



Elipendop

El Albor de la Quinta Edad

Tesoros & Monstruos

Compendio de criaturas y artefactos
del juego de rol de aventuras fantásticas

Elipendor

El Albor de la Quinta Edad

Libro 2: Tesoros & Monstruos

Créditos

Diseño y redacción: Carlos Julián del Cerro López, María José García y Javier García Collada.

Portada y fichas de monstruo: Jagoba Lekuona.

Ilustraciones: Andrés «Marlock» Sáez Martínez, José Gabriel Espinosa (páginas 111, 179, 181 y 222) y Jagoba Lekuona (página 76).

Cuadros de texto y planos páginas 186 y 201: Eneko Menica.

Maquetación: Carlos Julián del Cerro López.

Edición: María José García y Carlos Julián del Cerro López.

Corrección y revisión: Leonardo Riveros «Overlord», David Mateo, Antonio Rivera «Kon», Antonio Ramón Berbell, Javier García Collada, Jaime Traperero, Joaquín Romero y Pedro Camacho.

La criatura que puede verse en la portada, el Hizanak, ha sido la ganadora del concurso de criaturas, y ha sido creada por Verion Álendar.

DEPÓSITO LEGAL: M-31997-2017

ISBN: 978-84-947923-0-4

Índice

Introducción	5
Capítulo 1: Artefactos y objetos mágicos	6
Utilizar artefactos	7
Afinidad	7
Identificación	8
Tipos de artefactos	8
Crear artefactos	8
Objetos mágicos	10
Artefactos	13
Capítulo 2: Compendio de criaturas	30
A.....	32
B.....	41
C.....	44
D.....	50
E.....	56
F.....	68
G.....	71
H.....	85
I.....	92
K.....	93
L.....	95
M.....	99
N.....	108
O.....	110
P.....	114
Q.....	115
R.....	116
S.....	118
T.....	122
V.....	124
W.....	128
Z.....	129
Capítulo 3: Habitantes de Valdanar	130
A.....	131
B.....	134
C.....	135
D.....	138
E.....	138
F.....	139
G.....	140
M.....	142
N.....	143
S.....	145
Capítulo 4: Bestiario	146
A.....	147
B.....	149
C.....	153
D.....	159
E.....	160
G.....	163
H.....	163
J.....	164
L.....	165
M.....	167
N.....	169
O.....	170
P.....	171
R.....	173
S.....	174
T.....	177

Capítulo 5: Aventuras bajo tierra	182
Poblar la mazmorra	187
Dotar de coherencia al conjunto ..	196
La información es poder	197
Mazmorras dinámicas	198
Megadungeons	200
Capítulo 6: Companion	202
Trasfondos	203
Cordura	207
Catálogo de venenos	209
Apéndice A: Listado de mecenas	214
Apéndice B: Generador de monstruos	218
Apéndice C: Monstruos por nivel	219
Licencia	223
Fichas de monstruo	224

Cuando planteamos en serio la posibilidad de crear Eirendor, nos encantaba la idea que desarrollan otros retroclones en los que se invita al Árbitro a crear criaturas originales y diferentes, capaces de sorprender a los jugadores más veteranos. Por eso intentamos dar herramientas en nuestro primer manual para que cualquiera pudiera crear criaturas fantásticas.

Sin embargo, no tuvimos en cuenta el enorme legado que ha dejado el juego padre, con sus interminables bestiarios y sus ya clásicas criaturas. Muchos nos lo hicisteis saber durante el mecenazgo de Reglas & Magia y nosotros terminamos por cambiar de opinión. Nos comprometimos a crear este libro que hoy tienes junto a ti.

Y no ha sido sencillo, porque hemos querido dar un toque único a los clásicos de siempre. Aun así, estamos muy satisfechos con el resultado final, y creemos que es capaz de llevar a un nuevo nivel las partidas del juego.

Esperamos que esto haga de vuestras aventuras en Valdanar una experiencia mucho más interesante y agradable.

Muchísimas gracias por permitirnos hacer esto posible.

Carlos y MJ

Tesoros...

En el **Capítulo 1** de este manual puedes encontrar información sobre los artefactos y los objetos mágicos. Estas nuevas reglas para Eirendor permitirán vivir apasionantes aventuras a tu grupo de juego, donde investigarán y obtendrán las poderosas reliquias que esconde la historia de Valdanar.

...Monstruos...

Los **Capítulos 2, 3 y 4** conforman un compendio de cientos de criaturas formado por diferentes anotaciones y explicaciones del siempre atento Archimago Erlanthar. En ellas se adaptan las criaturas clásicas de los juegos de rol de fantasía al mundo y a las reglas de Eirendor.

Estas criaturas pueden servir como inspiración para nuevas aventuras o como recursos para sacar al Árbitro de una situación complicada.

...y algo más

El **Capítulo 5** ofrece consejos y herramientas para crear mazmorras y aventuras basadas en ellas. Por su parte, el **Capítulo 6** contiene nuevos trasfondos y reglas para añadir a tus partidas.





n las profundidades de las mazmorras más oscuras y peligrosas descansan, unas veces olvidados y otras protegidos por terribles criaturas, los artefactos. Estos objetos singulares son reliquias de tiempos pasados, cuando dioses e inmortales habitaban Valdarnar, las Primeras Tierras, Ilthia y el resto de territorios de Eirendor.

Por lo general, los artefactos otorgan capacidades especiales que pocas veces pueden igualarse.

Utilizar artefactos

Tu personaje puede utilizar los artefactos como si fueran objetos normales. Sin embargo, para comprender y dominar todas las capacidades de un artefacto es necesario emplear una gran cantidad de energía vital y desarrollar una profunda afinidad con él.

Existen dos tipos de capacidades especiales que un artefacto puede otorgar a sus poseedores: las activas y las pasivas.

- Las **capacidades activas** requieren del gasto de 1 PE. Son las capacidades más comunes y particulares de los artefactos.
- Las **capacidades pasivas** siempre están en uso y no requieren de gasto alguno. Suelen afectar directamente a los rasgos y a las puntuaciones de los rasgos.

Conforme tu personaje va aumentando su puntuación de afinidad con un artefacto, obtiene nuevas capacidades activas y pasivas.

Afinidad

La afinidad de tu personaje con un artefacto puede ir desde 0 a 30. Después de que tu personaje utilice 1 PE para activar una capacidad activa del artefacto, debe realizar una **prueba del atributo** afín especificado en el mismo.

Si el resultado es mayor o igual a la puntuación de afinidad del artefacto —o el resultado natural del dado es un 20—, esta aumenta en uno. Si el resultado es inferior no sucede nada. Sin embargo, si el resultado natural del dado es un 1, la afinidad se reduce en un punto.

Cuando toma por primera vez un artefacto, la afinidad del personaje con él es igual a 0. Solo tras identificarlo, esta aumenta hasta alcanzar una puntuación igual al nivel del personaje. No se pueden empezar a utilizar las claves y capacidades especiales del artefacto hasta tener al menos afinidad 1.

Es posible perder afinidad instantánea y voluntariamente con cualquier artefacto que no posea la clave [*Sentiente*].

Identificación

Para conocer las capacidades de un artefacto, tu personaje debe leer viejos grimorios o investigar las leyendas que pueda haber sobre él. El conjuro Identificar permite conocer de forma mágica estas propiedades.

Un artefacto que no ha sido identificado por el personaje no puede superar una puntuación de afinidad 0.

Tipos de artefactos

Las claves que puede tener un artefacto son:

- *[Protegido]*. Estas reliquias no pueden ser identificadas mediante el conjuro Identificar.
- *[Raro]*. Estos artefactos son los más comunes. La mayor parte de ellos fueron creados como herramientas para grandes guerreros y hechiceros, y no es extraño encontrar varias copias similares e incluso idénticas.
- *[Sentiente]*. Estos artefactos tienen voluntad y conciencia propias. Seguramente sean capaces incluso de comunicarse con su portador.
- *[Singular]*. Estas reliquias son objetos únicos que han sido creados por deidades y seres inmortales de una época anterior.
- *[Legendario]*. Algunos artefactos singulares tienen un peso predeterminado en el destino de las edades. Estos objetos nunca caen en manos de un mortal por casualidad y cuando son destruidos vuelven a nacer en otro mundo o lugar, por lo que son literalmente indestructibles.

Límites

Sumando la afinidad que tenga con todos sus artefactos, ningún personaje puede tener una puntuación mayor a diez veces su nivel, sin importar el número de artefactos que sean ni las claves que estos tengan.

Además, no puedes acumular capacidades al mismo rasgo o tirada desde varios artefactos. Esto se aplica a los rasgos como los PE, la CA, el movimiento, los atributos o a las tiradas de ataque y daño.

Crear artefactos

La creación de artefactos está muy lejos de ser posible para el común de los aventureros. Las artes y técnicas necesarias se perdieron hace mucho tiempo, con la caída de las olvidadas ciudades estado de las Primeras Tierras.

Tan solo los seres divinos o semi-divinos tienen ahora la capacidad de construir estas poderosas reliquias.

No obstante, los aventureros pueden encontrar estos objetos perdidos en mazmorras o en poder de los PNJs o antagonistas con los que traten. Así, se hacen necesarias algunas pautas para que el Árbitro acometa la creación de artefactos.

Categoría

Todos los artefactos poseen una categoría que define en cierta medida su poder: *[Raro]*, *[Singular]* y *[Legendario]*. Consultando esta categoría en la **Tabla de Progreso de Capacidades**, se puede descubrir a qué niveles de afinidad se consiguen las diferentes capacidades que otorga.

Capacidades

Una vez determinada la categoría y el progreso del artefacto, hay que establecer sus capacidades para cada nivel de afinidad, para lo que deberemos tener en cuenta los siguientes preceptos:

- Los rasgos como la CA, los PE o el aumento en la tirada de ataque y daño solo pueden aumentar un máximo de 3 puntos por artefacto y, de hacerlo, debe escalarse de forma progresiva —primero un +1, después un +2 y finalmente un +3—.
- En el nivel 1 de la tabla de Afinidad debe establecerse una capacidad activa que implique gasto de PE y al mismo tiempo aumento de afinidad.
- Los artefactos que tengan alguna capacidad perniciosa que el portador no desee deben establecerla al alcanzar afinidad 5.
- Si el artefacto tiene una gran historia detrás, que implica una o varias deidades, es muy posible que deba poseer la clave *[Protegido]*. Aprovecha esta clave para crear aventuras y tramas dedicadas a obtener información sobre el artefacto —exploración de templos olvidados, obtención de antiguos textos, búsqueda de eruditos, etc.—.

TABLA DE PROGRESO DE CAPACIDADES

Categoría/Capacidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Raro-Básico	1	18	25	30	-	-	-	-	-
Raro-Avanzado	1	15	20	25	30	-	-	-	-
Singular-Básico	1	15	20	24	28	30	-	-	-
Singular-Avanzado	1	15	19	23	26	28	30	-	-
Legendario-Básico	1	15	18	22	24	26	28	30	-
Legendario-Avanzado	1	15	18	20	22	24	26	28	30

- Si el artefacto tiene voluntad propia debe poseer la clave [*Sentiente*].
- Si el artefacto es un arma o armadura debe poseer las claves que correspondan y, adicionalmente, la clave [*Mágico*].
- En los niveles de afinidad que van hasta el 20, se otorgarán las capacidades más sencillas, mientras que en los niveles 21 a 25 de afinidad se obtendrán las capacidades superiores. Por último, en los niveles de afinidad 26 a 30 pueden conseguirse capacidades extremadamente desequilibrantes y poderosas. Es importante reseñar que un artefacto [*Legendario*] siempre debería tener mejores capacidades que uno [*Raro*].

Origen y destino

Como Árbitro no deberías tener miedo a incluir capacidades increíbles —y grandes maldiciones— en los artefactos. Piensa que todo héroe, llegado cierto punto, debería tener un artefacto que fuera importante para su vida o para su destino y con el que se le pueda identificar de forma icónica.

Aunque puede haber artefactos más mundanos, es recomendable enfocar el diseño de artefactos como un medio narrativo, más que como algo mecánico.

Son objetos únicos que han creado seres divinos —o casi—, por lo que debes pensar cuál fue el propósito de su fabricación: ¿Fue parte de un arsenal creado para nutrir a un ejército de élite? ¿Se creó en base al destino de alguna profecía? ¿Lo creó un antiguo hechicero de Kramnigur para hacerse rico?

Más allá de las consideraciones antes descritas, un artefacto puede ser desde un objeto deseable que ha caído en manos de los aventureros a una reliquia legendaria relacionada con la mismísima Quinta Edad, pasando por un objeto sediento que se alimenta de las almas de sus portadores o por artilugios indescriptibles de civilizaciones perdidas.

No te preocupes por lo desequilibrado que pueda estar, si sigues estas pautas, las mecánicas de obtención de afinidad convertirán su inclusión en la campaña en algo memorable.

Objetos mágicos

Además de los artefactos, por todo Eirendor hay una gran cantidad de objetos mágicos en los que se han imbuido conjuros. Bien sean objetos comunes, pergaminos o varitas, estos objetos permiten a sus portadores utilizar nuevos conjuros.

Distinguimos tres categorías dentro de los objetos mágicos:

- **Objetos comunes.** Objetos como anillos, capas o bastones pueden ser imbuidos con un conjuro, permitiendo utilizarlo un número limitado de veces por día.
- **Pergaminos.** Los pergaminos que han sido imbuidos con un conjuro pueden ser gastados para añadir dicho conjuro al libro de conjuros de un hechicero. También es posible gastarlos en lanzar el conjuro que contienen una sola vez. Cuando ha sido utilizado, el pergamino pierde toda su magia y lo que hay escrito en él se borra.
- **Varitas.** Las varitas que han sido imbuidas con un conjuro permiten utilizarlo tantas veces como cargas tengan. Una vez la varita ha perdido todas sus cargas, es inútil hasta ser recargada de nuevo.

Estos objetos solo pueden ser utilizados por personajes capaces de utilizar magia arcana, magia divina o magia limitada.

Crear objetos mágicos

Crear uno de estos objetos no es ni sencillo, ni barato. El requisito fundamental es conocer el conjuro que se pretende imbuir en el objeto, y ser capaz de lanzar magia arcana o magia limitada.

Además, se debe invertir una determinada cantidad de dinero en los componentes necesarios. En la **Tabla de Componentes para Objetos Mágicos** aparece el precio que se debe pagar por estos componentes en función del rango y del tipo de objeto mágico que se trate. Hay que tener en cuenta que un conjuro potenciado se considera de rango aumentado y que cualquier conjuro que posea la clave [*Coste X*] duplica el coste reflejado en la **Tabla de Componentes para Objetos Mágicos**.

Dependiendo del tipo de objeto mágico es necesario tener en cuenta las siguientes particularidades.

OBJETO COMÚN

- No es posible crear objetos comunes de [*Rango 6*] o superior.
- El ritual para crear un objeto común tiene una duración de 24 horas, tras las que el creador debe descansar 48 horas, en las que no puede lanzar ningún tipo de conjuro ni utilizar objetos mágicos.
- Los objetos comunes se pueden utilizar tantas veces al día como la mitad del nivel del creador redondeando hacia arriba.

PERGAMINO

- No es posible crear pergaminos [*A Voluntad*].
- El ritual para crear un pergamino tiene una duración de 12 horas, pero agota todo el Poder diario del creador.

VARITA

- No es posible crear varitas de [Rango 6] o superior.
- El ritual para crear una varita tiene una duración de 24 horas.
- Las varitas tienen un número de cargas igual a cinco veces el nivel del creador.
- Para recargar una varita es necesario realizar un ritual que dura 12 horas y que agota todo el Poder diario del creador. Además, necesita pagar en componentes la mitad del precio indicado en la **Tabla de Componentes para Objetos Mágicos**.

TABLA DE COMPONENTES PARA OBJETOS MÁGICOS

Rango del conjuro	Objeto común	Pergamino	Varita
[A Voluntad]	6 pr	-	4 pr
[Rango 1]	12 pr	25 pn	8 pr
[Rango 2]	60 pr	2 pr	40 pr
[Rango 3]	180 pr	4 pr	120 pr
[Rango 4]	360 pr	8 pr	240 pr
[Rango 5]	720 pr	12 pr	480 pr
[Rango 6]	-	18 pr	-
[Rango 7]	-	24 pr	-
[Rango 8]	-	32 pr	-
[Rango 9]	-	40 pr	-

Usar objeto mágico del pícaro

El talento Usar objeto mágico del pícaro funciona de forma diferente con este sistema de artefactos y objetos mágicos de como se explica en el manual **Reglas & Magia**:

Al **nivel 10** has aprendido tanto sobre cómo funciona la magia que puedes improvisar el uso de objetos mágicos como si fueras capaz de lanzar magia. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia.

Además, una vez al día tienes ventaja en una prueba de atributo que realices para aumentar tu puntuación de afinidad con un artefacto.

Artefactos

En las páginas siguientes se incluyen algunos ejemplos de artefactos que puedes utilizar en tus partidas o como base para crear los tuyos.

Anillo de arquería

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Destreza.

Este anillo permite convocar un arco arcano capaz de crear sus propias flechas místicas de la nada.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE y utilizando una acción, puedes convocar un arco arcano con el que puedes lanzar flechas místicas durante 1 minuto. El arco hace un daño de 2d4 místico[M] y posee las claves [A Dos Manos], [Mágico] y [Pesada]. Si posees las claves [Bribón] o [Luchador], eres competente al usar este arco.
15	El arco arcano tiene un daño base de 2d6 místico[M].
20	Gastando 1 PE cuando ataques con el arco arcano, puedes lanzar una salva de flechas que causa daño al objetivo del ataque y a todas las criaturas que estén en un radio de 2 metros de él, independientemente de su CA.
25	El arco arcano tiene un daño base de 2d8 místico[M].
30	Los proyectiles que dispires con el arco arcano impactan automáticamente, sin necesidad de tirada de ataque.



Arma mágica

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Fuerza —arma cuerpo a cuerpo—, Destreza —arma a distancia o con clave [*Sutil*]—.

Estos artefactos toman las mismas claves, el mismo peso y el mismo daño que sus versiones no mágicas.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
18	(Pasiva) +1 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
25	(Pasiva) +2 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
30	(Pasiva) +3 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.

Armadura mágica

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Constitución.

Estos artefactos toman las mismas claves, el mismo peso y la misma CA que sus versiones no mágicas.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
18	(Pasiva) +1 a la CA.
25	(Pasiva) +2 a la CA.
30	(Pasiva) +3 a la CA.

Armadura sanguinolenta

[Armadura Mediana] [Estorbo] [Mágico] [Maligno] [Singular]

Atributo afín. Constitución.

Peso 16 kg. **CA** 15.

Estas armaduras de acero forjado datan de la Tercera Edad y fueron utilizadas en su mayoría durante la Batalla del Erial de la Sangre, por los héroes de los elfos sangrientos.

Su aspecto es el de una armadura brillante de semi-placas rojiza, color que se intensifica cuando la armadura se alimenta de la sangre de su portador y de sus enemigos.

Aunque están preparadas para ser usadas por elfos, un herrero puede moldearlas para que también las utilice un ser humano de poca complejión.

La Casa Erlend de Petros conserva una de estas armaduras como reliquia familiar. La misma Todía Erlend la ha vestido en algunas de sus apariciones públicas más célebres, lo que ha aumentado el temor en los corazones de sus enemigos y de quienes cuchichean a sus espaldas acusaciones de brujería.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE, el artefacto pierde la clave [Estorbo] y tu movimiento aumenta 2 metros. Dura 1 hora.
15	(Pasiva) +1 a la CA.
19	Cuando un enemigo te causa daño con un arma cuerpo a cuerpo, recuperas 1d6 PG si al menos te queda 1 PG.
23	(Pasiva) +2 a la CA.
26	Cuando un enemigo te causa daño con un arma cuerpo a cuerpo, recuperas 2d6 PG si al menos te queda 1 PG.
28	(Pasiva) +3 a la CA.
30	Cuando un enemigo te causa daño con un arma cuerpo a cuerpo, recuperas 3d6 PG si al menos te queda 1 PG. Si el resultado de la tirada para recuperar PG es inferior a 10, el enemigo recibe tanto daño como te ha causado.

Baratija de las calamidades

[Mágico] [Maligno] [Sentiente] [Protegido] [Singular]

Atributo afín. Carisma.

Cuando un personaje se pone este extraño anillo, se tatuá en su piel y se vuelve imposible de extraer. Además, el portador gana tanta afinidad con él como su nivel.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	El artefacto desaparece, tatuándose en la piel del dedo del portador. Si es quemado o arrancado continuará vinculado a su portador. No hay forma de librarse de la baratija devoradora. Cada vez que el portador gaste 1 PE, hay un 50% de posibilidades de que la baratija de las calamidades aumente su afinidad con él.
15	(Pasiva) Todas las pociones mágicas en un radio de 24 metros del portador se evaporan.
19	(Pasivo) Las criaturas de tipo [Bestia] —inclusive los compañeros animales— son agresivas hacia el portador, y buscan su muerte.
23	(Pasiva) Por las noches, el portador sufre violentas pesadillas. Al despertar, después de cada descanso, hay un 50% de posibilidades de que el portador no recupere ni agotamiento, ni PG, ni Poder.
26	(Pasivo) Cada vez que alguien utilice Poder para lanzar un conjuro en un radio de 24 metros del portador, recibe tantos d6 de daño como Poder haya empleado.
28	(Pasivo) El portador es vulnerable a todos los tipos de daño. Esta vulnerabilidad puede evitarse durante 1 día asesinando una criatura de clave [Bueno].
30	El artefacto desaparece y, con él toda afinidad que tuviera con el portador. Ya le ha exprimido al máximo y ahora necesita un nuevo y lozano portador al que atormentar.

Bolsa vacía

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Carisma.

Este artefacto es capaz de abrir un semimundo seguro en el que se pueden guardar cosas. Desde fuera, la bolsa siempre parece estar vacía.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE para abrir la bolsa durante 1 minuto. Puedes dejar en su interior cualquier objeto que quieras o recoger lo que hayas dejado allí previamente. El semimundo no permite almacenar ni criaturas, ni artefactos y la suma de todo lo contenido no debe sobrepasar los 300 kg.
30	(Pasivo) Mientras existas en el mismo mundo que tu bolsa vacía, solo tú puedes utilizarla.

Botas del trotamundos

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Destreza.

Se cuenta que, cuando un viajero logra visitar cada lugar de Eirendor, Eir bendice sus botas y lo convierte en uno de sus exploradores. Si las leyendas son ciertas o no es todo un dilema, pues se desconoce la amplitud del mundo.

Lo que es difícilmente rebatible es la existencia de al menos dos pares de estos artefactos, que han dado lugar a la aparición de cuentos populares en dos lugares distantes y poco relacionados: Puertoceniza e Yzer. Sin embargo, su paradero actual es desconocido.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE para aumentar tu movimiento en 4 metros durante 8 horas.
18	(Pasivo) Ignoras el [Terreno Difícil].
25	Puedes gastar 1 PE para aumentar tu movimiento en 6 metros durante 8 horas.
30	(Pasivo) Cuando viajas solo, eres capaz de recorrer la distancia del ritmo rápido con los beneficios del ritmo lento.

Brazalete de arquería

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Destreza.

Grandes cantidades de estos artefactos se popularizaron entre los Forestales de Lindeverde. Hoy la propia orden no conserva muchos, pero no es raro ver brazaletes de arquería en posesión de nobles acaudalados.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
18	(Pasiva) Obtienes competencia con arcos largos y cortos.
25	(Pasiva) +2 al daño cuando atacas con un arco corto o con un arco largo.
30	(Pasiva) +4 al daño cuando atacas con un arco corto o con un arco largo.

