataca de esta manera, impone una penalización de -5 a las tiradas de sorpresa de su oponente. Una vez arrastrada bajo la superficie del pozo de arenas movedizas, la víctima se asfixia rápidamente (ver «Contener el aliento» en el *Manual del jugador* de la 2.<sup>a</sup> edición del juego, pág. 122) y puede ser devorada por el wyndlass a su comodidad.

Cualquiera atrapado en la presa del wyndlass no puede emprender ninguna acción para defenderse de los ataques de los otros tentáculos o de la mordedura del pico. Como regla, el wyndlass dedica uno de sus grupos de tentáculos a cada oponente; así, aunque tiene diez miembros, el wyndlass sólo puede atacar a dos oponentes a la vez. Además, el pico de la criatura sólo puede morder a aquellos que tiene retenidos en sus tentáculos.

Cualquiera que intente liberarse de los tentáculos del wyndlass sufre cortes y desgarros por los garfios que cubren su superficie. Cada vez que un

personaje atrapado intente liberarse, debe superar una tirada de doblar barras/alzar puertas. Aunque la supere, sin embargo, sufre 1d6 puntos de daño por cada miembro que tiene envuelto a su alrededor.

El wyndlass no siente placer en matar y no es una criatura malvada, pero su gran tamaño requiere que cace muy a menudo, y esto le ha merecido una reputación de malvado y odioso.

**Hábitat/Sociedad:** El wyndlass es una criatura solitaria que pasa la mayor parte de su vida en el fondo de su pozo de arenas movedizas aguardando a sus presas. Las criaturas más inteligentes permanecen bien lejos de la guarida de un wyndlass (si llegan a saber su situación antes de ser devoradas).

Un wyndlass establece su guarida enterrándose en la tierra junto a caminos o senderos de caza concurridos. Mientras cava, exuda un fino aceite que se mezcla con el suelo de modo que forma una sustancia que tiene menos tensión superficial que el agua o las arenas movedizas normales. Aquellos que han tenido oportunidad de examinar un pozo de arenas movedizas de un wyndlass afirman que es tan resbaladizo que ni siquiera puedes sentirlo deslizarse entre tus dedos. Sea o no éste el caso, es imposible nadar en la sustancia, puesto que casi no ofrece ningún apoyo. Cuando una criatura pisa el pozo, se hunde al instante bajo la superficie y es atacada por el wyndlass.

Cuando un wyndlass capta que la caza se está volviendo escasa en un área determinada, sale de su pozo e inicia la lenta migración a un nuevo hogar. Como regla, el wyndlass se realoja de este modo sólo una vez al año o así.

**Ecología:** El wyndlass es por derecho propio un poderoso cazador que tiene muy pocos (si alguno) enemigos. Ocasionalmente, sin embargo, puede ser buscado y destruido por grupos de aventureros, puesto que su aceite tiene sus secretos. Como lubricante, el aceite de wyndlass no tiene comparación. Aunque esto sólo podría ser suficiente para animar a unos cuantos cazadores a salir en su busca, es el uso que alquimistas y hechiceros hacen de la criatura lo que más a menudo impulsa a un grupo cazador. El aceite de wyndlass es uno de los más comunes, y el más importante, de los ingredientes del *aceite de resbalosidad*, y a menudo es buscado con esta finalidad.

<b>CLIMA/TERRENO:</b>	Jungla
<b>FRECUENCIA:</b>	Muy raro
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Tribal
<b>CICLO ACTIVIDAD:</b>	Nocturno
<b>DIETA:</b>	Carnívoro
<b>INTELIGENCIA:</b>	Baja (5-7)
<b>TESORO:</b>	U (B)
<b>ALINEAMIENTO:</b>	Legal malvado

<b>NÚM. APARICIÓN:</b>	1d6
<b>CATEGORÍA ARMADURA:</b>	4
<b>MOVIMIENTO:</b>	12
<b>DADOS DE GOLPE:</b>	9
<b>GACO:</b>	11
<b>NÚM. ATAQUES:</b>	6
<b>DAÑO/ATAQUE:</b>	1d6 + 4/1d6 + 4, especial
<b>ATAQUES ESPECIALES:</b>	Estallido mental
<b>DEFENSAS ESPECIALES:</b>	Camuflaje
<b>RESISTENCIA A LA MAGIA:</b>	50%
<b>TAMAÑO:</b>	M (2 m)
<b>MORAL:</b>	15
<b>VALOR PE:</b>	4.000



Los yaggol son una subraza degenerada de los malignos y aterradores desuellantes. Degenerados, en este caso, no significa más degradados o decadentes (los desuellantes ya son decadentes en extremo). Antes bien, los yaggol han regresionado culturalmente, y sus en su tiempo formidables poderes mentales se han atrofiado y perdido.

En apariencia, los yaggol son casi idénticos a sus primos. Son más grandes, miden unos dos metros de altura, y poseen un mayor poder físico. Poseen el mismo misterioso parecido a un maligno pulpo, incluidos los cuatro largos tentáculos que ocultan su boca. Su piel es camaleónica, y cambia de color y dibujo para adaptarse al entorno. Los cambios de color posible se alinean desde el verde brillante al naranja escarlata, abarcando varios tonos de marrones, verdes y amarillos. Poseen tres dedos en cada mano, extrañamente unidos de tal modo que cada uno puede oponerse a los otros dos. Los miembros más viejos de su comunidad visten con ropas fluyentes, mientras que los jóvenes a menudo no llevan más que simples taparrabos.