Brazalete de defensa

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Constitución.

El magnate Herión, de Neirheim, consiguió media docena de estos brazaletes y se los entregó a sus gladiadores, consiguiendo unos resultados excelentes.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
18	(Pasiva) +1 a la CA cuando no llevas armadura ni escudo.
25	(Pasiva) +2 a la CA cuando no llevas armadura ni escudo.
30	(Pasiva) +3 a la CA cuando no llevas armadura ni escudo.

Ceniel y Endiel, filos gemelos de Inusse

[Arrojadiza 8/24] [Ligero] [Sutil] [Mágico] [Singular]

Atributo afin. Destreza.

Peso 2 kg. **Daño** 1d6 C.

Se dice que estos dos filos otoñales encierran en su interior la semilla de Eir, y que aquel que las porte se convertirá en el protector del Equilibrio. Estas dos armas son portadas por el Celador, título que se otorga a la más poderosa de las hojas de otoño.

Ambos filos son inseparables y representan el Equilibrio en sí mismo: la luz de la luna y la sombra del sauce.

Se dice que, cuando el Celador es incapaz de mantener dicho Equilibrio, debe extraer las semillas de estas armas y plantarlas en el Bosque de Inusse. Poco tiempo después, otra hoja de otoño encontrará los filos y se alzarán como un nuevo Celador.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE y convocando el poder de Ceniel cuando realizas un Corte Otoñal, todas las criaturas que no superen la salvación reciben el estado [Cegado] durante 1 minuto. Gastando 1 PE y convocando el poder de Endiel cuando realizas un Corte Otoñal, el daño causado pasa a ser igual a tantos d8 como tu nivel.
15	(Pasiva) +1 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
19	(Pasiva) Tu Corte Otoñal hace un dado adicional de daño.
23	(Pasiva) +2 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
26	(Pasiva) Tu Corte Otoñal hace dos dados adicionales de daño.
28	(Pasiva) +3 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
30	(Pasiva) Aumenta 4 metros el desplazamiento de tu Corte Otoñal.

Cinturón de gigante

[Mágico] [Raro]

Atributo afin. Fuerza.

Este cinturón permite a su portador obtener la fuerza de un gigante.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
15	(Pasivo) Tu puntuación de Fuerza pasa a ser 18.
20	(Pasivo) Tu puntuación de Fuerza pasa a ser 20.
25	(Pasivo) Tu puntuación de Fuerza pasa a ser 22.
30	(Pasivo) Tu puntuación de Fuerza pasa a ser 24.

Colgante de la fuerza interior

[Mágico] [Raro]

Atributo afin. Sabiduría.

Este colgante permite a su portador ser capaz de sacar energía de donde no la hay.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
18	(Pasivo) +1 a tus PE totales.
25	(Pasivo) +2 a tus PE totales.
30	(Pasivo) +3 a tus PE totales.

Égida del protector

[Escudo 15] [Estorbo] [Mágico] [Protegido] [Legendario]

Atributo afin. Fuerza.

Peso 5 kg. **CA** +3.

Este pesado escudo es objeto de numerosas historias y leyendas que hablan de gestas heroicas del pasado en las que se exalta la virtud del sacrificio

y la protección a los demás. Es por eso que muchos de estos cuentos llaman a este artefacto la Égida de Istar, el Aspecto de la Protección.

La controversia surge de la creencia popular de que Istar usaba dos escudos, de ahí que haya disparidad de opiniones. Lo que de seguro es cierto es que este artefacto existe y que tiene un poder incommensurable.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE, cuando un enemigo ataca a un aliado tuyo que se encuentra a 2 metros o menos de ti, puedes interponerte y recibir el ataque.
15	(Pasiva) Obtienes ventaja cuando atacas a un enemigo que haya fallado un ataque contra ti después de tu turno anterior.
28	(Pasiva) +1 a la CA.
22	(Pasiva) Si los enemigos que tienes en un radio de 2 metros atacan a un aliado tuyo en lugar de a ti, lo hacen con desventaja.
24	(Pasiva) +2 a la CA.
26	Gastando 1 PE y utilizando una acción bonus puedes otorgar 2d6 PG temporales adicionales a todos los aliados que se encuentren a 12 metros de ti.
28	(Pasiva) +3 a la CA.
30	(Pasiva) Cuando recibes un ataque destinado a uno de tus aliados y no supera tu CA, obtienes +2 CA hasta el inicio de tu próximo turno. Esta bonificación no se acumula.



Eridiel, la lágrima pura

[Bueno] [Mágico] [Sentiente] [Singular]

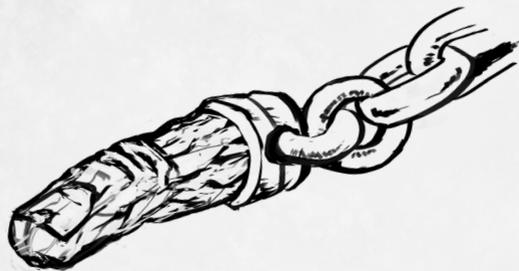
Atributo afín. Carisma.

Este amuleto es en realidad el antiguo dedo calcinado de un arbolante. Su apariencia mundana oculta el inmenso poder que atesora. Y es que bajo ese resto natural se encuentra encerrado un fragmento del ánimo de una poderosa sacerdotisa de Lux llamada Neldea.

Tan solo los de corazón puro pueden obtener afinidad con este artefacto.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE, el artefacto emite una luz idéntica al conjuro Fulgor. Dura 1 hora.
15	(Pasiva) +1 a la CA.
19	Gastando 1 PE, eres capaz de comunicarte mentalmente con el artefacto. Eridiel posee una gran empatía y es capaz de conocerte, aconsejarte y entenderte mejor que nadie.
23	Gastando 1 PE, sosteniendo el amuleto con la mano izquierda y pronunciando la palabra «Eridiel», puedes lanzar el talento Intervención divina (Clérigo), con las mismas limitaciones y un 25% de probabilidades.
26	(Pasiva) +2 a la CA.
28	Aumenta tu probabilidad de lograr lanzar la Intervención divina hasta un 50%.
30	(Pasiva) +3 a la CA.



Escama de Zardruk

[Mágico] [Protegido] [Legendario]

Atributo afín. Sabiduría.

Esta reliquia es el último vestigio de Zardruk, un gran dragón que habitó en las Primeras Tierras durante la Segunda Edad. De color dorado, Zardruk y su prole combatieron al resto de linajes de dragón, y fueron los causantes del ataque que permitió que Enil Arquenion y Magnus Alrek lograsen escapar a Valdanar. Lamentablemente pagaron un alto precio: la extinción.

Esta escama de dragón dorado, de unos 30 centímetros en su lado más elevado, otorga a su portador la capacidad de recoger la herencia de Zardruk.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE y empleando una acción, puedes lanzar un aliento de fuego en un cono de 6 metros frente a ti. Todas las criaturas que se encuentren en dicho área sufren 9(3d6) fuego[F]. Pueden reducir a la mitad este daño si superan una salvación de Reflejos. La CD es igual a 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Sabiduría.
15	(Pasiva) Obtienes resistencia al fuego[F].
18	Aumenta el daño causado por tu aliento hasta 12(4d6) fuego[F].
22	(Pasiva) Tu piel absorbe la escama de forma permanente. Tan solo se puede extraer la escama de tu cuerpo tras matarte.
24	Aumenta el daño causado por tu aliento hasta 15(5d6) fuego[F].
26	(Pasivo) Te conviertes permanentemente en un dragón joven del linaje perdido (nivel 6) y pierdes todos tus rasgos, talentos y habilidades de raza y clase. Tienes la necesidad vital de ampliar tu linaje y tu instinto te obliga a intentar reproducirte para tener prole y evitar la extinción del mismo. Además, gastando 1 PE y empleando una acción, puedes retomar durante 8 horas tu forma original, aunque tu naturaleza ya nunca vuelve a ser la misma y nunca recuperarás tus rasgos y talentos anteriores.
28	(Pasivo) Te conviertes en un dragón del linaje perdido (adulto). Puedes basarte en las estadísticas y rasgos del dragón del linaje oscuro del compendio de monstruos.
30	(Pasivo) Te conviertes en un dragón del linaje perdido (anciano). Aumenta tus rasgos hasta que alcancen un valor igual al que tendrían a nivel 15.

Espada flamígera

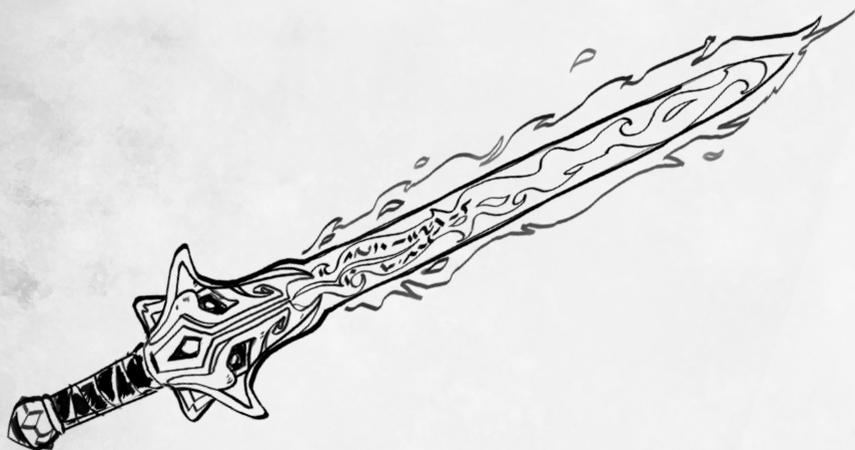
[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Fuerza —espada larga—, Destreza —espada corta—.

Las espadas de Eldurn son espadas cortas y largas que han sido forjadas en el mundo de Eldurn para ser portadas por los campeones del fuego. Se desconoce cuántos de estos artefactos existen dentro del Equilibrio.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE, cuando realizas un ataque con este arma causas 3(1d6) fuego[F] adicional. Solo se puede usar una vez por turno.
15	(Pasiva) +1 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
20	(Pasiva) +2 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
25	(Pasiva) +3 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
30	Cuando gastas PE para hacer daño adicional con este arma causas 18(6d6) fuego[F].



Joyas del anciano

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Inteligencia.

Se trata de una colección de cinco joyas que contienen fragmentos del ánimo de un anciano de tiempos pretéritos. Se componen de una amatista, una esmeralda, un rubí, un topacio y un zafiro.

Cuando se consigue una de estas joyas, es posible obtener afinidad con ellas, lo que permite averiguar la localización del resto. Además, a efectos de la afinidad y de los límites por PJ, las cinco joyas se consideran un único artefacto.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
15	El portador tiene sueños difusos que le revelan pistas sobre la localización de otra de las joyas. Hasta que no se consigue esa joya concreta, no es posible obtener más afinidad.
20	El portador tiene sueños difusos que le revelan pistas sobre la localización de otra de las joyas. Hasta que no se consigue esa joya concreta, no es posible obtener más afinidad.
25	El portador tiene sueños difusos que le revelan pistas sobre la localización de otra de las joyas. Hasta que no se consigue esa joya concreta, no es posible obtener más afinidad.
30	El portador tiene sueños difusos que le revelan pistas sobre la localización de la última joya. Cuando se ha conseguido, es posible convocar el ánimo del anciano, que es capaz de lanzar un conjuro de Deseo a elección del portador del artefacto. Una vez el Deseo se ha cumplido, las joyas se elevan al cielo y se dispersan de nuevo por el mundo.

Kramn'Edel, péndulo de los mundos

[Mágico] [Maligno] [Versátil 1d10] [Sentiente] [Legendario]

Atributo afín. Sabiduría.

Peso 2 kg. **Daño** 1d8.

En el año 2.470, con la intención de cerrar el Sumidero Ardiente, Neldea se sacrificó. Cuando el portal estuvo a punto de cerrarse, el legendario Folke, clérigo de Lux, se interpuso y golpeó con su maza santificada el iridiscente cuerpo de su mentora, cuya ánima se destrozó en mil pedazos y se repartió entre los mundos. Gracias a esto, el Sumidero Ardiente sobrevivió —aunque ya no fuera una amenaza— y el grupo de aventureros pudo cruzar de nuevo desde Eldurn hacia el Equilibrio. Debido a esto, Folke se convirtió en un Caído, y su maza renació como Kramn'Edel, el péndulo de los mundos.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE cuando una criatura que no sea [Constructo] o [Muerto Viviente] muere debido a un ataque de este arma, recuperas tantos PG como nivel tenga dicha criatura. Cuando se usa, es obvio que el ánima de la víctima es absorbida por Kramn'Edel.
5	(Pasiva) Te corrompes y obtienes la clave [Maligno].
15	(Pasiva) +1 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
18	Aumenta la cantidad de PG que recuperas al absorber la ánima de tu víctima al doble de su nivel.
22	(Pasiva) +2 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
24	Gastando 1 PE y empleando una acción, Kramn'Edel puede transportarte a un mundo adyacente y aleatorio.
26	(Pasiva) +3 al impacto y al daño cuando se ataca con esta arma.
28	Aumenta la cantidad de PG que recuperas al absorber la ánima de tu víctima al triple de su nivel.
30	El viaje entre mundos de Kramn'Edel puede transportarte a un mundo de tu elección y afecta también a todas las criaturas que te toquen.

Lanza helada del Rey Díos

[Arrojadiza 8/24] [Versátil 1d8] [Mágico] [Singular]

Atributo afín. Fuerza.

Peso 1,5 kg. **Daño** 1d6 P.

Este artefacto fue creado tiempo atrás para uno de los mayores jefes tribales de Las Primeras Tierras, el cual era reverenciado por los suyos como el elegido de Vaturn.

Se desconoce el paradero de este artefacto, ya que tanto el «Rey Díos» como su tribu, hace siglos que fueron destruidos.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE, cuando realizas un ataque con este arma causas 3(1d6) escarcha[E] adicional. Solo se puede usar una vez por turno.
5	(Pasiva) Todas las fuentes de fuego natural que haya a 100 metros de ti se extinguen.
15	Cuando gastas PE para hacer daño adicional con este arma causas 6(2d6) escarcha[E].
19	(Pasiva) +1 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
23	Cuando gastas PE para hacer daño adicional con este arma tu objetivo debe superar una salvación de Fortaleza con CD igual a 8 + tu bono de competencia + FUE o queda [Frenado] hasta el comienzo de tu próximo turno.
26	(Pasiva) +2 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.
28	Cuando gastas PE para hacer daño adicional con este arma causas 9(3d6) escarcha[E].
30	(Pasiva) +3 al impacto y al daño cuando atacas con esta arma.

Tak'Adak, corona de los espíritus

[Mágico] [Protegido] [Sentiente] [Legendario]

Atributo afín. Sabiduría.

Esta corona de huesos es capaz de debilitar las barreras que existen entre el Equilibrio y el Reflejo. Fue creada durante la Primera Edad y portada por un gobernante cuya ciudad se ha perdido en los recuerdos de Otromundo.

Las leyendas que existen sobre este poderoso artefacto hablan de una necrópolis olvidada en algún lugar al oeste de Las Primeras Tierras. En sus profundidades descansa un rey muerto viviente capaz de levantar ingentes hordas de espíritus para defender sus tesoros.



TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Gastando 1 PE, puedes ver el Reflejo y hablar con las ánimas durante 1 hora.
15	(Pasiva) Tu puntuación en Sabiduría pasa a ser 20.
18	Gastando 1 PE, puedes dar una orden a una ánima que no supere una salvación de Voluntad con CD igual a 8 + tu bono de competencia + tu SAB.
22	(Pasiva) Tu puntuación en Sabiduría pasa a ser 22.
24	Cuando utilizas tu capacidad para ordenar algo a un ánima, afecta a todas las ánimas dentro de un radio de 24 metros de ti.
26	(Pasiva) Tu puntuación en Sabiduría pasa a ser 24.
28	Puedes utilizar el conjuro Reanimar a los muertos como si fuera un conjuro [<i>A Voluntad</i>]. Puedes potenciarlo gastando 1 PE por rango.
30	Gastando 1 PE y realizando un ritual que dura 1 hora, permite asociar el ánima de una bestia a una criatura [<i>Humanoide</i>]. Esto resulta en la creación de un Vagarr de forma natural.

Tiara de los campeones

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Constitución.

Este artefacto permite a quien lo porte resistir en los peores momentos.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
18	(Pasivo) Si tienes al menos 1 PG, al inicio de tu turno recuperas 1d6 PG.
25	(Pasivo) Si tienes al menos 1 PG, al inicio de tu turno recuperas 2d6 PG.
30	(Pasivo) Si tienes al menos 1 PG, al inicio de tu turno recuperas 2d8 PG.

Tiara del pensamiento lúcido

[Mágico] [Raro]

Atributo afín. Inteligencia.

Esta tiara permite a su portador aumentar sus capacidades mentales hasta límites inhumanos. Las leyendas que hablan sobre este artefacto singular cuentan que se desarrolla y alimenta con las vivencias de quien lo porta, actuando como un amplificador de su propia mente.

TABLA DE AFINIDAD

Afinidad	Capacidad
1	Puedes gastar 1 PE por día para realizar una prueba de atributo para intentar aumentar tu afinidad con este artefacto.
15	(Pasivo) Tu puntuación en Inteligencia pasa a ser 18.
20	(Pasivo) Tu puntuación en Inteligencia pasa a ser 20.
25	(Pasivo) Tu puntuación en Inteligencia pasa a ser 22.
30	(Pasivo) Tu puntuación en Inteligencia pasa a ser 24.





n el Libro 1 ya se han presentado los monstruos con una estructura muy diferente a la que se presenta aquí, en **Tesoros & Monstruos**. Este capítulo complementa y actualiza el **Capítulo 7** de **Reglas & Magia**, incluyendo reglas y métodos de creación avanzada de criaturas.

Además, presenta un completo compendio de monstruos que puede complementarse con los capítulos siguientes, donde se pueden encontrar también PNJs humanoides y bestias.

Las criaturas se presentan en bloques de texto que detallan cada una de las habilidades que poseen. Sin embargo, para que puedas crear y organizar las tuyas propias puedes disponer de las hojas de monstruos actualizadas que se incluyen al final de este manual.

Las criaturas avanzadas

Las estadísticas de las criaturas se componen de algunos rasgos, muchos de ellos presentados en el manual **Reglas & Magia** y que se pasan a actualizar a continuación.

- **Acciones legendarias.** Las criaturas más poderosas pueden realizar acciones únicas en los turnos de otras criaturas. Cada asalto, estas criaturas pueden utilizar una vez cada una de sus acciones legendarias, pero solo al final del turno de otra criatura.
Aun así, al asumir la forma de una criatura con acciones legendarias, no se obtienen dichas acciones especiales.
- **Movimiento.** Además del movimiento de la criatura, también se añaden nuevos movimientos. Si la criatura es capaz de nadar o trepar a mayor velocidad de lo normal, queda reflejado, así como si es capaz de desplazarse de formas poco habituales —volando, levitando, etc.—.
- **Multiataque.** En lugar de realizar una de las acciones listadas en sus estadísticas, las criaturas pueden escoger realizar la acción Multiataque, que suele permitir realizar varias acciones. El número de veces que se puede realizar un ataque se encuentra entre paréntesis. Este valor puede ser una tirada de dados, que debe calcularse cada turno.
- **Talentos.** Los talentos no se referencian por nombre. En su lugar, se describen en cada criatura con todo el detalle necesario para que se puedan utilizar sin consultar otras fuentes.
- **Valores fijos.** Los PG y el daño se presentan con un valor fijo y un valor de tirada de dados entre paréntesis. El valor fijo es de uso opcional y sirve para ahorrar tiradas a aquellas mesas de juego que prefieran evitarlas.

Abolez

Los abolez son repugnantes seres procedentes del destruido Imperio Disforme que han mutado hasta adaptarse a la vida bajo el agua. Similares a grandes peces de seis metros de longitud, poseen cuatro largos tentáculos que segregan peligrosas sustancias con las que atacan a sus enemigos.

Son criaturas extremadamente crueles y muy inteligentes, capaces de confundir y doblegar las mentes de sus víctimas mediante sus habilidades psíquicas.

Su naturaleza es solitaria y se reproducen dejando entre uno y seis huevos cada cinco años. Si alguna vez encuentras un abolez, deberías buscar un lugar no muy lejano, donde haya dejado sus huevos. De no hacerlo, en pocos años el problema puede multiplicarse.

Nivel 9. [*Aberración*], [*Grande*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 126(18d10+18).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
21(+5)	10(+0)	15(+2)	18(+4)	15(+2)	18(+4)	+6	+4	+6

Movimiento 4m, nadar 16m. **Iniciativa** +0.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Nube mucosa. Cuando está bajo el agua emite una nube amarillenta de mucosa en un radio de 2 metros. Esta nube provoca una enfermedad a quien no supere una salvación de Fortaleza CD 17 que dura 1d4 horas y que obliga a sus víctimas a respirar solo dentro del agua.

Sondeo telepático. Si se comunica telepáticamente con una criatura visible, descubre sus mayores deseos.

Telepatía 48m.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Tentáculo (3).

Esclavizar. Puede esclavizar a una criatura visible a un máximo de 12 metros que no supere una salvación de Voluntad CD 17. La criatura obtiene la clave [*Esclavizado*] hasta que el abolez muera o cambie de mundo. Una criatura bajo esta clave no puede utilizar reacciones y puede recibir comunicación telepática del abolez allí donde se encuentre. La víctima puede



repetir la salvación para finalizar el efecto una vez cada 24 horas, siempre y cuando se encuentre a más de 1 km del abolez.

Tentáculo. +11, 4m, 11(2d6+5) contundente[G]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 17 o queda enfermo. Durante el primer minuto la enfermedad no tiene efecto y puede eliminarse de forma mágica. Pasado este minuto, la piel del objetivo se vuelve translúcida y pegajosa, no puede recuperar PG a no ser que esté bajo el agua y recibe 6(1d12) ácido[A] cada diez minutos que pase con la piel seca. Una vez la enfermedad tenga efecto solo puede eliminarse con un conjuro o efecto de *[Rango 6]* o superior.

ACCIONES LEGENDARIAS

Coletazo. +11, 4m, 14(3d6+5) contundente[G].

Drenaje Psíquico. Puede causar 9(3d6) psíquico[S] a una criatura que haya *[Esclavizado]*. Además, recupera tantos PG como daño haya causado.

Acechador invisible

Se trata de un elemental procedente del mundo de Vindurn. Cuando uno de estos seres se encuentra en el Equilibrio, necesariamente ha debido ser objeto de una invocación. Su propósito es servir a su conjurador en todo lo que desee.

Como es lógico, si quieres deshacerte de una de estas criaturas, deshazte de su amo, o de la magia que los vincula. Tras hacerlo, el acechador invisible se convierte en una suave brisa antes de desaparecer.

Nivel 8. *[Elemental]*, *[Medio]*, *[Incorpóreo]*, *[Invisible]*.

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 96(16d8+16).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	19(+4)	14(+2)	10(+0)	15(+2)	11(+0)	+3	+4	+2

Movimiento 20m, levitar 20m. **Iniciativa** +4.

Immune a las claves *[Apresado]*, *[Derribado]*, *[Envenenado]*, *[Frenado]*, *[Inconsciente]*, *[Paralizado]*, *[Petrificado]* y al agotamiento.

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera *[Terreno Difícil]*. Si termina el turno dentro de un objeto, el acechador invisible recibe 5(1d10) místico[M].

Rastreador. Siempre conoce la dirección y la distancia a la que se encuentra su invocador.

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

ACCIONES

Multitaque. Golpe (2).