**Combate:** Aunque han perdido mucha de la inteligencia de sus antepasados, los yaggol siguen siendo increíblemente peligrosos y astutos en combate. Es extremadamente difícil descubrirlos si están ocultos contra un fondo natural, uno que encaje en el abanico de colores de sus poderes. Los elfos tienen un 50% de probabilidades de divisarles, los demás sólo un 20%. Los yaggol deben estar dentro de un radio de 10 metros antes de poder ser descubiertos. Si no es detectado, el yaggol ataca siempre con sorpresa.

Una vez en combate, un yaggol ataca con sus puños, lanzando poderosos golpes. Además, puede atacar con sus largos tentáculos. Como con el desuellantes, cualquier tentáculo que golpee se abrirá camino hasta el cerebro de la víctima en 1d4 rounds. Luego sorbe el cerebro fuera y lo devora. Estos tentáculos causan cada round 1d6 puntos automáticos de daño. Las víctimas pueden liberarse si superan un control de Fuerza, pero hacerlo causa 1d10 puntos de daño por tentáculo.

Los yaggol han perdido casi todos los grandes poderes de los desuellantes. Así, no tienen habilidad innata de conjuros y sólo poseen un simple estallido mental. Éste afecta a aquellos dentro de un radio de tres metros en torno a las criaturas. Todos dentro del área deben superar una tirada de sal-

vación contra varita o sufrir 3d6 puntos de daño de la intensa agonía mental que irradia la criatura. Los de su raza (incluidos los más avanzados illithids) son inmunes a este efecto. El estallido mental sitúa una gran tensión sobre las criaturas; deben aguardar una hora antes de intentarlo de nuevo. Además, las aturde durante el round inmediatamente después. No pueden emprender acciones hasta recobrar su espíritu.

Los yaggol son extremadamente salvajes y feroces. Al mismo tiempo, no son tan estúpidos como para luchar en situaciones abrumadoramente desfavorables. Se retiran por voluntad propia de las batallas que se ponen en su contra, incluso dejando a algunos de los suyos detrás. Cuando pueden, toman esclavos (una cena para otro día). Si esto falla, buscan matar a tantos como sea posible para proveerse de una gran cantidad de carne fresca para la tribu.

**Hábitat/Sociedad:** Los yaggol son descendientes de la más poderosa y numerosa raza de los desuellantes, una raza estelar de las oscuras y frías extensiones del espacio. Según sus leyendas, que son extremadamente confusas, los yaggol habitaron en su tiempo las estrellas, pero ahora se hallan confinados a esta tierra tras haber ofendido a algún poderoso ser. Lo más probable es que sean los supervivientes de un fracasado intento de colonización de Taladas, un fracaso causado por la destrucción del Cataclismo. Hablan yaggol y cualquier lengua local que exista, el cha'asi en Taladas. Aunque originalmente eran una raza que amaba sólo la oscuridad, los yaggol se han adaptado a la vida en la superficie, aunque siguen prefiriendo la reconfortante penumbra de la jungla. No se aventuran más allá del húmedo calor de la jungla.

**Ecología:** Los yaggol tienen una vida media de no más de 60 años, los primeros cinco de los cuales los pasan en estado de renacuajo. Durante este tiempo hay una clara posibilidad de ser devorados por sus mayores en tiempos de hambruna. Los índices de nacimiento son correspondientemente altos para ajustarse a las escasas posibilidades de supervivencia hasta la edad adulta. Como raza son asexuados, y en la conversación se refieren libremente a sí mismos como ellos y ellas, sin comprender la diferencia de significado de las dos palabras.

## Encuentros templados

### Llanuras o matorrales templados

- 2 Hierba rielante
- 3 *Wyvern (dragón dorado 10%)*
- 4 Oso pardo o elfo
- 5 Emre o pico de hacha
- 6 *Rey pescador*
- 7 Jabalí salvaje (jabalí gigante 10%)
- 8 Perro salvaje o chacal
- 9 Lobo
- 10 Manada animal
- 11 Hombre de las llanuras (mercader 10%)
- 12 Hombre de las llanuras o grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 13 Caballo salvaje
- 14 Draconiano<sup>1</sup>
- 15 Hobgoblin
- 16 Ogro<sup>4</sup>
- 17 Serpiente venenosa
- 18 *Grifo* o troll
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

### Montañas templadas

- 2 *Dragón cobrizo* o rojo
- 3 Oso cavernario o lobo de invierno
- 4 Enano de los barrancos o theiwar
- 5 Oso pardo
- 6 Leopardo de las nieves o león moteado
- 7 *Rey pescador* o *kyrie*
- 8 Lobo feroz
- 9 Miembro tribu
- 10 Tejón gigante o *águila gigante*
- 11 Draconiano<sup>1</sup>
- 12 *Buitre* o *buitre gigante*
- 13 Ogro<sup>4</sup> o slig
- 14 Enano hylar
- 15 Ghoul o wichtlin
- 16 Troll
- 17 *Faetón*
- 18 *Fuego fatuo (silfo 10%)*
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

## Notas para todas las tablas

Los monstruos separados por «o» tienen una probabilidad de un 50% cada uno de ocurrir.

Los monstruos en *cursiva* tienen un 75% de probabilidades de hallarse en el aire cuando son encontrados.

<sup>1</sup> Normalmente un grupo de baaz (60%), bozak (30%) o kapak (10%), aunque ocasionalmente pueden encontrarse grupos combinados dirigidos por un líder más poderoso (sivak o aurak).