Golpe. +10, 2m, 9(2d6+3) contundente[G].

Alfombra asfixiante

Sin ser enemigos temibles, estos constructos se encuentran entre los más mortales. Su apariencia, confortable y hecha para ser pisada, se convierte en su mejor arma. No pocos aventureros han muerto asfixiados por una de estas alfombras mientras el resto de sus compañeros intentaban ayudarles.

Nivel 3. [*Constructo*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 36(6d10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	14(+2)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+3	+2	-4

Movimiento 4m. **Iniciativa** +2.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de una alfombra normal.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*], [*Encantado*], [*Ensoordido*], [*Envenenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño psíquico[S], veneno[V].

Sensible a la antimagia. Obtiene la clave [*Incapacitado*] si se encuentra en un área con un campo de antimagia. Si es objetivo del conjuro Disipar magia debe superar una salvación de Fortaleza contra dicho conjuro o cae [*Inconsciente*] durante 1 hora.

Transferir daño. Mientras apresa a una criatura, recibe solo la mitad del daño que se le realice. La otra mitad la recibe la criatura apresada.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Asfixiar. +5, 2m. La criatura queda en estado [*Apresado*]. Mientras permanece así, también obtiene las claves [*Cegado*], [*Frenado*] y corre el riesgo de asfixiarse —página 134 de **Reglas & Magia**—. Además, al inicio de cada uno de los turnos de la víctima, esta recibe 9(2d6+3) contundente[G]. La alfombra asfixiante solo puede asfixiar a una criatura a la vez, y solo si esta posee las claves [*Medio*], [*Pequeño*] o [*Diminuto*].



Ankheg

Se trata de repugnantes criaturas con apariencia de insecto y un cuerpo largo, estrecho y acorazado. Tienen un número variable de patas y fuertes mandíbulas con las que cavar túneles.

Estos monstruos carnívoros son escasos en Valdanar. Se han encontrado ejemplares del tamaño de un perro en el Desierto de Cenizas y en las Tierras Salvajes. En la zona sur de las Arenas Infinitas, por el contrario, los ankheg son mucho más grandes y abundantes.

Nivel 3. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 39(6d10+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	13(+1)	6(-2)	+3	+0	+1

Movimiento 12m, excavar 4m. **Iniciativa** +0.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 9(2d6+3) perforante[P] + 3(1d6) ácido[A]. Si el objetivo no es [*Enorme*] o [*Gigantesco*], queda [*Apresado*]. Mientras esté [*Apresado*], el ankheg tan solo puede morder a dicho objetivo, aunque lo hace con ventaja.

Rociada ácida. Recarga 6. Escupe ácido en una línea de 12 metros de largo y 2 metros de ancho. Cada criatura en el interior del área recibe 9(3d6) ácido[A] o la mitad si superan una salvación de Reflejos CD 11.



Aparecido

Cuando su cuerpo muere, las ánimas más vengativas se concentran formando seres incorpóreos y oscuros de energía negativa. Su mera existencia es un peligro. Allí por donde pasan las plantas se marchitan y ennegrecen, los animales huyen y el fuego se extingue.

Son enemigos formidables y suelen comandar hordas de espectros. Si has de enfrentarte a ellos, hazlo siempre bajo el amparo de un Portador de Luz.

Nivel 5. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*], [*Incorpóreo*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 65(10d8+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
6(-2)	16(+3)	16(+3)	12(+1)	14(+2)	15(+2)	+3	+3	+2

Movimiento 0m, levitar 24m. **Iniciativa** +3.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño oscuridad[O] y veneno[V].

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera [*Terreno Difícil*]. Si termina el turno dentro de un objeto, recibe 5(1d10) místico[M].

Resistente al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], escarcha[E], fuego[F], perforante[P], rayo[R] y trueno[T]. Los ataques con la clave [*Plata*] le causan su daño normal.

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Visión verdadera 48m.

ACCIONES

Drenaje vital. +7, 2m, 19(4d8+3) oscuridad[O]. El objetivo ve reducidos sus PG máximos tanto daño como el causado por este ataque, excepto si supera una salvación de Fortaleza CD 13. Si gracias a este efecto sus PG máximos descienden a 0, muere. Está reducción dura hasta que el objetivo realice un descanso.

Crear espectro. El aparecido elige un objetivo a 4 metros que haya muerto violentamente hace como máximo 1 minuto. El ánima de la víctima se levanta como un espectro bajo el control del aparecido, quien como mucho puede tener siete de estas criaturas a su servicio al mismo tiempo.



Árbol despertado

Con este nombre se designa a un árbol cuyo ritmo vital ha sido acelerado mágicamente para que se asemeje al de un animal o una persona, obteniendo una mayor movilidad y conciencia de sí mismo. Por desgracia, estos efectos suelen tener una existencia limitada y al servicio de quien los animó.

Nivel 4. [*Planta*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 64(8d12+8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	6(-2)	15(+2)	10(+0)	10(+0)	7(-2)	+4	+0	+0

Movimiento 8m. **Iniciativa** -2.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de un árbol normal.

Resistente al daño contundente[G], perforante[P].

Vulnerable al daño fuego[F].

ACCIONES

Golpe. +6, 4m, 13(3d6+4) contundente[G].

Arbolante

Hace mucho tiempo, estas nobles criaturas cuidaban de los inmensos bosques de Valdanar. A medida que estos fueron desapareciendo, también lo hicieron los arbolantes. Hoy en día, estos tranquilos y sabios hombres árbol se encuentran dispersos en algunas zonas de Silvania y en las profundidades del Bosque Olvidado.

Aunque lentos, son fieros defensores de los árboles circundantes, a los que cuidan como su rebaño. No suelen tener mucho aprecio a los humanoides que no conviven con la naturaleza, especialmente si son leñadores.

Nivel 6. [*Planta*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 16.

Puntos de Golpe 114(12d12+30).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
23(+6)	8(-1)	21(+5)	12(+1)	16(+3)	12(+1)	+6	+1	+3

Movimiento 12m. **Iniciativa** -1.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de un árbol normal.

Monstruo de asedio. Realiza el doble de daño contra objetos y estructuras.

Resistente al daño contundente[G], perforante[P].

Vulnerable al daño fuego[F].

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +8, 4m, 15(3d6+6) contundente[G].

Roca. +8, 24/72m, 26(4d10+6) contundente[G].

Animar árboles. Anima hasta dos árboles dentro de un área de 24 metros de radio. Estos árboles se convierten en árboles despertados y obedecerán los órdenes del arbolante hasta que este muera, pase un día o se aleje más de 48 metros de ellos. Llegado ese momento, los árboles echarán raíces donde estén. Solo se puede utilizar una vez al día.

Arbusto despertado

Apenas guardan diferencias con los árboles despertados, aunque es remarkable su carácter manifiestamente travieso.

Nivel 2. [Planta], [Pequeño].

Clase de Armadura 9.

Puntos de Golpe 16(4d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	8(-1)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	6(-2)	+0	+0	+0

Movimiento 8m. **Iniciativa** -1.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de un arbusto normal.

Resistente al daño perforante[P].

Vulnerable al daño fuego[F].

ACCIONES

Arañazo. +4, 2m, 2(1d4) cortante[C].

Armadura viviente

Estas armaduras suelen cobrar vida cuando los intrusos entran en una habitación o recinto. No se puede razonar con ellas una vez se han activado, y su misión es simple: eliminar a los invitados no deseados.

Enfrentarse a ellas no es un reto fácil, por lo que conviene que mires bien las armaduras que te encuentres por ahí... Tal vez cobren vida.

Nivel 3. [Constructo], [Medio].

Clase de Armadura 18.

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+2	+0	-4

Movimiento 10m. **Iniciativa** +0.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de una armadura de placas completa ordinaria.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*], [*Encantado*], [*Ensoberdecido*], [*Envenenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño psíquico[S], veneno[V].

Sensible a la antimagia. Obtiene la clave [*Incapacitado*] si se encuentra en un área con un campo de antimagia. Si es objetivo del conjuro Disipar magia debe superar una salvación de Fortaleza contra dicho conjuro o cae [*Inconsciente*] durante 1 hora.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +5, 2m, 5(1d6+2) contundente[G].

Arpia

Suelen poseer la forma de una mujer con alas, plumas y pies de ave. Tienen un agrio carácter y son extremadamente agresivas con quienes se acercan a sus nidadas. Sin embargo, cuando cantan tienen una voz melodiosa que embruja a sus víctimas, volviéndolas indefensas ante ellas.

En la antigüedad eran mucho más numerosas. Hoy en día pueden encontrarse nidadas de estas criaturas en el Bosque Olvidado y la zona oeste de Silvania y Havanold.

Nivel 4. [*Monstruosidad*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 44(8d8+4).



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	13(+1)	12(+1)	7(-2)	10(+0)	13(+1)	+1	+1	+1

Movimiento 8m, volar 16m. **Iniciativa** +1.

ACCIONES

Multiataque. Clava (1) y Garras (1).

Clava. +6, 2m, 3(1d4+1) contundente[G].

Garras. +6, 2m, 5(2d4+1) cortante[C].

Melodía embrujada. Todas las criaturas con las claves [*Humanoides*] y [*Gigante*] que puedan oír y se encuentren a 120 metros deben superar una

salvación de Voluntad CD 12 o quedan en estado *[Encantado]* hasta que la melodía termina. La arpía puede utilizar una acción bonus en cada uno de los siguientes turnos para seguir emitiendo esta melodía.

Mientras se es víctima del encantamiento, la criatura queda en estado *[Incapacitado]* e ignora la melodía de otras arpías. Además, si está a más de 2 metros de la fuente del sonido, debe avanzar lo más rápido posible hacia ella, por el camino más directo. Al final de cada uno de sus turnos, la víctima puede repetir la salvación para terminar con el efecto. Una criatura que supere la salvación es inmune a la Melodía embrujada de esta arpía durante 24 horas.

Azer

A primera vista parecen enanos con la cabeza envuelta en llamas, donde deberían tener la melena y la barba. En realidad, su piel desprende un gran calor, que son capaces de canalizar a través de su cuerpo y sus armas de metal.

Habitan el mundo de Eldurn, por lo que no es habitual encontrarlos en Valdanar. No obstante, ha habido rumores de algunos avistamientos de estos ardientes seres al oeste de Mulethorn.

Nivel 3. *[Elemental]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 17 (escudo).

Puntos de Golpe 36(6d8+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	12(+1)	15(+2)	12(+1)	13(+1)	10(+0)	+6	+1	+1

Movimiento 10m. **Iniciativa** +1.

Cuerpo en llamas. Cualquier criatura que le toque o le ataque con un arma a una distancia de 2 metros o menos recibe 5(1d10) fuego[F].

Iluminación. Emite luz resplandeciente en un radio de 4 metros y luz tenue en un radio adicional de otros 4 metros.

Inmune a la clave *[Envenenado]*.

Invulnerable al daño fuego[F] y veneno[V].

ACCIONES

Martillo de guerra. +5, 2m, 7(1d8+3) contundente[G] + 3(1d6) fuego[F] o 8(1d10+3) contundente[G] + 3(1d6) fuego[F] si se usa con dos manos.

Basilisco

Estas monstruosidades llenas de escamas y espinas son famosas por su mirada petrificante. Son seres solitarios pero muy comunes, es habitual encontrarlos en cualquier zona de Valdanar que no sea demasiado fría. Reconocerás sus guaridas por las «estatuas de piedra» que suele haber en la zona.

Nivel 4. [*Monstruosidad*], [*Medio*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 48(8d8+8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	8(-1)	7(-2)	+3	-1	-1

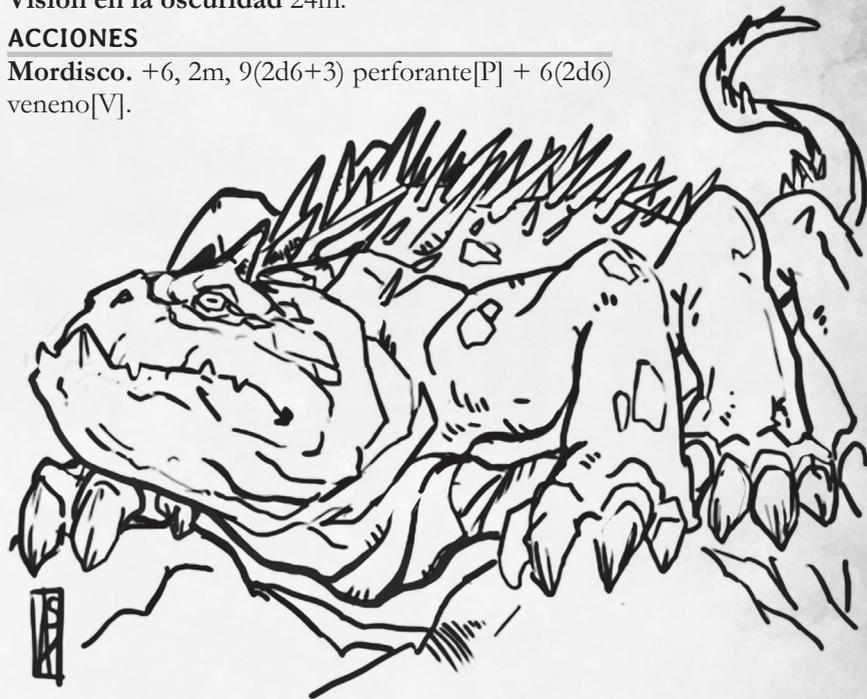
Movimiento 8m. **Iniciativa** -1.

Mirada petrificante. Cuando una víctima empieza su turno a un máximo de 12 metros del basilisco y ambos seres pueden verse, debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o comienza a convertirse en piedra y obtiene la clave [*Frenado*]. Al final de su próximo turno debe repetir la salvación para finalizar el efecto o quedar en estado [*Petrificado*] hasta que sea liberada por un conjuro de Restablecimiento mayor o algún tipo de magia al menos igual de poderosa.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +6, 2m, 9(2d6+3) perforante[P] + 6(2d6) veneno[V].



Behir

La diosa oscura es malvada y retorcida. Solo a ella se le ocurriría crear un engendro como este: un dragón sin alas con el cuerpo largo de una serpiente y múltiples patas como las de un ciempiés.

Los escasos Behir que han sobrevivido a la Guerra Milenaria deben vivir en cuevas inaccesibles y no han dado problemas desde que Nix fue derrotada.

Nivel 8. [*Monstruosidad*], [*Enorme*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 144(16d12+32).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
23(+6)	16(+3)	18(+4)	7(-2)	14(+2)	12(+1)	+6	+3	+2

Movimiento 20m, trepar 16m. **Iniciativa** +3.

Invulnerable al daño rayo[R].

Visión en la oscuridad 36m.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1) y Constreñir (1).

Mordisco. +10, 4m, 21(3d10+6) perforante[P].

Constreñir. +10, 2m, 16(2d10+6) contundente[G] + 16(2d10+6) cortante[C]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*] y el behir no puede utilizar de nuevo el efecto de apresar de este ataque.

Aliento relampagueante. Recarga 5-6. Exhala una línea de rayos de 8 metros de largo y 2 metros de ancho. Todas las criaturas que se encuentren en el área sufren 60(12d10) rayo[R] o la mitad si superan una salvación de Reflejos CD 16.

Devorar. Realiza un ataque de Mordisco contra un enemigo que mantenga [*Apresado*] y que no sea [*Grande*], [*Enorme*] o [*Gigantesco*]. Tras este nuevo ataque, la criatura deja de estar en estado [*Apresado*] y es devorada por el behir. En el interior del monstruo, la víctima no es visible, obtiene las claves [*Cegado*] y [*Frenado*] y sufre 18(6d6) ácido[A] al inicio de cada uno de los turnos del behir. Si el behir pierde más de 30 PG en un único turno, debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o vomita todas las criaturas que haya devorado.



Bocón barbotante

Es una amalgama amorfa de carne, ojos, bocas y otras partes corporales. Estas criaturas son lentas y estúpidas, pero siempre están hambrientas: tienen muchas bocas que alimentar.

Las noticias que han llegado de estos seres les sitúan en las Arenas Infinitas y las profundidades de las montañas enanas y es evidente que están relacionados con la Infirmidad.

Nivel 5. [*Aberración*], [*Medio*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 9.

Puntos de Golpe 65(10d8+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	8(-1)	16(+3)	3(-4)	10(+0)	6(-2)	+3	-1	+0

Movimiento 4m, nadar 4m. **Iniciativa** -1.

Barbotar. La criatura habla incoherentemente mientras pueda ver a otra criatura que no se encuentre en estado [*Incapacitado*]. Todas las criaturas que empiecen su turno a 8 metros o menos del bocón barbotante y no estén en estado [*Ensordecido*] deben superar una salvación de Voluntad CD 13 o tirar 1d3 para determinar qué les sucede:

1. No puede utilizar reacciones hasta el inicio de su próximo turno.
2. No puede utilizar acciones, acciones bonus ni reacciones hasta el inicio de su próximo turno. Además, debe usar su movimiento para huir en una dirección aleatoria.
3. No puede utilizar reacciones y ataca cuerpo a cuerpo a una criatura aleatoria que esté a su alcance.

Inmune a la clave [*Derribado*].

Suelo aberrante. El suelo en un radio de 4 metros de la criatura es [*Terreno Difícil*]. Cada criatura que empiece su turno en el área debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o reduce su velocidad a 0 hasta el inicio de su próximo turno.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1) y, si puede, Escupitajo cegador (1).

Mordisco. +7, 2m, 15(5d6) perforante[P]. Si el objetivo no posee las claves [*Grande*], [*Enorme*] o [*Gigante*], debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o queda [*Derribado*]. Si el daño de este ataque asesina al objetivo, el bocón barbotante lo absorbe y recupera la mitad de los PG máximos de su víctima.

Escupitajo cegador. Recarga 5-6. Escupe una sustancia tóxica a un máximo de 6 metros. La sustancia cubre un área de 2 metros de radio. Todas las criaturas que se encuentren en el área y que no superen una salvación de Reflejos CD 13 quedan en estado [*Cegado*] hasta el final del próximo turno del bocón barbotante.

Bulette

Los bulettes son unos enormes engendros acorazados como un armadillo y con el cuerpo rechoncho de un rinoceronte. Su cabeza tiene forma de tiburón y su boca grandes ristras de colmillos afilados. Por este motivo, se le llama también «tiburones de tierra». Son extremadamente voraces y capaces de digerir carne, hueso e incluso metal.

Los primeros avistamientos de estas criaturas son recientes. Comenzaron a dar problemas en las vías comerciales que atraviesan Tharsad, extendiéndose más tarde como una plaga hasta Silvania, el norte de las Tierras sin Rey y el resto de El Cuello.

Sospecho que son parte de un experimento descontrolado de la corte de alquimistas y hechiceros afincados en el castillo de Tharsad. Tal vez busquen algún tipo de arma para solucionar la eterna disputa que tienen con los principados de Santo y Corona de Piedras.

Nivel 5. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 85(10d10+25).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	11(+0)	21(+5)	2(-4)	10(+0)	5(-3)	+5	+0	+0

Movimiento 16m, excavar 16m. **Iniciativa** +0.

Gran salto. Su salto de longitud alcanza los 12 metros y su salto de altura los 6 metros, independientemente de si toma carrerilla.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +7, 2m, 28(4d12+4) perforante[P].

Salto aplastante. Si salta al menos 6 metros como parte de su movimiento, puede aterrizar en un área de 4 metros de diámetro donde haya otras criaturas para aplastarlas. Las criaturas en el área reciben 13(3d6+4) contundente[G] + 13(3d6+4) cortante[C]. Además, quedan en estado [*Derribado*]. Cualquier criatura que supere una salvación de Reflejos CD 13 recibe la mitad de daño, no obtiene el estado [*Derribado*] y es empujada 2 metros.

Carroñero tentaculado

Los carroñeros tentaculados son gusanos de gran tamaño que habitan en las profundidades de la tierra. No tienen buena vista, pero sí un oído y un olfato excelentes y segregan un aceite bastante pegajoso que les permite trepar con suma facilidad.

Su método de caza preferido es colgarse boca abajo esperando que alguna presa se acerque hasta ellos. Los carroñeros tentaculados son capaces de generar una gran carga eléctrica que conducen hasta el extremo de los tres

tentáculos que salen de su boca. Por eso cuando atacan su piel emite una luz azulada.

Nivel 3. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 45(6d10+9).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	13(+1)	16(+3)	1(-5)	12(+1)	5(-3)	+3	+1	+1

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +2.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1) y Tentáculo (1).

Mordisco. +5, 2m, 6(2d4+2) perforante[P].

Tentáculo. +5, 4m, 4(1d4+2) veneno[V]. El objetivo queda [*Envenenado*] durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos puede superar una salvación de Fortaleza CD 11 evitar este efecto. Mientras esté [*Envenenado*] también está [*Paralizado*].

Centauro

Las leyendas los describen como criaturas sencillas e impresionantes, con cuerpos de caballo y torso humanoide en donde debería surgir el cuello equino. Se cree que eran nómadas que vivían en sociedades tribales.

Hay rumores que dicen que estas criaturas de otro tiempo se han refugiado en lo más profundo de Sylvania, que existen especímenes violentos en las Arenas Infinitas y otros rumores a los que mejor no dar crédito. En el tiempo que llevo de vida, jamás he visto una de estas criaturas.

Nivel 3. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	14(+2)	14(+2)	9(-1)	13(+1)	11(+0)	+4	+2	+1

Movimiento 20m. **Iniciativa** +2.

Carga. Si se mueve al menos 12 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Guja, el objetivo recibe 9(3d6) cortante[C].

ACCIONES

Multiataque. Guja (1) y Pezuñas (1). Puede usar Arco largo (2) en su lugar.

Guja. +5, 2m, 6(1d10+4) cortante[C].

Pezuñas. +5, 2m, 10(2d6+4) contundente[G].

Arco largo. +5, 60/240m, 6(1d8+2) perforante[P].

Chuul

Estas abominaciones son algún tipo de cangrejos vagamente antropomorfos e inteligentes. Su cuerpo está acorazado y poseen un poderoso par de pinzas. De su boca brota una densa barba de pólipos tentaculares.

Son seres acuáticos que viven en las profundidades, emergiendo para acechar a presas incautas, especialmente las que están relacionadas con la magia, a las que arrastran a las profundidades.

Según he podido comprobar, parecen tener alguna relación con los Aboleth y el Imperio Disforme, ya que parecen obedecerlos y recolectar víctimas para ellos.

Nivel 6. [*Aberración*], [*Grande*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 16.

Puntos de Golpe 90(12d10+18).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	10(+0)	16(+3)	5(-3)	11(+0)	5(-3)	+4	+0	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +0.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Sentir magia. Puede sentir la magia en un radio de 48 metros de forma natural.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Pinzas (2). Si tiene apresada alguna criatura puede utilizar sus tentáculos para atacarla, pero solo puede hacerlo una vez por turno.

Pinzas. +8, 4m, 10(2d6+4) contundente[G]. El objetivo queda [*Apresado*] si no posee las claves [*Enorme*] o [*Gigantesco*].

El chuul solo puede tener dos criaturas apresadas, una por cada una de sus pinzas.

Tentáculo. Una criatura atrapada por el chuul debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o queda en estado [*Envenenado*] durante 1 minuto. Hasta que el veneno finalice, la víctima también queda en estado [*Paralizado*]. Puede intentar superar de nuevo la salvación al final de cada uno de sus turnos.



Cieno gris

Es un montón de materia viscosa capaz de depredar a las víctimas que sorprende. Es fácil confundirlo con un charco de agua sucia pero, si lo pisas te envolverá y sus ácidos te disolverán lenta y dolorosamente.