<sup>2</sup> Incluyendo ruinas (ciudades, templos, fortalezas) dentro de ocho kilómetros del grupo.

<sup>3</sup> Los thanoi sólo son encontrados si la temperatura alcanza el punto de congelación o se halla por debajo de éste.

<sup>4</sup> Todos los encuentros de ogros en páramos tienen un 10% de probabilidades de ser con irda.

<sup>5</sup> Los grupos de PNJs en los páramos se hallan a menudo

### Bosques templados

- 2 *Dragón verde*
- 3 Elfo kagonesti (otro elfo 10%)
- 4 Lince gigante
- 5 tejón gigante
- 6 Comadreja gigante o mofeta gigante
- 7 *Búho gigante* o sátiro
- 8 Lobo u oso pardo
- 9 Miembro tribu (grupo PNJs<sup>5</sup> 10%)
- 10 Ciervo o ciervo gigante
- 11 Mamífero pequeño (puerco espín gigante 10%)
- 12 Centauro
- 13 Draconiano<sup>1</sup>
- 14 Ogro<sup>4</sup> o slig
- 15 Wyndlass
- 16 Araña susurrante
- 17 Escarabajo, ciervo o bombardero
- 18 Ghoul o wichtlin
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

### Pantanos o marismas templados

- 2 Wyndlass
- 3 *Dragón negro*
- 4 Rana o sapo (venenoso)
- 5 Rana o sapo (gigante)
- 6 Lagarto gigante
- 7 Grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 8 Miembro tribu (mercader 10%)
- 9 Miembro tribu
- 10 Draconiano<sup>1</sup>
- 11 Hobgoblin
- 12 Enano de los barrancos
- 13 Serpiente constrictora o venenosa
- 14 Slig
- 15 Ghoul (wichtlin 10%)
- 16 Troll
- 17 *Fuego fatuo*
- 18 Ghast (espíritu gruñente 10%)
- 19 Wyndlass
- 20 Especial DM

equiparados al grupo de PJs en número, nivel y equipo. De otro modo, el grupo típico de PNJs es de nivel 7 a 10, con servidores de aproximadamente la mitad (redondeo hacia arriba) del nivel medio de los PNJs. Tales grupos tienen un 90% de probabilidades de ir montados. Para generar al azar grupos de PNJs, acude a las tablas que figuran al final del *Compendio de monstruos 1* o su anexo.

<sup>6</sup> Los incursores en tierras humanas y semihumanas son draconianos, minotauros, ogros, etc., mientras que en tierras draconianas son rebeldes humanos y semihumanos.

### Especiales DM

Cuando aparece este resultado en una tabla de encuentros, el DM debe o bien elegir una criatura basada en el nivel del grupo, o tirar al azar en la tabla proporcionada al final de esta sección. Un encuentro especial puede ser también un azar natural (tormenta, avalancha, etc.) o un encuentro con un PNJ conocido.

### Escabrosidades o colinas templadas<sup>5</sup>

- 2 *Dragón negro*
- 3 Enano de los barrancos
- 4 Oso pardo o tejón gigante
- 5 Serpiente venenosa o escupidora
- 6 Puma
- 7 Ciervo o manada animal
- 8 Enano neidar
- 9 Miembro de tribu (grupo de PNJs<sup>5</sup> 10%)
- 10 *Grifo*
- 11 Draconiano<sup>1</sup>
- 12 Hobgoblin o goblin
- 13 Lobo feroz
- 14 Ogro<sup>4</sup> o slig
- 15 Troll o *pescador celeste*
- 16 Ghoul o sombra
- 17 Araña trampa o susurrante
- 18 Ghast
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

### Desiertos templados

- 2 *Dragón azul*
- 3 *Dragón ocre* o *cobrizo*
- 4 Arenoso o gusano de arena
- 5 Tylor
- 6 Hatori
- 7 Caballo salvaje
- 8 Perro salvaje
- 9 Hombre de las llanuras o grupo PNJs<sup>5</sup>
- 10 Hombre de las llanuras o draconiano<sup>1</sup>
- 11 Mercader
- 12 Wemic
- 13 Goblin u hobgoblin
- 14 Lobo feroz
- 15 Serpiente venenosa o escupidora
- 16 Skrit (enjambre de insectos 10%)
- 17 *Buitre* o *buitre gigante*
- 18 Grifo
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

## Encuentros árticos y subárticos

### Árticos (todos terrenos)

- 2 Budín blanco
- 3 *Dragón blanco*
- 4 Remorhaz
- 5 *Búho gigante*
- 6 Manada animal
- 7 Manada animal
- 8 Manada animal
- 9 Gente de los hielos
- 10 Gente de los hielos
- 11 Oso de los hielos
- 12 Ventisca o hielo inseguro
- 13 Lobo feroz
- 14 Lobo de invierno
- 15 Thanoi<sup>3</sup>
- 16 Thanoi<sup>3</sup>
- 17 Pseudoyeti, saqualaminoi
- 18 Pseudoyeti, saqualaminoi
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

### Llanuras o matorrales subárticos

- 2 *Dragón blanco*
- 3 Baluchitherium
- 4 Mamut o mastodonte
- 5 Oso pardo
- 6 Grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 7 Gente de los hielos
- 8 Gente de los hielos
- 9 Manada animal
- 10 Manada animal
- 11 Lobo feroz
- 12 Lobo feroz
- 13 Ogro<sup>4</sup>
- 14 Gnoll
- 15 *Búho gigante* o jabalí gigante
- 16 Lobo de invierno
- 17 Leopardo de las nieves\*
- 18 Ettin
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

\* Igual que el leopardo normal

### Montañas subárticas

- 2 Enano hylar
- 3 *Dragón blanco*
- 4 *Silfo*
- 5 Leopardo de las nieves\*
- 6 Gnoll
- 7 Gente de los hielos o grupo PNJs<sup>5</sup>
- 8 Oso de los hielos
- 9 Manada animal
- 10 *Búho gigante*
- 11 Lobo feroz
- 12 Ogro<sup>4</sup>
- 13 Troll 2 cabezas
- 14 *Buitre* o *buitre gigante*
- 15 Lobo de invierno
- 16 Pseudoyeti, saqualaminoi
- 17 Gigante de las colinas o annis (bruja)
- 18 Remorhaz
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

\* Igual que el leopardo normal

### Bosques subárticos

- 2 Gigante de las colinas o annis (bruja)
- 3 Gigante de las colinas o annis (bruja)
- 4 Oso de los hielos
- 5 Rata gigante
- 6 Grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 7 Gente de los hielos
- 8 Comadreja gigante o glotón gigante
- 9 Ciervo o ciervo gigante
- 10 Manada animal
- 11 Oso pardo
- 12 Lince gigante
- 13 Lobo feroz
- 14 Ogro<sup>4</sup> o troll
- 15 Jabalí gigante
- 16 *Búho gigante*
- 17 Gnoll
- 18 Troll 2 cabezas
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Marismas o pantanos subárticos

- 2 *Dragón blanco*
- 3 *Dragón blanco*
- 4 Lobo de invierno
- 5 Mamut
- 6 Rata gigante
- 7 Lobo feroz
- 8 *Búho gigante*
- 9 Gnoll
- 10 Gnoll-
- 11 Manada animal
- 12 Manada animal
- 13 Gente de los hielos
- 14 Troll
- 15 Troll 2 cabezas
- 16 Thanoi<sup>3</sup>
- 17 Thanoi<sup>3</sup>
- 18 Hidra, crio
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Montañas tropicales o subtropicales

- 2 Irda
- 3 *Kyrie*
- 4 Mercader
- 5 Manada animal
- 6 Manada animal
- 7 *Rey pescador* o duhr galeb
- 8 Minotauro o slig
- 9 Ogro<sup>4</sup> o minotauro
- 10 Miembro tribu
- 11 Lobo feroz
- 12 Lobo feroz
- 13 Bandido (esclavista)
- 14 *Buitre gigante*
- 15 Leopardo o león moteado
- 16 Serpiente venenosa
- 17 *Faetón*
- 18 Silfo
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Escabrosidades o colinas tropicales o subtropicales<sup>2</sup>

- 2 Sombra
- 3 Escorpión gigante u horax
- 4 Trampa
- 5 Enano hylar
- 6 Jabalí verrugoso
- 7 Lagarto gigante
- 8 Bandido (esclavista) o grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 9 Miembro tribu o mercader
- 10 Minotauro o slig
- 11 Perro salvaje o chacal
- 12 Manada animal
- 13 Manada animal
- 14 Lobo feroz
- 15 Serpiente constrictora o escupidora
- 16 *Rey pescador*
- 17 *Pescador celeste*
- 18 *Grifo*
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Profundidades de aguas frías

- 2 Kraken
- 3 Anémona o vodyanoi
- 4 Ghaggler
- 5 Langosta gigante (langostino)
- 6 Serpiente marina gigante
- 7 Delfín
- 8 Tritón
- 9 Quipper gigante o cangrejo gigante
- 10 Ballena o pulpo
- 11 Ballena o banco de peces<sup>c</sup>
- 12 Banco de peces<sup>c</sup>
- 13 Tiburón
- 14 León marino
- 15 Kapoacynth
- 16 Calamar gigante
- 17 Tiburón gigante
- 18 Barco hundido<sup>g</sup>
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Escabrosidades o colinas subárticas<sup>2</sup>

- 2 *Dragón blanco*
- 3 *Gigante de las colinas o annis* (bruja)
- 4 *Gigante de las colinas o annis* (bruja)
- 5 Oso pardo
- 6 Gente de los hielos
- 7 *Búho gigante* o rata gigante
- 8 Oso cavernario
- 9 Grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 10 Gnoll
- 11 Gnoll
- 12 Lobo feroz
- 13 Manada animal
- 14 Manada animal
- 15 Troll
- 16 Ettin o troll 2 cabezas
- 17 Lobo de invierno
- 18 Pseudoyeti, saqualaminoi
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Bosques tropicales o subtropicales

- 2 Wyndlass
- 3 *Naga, espíritu*
- 4 Trampa
- 5 Ciempiés gigante
- 6 Trepadora asfixiante
- 7 Araña enorme o gigante
- 8 Miembro tribu o bandido (esclavista)
- 9 Miembro tribu o grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 10 Centauro
- 11 Hobgoblin
- 12 Sátiro o enjambre de insectos
- 13 Manada animal
- 14 Serpiente constrictora o venenosa
- 15 *Rey pescador*
- 16 Antropoide carnívoro
- 17 Sapo gigante o venenoso
- 18 Antropoide carnívoro
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Desiertos tropicales o subtropicales