Nivel 2. [Cieno], [Medio].

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 26(4d8+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	6(-2)	16(+3)	1(-5)	6(-2)	2(-4)	+3	-2	-2

Movimiento 4m, trepar 4m. **Iniciativa** -2.

Amorfo. Puede moverse a través de espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones.

Corroer metal. Después de que un arma que no posee la clave [Mágico] golpee al cieno, recibe un penalizador acumulativo de -1 al daño. Si este penalizador alcanza el -5, el arma queda totalmente destruida.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de un charco aceitoso o de la roca húmeda.

Inmune a las claves [Asustado], [Cegado], [Derribado], [Encantado], [Ensordecido] y al agotamiento.

Resistente al daño ácido[A], escarcha[E], fuego[F].

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Seudópodo. +4, 2m, 4(1d6+1) contundente[G] + 6(2d6) ácido[A]. Si el objetivo lleva una armadura de metal que no posea la clave [Mágico], recibe un penalizador acumulativo de -1 a la CA. Si la CA de la armadura descien-de a 10, queda totalmente destruida.



Cocatríz

Este pequeño ser de aspecto ridículo es una curiosa mezcla entre un pollo desplumado y un pequeño dragoncillo. Posee dos alas coriáceas que le ayudan a desplazarse, aunque no suele dar más que vuelos cortos.

Aunque no parezcan peligrosas, los picotazos de estas criaturas son capaces de petrificar la carne de sus víctimas.

Nivel 3. [*Monstruosidad*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 27(6d6+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
6(-2)	12(+1)	12(+1)	2(-4)	13(+1)	5(-3)	+1	+1	+1



Movimiento 8m, volar 16m. **Iniciativa** +1.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Picotazo. +5, 2m, 3(1d4+1) perforante[P]. El objetivo empieza a convertirse en piedra y queda en estado [*Frenado*] salvo que supere una salvación de Fortaleza CD 11. Si no la consigue superar debe repetirla al final de su próximo turno. Si vuelve a fallarla, queda [*Petrificado*] durante 24 horas.

Cubo gelatinoso

Se trata de criaturas cuya masa gelatinosa forma un cubo perfecto. Se cree que los enanos consiguieron depurar un espécimen de

peligroso cieno gris en un relativamente manejable cubo gelatinoso, con fines de limpieza y guarda al ser capaces de devorar toda clase de materia orgánica.

Tras popularizarse el uso de estas criaturas, muchas fueron abandonadas a su suerte, al demostrar que no eran tan dóciles como se creía. Ahora suelen habitar túneles de cuevas y mazmorras.

Aunque pueden pasar totalmente desapercibidos por su transparencia, algunos pueden ser detectados porque conservan en su interior los objetos inorgánicos de sus presas que han sido incapaces de digerir.

Nivel 4. [*Cieno*], [*Grande*].

Clase de Armadura 6.

Puntos de Golpe 68(8d10+20).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	3(-4)	20(+5)	1(-5)	6(-2)	1(-5)	+5	-4	-2

Movimiento 6m. Iniciativa -4.

Cieno cúbico. Ocupa todo el espacio en el que se encuentra, de 4 metros de diámetro. Otras criaturas pueden entrar en dicho espacio, pero quedan expuestas al ataque Engullir y tienen desventaja en la salvación.

Las criaturas en el interior del cubo son visibles, pero tienen cobertura total. Una criatura a un máximo de 2 metros del cubo puede utilizar su acción para sacar del cubo una criatura u objeto, pero antes debe superar una prueba de atributo de Fuerza CD 12 y recibir 9(3d6) ácido[A].

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Ensoberdecido*] y al agotamiento.

Transparente. Aunque esté en plena línea de visión, es necesario superar una prueba de Sabiduría CD 15 para detectar un cubo gelatinoso que no haya movido ni atacado. Si una criatura intenta entrar en el espacio que ocupa el cubo, es sorprendida por él.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Seudópodo. +6, 2m, 9(3d6) ácido[A].

Engullir. El cubo se mueve un máximo de 6 metros y entra en el espacio de una criatura que no tenga las claves [*Enorme*] o [*Gigantesco*]. La criatura debe superar una salvación de Reflejos CD 12 para ser empujada 2 metros por el cubo en lugar de ser engullida.

Si es engullida, la criatura sufre 9(3d6) ácido[A], no puede respirar, obtiene la clave [*Frenado*] y recibe 18(6d6) ácido[A] al inicio de cada turno del cubo. Además, cuando el cubo se mueve, todas las criaturas que esté engullendo se mueven con él.

Una criatura engullida puede intentar escapar utilizando una acción y superando una prueba de atributo de Fuerza CD 12.



Decápodo

Este cefalópodo de cuerpo bulboso tiene diez retorcidos tentáculos, un rostro horrible, una boca babeante y unos ojos lechosos.

Nacido de la misma Informidad, gusta de habitar en las regiones más profundas de los bosques con menos tránsito.

Nivel 7. [*Aberración*], [*Grande*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 16.

Puntos de Golpe 98(14d10+14).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	13(+1)	15(+2)	10(+0)	11(+0)	12(+1)	+3	+1	+1

Movimiento 4m, trepar 12m. **Iniciativa** +1.

Baba ácida. Todas las criaturas que empiecen su turno a 2 metros o menos del decápodo deben superar una salvación de Reflejos CD 15 o sufren 3(1d6) ácido[A].

Imitador. Puede imitar el sonido de cualquier criatura que conozca. Una prueba de Inteligencia CD 15 puede detectar el engaño.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Tentáculo (8), pero todos tienen que atacar al mismo objetivo.

Tentáculo. +9, 4m, 7(1d6+4) contundente[G].

Djinn

La aparición de un djinn es realmente espectacular: el aire zozobra y forma un pequeño tornado del que surge una forma humanoide.

Estos elementales del aire no son habituales en el Equilibrio y cuando aparecen lo hacen siguiendo sus propios —y desconocidos— designios.

Se cree que conceden deseos, por lo que no es raro que de vez en cuando algún ambicioso y adinerado comerciante pague caras expediciones a las Arenas Infinitas, donde los rumores sitúan a estos seres.

Me pregunto cómo afectará a estas criaturas la exposición a las energías de la Informidad que brotan de la región.

Nivel 7. [*Elemental*], [*Grande*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 126(14d10+42).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
21(+5)	15(+2)	22(+6)	15(+2)	16(+3)	20(+5)	+6	+6	+7

Movimiento 12m, volar 36m. **Iniciativa** +2.

Invulnerable al daño rayo[R] y trueno[I].

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 3 utilizando su Carisma (ataque +9, salvación CD 17, poder 54). Conoce los siguientes conjuros.

- [*Rango 1*]: Comprensión idiomática, Detectar el mal, Detectar magia y Onda atronadora.
- [*Rango 2*]: Invisibilidad.
- [*Rango 3*]: Crear comida y agua (puede crear vino en lugar de agua), Forma gaseosa e Imagen mayor.
- [*Rango 5*]: Conjurar elemental (aire).
- [*Rango 6*]: Caminar el viento.
- [*Rango 7*]: Desplazamiento entre mundos.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Cimitarra(3).

Cimitarra. +9, 2m, 11(2d6+5) cortante[C] + 3(1d6) rayo[R] o trueno[T], a elección del djinn.

Torbellino. Crea un torbellino en una columna de 2 metros de radio y 12 metros de alto que dura mientras el djinn lo vea y mantenga la [*Concentración*]. Cualquier criatura que entre en el torbellino —salvo el djinn— debe superar una salvación de Fortaleza CD 18 o queda en estado [*Frenado*]. El djinn puede mover el torbellino hasta 24 metros por turno, desplazando con él a todas las criaturas que estén en su interior.

Cualquier criatura puede utilizar su acción y superar una prueba de atributo de Fuerza CD 18 para liberar a una criatura atrapada en el torbellino, incluida ella misma. Si la prueba tiene éxito, la criatura atrapada se mueve al espacio vacío más cercano y deja de tener el estado [*Frenado*].

Doppelganger

Como es de esperar, hay muy poca información acerca de estas criaturas. Se sabe que los doppelganger son astutos cambiaformas capaces de adoptar el aspecto de cualquier humanoide. Su existencia suele descubrirse tras la muerte, momento en el que desaparece el disfraz: un extraño humanoide calvo, delgado y de largas y desproporcionadas extremidades.

Nivel 4. [*Monstruosidad*], [*Cambiaformas*], [*Medio*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 48(8d8+8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	18(+4)	14(+2)	11(+0)	12(+1)	14(+2)	+2	+4	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +4.

Ataque furtivo. Una vez por turno, cuando ataca con ventaja o el enemigo está cuerpo a cuerpo con un aliado puede causar un daño extra de 12(4d6).

Cambiaformas. Puede utilizar su acción para dejar su forma original y transformarse en una criatura [*Humanoide*] con las claves [*Pequeño*] o [*Medio*]. El equipo que estuviera llevando no se transforma. Si muere, vuelve a su forma original.

Inmune a la clave [*Encantado*].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +6, 2m, 7(1d6+4) contundente[G].

Leer pensamientos. Puede leer los pensamientos superficiales de una criatura visible a un máximo de 24 metros. Mientras lo haga, tiene ventaja en las pruebas de atributo de Sabiduría y Carisma relacionadas con la interacción social.

Dragón del linaje oscuro

Estos dragones son la imagen más típica de una de estas criaturas: una gran mole de escamas negras, boca cargada de hileras de dientes que arroja un abrasador aliento, grandes alas y cuernos y púas óseas protegiendo la cabeza y otras partes vulnerables de su cuerpo. La sola mención de su nombre trae los recuerdos de la gran destrucción que dejaron tras de sí en la guerra contra la Diosa Oscura.

Aunque estos dragones parecen tener su propia inteligencia, son una terrible versión domesticada por los elfos sangrientos, que han debido encontrar alguna forma para someter a estas criaturas a su capricho. Dicen los rumores que sus grandes campeones usan a estas terribles bestias como simples monturas.

Nivel 10. [*Dragón*], [*Enorme*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 19.

Puntos de Golpe 210(20d12+70).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
27(+8)	10(+0)	25(+7)	16(+3)	13(+1)	21(+5)	+12	+7	+9

Movimiento 16m, trepar 16m, volar 32m. **Iniciativa** +0.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*], [*Encantado*], [*Ensordecido*], [*Derribado*] y al agotamiento.

Resistencia legendaria. Si falla una salvación, puede escoger tener éxito. Puede utilizar este talento tres veces al día.

Resistente al daño ácido[A], fuego[F].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) y Mordisco (1).

Garras. +12, 2m, 14(2d6+8) cortante[C].

Mordisco. +12, 4m, 18(2d10+8) perforante[P] + 6(2d6) fuego[F]. Este ataque ignora la resistencia al fuego[F] que tengan sus víctimas, aunque no ignora la invulnerabilidad.

Aliento de fuego oscuro. Recarga 5-6. Escupe un cono de fuego de 24 metros que causa 54(18d6) fuego[F] a todas las criaturas en el área. Las criaturas afectadas que superen una salvación de Reflejos CD 18 reciben tan solo la mitad del daño. Este daño ignora la resistencia al fuego[F] que tengan sus víctimas, aunque no ignora la invulnerabilidad.

ACCIONES LEGENDARIAS

Coletazo. +12, 6m, 16(2d8+8) contundente[G].

Aleteo. Agita sus alas y provoca que todas las criaturas a menos de 6 metros deben superar una salvación de Reflejos CD 18 o reciben 14(2d6+8) contundente[G] y quedan en bajo la clave [*Derribado*]. Además, el dragón del linaje oscuro puede volar hasta 16 metros en la dirección que desee.

Dragón tortuga

Los dioses tienen un extraño sentido del humor. Una de las pruebas es esta curiosa criatura marina, que, como su propio nombre indica, es un dragón cuyo torso está cubierto por un caparazón.

A quien no hace demasiada gracia esta criatura es a los marineros. Aunque a priori no es peligrosa, suele volverse agresiva si los barcos encallan contra su caparazón o si hay marineros que desembarcan para investigar ese misterioso islote que no aparece en los mapas.

Nivel 10. [*Dragón*], [*Gigantesco*].

Clase de Armadura 20.

Puntos de Golpe 270(20d20+50).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
25(+7)	10(+0)	20(+5)	10(+0)	12(+1)	12(+1)	+13	+3	+7

Movimiento 8m, nadar 16m. **Iniciativa** +0.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Resistente al daño fuego[F].

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) y Mordisco (1). Puede hacer un Coletazo en lugar de sus dos ataques de Garras.

Coletazo. +12, 6m, 25(3d12+7) contundente[G]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 18 o es empujado 4 metros y queda [*Derribado*].

Garras. +12, 4m, 15(2d8+7) cortante[C].

Mordisco. +12, 6m, 25(3d12+7) perforante[P].

Aliento de vapor. Recarga 5-6. Escupe un cono de 24 metros que causa 45(15d6) fuego[F] a todas las criaturas en el área. Las criaturas afectadas que superen una salvación de Fortaleza CD 18 reciben tan solo la mitad del daño. Estar bajo el agua no otorga resistencia contra este daño.

Dreméntide

Los dreméntides son plantas con tres fuertes piernas de humanoide. Su cabeza es un enorme bulbo de cuyo cuello emergen dos raíces articuladas y llenas de espinas.

Estas criaturas suelen aparecer en grandes grupos y en entornos con alta vegetación, acompañando a dríades, ninfas y sátiros.

Nivel 2. [Feérico], [Medio].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 24(4d8+4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
9(-1)	13(+1)	14(+2)	7(-2)	5(-3)	3(-4)	+2	+1	-3

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +1.

Inmune a las claves [Asustado] y [Encantado].

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Enraizar. +4, 4m, 1 perforante[P]. El objetivo queda atrapado por una raíz y en estado [Frenado]. Al inicio de cada turno del objetivo recibe 3(1d6) perforante[P]. Puede enraizar un máximo de dos criaturas de tamaño [Medio] o inferior.

Lanzaespinas. +4, 8/24m, 3(1d4+1) perforante[P] + 3(1d6) veneno[V].



Driade

No te dejes engañar por los encantos de estas extrañas y hermosas mujeres de piel de madera y pelo lleno de hojas y flores. Sus encantos son capaces de atrapar a los aventureros más sagaces.

Nivel 3. [Feérico], [Medio].

Clase de Armadura 11 (16 con Piel de corteza).

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	12(+1)	11(+0)	14(+2)	15(+2)	18(+4)	+0	+2	+4

Movimiento 12m. Iniciativa +1.

Hablar con las Bestias y las Plantas. Puede comunicarse con criaturas de tipo [Bestia] o [Planta] como si compartieran el mismo lenguaje.

Inmune a las claves [Asustado] y [Encantado].

Magia divina. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 3 utilizando su Carisma (ataque +7, salvación CD 15, poder 11). Conoce los siguientes conjuros.

- [A Voluntad]: Aumentar peso, Calentar/Enfriar, Intimidar bestia, Resistencia y Soplo de viento.
- [Rango 1]: Curar heridas, Enraizar, Fuego feérico y Hechizar persona.
- [Rango 2]: Inmovilizar persona, Piel de corteza y Sin rastro.
- [Rango 3]: Conjurar animales y Crecer plantas.

Paso arbóreo. Una vez por turno, puede usar 4 metros de su movimiento para teleportarse de un árbol cercano a otro que esté a 24 metros.

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Garrote. +5, 2m, 8(1d8+4) contundente[G].



Duende

Estas pacíficas y joviales criaturas se parecen a humanoides alados con un tamaño diminuto. No son en absoluto agresivas, pero nunca deberías subestimarlas, con frecuencia no los percibirás hasta que te ataquen.

Nivel 0. [*Feérico*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	18(+4)	10(+0)	14(+2)	13(+1)	11(+0)	+0	+4	+1

Movimiento 4m, volar 16m. **Iniciativa** +4.

Inmune a las claves [*Asustado*] y [*Encantado*].

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

ACCIONES

Espada larga. +2, 2m, 1 cortante[C].

Arco corto. +2, 16/64m, 1 perforante[P]. El objetivo queda [*Envenenado*] durante 1 minuto si no supera una salvación de Fortaleza CD 8.

Invisibilidad. El duende pasa a volverse [*Invisible*] hasta que ataque o pierda la [*Concentración*].

Visión empática. Cuando toca a una criatura puede conocer mágicamente su estado emocional. Si la criatura posee las claves [*Celestial*], [*Infernal*] o [*Muerto Viviente*] o si falla una salvación de Voluntad CD 10, además puede conocer todas sus claves.

Elemental de agua

Es una criatura inteligente hecha de agua. Puede camuflarse entre las aguas como si fuera una parte más, pero quien tenga una vista aguda y sepa qué busca es probable que distinga un rostro formado por ondas.

Nivel 6. [*Elemental*], [*Grande*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 96(12d10+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	14(+2)	18(+4)	5(-3)	10(+0)	8(-1)	+4	+2	+0

Movimiento 12m, nadar 36m. **Iniciativa** +2.

Congelación. Si recibe daño de escarcha[E], se congela parcialmente, reduciendo su movimiento a 8 metros hasta el final de su próximo turno.

Forma de agua. Puede moverse a través de espacios ocupados por criaturas hostiles e incluso terminar su turno ahí. Además, puede estrecharse por

espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Derribado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Inconsciente*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno[V].

Resistente al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +8, 2m, 12(2d8+4) contundente[G].

Ahogar. Recarga 4-6. Cada criatura en el espacio del elemental debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o recibe 12(2d8+4) contundente[G]. Además, si no posee las claves [*Enorme*] ni [*Gigantesco*] también queda en estado [*Apresado*]. Mientras esté en este estado la criatura también se encuentra en estado [*Frenado*] y no puede respirar debido al agua. Al inicio de cada turno del elemental, todas las criaturas apresadas reciben 12(2d8+4) contundente[G].

Elemental de aire

Es una criatura inteligente hecha de viento. El aire suele estar en constante movimiento para mantener la forma de su cuerpo, aunque esta puede variar según el capricho del elemental.

Nivel 6. [*Elemental*], [*Grande*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 84(12d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	20(+5)	14(+2)	6(-2)	10(+0)	6(-2)	+2	+5	+0

Movimiento 0m, levitar 36m. **Iniciativa** +5.

Forma de aire. Puede moverse a través de espacios ocupados por criaturas hostiles e incluso terminar su turno ahí. Además, puede estrecharse por espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Derribado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Inconsciente*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno[V].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C], perforante[P], rayo[R] y trueno[T].

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +8, 2m, 13(2d8+5) contundente[G].

Torbellino. Recarga 4-6. Cada criatura en el espacio del elemental debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o recibe 14(3d8+2) contundente[G]. Además, sale disparada 8 metros en una dirección aleatoria, quedando en estado [Derribado]. Si se golpea contra un muro o un suelo recibe el daño de caída correspondiente.

Elemental de fuego

Es una criatura inteligente hecha de fuego. A menudo suele parecer una vaga forma humanoide que surge de las llamas.

Nivel 6. [Elemental], [Grande].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 90(12d10+18).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	17(+3)	16(+3)	6(-2)	10(+0)	7(-2)	+3	+3	+0

Movimiento 20m. **Iniciativa** +3.

Forma de fuego. Puede moverse a través de espacios ocupados por criaturas hostiles e incluso terminar su turno ahí. También puede estrecharse por espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones. Además, cualquier criatura que le toque o le ataque con un arma a una distancia de 2 metros o menos recibe 5(1d10) fuego[F].

Iluminación. Emite luz resplandeciente en un radio de 12 metros y luz tenue en un radio adicional de otros 12 metros.

Inmune a las claves [Apresado], [Derribado], [Envenenado], [Frenado], [Inconsciente], [Paralizado], [Petrificado] y al agotamiento.

Invulnerable al daño fuego[F], veneno[V].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Sensible al agua. Recibe 1 escarcha[E]

por cada 2 metros de movimiento que realice sobre agua o por cada cuatro litros de agua que se lancen sobre él.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multitaque. Toque (2).

Toque. +8, 2m, 9(2d6+3) fuego[F]. Hasta que una criatura utilice una acción para apagar el fuego, el objetivo recibe 5(1d10) fuego[F] al inicio de su turno.



Elemental de tierra

Son criaturas inteligentes hechas de roca. Suelen aparecer bajo formas humanoides o animales y si se quedan quietas pueden parecer simples montículos de tierra.

Nivel 6. [*Elemental*], [*Grande*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 102(12d10+30).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	8(-1)	20(+5)	5(-3)	10(+0)	5(-3)	+5	-1	+0

Movimiento 12m, excavar 12m. **Iniciativa** -1.

Fusión con la tierra. Puede fusionarse con la tierra y la piedra no trabajada y moverse por su interior sin alterarla.

Inmune a las claves [*Envenenado*], [*Inconsciente*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno[V].

Monstruo de asedio. Realiza el doble de daño contra objetos y estructuras.

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +8, 4m, 9(2d8+5) contundente[G].

Elfo oscuro

A medida que iba avanzando la desertificación de las Arenas Infinitas, los elfos que habitaban en la región también cambiaban. Su piel se volvió oscura al tiempo que su pelo se iba tornando más fino, débil y blanquecino.

Los elfos oscuros adoran a una deidad conocida como Iheran, de la cual se dice que habita en las profundidades de Kanlenzan.

Han desarrollado las mismas prácticas que otros habitantes de las Arenas Infinitas, y devoran cualquier tipo de carne a su alcance, incluida la de sus propios muertos.

Nivel 2. [*Feérico*], [*Elfo*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 15 (armadura de caparazón de gusano).

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	16(+3)	10(+0)	11(+0)	13(+1)	12(+1)	+0	+3	+1

Movimiento 14m. **Iniciativa** +3.

Inmune a las claves [*Cegado*] y [*Encantado*].

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Lanza (2).

Lanza. +5, 2m o 8/24m, 6(1d6+3) perforante[P] o 7(1d8+3) perforante[P] si se usa con dos manos.

Arco largo. +4, 60/240m, 7(1d8+3) perforante[P] + 6(2d6) veneno[V]. El objetivo queda [Envenenado] durante 1 minuto si no supera una salvación de Fortaleza CD 10.



Elfo sangriento

Cuando alguien contempla a estos desdichados seres suele confundirlos, de forma equívoca, con vampiros. Su piel suele ser tan pálida y traslúcida que las venas se transparentan bajo ella. Sus dientes son afilados, sus ojos son rojizos —o completamente negros— y aborrecen la luz.

Como todas las criaturas de Nix, son desagradables y terroríficos a la vista, augurando al observador lo que le espera. Nix las moldeó como una burla cruel de los altos elfos y los considera una de sus creaciones predilectas.

Es tal su jerarquía que incluso han esclavizado un linaje completo de dragones, que montan como si fueran meros caballos alados.

Nivel 3. [Feérico], [Elfo], [Medio], [Maligno].

Clase de Armadura 17 (armadura de semiplacas).

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	12(+1)	+2	+2	+1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Inmune a las claves [Encantado].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Espadón (1d4).

Espadón. +5, 2m, 6(2d6+2) cortante[C].

Enakin

Los enakin son enanos del caos que no han sobrevivido a las mutaciones y que, por algún motivo, todavía pueden moverse.

Se trata de unos enemigos parecidos a los zombis a los que las energías caóticas han vuelto menos resistentes y probablemente mucho más dañinos.

Nivel 1. [*Muerto Viviente*], [*Enano*], [*Medio*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 13 (restos de armadura enana).

Puntos de Golpe 12(2d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	9(-1)	15(+2)	4(-3)	5(-3)	1(-5)	+2	-1	-5

Movimiento 8m. **Iniciativa** -1.