- 2 Arenoso
- 3 *Dragón ocre*
- 4 Tylor
- 5 Lagarto gigante
- 6 Bandido (esclavista)
- 7 Camello, dromedario
- 8 Mercader
- 9 Hombre de las llanuras o grupo de PNJs<sup>5</sup>
- 10 Wemic
- 11 Lobo
- 12 Draconiano<sup>1</sup> o minotauro
- 13 Perro salvaje
- 14 Serpiente venenosa o escupidora
- 15 Hatori
- 16 Ciempiés enorme o gigante
- 17 Escorpión enorme o gigante
- 18 Horax
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Superficie de aguas templadas<sup>4</sup>

- 2 Dragón marino o dragón anfi
- 3 Barco fantasma<sup>h</sup>
- 4 Nutria marina
- 5 Ghaggler
- 6 Encuentro con las profundidades<sup>h</sup>
- 7 Barco pirata
- 8 León marino
- 9 Serpiente de jade (anguila gigante)
- 10 Tiburón
- 11 Mercader
- 12 Ballena
- 13 Elfo dimernesti
- 14 Barco de guerra o kalothagh
- 15 Encuentro aéreo
- 16 Pescador o algas<sup>f</sup>
- 17 Algas<sup>f</sup> (algas estranguladoras 10%)
- 18 *Fuego fatuo*
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Encuentros tropicales

Llanuras o matorrales tropicales o subtropicales

- 2 Ogro, orughi
- 3 Ogro<sup>4</sup>
- 4 Perro salvaje o lobo
- 5 Emre
- 6 Lobo
- 7 Bandido (esclavista)
- 8 Mercader
- 9 Manada animal
- 10 Manada animal
- 11 'Wari
- 12 Minotauro o slig
- 13 Miembro tribu
- 14 Grupo de PNJs<sup>5</sup> o incursor<sup>4</sup>
- 15 Ciervo
- 16 Serpiente venenosa o escupidora
- 17 Araña enorme o gigante
- 18 Araña susurrante
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Marismas o pantanos tropicales o subtropicales

- 2 Wyndlass
- 3 Cocodrilo
- 4 Cocodrilo
- 5 Sapo, gigante o venenoso
- 6 Manada animal
- 7 Manada animal
- 8 Sapo gigante o venenoso
- 9 Miembro tribu o grupo PNJs<sup>5</sup>
- 10 Minotauro o slig
- 11 Enjambre de insectos
- 12 Serpiente constrictora o venenosa
- 13 Ciempiés gigante
- 14 Sanguijuela gigante o araña susurrante
- 15 *Stirge*
- 16 Lagarto gigante
- 17 Lagarto minotauro
- 18 Ghast o ghoul
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Encuentros en aguas saladas

Superficie de aguas frías<sup>4</sup>

- 2 Dragón marino o dragón anfi
- 3 Ghaggler o thanoi<sup>3</sup>
- 4 Kalothagh
- 5 Pellejudo
- 6 Encuentro en las profundidades<sup>h</sup>
- 7 Barco de guerra o pescador
- 8 Narval
- 9 Mercader
- 10 Tiburón
- 11 Ballena
- 12 Pirata o ballena asesina
- 13 Azar (hielo)<sup>h</sup>
- 14 Delfín
- 15 Encuentro aéreo
- 16 Barco fantasma<sup>h</sup>
- 17 *Fuego fatuo*
- 18 Tritón
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Profundidades de aguas templadas

- 2 Kraken
- 3 Vodyanoi
- 4 Anémona
- 5 Lamprea gigante
- 6 Ghaggler
- 7 León marino o hipocampo
- 8 Koalinth
- 9 Banco de peces<sup>c</sup>
- 10 Banco de peces<sup>c</sup>
- 11 Tiburón
- 12 Ballena
- 13 Anguila gigante
- 14 Delfín
- 15 Elfo, dargonesti
- 16 Tritón
- 17 Tiburón gigante
- 18 Calamar gigante
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Superficie de aguas tropicales<sup>A</sup>

- 2 Barco fantasma<sup>D</sup>
- 3 Algas estranguladoras
- 4 Pirata, bote pequeño
- 5 Pirata, barco de guerra
- 6 Encuentro con las profundidades<sup>B</sup>
- 7 Tiburón gigante
- 8 Kalothagh
- 9 Algas<sup>F</sup>
- 10 Ballena
- 11 Mercader
- 12 Pescador
- 13 Tiburón
- 14 Elfo dimernesti
- 15 Ghagglor o encuentro aéreo
- 16 Barco de guerra
- 17 Trasgo del Mar de Sangre
- 18 Sirina
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Profundidades de aguas tropicales

- 2 Nudibranco (babosa gigante)
- 3 Anémona
- 4 Serpiente venenosa
- 5 Raya picadora
- 6 Pulpo o mantarraya
- 7 Ghagglor
- 8 Elfo dargonesti
- 9 Algas<sup>F</sup> o algas estranguladoras
- 10 Banco de peces<sup>C</sup>
- 11 Banco de peces<sup>C</sup>
- 12 Tiburón
- 13 Anguila gigante
- 14 Barracuda
- 15 Hipocampo o tritón
- 16 Kapoacinth o lacedon
- 17 Serpiente marina o nudibranco (babosa gigante)
- 18 Tritón
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Encuentros en aguas dulces

Superficie de aguas frías<sup>A</sup>

- 2 Dragón marino o dragón anfi
- 3 Bruja verde
- 4 Nutria gigante
- 5 Lacedon
- 6 Encuentro con las profundidades<sup>B</sup>
- 7 Cisne (pseudocisne 10%)
- 8 Pirata
- 9 Encuentro terrestre
- 10 Azar (de navegación)<sup>H</sup>
- 11 Pescador o trampero
- 12 Mercader
- 13 Nutria o castor
- 14 Encuentro aéreo
- 15 Ondina
- 16 Merrow
- 17 Pellejudo
- 18 Naga acuática
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Profundidades de aguas templadas

- 2 Dragón marino o dragón anfi
- 3 Ninfa
- 4 Anémona
- 5 Barbo o sanguijuela gigante
- 6 Ghagglor o lamprea
- 7 Kapoacinth
- 8 Koalinh
- 9 Escarabajo acuático gigante
- 10 Araña acuática gigante
- 11 Banco de peces<sup>C</sup>
- 12 Lucio gigante
- 13 Langostino gigante
- 14 Quipper gigante
- 15 Ondina
- 16 Pez aguja gigante
- 17 Pulpo o lamprea gigante
- 18 Lacedon
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Notas para todas las tablas de encuentros acuáticos

<sup>A</sup> Todos los encuentros en superficie: Los monstruos no inteligentes tienen un 75% de probabilidades de ser alejados mediante aceite encendido echado cerca, un 90% si son realmente quemados por él. Grandes cantidades de comida arrojada por la borda tiene un 50% de probabilidades de terminar con un encuentro así.

<sup>B</sup> Encuentro con las profundidades: Tira según la tabla correspondiente para ese clima. Si el encuentro no es adecuado, no ocurre nada.

<sup>C</sup> Banco de peces: Se trata de un amplio grupo de peces del mismo tipo, la versión acuática de una manada animal. Aunque normalmente no atacan (a menos que se les ordene así por medios mágicos), si son presa del pánico pueden dispersarse hacia todos lados, obstruyendo la visión y el movimiento. Si es lo suficientemente grande, puede causar daño por azotamiento (1-2 a 1-8 puntos, según el tamaño).

<sup>D</sup> Barco fantasma: Se trata de un barco perdido manejado por muertos vivientes. Aunque puede ser visto en cualquier momento, normalmente atacará sólo de noche, cuando sus amos estén en plenitud de su poder. Tira el dado porcentual, una vez para la tripulación y una para los líderes.

Tirada D100	Tripulación
01-40	10-40 esqueletos
41-80	10-40 zombies
81-00	10-20 zombies juju

Tirada D100	Líderes
01-30	1-4 entidades
31-60	1-3 aparecidos
61-80	1-2 espectros
81-95	1-2 fantasmas
96-00	1 cadáver

<sup>E</sup> Azar (hielo): Una única y enorme montaña de hielo o 10-20 témpanos flotantes más pequeños. El choque con el hielo reduce en un 5% las cualidades marineras y tiene un 10% de probabilidades de requerir un control de cualidades marineras para evitar hundirse.

<sup>F</sup> Algas: Esto incluye tanto masas de algas flotantes como lechos en el fondo. Las primeras frenan los barcos en un 50%. Las últimas tienen 10-100 metros de altura y reducen la visión a 3 metros. Ambas tienen un 40% de probabilidades de otro encuentro si son removidas o investigadas.

<sup>G</sup> Barco hundido: Se trata de una víctima de las tormentas, del hielo o de una acción hostil. A menudo contienen su carga original y pueden estar habitados. Tira el dado porcentual para tesoro: 01-10 Hay tesoro de mercader (ver «Hombre, mercader»)

11-20 Ningún tesoro  
21-60 2-24 lacedones (tripulación original)

61-00 Monstruo (tira según la tabla de encuentro adecuada)

<sup>H</sup> Azar (de navegación): Puede embarrancar o dañar un barco que no tenga un piloto familiarizado con las aguas. Azares tales como bancos de arena y troncos sumergidos cambian a menudo de posición.

*Especiales DM en la superficie o debajo del agua pueden incluir morkoths, gusanos moteados, supervivientes de un naufragio, un ojo de las profundidades, tormentas repentinas, algas que permiten respirar bajo el agua cuando son comidas, almejas gigantes, versiones acuáticas de plantas carnívoras, tormentas gigantes, etc.*

Profundidades de aguas frías

- 2 Anémona
- 3 Nutria gigante
- 4 Quipper común o gigante
- 5 Kalothagh
- 6 Lacedon o kapoacinth
- 7 Kaolinh
- 8 Langostino gigante
- 9 Cangrejo gigante
- 10 Banco de peces<sup>C</sup>
- 11 Banco de peces<sup>C</sup>
- 12 Ondina o lucio gigante
- 13 Ondina o pez aguja gigante
- 14 Pulpo
- 15 Merrow
- 16 Lamprea o anguila marina
- 17 Serpiente marina gigante
- 18 Barco hundido<sup>G</sup>
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Superficie de aguas tropicales<sup>A</sup>

- 2 Gelatina violeta (gelatina ocre)
- 3 Ninfa
- 4 Trasgo del Mar de Sangre
- 5 Trasgo del Mar de Sangre
- 6 Encuentro con las profundidades<sup>B</sup>
- 7 Serpiente gigante constrictora
- 8 Pirata, bote pequeño
- 9 Anguila eléctrica
- 10 Azar (de navegación)
- 11 Pescador o mercader
- 12 Piraña
- 13 Kalothagh
- 14 Encuentro aéreo
- 15 Algas<sup>F</sup>
- 16 Algas<sup>F</sup> (trepadora asfixiante 10%)
- 17 Sapo gigante o venenoso
- 18 Naga acuática
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Superficie de aguas templadas<sup>A</sup>