Immune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*] y al agotamiento.

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2).

Garras. +3, 2m, 2(1d4) cortante[C]. El enemigo tiene un 5% de contagiarse una enfermedad mortal. Sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, debe superar una salvación de Fortaleza CD 9 o muere.



Enano del caos

La aparición de estos seres es reciente. Su aspecto es el de un enano con un tono de piel insano, que oscila entre un blanco lechoso a un gris oscuro. Todo su cuerpo está marcado con venas visibles de color negro. Además, en los peores casos tienen mutaciones, hinchazones imposibles y apéndices supurantes.

Aunque el Enano del Caos medio no parece muy cuerdo, algunos de ellos parecen actuar de forma mucho más racional, llegando a ser capaces de cerrar tratos provechosos. Se desconocen cuáles son sus motivaciones más allá de querer apropiarse del territorio enano.

Nivel 2. [*Humanoide*], [*Enano*], [*Medio*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 16 (restos de armadura enana).

Puntos de Golpe 24(4d8+4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	9(-1)	15(+2)	12(+1)	13(+1)	7(-2)	+2	+1	+1

Movimiento 10m. **Iniciativa** -1.

Inmune a las claves [*Envenenado*], [*Paralizado*] y al agotamiento.

Mutación aleatoria. Por cada enano del caos tira 1d6 y asigna una de las siguientes mutaciones aleatorias:

- 1. Mutación menor.** Sin efecto.
- 2. Mole acorazada.** +1 CA.
- 3. Garras supurantes.** Puede utilizar el ataque Garras.
- 4. Miasma nauseabunda.** Desventaja en tiradas de ataque a todas las criaturas sin la clave [*Caótico*] a 4 metros o menos.
- 5. Putrefacción interior.** Cuando muere, explota, provocando 6(2d6) ácido[A] a las criaturas en un radio de 4 metros. Una salvación de Reflejos CD 10 reduce el daño a la mitad.
- 6. Saliva ácida.** Puede utilizar el ataque Escupitajo ácido.

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) —solo mutación Garras supurantes— o Hacha (2).

Escupitajo. +4, 4/12m, 9(3d6) ácido[A]. Solo puede utilizar este ataque si posee la mutación Saliva ácida.

Garras. +4, 2m, 5(1d6+2) cortante[C]. El enemigo tiene un 10% de contagiarse una enfermedad mortal. Sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, debe superar una salvación de Fortaleza CD 10 o muere. Solo puede utilizar este ataque si posee la mutación Garras supurantes.

Hacha. +4, 2m, 6(1d8+2) cortante[C].

Enredadera vampírica

Las largas ramas de estas enredaderas están rematadas de pequeños filamentos listos para clavarse en la carne de sus víctimas. Muchos de los aventureros que las han subestimado han terminado muertos, con una expresión de éxtasis y sin una sola gota de sangre en sus cuerpos.

Nivel 2. [*Planta*], [*Grande*].

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 24(4d10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	3(-4)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+0	-5	-4

Movimiento 0m. Iniciativa -4.

Falsa apariencia. Cuando permanece inmóvil, no se puede distinguir de una enredadera ordinaria.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*] y [*Ensordecido*].

Vista ciega 12m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Multiataque. Rama (1d8).

Rama. +4, 2m, 1 perforante[P]. Atrapa a su objetivo. Mientras lo hace, en lugar de atacar, lo que puede hacer es beber su sangre y causar un daño igual a 3(1d6) PG. Si bebiendo la sangre hace perder al objetivo más de 10 PG, acaba con él. El objetivo o cualquiera de sus aliados puede utilizar su acción para arrancar la enredadera vampírica de su cuerpo sin realizar tirada alguna. No obstante, al hacerlo, el objetivo sufre 6(2d6) perforante[P].



Ervo

Estas extraordinarias criaturas eran desconocidas hasta que el Cónclave de druidas permitió que la ciudad de Illié se abriese al mundo. Los ervos que se conocen no son individuos puros, ya que se han mezclado con generaciones de elfos de los bosques y humanos de Sylvania. A pesar del mestizaje, son escasos.

Los ervos son algo más altos que un ser humano. En edad adulta su fisonomía es la de un semielfo con astas, cola y dos patas de ciervo. A medida que pasa el tiempo, estos rasgos suelen acentuarse cada vez más, durante su adolescencia desarrollan los cuernos y el pelaje, por lo que a un ervo adulto se le hace muy complicado pasar desapercibido.

Son criaturas inteligentes, reservadas y esquivas con los desconocidos. Aunque mantienen una naturaleza pacífica, defienden su hogar con fiereza y parecen tener una conexión especial con el Equilibrio que les convierte en excelentes sanadores.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Ervo*], [*Medio*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	14(+2)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	10(+0)	+3	+2	+4

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Carga y pisotón. Si se mueve al menos 4 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Cuernos a una criatura, realiza 8(2d8) perforante[P] adicional. Además, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o es arrojado por el aire 4 metros y queda [*Derribado*].

Magia divina. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 3 utilizando su Sabiduría (ataque +6, salvación CD 14, poder 11). Conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Guía divina, Intimidar bestia y Resistencia.
- [*Rango 1*]: Curar heridas, Enraizar, Revitalizar y Zancada prodigiosa.
- [*Rango 2*]: Detectar trampas, Mensajero animal y Sin rastro.
- [*Rango 3*]: Conjurar animales y Hablar con las plantas.

ACCIONES

Bastón silvano. +5, 2m, 7(1d8+3) contundente[G].

Cuernos. +5, 2m, 11(2d8+3) perforante[P].

Escudo guardián

Su nombre es engañoso. A un profano puede darle a entender que es un simple escudo animado, pero nada más lejos de la realidad.

Los escudos guardianes son constructos de forma humanoide creados para servir y proteger a su amo.

Su elaboración es compleja y requiere que el hechicero tenga los conocimientos y habilidad suficientes para realizar el cuerpo del constructo a partir de madera, piedra y metal. Tras darle la forma apropiada, se realiza un complejo ritual en el que se anima el cuerpo y se vincula a un medallón u otro objeto similar.

Los Escudos obedecen órdenes simples. Acudirán al ser llamados o seguirán al propietario del objeto: si el hechicero pierde la posesión del objeto perderá también a su protector.

Nivel 8. [*Constructo*], [*Grande*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 128(16d10+32).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	8(-1)	18(+4)	7(-2)	10(+0)	3(-4)	+4	-1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** -1.

Almacenamiento. Utilizando una acción y tocando al constructo, el portador del objeto vinculado puede almacenar una cantidad de Poder igual al nivel del escudo guardián (8). En cualquier momento, durante las siguientes 72 horas dicho portador puede extraer el Poder almacenado tocando al escudo guardián y empleando una acción.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno [V].

Regeneración. Mientras conserve al menos 1 PG al comienzo de su turno, recupera 10 PG.

Vínculo. El escudo guardián está vinculada a un objeto. Mientras estén en el mismo mundo de existencia, el portador del objeto vinculado puede llamar telepáticamente al constructo, quién conoce su localización.

La mitad del daño que reciba el portador, redondeado hacia arriba, se transfiere al escudo guardián si les separan 24 metros o menos.

Visión en la oscuridad 24m. **Vista ciega** 4m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +10, 2m, 10(2d6+4) contundente[G].

REACCIONES

Escudo. Añade +2 a la CA del portador del objeto vinculado cuando un ataque le vaya a impactar y el escudo guardián esté a un máximo de 2m de él.

Espada voladora

Una espada animada por magia que lucha como si fuera empuñada por un feroz guerrero.

Nivel 3. [*Constructo*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 24(6d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)	+1	+4	-3

Movimiento 0m, levitar 20m. **Iniciativa** +2.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de una espada ordinaria.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*], [*Encantado*], [*Ensordecido*], [*Envenenado*], [*Paralizado*] y [*Petrificado*].

Invulnerable al daño psíquico[S], veneno[V].

Sensible a la antimagia. Obtiene la clave [*Incapacitado*] si se encuentra en un área con un campo de antimagia. Si es objetivo del conjuro Disipar magia debe superar una salvación de Fortaleza contra dicho conjuro o cae [*Inconsciente*] durante 1 hora.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Espada corta. +5, 2m, 5(1d8+1) cortante[C].

Espectro

Con este nombre se designa a aquellos espíritus malignos que se dedican a atormentar a los seres vivos. Se atribuye su origen al uso de la nigromancia y otras deleznable artes oscuras, aunque también pueden aparecer de forma natural, cuando un fantasma pasa demasiado tiempo en el Reflejo.

Nivel 3. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*], [*Incorpóreo*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
1(-5)	14(+2)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	11(+0)	+0	+2	+0

Movimiento 0m, levitar 20m. **Iniciativa** +2.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Inconsciente*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño oscuridad[O] y veneno[V].

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera [*Terreno Difícil*]. Si termina el turno dentro de un objeto, el espectro recibe 5(1d10) místico[M].

Resistente al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], escarcha[E], fuego[F], perforante[P], rayo[R] y trueno[T].

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Drenaje vital. +5, 2m, 9(3d6) oscuridad[O]. El objetivo ve reducidos sus PG máximos tanto daño como el causado por este ataque, excepto si supera una salvación de Fortaleza CD 11. Si gracias a este efecto sus PG máximos descienden a 0, muere. Está reducción dura hasta que el objetivo realice un descanso.

Esqueleto

Se trata del esqueleto de una criatura muerta animada mediante nigromancia. Los esqueletos sirven a quién les convoca, carecen de inteligencia y de cualquier instinto, incluido el de la supervivencia. Es habitual encontrarlos con restos de ropa y armaduras o blandiendo las armas que portaban en vida.

Nivel 1. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 12(2d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)	+2	+2	-1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Immune a la clave [*Envenenado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno[V].

Vulnerable al daño contundente[G].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Espada corta. +3, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

Arco corto. +3, 16/64m, 5(1d6+2) perforante[P].

Etín

La Diosa de la Oscuridad parece intentar superarse a sí misma con creaciones cada vez más destructivas y abominables. Buena prueba de ello, los ettins son un extraño cruce entre un gigante de las colinas y un orco, poseen dos cabezas y son muy fornidos. Sus rostros se asemejan a los de los orcos, con narices chatas y mandíbulas inferiores prominentes y con colmillos. Visten con pieles.

Su naturaleza es solitaria, y se reúnen con trasgos y orcos en breves alianzas bélicas que no suelen terminar muy bien.

Nivel 5. [*Gigante*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 75(10d10+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
21(+5)	8(-1)	17(+3)	6(-2)	10(+0)	8(-1)	+5	-1	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** -1.

Dos cabezas. Tiene ventaja en pruebas de atributo de Sabiduría y en salvaciones para evitar ser [*Asustado*], [*Aturdido*], [*Cegado*], [*Encantado*], [*Ensordecido*] e [*Inconsciente*].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Hacha de batalla (1) y Lucero del alba (1).

Hacha de batalla. +7, 2m, 13(2d8+5) cortante[C].

Lucero del alba. +7, 2m, 13(2d8+5) perforante[P].

Fantasma

Es el ánima de un difunto que ha quedado atrapado en el Reflejo, incapaz de alcanzar el descanso en Otromundo. Estas ánimas pueden quedarse atadas a un lugar, una emoción o un asunto sin resolver en vida, a menudo a causa de una muerte trágica. Permanecer en el Reflejo termina por corromper a los fantasmas, que se transforman en malignos espectros.

Nivel 5. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Incorpóreo*].

Clase de Armadura 22.

Puntos de Golpe 50(10d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)	+0	+1	+3

Movimiento 0m, **levitar** 16m. **Iniciativa** +1.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Inconsciente*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño escarcha[E], oscuridad[O] y veneno[V].

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera [*Terreno Difícil*]. Si termina el turno dentro de un objeto, el fantasma recibe 5(1d10) místico[M].

Resistente al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], fuego[F], perforante[P], rayo[R] y trueno[T].

Visión entre mundos. Puede ver en un radio de 24 metros dentro del Reflejo cuando está en el Equilibrio y viceversa.

Visión en la oscuridad
24m.

ACCIONES

Toque marchitador. +7, 2m, 15(4d6+3) oscuridad[O].

Viaje entre mundos. Puede viajar del Reflejo al Equilibrio y viceversa. Aunque es visible dentro de ambos mundos al mismo tiempo, tan solo puede interactuar o verse afectado por aquello que esté en el mismo mundo que él.

Faz horrenda. Todas las criaturas en un radio de 24 metros que pueden ver al fantasma deben superar una salvación de Voluntad CD 13 o quedan en estado *[Asustado]* durante 1 minuto. Si el resultado de la salvación es 8 o menos, la criatura también envejece 1d4x10 años. No afecta a las criaturas con la clave *[Muerto Viviente]*.

Las criaturas afectadas por Faz horrenda pueden repetir sus salvaciones al final de cada uno de sus turnos. Si se supera cualquier tirada de salvación para evitar este ataque, la criatura se vuelve inmune a la Faz horrenda de este fantasma durante 24 horas.

El efecto de envejecimiento puede revertirse si en menos de 24 horas se lanza un conjuro de Restablecimiento mayor sobre la criatura afectada.

Poseión. Recarga 6. Puede intentar poseer a un *[Humanoide]* visible a 2 metros de distancia que no supere una salvación de Voluntad CD 13. Si lo consigue, entrará dentro del cuerpo de la víctima y controlará sus acciones. Mientras posea a una criatura, no es posible hacer al fantasma objetivo de ningún efecto, ataque o conjuro.

En el interior del cuerpo de su víctima el fantasma mantiene su Inteligencia, Sabiduría y Carisma y la inmunidad a las claves *[Asustado]* y *[Encantado]*. La posesión dura hasta que el cuerpo llega a los 0 PG o hasta que el fantasma utiliza una acción bonus para salir del cuerpo.

Si la víctima ya ha sufrido la posesión o ha superado la salvación, se vuelve inmune a futuras posesiones del mismo fantasma durante 24 horas.



Fuego fatuo

Los fuegos fatuos parecen esperanzadoras linternas en mitad de la oscuridad que se aparecen a los viajeros perdidos y cansados. Estas criaturas huyen de quien les sigue, conduciendo al ingenuo viajero a un triste final en arenas movedizas, pozas de brea, grandes caídas o la guarida de una bestia salvaje. Ese lugar es dónde falleció la persona que dio origen al fuego fatuo y cuya víctima originará uno nuevo.

Han sido avistados en El Cuello y en los terrenos cercanos al Bosque Olvidado.

Nivel 5. [*Muerto Viviente*], [*Diminuto*], [*Maligno*], [*Incorpóreo*].

Clase de Armadura 19.

Puntos de Golpe 30(10d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
1(-5)	28(+9)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	11(+0)	+0	+9	+2

Movimiento 0m, levitar 20m. **Iniciativa** +9.

Consumción vital. Utilizando una acción bonus puede matar y crear un fuego fatuo de una criatura con 0 PG que siga viva, que sea visible, que se encuentre a 2 metros y que no supere una salvación de Fortaleza CD 13.

Efímero. No puede llevar ni cargar nada.

Iluminación. Emite luz resplandeciente en un radio de entre 2 y 8 metros y luz tenue en un radio adicional de la misma longitud. Puede alterar la intensidad de la luz con una acción bonus.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Derribado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Inconsciente*], [*Paralizado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño rayo[R] y veneno[V].

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera [*Terreno Difícil*]. Si termina el turno dentro de un objeto, recibe 5(1d10) místico[M].



Resistente al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], escarcha[E], fuego[F], oscuridad[O], perforante[P] y trueno[T].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Descarga electrizante. +7, 2m, 8(2d8) rayo[R].

Invisibilidad. Pasa a volverse [*Invisible*] hasta que ataque o pierda la [*Concentración*].

Gárgola

Las gárgolas tienen la apariencia de una estatua de piedra, alada y con cuernos. Son solitarias, aunque algunas veces pueden encontrarse varios ejemplares formando pequeños grupos. Además, al alcanzar una avanzada edad, pueden mostrar grietas, musgo y alguna hierba creciendo en ellas.

Nivel 4. [*Elemental*], [*Medio*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 52(8d8+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	11(+0)	16(+3)	6(-2)	11(+0)	7(-2)	+3	+0	+0

Movimiento 12m, volar 24m. **Iniciativa** +0.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil es indistinguible de una estatua normal.

Inmune a las claves [*Envenenado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno[V].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1) y Garras (1).

Mordisco. +6, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Garras. +6, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

Gelatina ocre

Se cree que estos seres se originaron como desechos por los enanos en su afán por crear un cieno adaptable a cualquier superficie. Son más maleables que los cubos gelatinosos y más densos que los cienos grises.

Las gelatinas ocreas son de un horrendo color a medio camino entre amarillo y naranja, y se arrastran por el suelo formando tentáculos y otras protuberancias caprichosas con las que reconocen el camino y aferran a sus víctimas.

Nivel 3. [*Cieno*], [*Grande*].

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	6(-2)	14(+2)	2(-4)	6(-2)	1(-5)	+2	-2	-2

Movimiento 4m, trepar 4m. **Iniciativa** -2.

Amorfo. Puede moverse a través de espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Ensoberdecido*] y al agotamiento.

Resistente al daño cortante[C] y rayo[R].

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Seudópodo. +5, 2m, 8(2d6+2) ácido[A] + 3(1d6) ácido[A].

REACCIONES

División. Al atacar a una gelatina con daño tipo cortante[C] o rayo[R] esta se divide en dos de un tamaño inmediatamente inferior al de la original. Cada nueva gelatina tiene la mitad de los PG de la original redondeados hacia abajo.

Gigante de fuego

Los gigantes de fuego son pavorosamente famosos desde el incidente en el Sumidero Ardiente. Como muchos seres cercanos a ese elemento, no son malvados por naturaleza, pero sí hostiles a casi cualquier criatura. En Eldurn los consideran poderosos guardianes y protectores. Sorprende, conociendo el desempeño que han tenido los que han cruzado al Equilibrio.

Su aspecto es el de un humanoide achaparrado, con piernas cortas y una poderosa musculatura. Su cabello y barba parecen hechos de fuego.

Nivel 7. [*Gigante*], [*Elemental*], [*Enorme*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 18.

Puntos de Golpe 140(14d12+42).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
25(+7)	9(-1)	23(+6)	10(+0)	14(+2)	13(+1)	+11	+0	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** -1.

Invulnerable al daño fuego[F].

ACCIONES

Multiataque. Espadón (2).

Espadón. +9, 4m, 25(6d6+7) cortante[C].

Roca. +9, 24/96m, 27(4d10+7) contundente[G].

Gigante de la tormenta

Los gigantes de la tormenta poseen un aspecto heroico y fornido. Son solitarios y viven en lugares de difícil acceso, retirados de la vida mundana. El color de su piel suele ser muy llamativo, delatando su lugar de procedencia: la piel dorada de las Montañas Enanas y las Arenas Infinitas, piel violácea en las Primeras Tierras y grises en los relatos que llegan de Ilthia.

Se cree que participaron en guerras ancestrales que ya nadie recuerda y se les otorga cierta rol de oráculos. Aquellos afortunados que consiguen dar con una de estas criaturas son puestos a prueba antes de recibir el conocimiento ancestral que atesoran.

Nivel 10. [*Gigante*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 16.

Puntos de Golpe 190(20d12+50).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
29(+9)	14(+2)	20(+5)	16(+3)	18(+4)	18(+4)	+15	+3	+10

Movimiento 20m, nadar 20m. **Iniciativa** +2.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Invulnerable al daño rayo[R] y trueno[T].

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 8 utilizando su Carisma (salvación CD 18, poder 62). Conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Fulgor.
- [*Rango 1*]: Caída de pluma y Detectar magia.
- [*Rango 2*]: Levitar.
- [*Rango 5*]: Historias y leyendas.
- [*Rango 6*]: Festín de héroes.
- [*Rango 8*]: Controlar el clima.

Resistente al daño escarcha[E].

ACCIONES

Multiataque. Espadón (2).

Espadón. +12, 4m, 27(6d6+9) cortante[C].

Roca. +12, 24/96m, 33(4d12+9) contundente[G].

Rayo. Recarga 5-6. Lanza un rayo en cualquier punto a 200 metros de él. Todas las criaturas en un radio de 4 metros del lugar del impacto reciben 48(12d8) rayo[R]. Las criaturas afectadas que superen una salvación de Reflejos CD 18 reciben tan solo la mitad del daño.

Gigante de las colinas

Estas criaturas protegían antaño los parajes naturales. Sus similitudes físicas con los trols y los ogros y el hecho de que un infame grupo de estos gigantes fueron corrompidos por Nix, los ha convertido en fuente de terribles y violentas historias.

Los gigantes de las colinas son más grandes que los ogros, y su naturaleza es simple y primitiva. Su principal ocupación es saciar las tremendas necesidades alimenticias propias de su tamaño. Hay rumores de su existencia en las zonas cercanas a Silvania, Corona de Piedras y el Bosque Olvidado.

Nivel 5. [*Gigante*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 90(10d12+20).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
21(+5)	8(-1)	19(+4)	5(-3)	9(-1)	6(-2)	+8	-1	-1

Movimiento 16m. **Iniciativa** -1.

ACCIONES

Multiataque. Gran clava (2).

Gran clava. +7, 4m, 17(3d8+5) contundente[G].

Roca. +7, 24/96m, 20(3d10+5) contundente[G].

Gigante de las nubes

Los gigantes de las nubes tienen la apariencia de un descomunal humano de piel azulada. Sus rasgos son hermosos, sus movimientos gráciles y poseen una gran inteligencia. Al contrario que otros gigantes, suelen cuidar mucho su aspecto, vistiendo buenas prendas y joyas.

Antaño, este linaje fue más extenso. Hoy día, solo se tiene constancia de la existencia de una pareja en las Cumbres Arcanas, los hermanos Efehn y Verne, fieros protectores de la ciudad flotante de Havanold.

Nivel 8. [*Gigante*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 160(16d12+48).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
27(+8)	10(+0)	22(+6)	12(+1)	16(+3)	16(+3)	+13	+1	+8

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 8 utilizando su Carisma (salvación CD 16, poder 62). Conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Fulgor.
- [*Rango 1*]: Caída de pluma, Detectar magia y Nube brumosa.
- [*Rango 2*]: Volar.
- [*Rango 3*]: Forma gaseosa.
- [*Rango 5*]: Telequinesia.
- [*Rango 7*]: Paso etéreo.
- [*Rango 8*]: Controlar el clima.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Lucero del alba (2).

Lucero del alba. +10, 4m, 20(3d8+8) perforante[P].

Roca. +10, 24/96m, 28(4d10+8) contundente[G].

Gigante de piedra

Los gigantes de piedra habitan en cuevas recónditas aisladas del mundo exterior. Montehueco posee una gran población de estos gigantes, que han creado una enorme ciudad bajo la montaña.

Sus características físicas adoptan formas caprichosas, muy parecidas a las de las rocas. Sus ojos parecen dos piezas de obsidiana incrustadas en la piedra. Poseen una piel gruesa y grisácea que les ayuda a pasar desapercibidos cuando se quedan quietos en terrenos rocosos.

Nivel 6. [*Gigante*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 114(12d12+30).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
23(+6)	15(+2)	20(+5)	10(+0)	12(+1)	9(-1)	+9	+2	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Camuflaje. Obtiene ventaja en las pruebas de Destreza para pasar desapercibido en terreno rocoso.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Gran clava (2).

Gran clava. +8, 6m, 18(3d8+6) contundente[G].

Roca. +8, 24/96m, 26(4d10+6) contundente[G]. El objetivo debe superar una salvación de Reflejos CD 14 o queda bajo la clave [*Derribado*].