- 2 Langostino gigante
- 3 Ninfa
- 4 Nutria gigante
- 5 Ghagglor
- 6 Encuentro con las profundidades<sup>B</sup>
- 7 Cisne (pseudocisne 10%)
- 8 Merrow
- 9 Encuentro terrestre
- 10 Sapo gigante o babosa gigante
- 11 Azar (de navegación)<sup>H</sup>
- 12 Nutria
- 13 Pescador o mercader
- 14 Encuentro aéreo
- 15 Pirata o barco de guerra
- 16 Escarabajo acuático gigante
- 17 Lacedon
- 18 Pellejudo o bruja marina
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Profundidades de aguas tropicales

- 2 Anémona
- 3 Anguila
- 4 Merrow
- 5 Escarabajo acuático gigante
- 6 Araña acuática gigante
- 7 serpiente gigante constrictora
- 8 Algas<sup>F</sup> o algas estranguladoras
- 9 Cangrejo o langostino gigante
- 10 Pulpo
- 11 Piraña gigante
- 12 Banco de peces<sup>C</sup>
- 13 Serpiente de jade (como anguila gigante)
- 14 Elfo dimernesti
- 15 Ondina
- 16 Kapoacinth
- 17 Naga acuática
- 18 Serpiente marina gigante
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

## Encuentros especiales

### Áreas habitadas o patrulladas

- 2 Tabla de páramos
- 3 Tabla de páramos
- 4 Patrulla
- 5 Patrulla o grupo PNJs<sup>s</sup>
- 6 Viajero
- 7 Ciudadano o campesino
- 8 Ciudadano o campesino
- 9 Patrulla
- 10 Patrulla o lobo
- 11 Mercader
- 12 Mercader
- 13 Bandido
- 14 Manada animal
- 15 Incursor<sup>s</sup> (o rebelde)
- 16 Oso negro u hobgoblin
- 17 Jabalí salvaje
- 18 Ogro<sup>t</sup>
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

Los encuentros en áreas habitadas lo son normalmente con la raza dominante en el área; por ejemplo, una patrulla en territorio draconiano consistirá probablemente en baaz o bozak.

### Encuentros aéreos

- 2 Wyvern
- 3 Faetón o kyrie
- 4 Buitre gigante
- 5 Buitre
- 6 Grifo
- 7 Búho gigante
- 8 Águila gigante
- 9 Águila
- 10 Halcón grande o búho
- 11 Halcón pequeño
- 12 Pájaro común o murciélago
- 13 Pájaro común o murciélago
- 14 Pájaro común
- 15 Rey pescador
- 16 Rey pescador
- 17 Pescador celeste
- 18 Arpia
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

### Bosque hechizado (Wayreuth)

- 2 Espíritu gruñente
- 3 Driada o pseudocisne
- 4 Duende benévolo o duende travieso
- 5 Oso pardo o jabalí gigante
- 6 Sombra de sueño o aparecido onírico
- 7 Unicornio
- 8 Ciervo o ciervo gigante
- 9 Ogro o irda
- 10 Bandido o viajero
- 11 Centauro o elfo kagonesti
- 12 Lobo feroz
- 13 Tejón gigante o comadreja gigante
- 14 Mamífero pequeño
- 15 Troll o esbirro spectral
- 16 Ghoul o wichtlin
- 17 Trepadora asfixiante
- 18 Treant malvado o wyndlass
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

### Encuentros en la frontera etérea

- 2 Elemental agua
- 3 Elemental fuego
- 4 Elemental aire
- 5 Elemental tierra
- 6 Salamandra
- 7 Fantasma o espíritu gruñente
- 8 Cuatl
- 9 Viajero humano\*
- 10 Kodragón
- 11 Ki-rin
- 12 Lammasu
- 13 Araña de fase
- 14 Merodeador invisible
- 15 Xorn o esbirro de fuego
- 16 Ojo ala
- 17 Sirviente aéreo
- 18 Ciclón etéreo\*\*
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

\* La tabla del grupo de PNJs es usada con las siguientes

modificaciones: El tamaño del grupo es 1d6 sin restricciones de categoría. Siempre se halla presente un clérigo, y al menos un mago si el tamaño del grupo es de dos o más. Los índices de nivel son: Sacerdote 9-18, Hechicero 11-20, Luchador 8-15, Bribón 8-17.

\*\* Un ciclón etéreo requiere una

tirada de salvación contra conjuros. Aquellos que la fallen son arrastrados a una localización al azar: en el plano Material (80%), un plano interior (15%), o a una localización desconocida hasta ser rescatado o ser capaz de alcanzar de otro modo el plano Material (5%). Puede encontrarse un tratamiento detallado en el *Manual de los planos*.

### Encuentros en la Suboscuridad

- 2 Ficomide o ascomioide
- 3 Moho pardo o babaza verde
- 4 Gusano púrpura
- 5 Gelatina ocre u hongo violeta
- 6 Xorn o jaraq-sinn
- 7 Reptador carroñero o laceador
- 8 Personasonbra
- 9 Gusano túneles o escarabajo perforador
- 10 Horax
- 11 Chillador u hongo inusual\*
- 12 Enano de los barrancos
- 13 Moho amarillo o babosa gigante
- 14 Enano zakhar o daergar
- 15 Enano theiwar
- 16 Rastreador resbaloso o cubo gelatinoso
- 17 Aboleth o yaggol
- 18 Araña susurrante
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

\* Los hongos inusuales tienen una propiedad especial asignada por el DM: ser excepcionalmente alimenticios, absorber la luz, curar daño o enfermedad, neutralizar veneno, causar debilidad si es comido, etc.