REACCIONES

Atrapar rocas. Si se lanza contra el gigante un objeto sólido y pesado, como una roca, puede superar una salvación de Reflejos CD 10 para atraparlo sin recibir daño contundente[G].

Gnoll

Estas criaturas son una especie de hienas antropomorfas. Algo más grandes que un humano y muy agresivas. Su población se vio reducida drásticamente tras el final de la guerra contra Nix. Sin embargo, aún quedan algunos grupúsculos de Gnolls ocultándose en parajes poco agradables para el ser humano, como los pantanos de El Cuello, la frontera del Bosque Olvidado y en parajes cercanos a Tanorg.

Recientemente, grupos de gnolls procedentes de las Arenas Infinitas han atravesado el paso desprotegido de las Puertas del Sol. Estos grupos de Gnolls son más arriesgados y violentos. Traen consigo costumbres caníbales, devorando humanos o a sus congéneres caídos sin el menor miramiento. Junto con las bandas locales y los bárbaros, son una de las mayores amenazas de las Tierras Sin Rey.

Nivel 3. [Humanoide], [Gnoll], [Medio], [Maligno].

Clase de Armadura 15 (armadura de pieles, escudo).

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)	+2	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Destrucción. Cuando uno de sus ataques reduce los PG de una criatura a 0, puede utilizar su acción bonus para desplazarse hasta la mitad de su movimiento y realizar un ataque de Mordisco.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Lanza. +5, 2m o 8/24m, 5(1d6+2) perforante[P] o 6(1d8+2) perforante[P] si se usa con dos manos.

Mordisco. +5, 2m, 4(1d4+2) perforante[P].

Arco largo. +5, 60/240m, 5(1d8+1) perforante[P].



Goblin

Estos pequeños seres, cabezones y desgarbados, tienen unas características orejas puntiagudas y dientes afilados. Suelen tener la piel en tonos verdosos y grisáceos. Son tan endebles como aparentan, por lo que se les suele encontrar en grupos numerosos. No es extraño que sean esclavizados por razas más poderosas, especialmente por trasgos mayores como los osgos.

Se trata de criaturas de naturaleza maligna, imprevisible y muy codiciosa. A pesar de que tienen un alto concepto de sí mismos, son grandes cobardes cuando no se encuentran en superioridad numérica.

Un gran número de goblins están proliferando en el Salvaje Sur, atacando y saqueando poblaciones de agricultores de Andelth. Además, hay noticias de que algunos grupos suicidas han conseguido traspasar las fronteras de este reino, filtrándose por Valdandar hasta minas y lugares abandonados.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Trasgo*], [*Pequeño*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero, escudo).

Puntos de Golpe 8(2d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)	+0	+2	-1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Acción astuta. Puede utilizar su acción bonus para realizar una acción de Correr, Esconderse o Separarse.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Cimitarra. +3, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

Arco corto. +3, 32/128m, 5(1d6+2) perforante[P].

Gólem de arcilla

Estas útiles criaturas son creadas por artes mágicas con arcilla moldeada para adoptar forma humanoide. Aunque pueden destinarse a ser sirvientes, su principal ocupación termina siendo yacer como guardianes inertes hasta que se activa la directriz de defensa implantada durante su creación.

Los gólems de arcilla son el modelo más asequible de gólem, al alcance de cualquier hechicero con cierta experiencia. A menudo, se incrustan baratijas cuando la arcilla está fresca para intentar darles un aire más.... Solemne.

Nivel 7. [*Constructo*], [*Grande*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 112(14d10+28).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	9(-1)	18(+4)	3(-4)	8(-1)	1(-5)	+10	-1	-1

Movimiento 8m. **Iniciativa** -1.

Absorción de ácido. Cuando recibe un ataque de daño ácido[A] recupera tantos PG como daño se le hubiera realizado.

Furia. Cuando el gólem comienza su turno con 60 PG o menos, tiene un 20% de probabilidad de entrar en furia. Mientras permanezca en este estado, atacará a la criatura más cercana que pueda ver. En caso contrario, atacará a un objeto, comenzando por los sean más pequeños que él mismo. Continuará en furia hasta que sea destruido o recupere todos sus PG.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Inmutable. Es inmune a cualquier hechizo o efecto que pueda alterar su forma.

Invulnerable al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], perforante[P], psíquico[S] y veneno[V]. Los ataques con la clave [*Adamantita*] le causan su daño normal.

Resistencia mágica. Obtiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +9, 2m, 15(2d10+5) contundente[G]. Este ataque se considera bajo la clave [*Mágico*]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 15 o reduce sus PG máximos la misma cantidad que daño se haya causado con el ataque. Muere si ve reducidos sus PG máximos a 0. Es posible restablecer los PG máximos perdidos utilizando conjuros como Restablecimiento mayor o Deseo.

Acelerar. Recarga 5-6. Obtiene +2 a la CA, ventaja en las salvaciones de Reflejos y puede usar Golpe como acción bonus hasta el final de su próximo turno.

Gólem de carne

Esta repulsiva aberración ha sido realizada con restos de cadáveres unidos entre sí, cosidos y remachados con metal. Están animados por nigromancia y tienen funciones similares al resto de gólem. A pesar de su naturaleza, el gólem de carne no es malvado, es poco más que algo animado sin conciencia de sí mismo, aunque en otro tiempo sus partes fueran seres vivos.

La duración de un gólem de carne no suele ser excesiva. Por muchos ungüentos alquímicos que se les intente dar, terminan afectados por la putrefacción. Una mala inversión ética, de tiempo y de poder, se mire por donde se mire.

Nivel 6. [*Constructo*], [*Medio*].

Clase de Armadura 9.

Puntos de Golpe 84(12d8+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	9(-1)	18(+4)	6(-2)	10(+0)	5(-3)	+8	-1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** -1.

Furia. Cuando el gólem comienza su turno con 40 PG o menos, tiene un 20% de probabilidad de entrar en furia. Mientras permanezca en este estado, atacará a la criatura más cercana que pueda ver. En caso contrario, atacará a un objeto, comenzando por los sean más pequeños que él mismo. Continuará en furia hasta que sea destruido, recupere todos sus PG o hasta que su creador consiga calmarlo superando una prueba de Carisma CD 14.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Inmutable. Es inmune a cualquier hechizo o efecto que pueda alterar su forma.

Invulnerable al daño contundente[G], cortante[C], perforante[P], psíquico[S] y rayo[R]. Los ataques con la clave [*Adamantita*] le causan su daño normal.

Pararrayos. Cuando recibe un ataque de daño rayo[R] recupera tantos PG como daño se le hubiera realizado.

Pirofobia. Si recibe daño de fuego[F] obtiene desventaja en todas sus tiradas hasta el final de su siguiente turno.

Resistencia mágica. Obtiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +8, 2m, 15(2d8+4) contundente[G]. Este ataque se considera bajo la clave [*Mágico*].

Gólem de hierro

Sin lugar a duda, este es el gólem más poderoso. Los movimientos de esta criatura son precedidos por el temblor de cada uno de sus pasos. La visión de esta criatura siembra el terror en los intrusos más aguerridos; una enorme figura de metal sosteniendo una gran espada.

Nivel 10. [*Constructo*], [*Grande*].

Clase de Armadura 20.

Puntos de Golpe 170(20d10+50).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
24(+7)	9(-1)	20(+5)	3(-4)	11(+0)	1(-5)	+13	-1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** -1.

Ignífugo. Cuando recibe un ataque de daño fuego[F] recupera tantos PG como daño se le hubiera realizado.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Inmutable. Es inmune a cualquier hechizo o efecto que pueda alterar su forma.

Invulnerable al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], fuego[F], perforante[P], psíquico[S] y veneno[V]. Los ataques con la clave [*Adamantita*] le causan su daño normal.

Resistencia mágica. Obtiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2) o Espada larga (2).

Espada larga. +12, 4m, 22(3d10+7) cortante[C]. Este ataque se considera bajo la clave [Mágico].

Golpe. +12, 2m, 15(3d8+7) contundente[G]. Este ataque se considera bajo la clave [Mágico].

Aliento venenoso. Recarga 6. Exhala un gas venenoso en un cono de 6 metros que causa 40(10d8) veneno[V] a todas las criaturas en el área. Las criaturas afectadas que superen una salvación de Reflejos CD 18 reciben tan solo la mitad del daño.

Gólem de piedra

Este modelo de gólem rivaliza con el de hierro. Hay gólems de piedra que son poco más que tallas de humanoides toscos y primitivos mientras que otros son fieles y detalladas reproducciones que rivalizan con las mejores obras escultóricas. Las armaduras grabadas sobre la figura no son más que un adorno estético: ni la forma ni los adornos suponen una mejoría o detrimento del poder del gólem.

Nivel 9. [Constructo], [Grande].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 153(18d10+45).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
22(+6)	9(-1)	20(+5)	3(-4)	11(+0)	1(-5)	+12	-1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** -1.

Ignífugo. Cuando recibe un ataque de daño fuego[F] recupera tantos PG como daño se le hubiera realizado.

Inmune a las claves [Asustado], [Encantado], [Envenenado], [Paralizado], [Petrificado] y al agotamiento.

Inmutable. Es inmune a cualquier hechizo o efecto que pueda alterar su forma.

Invulnerable al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], perforante[P], psíquico[S] y veneno[V]. Los ataques con la clave [Adamantita] le causan su daño normal.

Resistencia mágica. Obtiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +11, 2m, 18(3d8+6) contundente[G]. Este ataque se considera bajo la clave [Mágico].

Ralentizar. Recarga 5-6. Elige cualquier número de criaturas visibles que se encuentren a 4 metros o menos de él. Los objetivos no pueden utilizar reacciones, reducen su movimiento a la mitad, no pueden realizar más de un ataque en su turno y deben decidir entre utilizar su acción o utilizar su acción bonus. Este efecto dura 1 minuto, pero puede evitarse superando una salvación de Reflejos CD 17. Los objetivos pueden repetir esta salvación puede repetirse al final de cada uno de sus turnos.

Gorgón

Los gorgones son enormes bovinos con el cuerpo recubierto de placas metálicas y una gran territorialidad que los hace ser muy agresivos. Aunque parezcan constructos, bajo la capa metálica hay carne y sangre.

Sin lugar a duda, las artes arcanas han intervenido en la creación de estas criaturas. Se conservan grabados en los que son representados como furiosas armas en el campo de batalla. En la actualidad, parece unos seres extintos, quizás porque nadie que se haya encontrado con ellos ha sobrevivido lo suficiente como para contarlo.

Nivel 6. [Monstruosidad], [Grande].

Clase de Armadura 19.

Puntos de Golpe 96(12d10+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	11(+0)	18(+4)	2(-4)	12(+1)	7(-2)	+9	+0	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Embestida. Si recorre al menos 8 metros en línea recta hacia una criatura y luego utiliza su Cornada, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o queda [Derribado], en cuyo caso el gorgón puede utilizar su acción bonus para usar Pisotón sobre él.

Inmune a la clave [Petrificado].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Cornada. +8, 2m, 17(2d12+5) perforante[P].

Pisotón. +8, 2m, 15(2d10+5) contundente[G].

Aliento petrificante. Recarga 6. Exhala un gas petrificante en un cono de 12 metros que comienza a petrificar a todas las criaturas en el área, salvo a las que superen una salvación de Fortaleza CD 14. Las que no superen la salvación obtienen la clave [Frenado] y en su próximo turno deben volver a

intentar superar la salvación. Si la superan, el efecto finaliza, mientras que si fracasan, quedan bajo la clave [Petrificado] hasta que se utilicen sobre ellas conjuros como Restablecimiento mayor o Deseo.

Gorro rojo

Los gorros rojos son criaturas salvajes y despiadadas que parecen ancianos de largas barbas blancas. Portan pesadas botas de metal y llevan en su cabeza un gorro lleno de sangre. Atácalos desde lejos mientras puedas, son capaces de acabar con cualquiera utilizando sus colmillos, sus garras o cualquier otra forma que se les ocurra.

Su maldad es tan inherente a su naturaleza que necesitan empañar su gorro en sangre humanoide al menos una vez cada tres días o comienzan a sufrir los efectos del agotamiento. En otras palabras, estos seres necesitan tu sangre para evitar que la sangre de su gorro se seque y poder sobrevivir.



Nivel 7. [Feérico], [Medio], [Maligno].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 91(14d8+21).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	10(+0)	17(+0)	11(+0)	13(+1)	8(-1)	+6	+0	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Botas pesadas. Obtiene desventaja en las pruebas de atributo de Destreza relacionadas con el sigilo.

Inmune a las claves [Asustado] y [Encantado].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

ACCIONES

Multiataque. Tres ataques cualesquiera.

Escupitajo venenoso. +9, 6m, 10(2d10) veneno[V].

Lengua tentacular. +9, 2m, 8(1d12+4) contundente[G]. El objetivo queda [Apresado].

Mordisco. +9, 2m, 13(2d8+5) perforante[P]. El objetivo comienza a sangrar de forma abundante hasta recibir una sanación mágica o hasta recibir atenciones médicas que requieren de una acción y una prueba de atributo de Sabiduría CD 15.

Grifo

Los grifos son hermosas y nobles criaturas. La parte frontal de su cuerpo tiene patas, cabeza y alas de águila en el cuerpo de un león. Son criaturas que, a pesar de ser muy tercas, pueden llegar a domesticarse, llegando a ser aptas incluso para transportar un jinete.

Nivel 4. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 60(8d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	15(+2)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	8(-1)	+4	+2	+1

Movimiento 12m, volar 32m. **Iniciativa** +2.

Vista agudizada. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Picotazo (1).

Garras. +6, 2m, 10(2d6+4) cortante[C].

Picotazo. +6, 2m, 9(1d10+4) perforante[P].

Grimlock

Estos seres son horrores de leyenda usados en los cuentos populares para infundir el miedo en los niños. Pero los grimlocks son mucho más que historias.

Son seres deformes del tamaño de un ser humano, capaces de ver en la oscuridad más absoluta y que lo devoran todo, sin importarles que sea otro grimlock. Sus rasgos físicos más característicos son una extrema delgadez con una barriga abultada, brazos anormalmente largos, afiladas uñas, enormes bocas repletas de filas de dientes puntiagudos y ojos que les ocupan gran parte del rostro.



Se desconoce su origen, aunque las leyendas hablan de una secta de adoradores de Nix que descendieron a las profundidades de Bajomundo por propia voluntad. Otras historias los señalan como descendientes de un grupo de orcos que fueron castigados por su diosa.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Grimlock*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	12(+1)	12(+1)	9(-1)	8(-1)	6(-2)	+3	+1	-1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Camuflaje pétreo. Obtiene ventaja en las pruebas de atributo de Destreza para esconderse en terreno rocoso.

Inmune a la clave [*Cegado*].

Sentidos ciegos. No puede usar su vista ciega cuando está [*Ensovecido*] y no puede utilizar su olfato.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Clava de huesos astillados. +3, 2m, 5(1d4+3) contundente[G] + 2(1d4) perforante[P].

Gusano de las arenas

Estas gigantescas criaturas tienen el cuerpo acorazado por placas quitinosas y una boca enorme que les ayuda a excavar túneles. Habitan en las zonas más profundas de la tierra, por lo que es habitual que los mineros y enanos hayan tenido algún encontronazo con ellas.

Sin embargo, son especialmente conocidos por ser la causa de la expansión de la Infirmidad en las Arenas Infinitas. En su interior tienen gran cantidad de líquidos y nutrientes de los cuales los nómadas de las Arenas Infinitas se han alimentado durante décadas. Por supuesto, es la causa de sus actuales mutaciones.

Nivel 8. [*Aberración*], [*Gigantesco*].

Clase de Armadura 18.

Puntos de Golpe 224(16d20+48).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
28(+9)	7(-2)	22(+6)	1(-5)	8(-1)	4(-3)	+14	-2	+4

Movimiento 20m, excavar 12m. **Iniciativa** -2.

Regurgitar. Cuando ha engullido criaturas y recibe 30 PG o más en un solo ataque de una criatura del exterior debe superar una salvación de Fortaleza CD 20 o regurgita a las criaturas que ha engullido.

Tunelador. Puede excavar a través de la roca sólida a la mitad de su velocidad de excavar, dejando tras de sí un túnel de 4 metros de diámetro.

Vista ciega 24m.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (2).

Mordisco. +10, 4m, 19(3d8+9) perforante[P]. El objetivo es engullido por el gusano de las arenas si no supera una salvación de Reflejos CD 16. Este efecto no funciona con criaturas con las claves *[Enorme]* o *[Gigantesco]*. En el interior del gusano, las víctimas adquieren las claves *[Cegado]* y *[Frenado]*, reciben 18(6d6) ácido[A] y tienen un 10% de contagiarse de una enfermedad mortal. La víctima sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza CD 16 o morir. Es posible eliminar esta enfermedad con los conjuros Restablecimiento mayor o Deseo.

Hidra

Imagina una serpiente gigantesca con múltiples cabezas que te atacan sin cesar. Cuando consigues cortar una de ellas, vuelve a crecer otra. Eso es una hidra y es agotadora incluso para el héroe más experimentado.

Nivel 8. *[Monstruosidad]*, *[Enorme]*.

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 152(16d12+40).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	12(+1)	20(+5)	2(-4)	10(+0)	7(-2)	+8	+4	+3

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +1.

Aguantar la respiración. La hidra puede permanecer sin respirar durante 1 hora.

Policéfalo. Tiene 5 cabezas. Mientras conserve más de una cabeza tiene ventaja en las salvaciones contra efectos que impongan las claves *[Asustado]*, *[Aturdido]*, *[Cegado]*, *[Encantado]*, *[Ensoberdecido]* e *[Inconsciente]* y tiene una reacción extra disponible para realizar ataques de oportunidad por cada cabeza adicional. Si la hidra pierde 25 o más PG en un solo turno, una cabeza muere. Si todas sus cabezas mueren, la hidra también. Al final de cada uno de sus turnos, la hidra regenera dos cabezas por cada una que haya perdido desde su último turno, salvo que el daño recibido sea de fuego[F]. La hidra recupera 10 PG por cada cabeza que regenere.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Un mordisco por cabeza.

Mordisco. +10, 2m, 10(1d10+5) perforante[P].

Hipogrifo

Son hermosas criaturas con el cuerpo de un caballo y la cabeza, patas delanteras y alas de una rapaz. Los hipogrifos se domestican fácilmente y eran monturas muy habituales en las grandes ciudades de las Primeras Tierras, durante la Primera Edad. Hoy en día es extremadamente raro encontrar a una de estas criaturas.

Nivel 2. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	8(-1)	+3	+1	+1

Movimiento 16m, volar 24m. **Iniciativa** +1.

Vista agudizada. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Picotazo (1).

Garras. +4, 2m, 9(2d6+3) cortante[C].

Picotazo. +4, 2m, 8(1d10+3) perforante[P].

Hizanak, el rencor

Existe una vieja leyenda que relata la existencia de una poderosa criatura que surge de las rivalidades más profundas entre las personas. Según la versión más extendida, la criatura aparecería como fruto de un rencor enorme, pero para conseguirlo sería necesario un importante sacrificio oscuro. Durante este proceso el agraviado realiza un imposible peregrinaje al este donde pediría permiso personalmente a unos misteriosos sacerdotes oscuros.

Durante este terrible ritual toda la vida del agraviado es consumida. Según la leyenda, debe estar dispuesto a sacrificarlo todo, tanto sus obras personales, sus posesiones preferidas e incluso a los miembros de su familia.

De lograrse, el resultado sería la legendaria criatura conocida como el Hizanak, el rencor.

Solo existe una de estas criaturas, y solo puede existir en el mundo para vengar un agravio cada vez. Tiene su propia personalidad, que en este caso apenas implica más que resolver el contrato adquirido con la persona que ha hecho el sacrificio.

Físicamente, el Hizanak posee el cuerpo de la persona que realizó el sacrificio, pero no lo hace porque utilice sus capacidades, sino para asustar a su víctima y que esta conozca el motivo de la venganza. El cuerpo de la

criatura queda sujeto dentro de su estructura de oscuridad, por lo que podemos hablar de un ser prácticamente espectral que posee una gran fuerza para interactuar con el mundo.

Nivel 10. *[Infernal]*, *[Medio]*, *[Maligno]*, *[Incorpóreo]*.

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 150(20d8+50).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	20(+5)	20(+5)	16(+3)	12(+1)	16(+3)	+5	+5	+9

Movimiento 12m, levitar 20m. **Iniciativa** +5.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Cazador incansable. Siempre conoce la dirección y la distancia a la que se encuentra el objetivo de su rencor.

Invulnerable al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera *[Terreno Difícil]*. Si termina el turno dentro de un objeto, el Hizanak recibe 5(1d10) místico[M].

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Visión verdadera 48m.

ACCIONES

Drenar vida. +12, 2m, 37(8d8+5) oscuridad[O]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 18 o sus PG máximos se reducen una cantidad igual al daño recibido. Muere si ve reducidos sus PG máximos a 0 de esta forma.

REACCIONES

Extender dolor. Solo puede usarse después de una tirada de ataque que haya causado daño al Hizanak. Todas las criaturas en un área de 24 metros reciben tanto daño psíquico[S] como la diferencia entre los PG actuales y los PG máximos del Hizanak. Si superan una salvación de Voluntad CD 18 pueden reducir este daño a la mitad.

Hobgoblin

Son parientes de los goblin, pero los superan en todos los aspectos. Poseen un tamaño y una inteligencia similar a la de un ser humano y están mucho mejor organizados. Su vida está basada en la violencia y su capacidad estratégica y militar es sorprendente.

Si alguna vez existe un gran ejército de estas criaturas, tendremos un problema.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Trasgo*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 18 (cota de mallas, escudo).

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	+1	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Ventaja marcial. Una vez por turno, puede añadir 6(2d6) al daño de un ataque con arma contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Espada larga. +3, 2m, 5(1d8+1) cortante[C] o 6(1d10+1) cortante[C] si se usa con dos manos.

Arco largo. +3, 60/240m, 5(1d8+1) perforante[P].

Hombre lobo

Son seres humanos comunes que se han visto afectados por una extraña maldición infecciosa que les obliga a convertirse en seres lupinos hambrientos de carne: la licantropía.

Como cambiaformas, pueden alternar entre su forma original humana, la del lobo y un extraño y poderoso híbrido entre ambas.

Los hombres lobo se consideraban extintos antes de la Cuarta Edad, siendo escasos los registros de sus historias hasta que un buen número de testimonios dan fe de su existencia en la zona este de El Cuello.

Como apunte, queda recalcar que no todos los hombres lobo se rinden a los impulsos de la maldición, algunos luchan contra ella como pueden, aunque al parecer es más complicado a medida que su hambre crece.

Nivel 5. [*Humanoide*], [*Cambiaformas*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 11 (humanoide), 12 (híbrido, lobo).

Puntos de Golpe 60(10d8+10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	+2	+1	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** +1.

Cambiaformas. Puede utilizar su acción para dejar su forma humanoide y adoptar la forma híbrida o la de un lobo, lo cual cambia algunos de sus rasgos. El equipo que estuviera llevando no se transforma. Si muere, vuelve a su forma humanoide.

Invulnerable al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P]. Los ataques con la clave *[Plata]* le causan su daño normal.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Mordisco(1). Solo en forma híbrida.

Garras. +7, 2m, 6(2d4+2) cortante[C]. Solo en forma híbrida.

Mordisco. +7, 2m, 6(1d8+2) perforante[P]. Solo puede utilizarlo en forma híbrida o en forma de lobo. Si el objetivo es un *[Humanoide]*, debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o queda maldito con la licantropía y se convierte en un hombre lobo en 48 horas.

Lanza. +7, 2m o 8/24m, 5(1d6+2) perforante[P] o 6(1d8+2) perforante[P] si se usa con dos manos. Solo puede utilizarlo en forma humanoide.

Hombre oso

Aunque se considera que su afección es un derivado de la licantropía, su estudio revela significativos cambios con sus supuestos parientes, los hombres lobo. Para ser víctimas de una maldición, los hombres oso no parecen poseer el ansia asesina de devorar, por lo que es posible que su «mal» tenga otros orígenes.

Son solitarios, hoscos y llevan una vida ermitaña, alejada de la civilización.

Pueden adoptar la forma humana, la de oso y una terrible forma híbrida capaz de manejar potentes armas.

Estas criaturas son muy escasas, pero parece que los abigarrados bosques y las escarpadas montañas cercanas a Corona de Piedras son su hogar. Si te ves obligado a atravesar ese lugar procura llevar miel como presente. Les vuelve locos.

Nivel 9. *[Humanoide]*, *[Cambiaformas]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 10 (humanoide), 11 (híbrido, oso).

Puntos de Golpe 117(18d8+27).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+5)	10(+0)	17(+3)	11(+0)	12(+1)	12(+1)	+4	+0	+1

Movimiento 16m, trepar 12m. **Iniciativa** +0.

Cambiaformas. Puede utilizar su acción para dejar su forma humanoide y adoptar la forma híbrida o la de un oso, lo cual cambia algunos de sus rasgos. El equipo que estuviera llevando no se transforma. Si muere, vuelve a su forma humanoide.

Invulnerable al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P]. Los ataques con la clave *[Plata]* le causan su daño normal.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Dos ataques cualesquiera.

Garras. +11, 2m, 12(2d8+4) cortante[C]. Solo en forma híbrida o en forma de oso.

Gran hacha. +11, 2m, 10(1d12+4) cortante[C]. Solo en forma humanoide o en forma híbrida.

Mordisco. +11, 2m, 14(2d10+4) perforante[P]. Solo puede utilizarlo en forma híbrida o en forma de lobo. Si el objetivo es un *[Humanoide]*, debe superar una salvación de Fortaleza CD 17 o queda maldito con la licantropía y se convierte en un hombre oso en 48 horas.

Hongo chillón

Estos hongos de tonos violáceos pueden alcanzar tamaños superiores a los de un humano adulto. Son utilizados como alarmas vivientes, con lo que suelen alertar a toda clase de criaturas de las cercanías.

Nivel 2. *[Planta]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 5.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
1(-5)	1(-5)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+0	-5	-4

Movimiento 0m. **Iniciativa** -5.

Falsa apariencia. Cuando permanece inmóvil, no se puede distinguir de un hongo ordinario.

Inmune a las claves *[Asustado]*, *[Cegado]* y *[Ensordecido]*.

Vista ciega 12m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.



REACCIONES

Chillido. Cuando una luz resplandeciente o una criatura entran en un radio de 12 metros a su alrededor, emite un chillido audible a 120 metros a la redonda. Continúa chillando 1d4 turnos después de que la fuente de su alarma abandone el área.

Hongo violáceo

Los hongos violáceos utilizan dos largos apéndices como tentáculos que cuelgan a los costados de sus troncos para impregnar de una sustancia ne-crótica a sus víctimas.

Nivel 2. [*Planta*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 5.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	1(-5)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+0	-5	-4

Movimiento 2m. Iniciativa -5.

Falsa apariencia. Cuando permanece inmóvil, no se puede distinguir de un hongo ordinario.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*] y [*Ensordecido*].

Vista ciega 12m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Multiataque. Tentáculo (1d6).

Tentáculo. +4, 4m, 4(1d8) oscuridad[O].

Huargo

Estas criaturas son el resultado de extraños y oscuros experimentos con lobos invernales. La intención era crear unas bestias más dóciles y manejables. Su apariencia es la de un lobo de tamaño descomunal, pelaje oscuro y ojos rojos. Estas criaturas fueron usadas en las grandes batallas de la antigüedad y, tras ella, muchos huargos supervivientes quedaron sin amovagando por todo Valdanar y creando manadas en libertad.

Nivel 3. [*Monstruosidad*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 33(6d10+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	13(+1)	13(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)	+3	+1	+0

Movimiento 20m. Iniciativa +1.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 9(2d6+3) perforante[P]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [*Derribado*].

Ifrit

Cuando la invasión del Sumidero Ardiente fue repelida, la puerta que se mantenía abierta entre ambos mundos se cerró de forma abrupta. Algunas criaturas invasoras quedaron aquí, en el Equilibrio. Entre ellos había algunos ifrit.

Estas criaturas son grandes y musculosas. Su piel es rojiza y está recorrida por intrincados tatuajes incandescentes. Sus cabellos están formados por fuego vivo. Por ellos sobresalen varios cuernos de diversos tamaños. La imaginería popular les ha convertido en simpáticos concesores de deseos, pero no está claro si son capaces de concederlos: nadie que quede vivo los ha recibido.

Nivel 8. [*Elemental*], [*Grande*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 152(16d10+56).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
22(+6)	12(+1)	24(+7)	16(+3)	15(+2)	16(+3)	+7	+8	+8

Movimiento 16m, volar 24m. **Iniciativa** +1.

Invulnerable al daño fuego[F].

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 9 utilizando su Carisma (ataque +8, salvación CD 16, poder 71). Conoce los siguientes conjuros.

- [*Rango 1*]: Agrandar/Reducir, Comprensión idiomática, Detectar magia y Onda atronadora.
- [*Rango 2*]: Invisibilidad.
- [*Rango 3*]: Forma gaseosa e Imagen mayor.
- [*Rango 4*]: Muro de fuego.
- [*Rango 5*]: Conjurar elemental (fuego).
- [*Rango 9*]: Deseo.

Muerte elemental. Cuando muere, su cuerpo se deshace en un fognazo de llamas y humo, dejando atrás todo lo que vistiera o portara.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Cimitarra(2) o Lanzar llamas (2).

Cimitarra. +10, 2m, 12(2d6+6) cortante[C] + 3(1d6) fuego[F].

Lanzar llamas. +10, 16/48m, 15(5d6) fuego[F].

Kobold

Parece ser que las más pequeñas e insignificantes creaciones de Nix poseen el ego más grande, considerándose poco menos que jóvenes dragones, una grave amenaza para quien se enfrenta a ellos.

Sin embargo, los kobolds no son estúpidos, enfrentan sus limitaciones con una inteligencia malévola. Son conocidos por su gran ingenio y habilidad para la creación de maquinaria y trampas.

Sus mayores enemigos son los goblins, contra los que luchan por controlar asentamientos ocultos en minas y cuevas.

Hay un núcleo fuerte de estas criaturas en las cercanías de las montañas enanas y en Montehueco.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Kobold*], [*Pequeño*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 7(2d6-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)	-1	+2	-1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Daga. +3, 2m, 4(1d4+2) perforante[P].

Honda. +3, 12/48m, 4(1d4+2) contundente[G].



Kraken

Este enorme calamar gigante es una realidad o una leyenda según a quién le preguntes. La mayor parte de los marineros en las tabernas de los grandes puertos comerciales afirman haber visto uno o haber sobrevivido a un encuentro con estos seres, pero no son más que bulos.

Hay muy pocos casos de auténticos supervivientes de estas malignas e inteligentes criaturas y la mayor parte han sido aquellos que se han acercado demasiado a las aguas de las Primeras Tierras o cuyas cuestionables intenciones les hicieron meterse en rutas poco recomendables.

Nivel 10. [*Monstruosidad*], [*Gigantesco*].

Clase de Armadura 18.

Puntos de Golpe 320(20d20+100).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
30(+10)	11(+0)	30(+10)	22(+6)	18(+4)	20(+5)	+16	+12	+11

Movimiento 8m, nadar 24m. **Iniciativa** +0.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Inmune a las claves [*Asustado*] y [*Paralizado*].

Invulnerable al daño contundente[G], cortante[C], perforante[P] y rayo[R].

Libertad de movimiento. Ignora el [*Terreno Difícil*] y los efectos mágicos que reducen el movimiento o que imponen la clave [*Frenado*].

Monstruo de asedio. Duplica el daño al atacar objetos y estructuras.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Tentáculo (3) o Arrojar (3).

Arrojar. Puede lanzar a una distancia de 24 metros cualquier objeto o criatura que haya [*Apresado*] y que no posea las claves [*Enorme*] o [*Gigantesco*]. El objetivo al caer obtiene la clave [*Derribado*]. Si cae contra una superficie sólida recibirá el daño correspondiente por caída. Si es arrojada contra una criatura, esta recibe 20(4d10) rayo[R]. Puede reducir este daño a la mitad superando una salvación de Reflejos CD 18.

Mordisco. +12, 2m, 22(3d8+10) perforante[P]. Si el objetivo está [*Apresado*] por el kraken y no posee las claves [*Enorme*] o [*Gigantesco*], lo engulle. En el interior del kraken, las víctimas adquieren las claves [*Cegado*] y [*Frenado*] y reciben 36(12d6) ácido[A] al inicio de cada turno del kraken.

Cuando ha engullido criaturas y recibe 50 PG o más en un solo ataque de una criatura del exterior debe superar una salvación de Fortaleza CD 18 o regurgita a las criaturas que ha engullido.

Tentáculo. +12, 2m, 19(3d6+10) contundente[G]. El objetivo queda bajo la clave [*Apresado*]. El kraken tiene 10 tentáculos, cada uno de ellos puede capturar a un objetivo.

Tormenta de relámpagos. Crea tres descargas de relámpagos que pueden impactar en hasta tres criaturas visibles a un máximo de 48 metros de distancia. Cada descarga causa 20(4d10) rayo[R] o la mitad si el objetivo supera una salvación de Reflejos CD 18.

ACCIONES LEGENDARIAS

Arrojar o Tentáculo. Puede realizar un ataque de Arrojar o de Tentáculo.

Nube de tinta. Mientras esté en el agua, puede expeler una nube de tinta que cubre un área de 24 metros de radio. Las criaturas en el interior del área quedan bajo la clave [Cegado]. Además, reciben 15(3d10) veneno[V] o la mitad si superan una salvación de Fortaleza CD 18. La nube desaparece al final del próximo turno del kraken o si la disuelve una fuerte corriente.

Tormenta de relámpagos. Puede realizar su ataque Tormenta de relámpagos.

Lamia

Hay muchas leyendas entorno a las lamias. Hablan de hermosas mujeres de torso deslumbrante y cuerpo de animal. Algunas nos llevan hasta la mismísima diosa oscura, hablándose de una retorcida concesión de poder a un aquelarre de brujas.

Los rumores más populares hablan de una leyenda de amor prohibido en el principado de Tharsad. Corinne, la hermosa hija del príncipe, fue seducida por uno de sus capitanes y huyó con él, escondiéndose en un pueblecito para evitar el matrimonio concertado con un noble extranjero. Cuando el príncipe dio con ella castigó a la población, ajusticiando a todos los varones y condenando a las mujeres a devorar a los que se sintieran atraídos por ellas. Así sería mientras él existiese o hasta el fin de los días.

No creo en estas historias pero, como siempre, seguro que cada una de ellas tiene algo de verdad.



Nivel 7. [*Monstruosidad*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 98(14d10+14).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	13(+1)	15(+2)	14(+2)	15(+2)	16(+3)	+5	+4	+5

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 5 utilizando su Carisma (ataque +8, salvación CD 16, poder 32). Conoce los siguientes conjuros.

- [*Rango 1*]: Disfrazarse y Hechizar persona.
- [*Rango 2*]: Imagen múltiple y Sugestión.
- [*Rango 3*]: Imagen mayor.
- [*Rango 5*]: Dominar persona, Escudriñamiento.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2). Puede sustituir uno de estos ataques por Toque tóxico (1).

Garras. +9, 2m, 13(2d10+3) cortante[C].

Arco largo. +9, 60/240m, 5(1d8+1) perforante[P].

Toque tóxico. +9, 2m, el objetivo queda maldito durante 1 hora. Durante ese tiempo tiene desventaja en las salvaciones de Voluntad y todas las pruebas de atributo.

Liche

Hay personas que no ven la muerte como un obstáculo para sus designios. Los liches son nigromantes que han renunciado voluntariamente a la vida para evitar que la muerte detenga su labor terrenal. Para ello, realizan un ritual extremadamente peligroso que encadena sus almas a la filacteria.

Hay pocos lugares dónde acudir para aprender este ritual tan deleznable. Se conocen tres: en la Gran Biblioteca Real de Valdheim se guardan bajo llave los restos de un grimorio maligno; Tharsad, donde el excéntrico príncipe alardea de poseer la mayor colección privada de objetos relacionados con la nigromancia; e Yzer, donde los herméticos sacerdotes del dios de la muerte Nerki atesoran con fines religiosos toda clase de saber nigromántico.

Nivel 9. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 17.

Puntos de Golpe 117(18d8+27).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	16(+3)	16(+3)	20(+5)	14(+2)	16(+3)	+3	+5	+9

Movimiento 12m. **Iniciativa** +3.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño contundente[G], cortante[C], perforante[P], veneno[V].

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 5 utilizando su Inteligencia (ataque +11, salvación CD 19, poder 71). Conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Explosión mental, Mano espectral y Toque gélido.
- [*Rango 1*]: Armadura de mago, Atormentar, Detectar magia, Onda atronadora y Proyectil mágico.
- [*Rango 2*]: Detectar pensamientos, Flecha ácida de Melton, Imagen múltiple e Invisibilidad.
- [*Rango 3*]: Bola de fuego, Disipar magia, Miedo, Reanimar a los muertos y Toque vampírico.
- [*Rango 4*]: Confusión, Marchitar y Puerta dimensional.
- [*Rango 5*]: Escudriñar y Nube aniquiladora.
- [*Rango 6*]: Desintegrar y Globo de Invulnerabilidad.
- [*Rango 7*]: Dedo de la muerte y Desplazamiento entre mundos.
- [*Rango 8*]: Dominar monstruo, Palabra de poder: Aturdir.
- [*Rango 9*]: Palabra de poder: Matar.

Renacimiento. Si conserva la filacteria en la que almacena su ánima, un liche cuyo cuerpo haya sido destruido puede obtener uno nuevo en 1d10 días, recuperando todos sus PG y volviendo a la actividad. El nuevo cuerpo aparece a 2 metros de la filacteria.

Resistencia a la expulsión. Obtiene ventaja en las salvaciones de cualquier efecto que produzca expulsión de muertos vivientes.

Resistencia legendaria. Si falla una salvación, puede escoger tener éxito. Puede utilizar este talento tres veces al día.

Resistente al daño escarcha[E], oscuridad[O] y rayo[R].

Visión verdadera 48m.

ACCIONES

Toque paralizante. +11, 2m, 9(3d6) escarcha[E]. El objetivo adquiere la clave [*Paralizado*] durante 1 minuto si no supera una salvación de Fortaleza CD 17. Puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos.

ACCIONES LEGENDARIAS

Conjuro. Lanza un conjuro de hasta [*Rango 3*].

Interrumpir la vida. Cada criatura en un área de 8 metros de radio recibe 18(6d6) oscuridad[O]. Si supera una salvación de Fortaleza CD 17, reduce el daño a la mitad.

Mirada atemorizante. Elige una criatura que debe superar una salvación de Fortaleza CD 17 o adquiere la clave [*Asustado*] durante 1 minuto. El ob-

jetivo puede repetir la tirada al final de cada uno de sus turnos. Si supera la salvación, el objetivo es inmune a la mirada del liche durante 24 horas.

Toque paralizante. Realiza un ataque de Toque paralizante.

Lobo invernal

Son naturales de las Primeras Tierras, aunque en alguna ocasión se han encontrado ejemplares en las zonas más frías de Valdanar. Estas bestias son lobos de enorme tamaño, pelaje blanco o plateado y ojos azules.

Nivel 5. [*Monstruosidad*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 60(10d10+10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	13(+1)	14(+2)	7(-2)	12(+1)	8(-1)	+6	+3	+3

Movimiento 20m. Iniciativa +1.

Camuflaje invernal. Obtiene ventaja en las pruebas de Destreza para ocultarse en terreno nevado.

Invulnerable al daño escarcha[E].

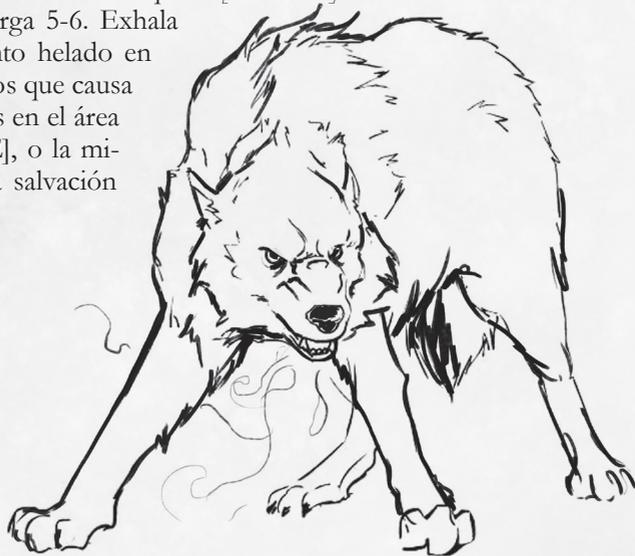
Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +7, 2m, 10(2d6+4) perforante[P]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o queda [*Derribado*].

Aliento frío. Recarga 5-6. Exhala una ráfaga de viento helado en un cono de 6 metros que causa a todas las criaturas en el área 16(4d8) escarcha[E], o la mitad si superan una salvación de Reflejos CD 13.





Manticora

En Valdheim se cree que estas criaturas descienden de Mantuus Corax, el traidor. Era uno de los consejeros del rey Magnus Alrek a quien traicionó por promesas de poder de la diosa oscura.

A Mantuus se le otorgó lo prometido, la fuerza de un león y un poder que le permitiría alzarse sobre los hombres como un dragón. Así, según la justicia poética de la leyenda se convertiría en la primera mantícora.

Las mantícoras poseen el rostro de un humanoide, el cuerpo de un león y alas y cola como las de un dragón. Son depredadores, con una fuerte preferencia por la carne humana.

Nivel 4. [*Monstruosidad*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 60(8d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	16(+3)	17(+3)	7(-2)	12(+1)	8(-1)	+3	+3	+1

Movimiento 12m, volar 20m. **Iniciativa** +3.

Regeneración de púas. Posee 24 púas en la cola y puede lanzarlas con su acción Cola espinosa. Las púas perdidas vuelven a crecerle tras un descanso.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) y Mordisco (1). Puede sustituir cualquier ataque por Cola espinosa.

Garras. +6, 2m, 6(1d6+3) cortante[C].

Mordisco. +6, 2m, 7(1d8+3) perforante[P].

Cola espinosa. +6, 40/80m, 7(1d8+3) perforante[P].

Manto

Estas criaturas caóticas y corruptas, de origen desconocido, parecen haberse propagado demasiado en los últimos años, montando auténticas colonias subterráneas.

Se trata de forma similar a las mantarrayas, de piel oscura, larga cola y cabeza pálida y llena de dientes.

Nivel 6. [*Aberración*], [*Grande*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 78(12d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	15(+2)	12(+1)	13(+1)	12(+1)	14(+2)	+3	+2	+2

Movimiento 4m, volar 16m. **Iniciativa** +2.

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Transferir daño. Cada vez que recibe daño mientras está apresando a un objetivo, el daño se reparte equitativamente entre el manto y su presa.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Coletazo (1) y Mordisco (1).

Coletazo. +8, 4m, 7(1d8+3) cortante[C].

Mordisco. +8, 2m, 9(2d6+3) perforante[P].

Medusa

El origen de estas criaturas se remonta a una hermosa doncella llamada Medusa. Según cuentan las viejas historias de Andelth, estaba tan obsesionada con la belleza que su vanidad despertó la ira divina. En su castigo, su largo pelo se convirtió en serpientes que le impedirían verse por toda la eternidad. Además, aquellos que osaban mirarla quedaban petrificados.

Se cuenta que, tras numerosas víctimas, el propio Andelth acabó con sus fechorías cortándole la cabeza. El trofeo ahora es una reliquia custodiada por los sacerdotes de la Catedral de Laenia.

Desde entonces, el mito de la medusa ha sido un castigo con el que se ha amenazado a las jóvenes vanidosas —o con aspiraciones diferentes a formar y mantener una familia—. También se usa para advertir a aquellos que se ven tentados a ceder a la lujuria.

Personalmente creo que esta no es más que una interpretación creada por fanáticos para continuar con las conservadoras tradiciones del reino. No obstante, estas criaturas existen.

Nivel 9. [*Monstruosidad*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 117(18d8+27).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	15(+2)	16(+3)	12(+1)	13(+1)	15(+2)	+9	+8	+8

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Mirada petrificante. Cuando una víctima empieza su turno a un máximo de 12 metros de la medusa y ambos seres pueden verse, debe superar una salvación de Fortaleza CD 17 o comienza a convertirse en piedra y obtiene la clave [*Frenado*]. Al final de su próximo turno debe repetir la salvación para finalizar el efecto o quedar en estado [*Petrificado*] hasta que sea liberada por un conjuro de Restablecimiento mayor o algún tipo de magia al menos igual de poderosa.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Espada corta (2) y Serpientes (1). Puede sustituir cualquier ataque con Espada corta por Arco largo.

Espada corta. +11, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Serpientes. +11, 2m, 4(1d4+2) perforante[P] + 12(4d6) veneno[V].

Arco largo. +11, 60/240m, 6(1d8+2) perforante[P] + 6(2d6) veneno[V].

Mefita de hielo

Estas pequeñas criaturas parecen pequeñas gárgolas esculpidas en hielo. Por su aspecto, el vulgo suele creer que son entes malignos, pero no es necesariamente así. Aunque no es habitual encontrar mefitas de hielo fuera de Vatern, se pueden encontrar algunas por Valdanar.

Nivel 3. [*Elemental*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 24(6d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
7(-2)	13(+1)	10(+0)	9(-1)	11(+0)	12(+1)	+0	+1	+1

Movimiento 12m, volar 12m. **Iniciativa** +1.

Explosión. Al morir, explota, convirtiéndose en una ráfaga de afiladas esquirlas de hielo. Cada criatura a 2 metros de la mefita recibe 4(1d8) cortante[C]. Si supera una salvación de Reflejos CD 11, recibe la mitad del daño.

Falsa apariencia. Es indistinguible de un cascote de hielo cuando permanece inmóvil.

Inmune a la claves [*Envenenado*].

Inmune al daño escarcha[E], fuego[F].

Nube brumosa. Puede lanzar el conjuro Nube brumosa como si fuera [*A Voluntad*].

Vulnerable al daño contundente[G], veneno[V].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garra. +5, 2m, 3(1d4+1) cortante[C] + 2(1d4) escarcha[E].

Aliento gélido. Recarga 6. Exhala un cono de 6 metros de aire frío que causa 4(2d4) escarcha[E] a las criaturas en el área. Una criatura que supere una salvación de Reflejos CD 11 recibe la mitad de daño.

Mefita de magma

En los archivos de la Gran Biblioteca Real de Valdheim se conservan grabados en los que se representan a las mefitas de magma como toscas criaturillas de alas llameantes hechas de roca fundida.

Las mefitas de magma supervivientes a la derrota en el Sumidero Ardiente intentan sobrevivir en pequeños grupos escondidos en las profundidades de la tierra o refugiándose al servicio de elementales más poderosos.

Nivel 3. [*Elemental*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 27(6d6+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	12(+1)	12(+1)	7(-2)	10(+0)	10(+0)	+1	+1	+0

Movimiento 12m, volar 12m. **Iniciativa** +1.