Los especiales DM pueden incluir arañas cazadoras entrenadas, abundantes hileras de lagartos, gelatinas ocre del doble del tamaño normal, artefactos bakali, etc.

### Encuentros en el Mar de Sangre (Acudir a las tablas de encuentros acuáticos regulares para notas)

- 2 Dragón marino o dragón anfi
- 3 Bruja marina
- 4 Elfo dargonesti
- 5 Trasgo del Mar de Sangre
- 6 Delfín
- 7 Tiburón
- 8 Pirata
- 9 Mercader
- 10 Barco de guerra minotauro
- 11 Barco de guerra minotauro
- 12 Banco de peces<sup>c</sup>
- 13 Banco de peces<sup>c</sup>
- 14 Kalothagh
- 15 Algas (algas estranguladoras 10%)
- 16 Tormenta\*
- 17 Tormenta\*
- 18 Barco fantasma<sup>p</sup>
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

\* La tormenta origina un control de cualidades marineras. Retrasa un viaje en 1d4 días (50%) o empuja al barco 30-300 kilómetros en una dirección al azar.

### Encuentros en el Mar de Lava

- 2 Elemental fuego 24 DG
- 3 Othlorx (dragón rojo)
- 4 Gas venenoso
- 5 Elemental fuego 8 DG
- 6 Trasgo del Mar de Lava o serpientes de fuego
- 7 Gas irritante
- 8 Humo o bruma de vapor
- 9 Estallido de calor
- 10 Espejismo de calor
- 11 Barco de fuego gnómico
- 12 Barco de fuego gnómico
- 13 Géiser de lava
- 14 Esbirro de fuego
- 15 Volador gnómico
- 16 Salamandra
- 17 Masa de roca enfriándose
- 18 Torbellino
- 19 Especial DM
- 20 Especial DM

El gas venenoso requiere que todas las criaturas expuestas superen tiradas de salvación contra veneno o mueran en 3d6 rounds. Aquellas expuestas reciben 1d4 puntos de daño por turno de exposición.

El gas irritante inflige 1d4 puntos de daño por turno a las criaturas expuestas. Las criaturas expuestas que fallen una tirada de salvación contra veneno sufren penalizaciones de -2 a las tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta 1d4 horas después de abandonar el área.

El humo y bruma de vapor tienen el aspecto de gases peligrosos, pero no tienen otro efecto que oscurecer la visión.

El estallido de calor ocurre cuando estalla una burbuja de lava ardiente, infligiendo 4d4 puntos de daño por calor en un área de 6 metros de diámetro.

El espejismo de calor es una ilusión, normalmente de una isla de roca enfriándose, causada por el calor volcánico.

La masa de roca enfriándose tiene el mismo efecto que un iceberg; ver Azar (hielo), nota E bajo las tablas de encuentro en agua salada y agua dulce.

## Tabla especial del DM

Tirada	Encuentro
D100	
01-04	Bandido
05	Abeja gigante
06-07	Duende travieso
08	Dragón negro
09	Dragón azul
10	Dragón ocre
11	Dragón broncíneo
12	Dragón cobrizo
13	Dragón dorado
14	Dragón verde
15	Dragón plateado
16	Dragón rojo
17	Dragón blanco
18	Dragón imaginario
19	Dragón, kodragón
20	Alto Lord de los Dragones
21	Draconiano aurak
22-23	Draconiano sivak
24	Sombra de sueño
25	Aparecido onírico
26-30	Enano de los barrancos
31-32	Enano daergar
33-34	Enano theiwar
35	Enano zakhar
36	Etin o troll 2 cabezas
37	Fizban o PNJ
38	Gárgola
39	Gigante de las colinas
40-44	Gnomo manipulador
45	Gnomo loco
46	Gnomo de piedra o de hierro
47	Espíritu gruñente
48	Arpia
49	Caballero hechizado
50	Merodeador invisible
51-61	Kender
62	Caballero de la muerte
63-67	Caballero de Solamnia
68	Lamia noble
69	Leucrotta
70	Cadáver o esqueleto luchador
71-75	Minotauro
76	Naga guardiana
77	Naga espíritu
78	Búho parlante
79-83	Patrulla, hombres o draconianos
84	Poltergista
85	Fantasma
86	Gorgojo de podredumbre
87	Sombra o esbirro spectral
88	Esqueleto o zombie
89	Espectro o vampiro
90	Araña de fase
91	Bestia muerta viviente
92	Bestia muerta viviente o gholer
93	Espectro de agua
94	Ciervo blanco
95	Entidad o wichtlin
96	Fuego fatuo
97-98	Aparecido
99	Wyvern
00	Xorn o masa sombría

# Advanced Dungeons & Dragons™ 2ª Versión

## Compendio de Monstruos



### Volumen dos



Este volumen de la excitante serie de *Compendio de Monstruos* pone a tu alcance las criaturas únicas de Krynn: dragones astrales, minotauros de Krynn, las distintas razas y tribus de enanos y elfos, caballeros de Solamnia, kender, y docenas de otras criaturas y monstruos, tanto de Ansalón como del nuevo continente de Taladas. Noventa y seis páginas en total, más cuatro separaciones a todo color con pestañas de identificación. El archivador contiene todos estos monstruos, y tiene espacio suficiente para las hojas de otros dos apendices adicionales del *Compendio de monstruos*.



EDICIONES ZINCO, S.A.  
Avda. Roma, 157, 9º  
08011 Barcelona ESPAÑA



REF.: 206