Calentar metal. Puede lanzar el conjuro Calentar metal como si fuera [*A Voluntad*] (salvación CD 11).

Explosión. Al morir, explota, convirtiéndose en una ráfaga de lava. Cada criatura a 2 metros de la mefita recibe 6(2d6) fuego[F]. Si supera una salvación de Reflejos CD 11, recibe la mitad del daño.

Falsa apariencia. Es indistinguible de un montón de magma cuando permanece inmóvil.

Inmune a la clave [*Envenenado*].

Invulnerable al daño fuego[F], veneno[V].

Vulnerable al daño escarcha[E].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garra. +5, 2m, 3(1d4+1) cortante[C] + 2(1d4) fuego[F].

Aliento igneo. Recarga 6. Exhala un cono de 6 metros de fuego que causa 6(2d6) fuego[F] a las criaturas en el área. Una criatura que supere una salvación de Reflejos CD 11 recibe la mitad de daño.

Mefita de polvo

Estos seres tienen aspecto grisáceo y polvoriento. Son bastante habituales en las Cumbres Arcanas y están al servicio de Efehn y Verne. Los gigantes detestan a estas sucias criaturas y procuran mantenerlas siempre ocupadas realizando tareas de limpieza o ayudando a los extractores de maná.

En las Arenas Infinitas parece haber una variante de estas mefitas formadas por polvo arenoso y amarillento. Estas criaturas parecen encontrar divertido confundir a los viajeros y sustraerles objetos indispensables para su supervivencia.

Nivel 3. [*Elemental*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 24(6d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
5(-3)	14(+2)	10(+0)	9(-1)	11(+0)	10(+0)	+0	+2	+0

Movimiento 12m, volar 12m. **Iniciativa** +2.

Dormir. Puede lanzar el conjuro Dormir como si fuera [*A Voluntad*].

Explosión. Al morir, explota, convirtiéndose en una ráfaga de polvo. Cada criatura a 2 metros de la mefita que no supere una salvación de Reflejos CD 11 queda [*Cegado*]. Cada turno puede repetir la salvación para eliminar la clave.

Inmune a la clave [*Envenenado*].

Invulnerable al daño veneno[V].

Vulnerable al daño fuego[F].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garra. +5, 2m, 4(1d4+2) cortante[C].

Aliento cegador. Recarga 6. Exhala un cono de polvo de 6 metros que impone la clave [*Cegado*] a todas las criaturas en el área que no superen una salvación de Reflejos CD 11.



Mefita de vapor

Este tipo de mefitas están formadas por nubecillas de vapor. Son criaturas individualistas, soberbias y con un ego desmedido. Se consideran por encima del resto de seres de Eldurn y no aceptan de buen grado la servidumbre.

Nivel 3. [*Elemental*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 24(6d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
5(-3)	11(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	12(+1)	+0	+0	+1

Movimiento 12m, volar 12m. **Iniciativa** +0.

Contorno borroso. Puede lanzar el conjuro Contorno borroso como si fuera [*A Voluntad*].

Explosión. Al morir, explota, convirtiéndose en una ráfaga de vapor hirviente. Cada criatura a 2 metros de la mefita recibe 4(1d8) fuego[F]. Si supera una salvación de Reflejos CD 11, recibe la mitad del daño.

Inmune a la clave [*Envenenado*].

Invulnerable al daño fuego[F], veneno[V].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garra. +5, 2m, 2(1d4) cortante[C] + 2(1d4) fuego[F].

Ráfaga de vapor. Recarga 6. Exhala un cono de vapor hirviendo de 6 metros que causa 4(1d8) fuego[F] a las criaturas en el área. Una criatura que supere una salvación de Reflejos CD 11 recibe la mitad de daño.

Mímico

Estas criaturas procedentes de las Primeras Tierras formaban parte de la naturaleza antes de que alguien decidiera que sus capacidades para camuflarse serían muy útiles para dar un escarmiento a los ladrones.

Estas criaturas eran muy abundantes durante el reinado de Magnus Alrek, por lo que pudieron camuflarse y formar parte del éxodo a Valdanar. A medida que las nuevas generaciones comprendieron que los mímicos tendían a irse de control con facilidad, estas criaturas fueron abandonadas quedando en libertad.

Nivel 5. [*Monstruosidad*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 60(10d8+10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	12(+1)	15(+2)	5(-3)	13(+1)	8(-1)	+3	+1	+1

Movimiento 6m. **Iniciativa** +1.

Adhesivo. Solo en forma de objeto. El mímico se adhiere a cualquier cosa que pueda tocar. Una criatura [*Grande*] o inferior adherida al mímico queda en estado [*Apresado*] CD 13 para escapar. Esta tirada se hace con desventaja.

Cambiaformas. Puede utilizar su acción para dejar su forma humanoide y adoptar la forma de un objeto, lo cual no cambia sus rasgos. El equipo que estuviera llevando no se transforma. Si muere, vuelve a su forma original.

Experto en presas. Obtiene ventaja en los ataques contra las criaturas que mantiene apresadas.

Falsa apariencia. Mientras permanece inmóvil y en forma de objeto es indistinguible del mismo objeto inanimado.

Inmune a la clave [*Derribado*].

Invulnerable al daño ácido[A].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +7, 2m, 7(1d8+3) perforante[P] + 4(1d8) ácido[A].

Seudópodo. +7, 2m, 7(1d8+3) contundente[G]. Si el mímico se encuentra transformado en objeto la criatura obtiene el estado [*Apresado*].

Minotauro

Estas criaturas son, dicho con claridad, hombres toro. Aunque la más conocida es su versión masculina también hay féminas.

Antaño, los minotauros formaban una sociedad nómada y tribal, pero la expansión humana y su concepto de civilización les condenó al exilio, en un conflicto que ha llevado a estos seres a forjarse un fuerte odio hacia los humanos y sus aliados.

Aunque quedan pequeños grupos guerrilleros y se puede encontrar algún individuo en medio de una venganza personal, estas criaturas y sus conocimientos ancestrales permanecen ocultos en el interior de Silvania.

Nivel 5. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 75(10d10+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	11(+0)	16(+3)	6(-2)	16(+3)	9(-1)	+8	+0	+3

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Embostida. Si se mueve al menos 4 metros en línea recta hacia un objetivo y le ataca con su Cornada en el mismo turno, el objetivo recibe 8(2d8) perforante[P] de daño extra. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o es empujado y queda en estado [*Derribado*].

Instinto migratorio. Puede recordar cualquier lugar por el que haya pasado con anterioridad.

Temerario. Al inicio de su turno puede elegir obtener ventaja en todos sus ataques cuerpo a cuerpo a cambio de que todos los ataques contra él obtengan ventaja. Ambos efectos duran hasta el inicio de su siguiente turno.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Cornada. +7, 2m, 12(2d8+4) perforante[P].

Gran hacha. +7, 2m, 16(2d12+4) cortante[C].

Momía

La imagen más común que se tiene de una momia es la de un cadáver embalsamado custodiando una suntuosa tumba del desierto. Estas aterradoras criaturas son capaces de transmitir enfermedades y maldiciones con un mero contacto.

Para las gentes de Yzer, la figura de estos seres es algo especial, las tumbas son tan sagradas como los templos y los sacerdotes son encargados de guardarlas.

Los devotos de Nerkis se entregan voluntariamente a la momificación, llegando incluso a suicidarse. En algunas ocasiones se permite que sean amantes o familiares los que renuncien para siempre a su descanso en Otro-mundo para velar el sacrosanto lugar de reposo de sus ancestros.

Sin embargo, y aunque pueda parecer extraño, los sacerdotes del Antiguo Imperio no son los únicos que poseen el secreto para crear tal tipo de criaturas. No es extraño que los criados o esclavos de los nigromantes más despreciables acaben siendo procesados por un embalsamador para velar a su señor por toda una eternidad.

Nivel 5. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 60(10d8+10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	8(-1)	15(+2)	6(-2)	10(+0)	12(+1)	+7	+3	+5

Movimiento 8m. **Iniciativa** -1.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*], [*Envenenado*], [*Paralizado*] y al agotamiento.

Inmune al daño oscuridad[O], veneno[V].

Resistente al daño contundente[G], cortante [C] y perforante[P].

Vulnerable al daño fuego[F].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Mirada aterradora (1) y Puño maldito (1).

Mirada aterradora. Escoge una criatura que pueda ver a un máximo de 24 metros. Si el objetivo puede ver a la momia, debe superar una salvación de

Voluntad CD 15 o queda [*Asustado*] hasta el final del siguiente turno de la momia. Si falla la salvación por 5 o más, también queda [*Paralizado*] durante el mismo tiempo. El objetivo que supere la salvación es inmune a la Mirada aterradora de otras momias durante las próximas 24 horas.

Puño maldito. +7, 2m, 9(2d6+3) contundente[G] + 9(3d6) oscuridad[O]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 15 o queda maldito. La maldición le impide recuperar PG, y sus PG máximos disminuyen 9 (3d6) cada 24 horas. Si la maldición reduce los PG del objetivo a 0, muere y su cuerpo se convierte en polvo. La maldición perdura hasta que es eliminada con Restablecimiento mayor u otro hechizo de igual o superior poder.

Monstruo oxidante

Se trata de una criatura de cuatro patas, baja altura, dos antenas y una protuberancia en forma de hélice. Su razón de existir es devorar todo el hierro y el acero que les sea posible.

Si te cruzas con uno de estos monstruos y no tienes por armas artefactos, intenta acabar con ellos desde la distancia.

Nivel 3. [*Monstruosidad*], [*Medio*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	13(+1)	6(-2)	+1	+1	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +1.

Consumir metal. Cualquier arma hecha de metal y sin la clave [*Mágico*] que golpee al monstruo oxidante se corroe. Después de resolver el daño, el arma obtiene un penalizador acumulativo de -1 al daño. Si esta penalización llega a -5, el arma es destruida.

Sentir hierro. Puede sentir en qué dirección hay hierro o acero en un radio de 12 metros.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 22(1d8+1) perforante[P].

Antenas. Corroe un objeto de metal sin la clave [*Mágico*] visible a 2 metros de él. Si el objeto lo porta una criatura, esta puede superar una salvación de Reflejos CD 11 para evitar el toque del monstruo oxidante. Si el objeto es una armadura o un escudo, recibe un penalizador acumulativo de -1 a la CA. Una armadura que por penalizadores descienda hasta CA 10 o un escudo que descienda a +0 a la CA son destruidos. Si el objeto es un arma se aplica el mismo efecto del talento Consumir metal.

Naga

Antiguos guardianes de templos y lugares de veneración, los nagas son temidos hoy día por su aspecto de serpiente.

Las reproducciones de estos seres que se guardan en la Gran Biblioteca Real de Valdheim les representan de como seres con un torso antropomórfico sujeto a una cola de serpiente. Las leyendas les atribuyen una gran inteligencia y sabiduría.

Nivel 8. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 18.

Puntos de Golpe 120(16d10+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	18(+4)	16(+3)	16(+3)	19(+4)	18(+4)	+9	+9	+9

Movimiento 16m. **Iniciativa** +4.

Inmune a las claves [*Encantado*] y [*Envenenado*].

Inmune al daño veneno[V].

Magia divina. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 6 utilizando su Sabiduría (ataque +9, salvación CD 17, poder 47). Conoce los siguientes conjuros.

[*A Voluntad*]: Fuego sagrado, Ilusión menor, Remendar.

[*Rango 1*]: Curar heridas, Escudo de fe, Orden.

[*Rango 2*]: Calmar emociones, Inmovilizar persona.

[*Rango 3*]: Clarividencia, Maldición.

[*Rango 4*]: Destierro, Libertad de movimiento.

[*Rango 5*]: Descarga flamígera, Misión.

[*Rango 6*]: Visión verdadera.

Resurrección. Tras morir, vuelve a la vida en 1d6 días con todos sus PG. Solo el conjuro Deseo puede impedir esto.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +10, 2m, 8(1d8+4) perforante[P]. El objetivo recibe 40(10d8) veneno[V]. Si supera una salvación de Fortaleza CD 16 recibe la mitad del daño.

Escupir veneno. +10, 6/12m. El objetivo recibe 40(10d8) veneno[V]. Si supera una salvación de Fortaleza CD 16 recibe la mitad del daño.

Necrófago

Estas criaturas nacen del empleo de la nigromancia tanto en seres vivos como en cadáveres. En el primer caso, lo más habitual es servir a las víctimas alimentos mancillados por una oscura corrupción. Este proceso es repugnante, doloroso y lleva a la víctima a un hambre demencial que le hace capaz incluso de devorarse a sí mismo.

Los necrófagos tienen aspecto cadavérico, con restos de cabellera en la cabeza, delgadez extrema, una palidez insana, un rostro demacrado y dientes afilados.

Nivel 3. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)	+1	+2	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Inmune a las claves [*Encantado*], [*Envenenado*] y al agotamiento.

Inmune al daño veneno[V].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garras. +5, 2m, 6(2d4+2) cortante[C]. Si el objetivo es una criatura que no posea la clave [*Muerto Viviente*] debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda bajo la clave [*Paralizado*] durante 1 minuto. Puede repetir la salvación para finalizar el efecto al final de cada uno de sus turnos.

Mordisco. +5, 2m, 8(2d6+2) perforante[P].

Necrófago, ghastr

Los necrófagos ghastr, más grandes y peligrosos que los necrófagos comunes, se van deformando paulatinamente. Son más inteligentes y poderosos que los necrófagos vulgares, y son incluso capaces de contagiar su corrupción.

Nivel 4. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 40(8d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	17(+3)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	8(-1)	+3	+3	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +3.

Inmune a las claves [*Encantado*], [*Envenenado*] y al agotamiento.

Inmune al daño veneno[V].

Pestilencia. Cualquier criatura que comience su turno a 2m del necrófago ghastr debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o queda en estado [*Envenenado*] hasta el comienzo de su próximo turno. Las salvaciones superadas otorgan inmunidad ante la pestilencia durante 24 horas.

Resistente al daño oscuridad[O].

Resistente a la expulsión. Todas criaturas con la clave [*Muerto Viviente*] en un radio de 12 metros del necrófago ghastr obtienen ventaja en las salvaciones contra el efecto de Expulsar Muertos Vivientes.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garras. +6, 2m, 9(2d6+3) cortante[C]. Si el objetivo es una criatura que no posea la clave *[Muerto Viviente]* debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o queda bajo la clave *[Paralizado]* durante 1 minuto. Puede repetir la salvación para finalizar el efecto al final de cada uno de sus turnos.

Mordisco. +6, 2m, 11(2d8+3) perforante[P].

Ogro

Son unas grandes moles de estupidez, glotonería y codicia, fácilmente reconocibles por sus cuerpos rechonchos y cubiertos de andrajos que adornan con los restos en descomposición de sus víctimas.

Tienen un carácter muy inestable e iracundo y aprovechan su corpulencia para abusar de las criaturas más pequeñas. Además de apropiarse de sus bienes, los ogros las devoran sin compasión.

Es habitual encontrarlos en grupo, a veces junto a seres más inteligentes.

Nivel 4. *[Gigante]*, *[Grande]*, *[Maligno]*.

Clase de Armadura 11 (armadura de pieles).

Puntos de Golpe 60(8d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)	+4	-1	-2

Movimiento 16m. **Iniciativa** -1.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Gran clava. +6, 2m, 12(2d8+4) contundente[G].

Jabalina. +6, 2m o 12/48m, 10(2d6+4) perforante[P].

Ogro zombi

Esta es la fiel prueba de que el cuerpo de cualquier criatura puede ser susceptible a la reanimación como muerto viviente si se usan las artes oscuras adecuadas.

Si acabar con un zombi es algo tedioso, acabar con un ogro muerto y medio podrido es un reto considerable. Más aún si no se ha llevado la previsora compañía de un clérigo.

Nivel 5. *[Muerto Viviente]*, *[Grande]*, *[Maligno]*.

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 80(10d10+20).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	6(-2)	18(+4)	3(-4)	6(-2)	5(-3)	+8	-2	-2

Movimiento 12m. **Iniciativa** -2.

Fortaleza de muerto viviente. Si llega a los 0 PG debe realizar una salvación de Fortaleza con una CD igual a 5+daño sufrido. Si tiene éxito, recupera 1 PG. Queda fuera de esta salvación el daño por crítico o tipo Luz.

Inmune a la clave [Envenenado].

Inmune al daño veneno[V].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Lucero del alba. +7, 2m, 12(2d8+4) contundente[G].

Orco

Dicen que Nix creó a sus criaturas como un reflejo corrupto con el que burlarse de la obra de Lux. Si esto fuera cierto, los orcos serían lo más parecido a un remedo de la raza humana.

Aunque se parecen a ellos en altura, son mucho más musculosos y tienen mayor poderío físico. Suelen tener la piel de tonos verdosos o grisáceos, una prominente mandíbula inferior y colmillos que sobresalen tras los labios.

Dedican su vida a la violencia, por lo que apenas les importa no ser especialmente inteligentes. El cerebro no importa mucho a la hora de saquear y esclavizar a otras criaturas.

En muchos sitios, los orcos son una leyenda, aunque las terribles noticias que provienen del sur de Andelth los convierten en una amenaza muy real.



Nivel 1. [*Humanoide*], [*Orco*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13 (armadura de pieles).

Puntos de Golpe 13(2d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)	+3	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Agresivo. Puede desplazarse su movimiento hacia una criatura enemiga visible utilizando su acción bonus.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Gran hacha. +3, 2m, 9(1d12+3) cortante[C].

Jabalina. +3, 2m o 12/48m, 6(1d6+3) perforante[P].

Osgo

Aunque no lo parezca, estas enormes moles de destrucción son los parientes mayores de los goblin. Fornidos y peludos, saben bien que su fuente de poder son sus músculos. Adoran la violencia y se imponen sin pudor sobre otras criaturas, a las que mantienen esclavizados.

Los osgos no son estúpidos. No sería la primera vez que han accedido a aliarse con humanos de dudosa calaña para obtener algún beneficio. En los tiempos de la guerra contra Nix viajaban en grupos numerosos, haciéndose acompañar de goblins y hobgoblins.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Trasgo*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 16 (armadura de pieles, escudo).

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-1)	+2	+2	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Ataque sorpresa. Inflige 6(2d6) de daño adicional cuando impacta en el primer asalto del combate contra una criatura sorprendida.

Bruto. Sus armas hace un dado de daño extra cuando ataca (ya incluido en los ataques).

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Lucero del alba. +5, 2m, 10(2d8+2) perforante[P].

Jabalina. +5, 2m o 12/48m, 9(2d6+3) perforante[P].

Osobúho

Esta criatura tiene el aspecto de un enorme oso con la cabeza y el cuello de un búho. Sus plumas suelen permitirles mimetizarse con el entorno.

Los osos búhos son unos seres incomprensidos, famosos por su mal carácter y ferocidad. Sin embargo, son criaturas solitarias y tímidas con un fuerte problema de territorialidad y glotonería.

Una vez adentrados en terreno natural son más habituales de lo que pueda creerse. Hay que tener mucho cuidado cuando se acampa para que el olor de la comida no los atraiga.

Nivel 4. [*Monstruosidad*], [*Grande*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 60(8d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	12(+1)	17(+3)	3(-4)	12(+1)	7(-2)	+5	+1	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +1.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista y con el olfato.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Pico (1).

Garras. +6, 2m, 13(2d8+5) cortante[C].

Pico. +6, 2m, 10(1d10+5) perforante[P].

Otyugh

Se componen de un cuerpo de elefante con tres patas, una cabeza de serpiente con enormes dientes y dos tentáculos llenos de pinchos. Después de imaginártelo, dibuja en tu mente su extraña figura atrayendo hacia su boca a las presas con los tentáculos, mientras en tu cabeza resuena su voz telepática diciendo «hambre, mucha hambre».

Nivel 6. [*Aberración*], [*Grande*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 96(12d10+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	11(+0)	19(+4)	6(-2)	13(+1)	6(-2)	+7	+0	+1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +4.

Telepatía. Puede comunicarse mentalmente con cualquier criatura con Inteligencia 4 o superior y a un máximo de 48 metros. Sin embargo, debido a su corto intelecto, apenas es capaz de expresarse con monosílabos y pa-

labras sueltas. Esta forma de telepatía no permite que la criatura receptora pueda responder telepáticamente.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1) y Tentáculo (2).

Mordisco. +8, 2m, 11(2d8+3) perforante[P]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o queda [*Emvenenado*]. Cada 24 horas puede repetir la salvación de Fortaleza para finalizar la enfermedad. Pierde 5(1d10) PG máximos cada vez que falle esta salvación. Esta pérdida de PG máximos desaparece en el momento en el que la enfermedad se elimine.

Tentáculo. +8, 4m, 7(1d8+3) contundente[G] + 4(1d8) perforante[P]. El objetivo queda [*Apresado*] y [*Frenado*] hasta que la presa finalice. Posee dos tentáculos y cada uno de ellos puede apresar a un objetivo.

Aplastar. Si ya tiene un objetivo apresado en el tentáculo, el otyugh puede intentar aplastarlo en el suelo. El objetivo recibe 9(2d6+3) contundente[G] y queda bajo la clave [*Aturdido*] hasta el inicio del próximo turno del otyugh. Si supera una salvación de Fortaleza CD 14 reciben la mitad de daño y no queda [*Aturdido*].

Pudín negro

El nombre de esta criatura despierta el horror en el corazón del más aguerrido aventurero. Es el pudín negro, el miembro más peligroso de los cienos, un oscuro amasijo que puede salir de cualquier rincón para envolverte y digerirte en vida. Es una criatura tan implacable que una vez elige una víctima, no se detiene hasta devorarla.

Aunque el sentido común advierte sobre el peligro de acercarse a un pudín negro, en algunos lugares se ha seguido la imprudencia enana de usarlos para deshacerse de sus desperdicios. No obstante, no todos los pozos creados para contenerlos tienen la eficiencia enana y muchas veces ocurren desgraciados accidentes a quienes tan solo iban a tirar la basura.

Nivel 5. [*Cieno*], [*Grande*].

Clase de Armadura 7.

Puntos de Golpe 75(10d10+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	5(-3)	16(+3)	1(-5)	6(-2)	1(-5)	+3	-3	-2

Movimiento 8m, trepar 8m. **Iniciativa** -3.

Amorfo. Puede moverse a través de espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones.

Corrosivo. Una criatura que toque o impacte con un ataque cuerpo a cuerpo al pudín negro recibe 4(1d8) ácido[A]. Cualquier arma de metal o madera

sin la clave *[Mágico]* que le impacte. Después de infligir daño, el arma toma una penalización permanente y acumulativa de -1 a las tiradas de daño. Si su penalización desciende a -5, el arma se destruye.

Inmune a las claves *[Asustado]*, *[Cegado]*, *[Derribado]*, *[Encantado]*, *[Ensordecido]* y al agotamiento.

Inmune al daño ácido[A], cortante[C], escarcha[E], rayo[R].

Visión ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Seudópodo. +7, 2m, 6(1d6+3) contundente[G] + 16(4d8) ácido[A]. Si el objetivo lleva una armadura que no posea la clave *[Mágico]*, recibe un penalizador acumulativo de -1 a la CA. Si la CA de la armadura desciende a 10, queda totalmente destruida.

ACCIONES

División. Cuando un pudín de tamaño *[Medio]* o *[Grande]* que conserve al menos 10 PG recibe daño rayo[R] o cortante[C], se divide en 2 nuevos pudín. Cada nuevo pudín tiene la mitad de PG que el pudín original, redondeado hacia abajo. Los nuevos pudín tienen un tamaño inferior al pudín original.

Químera

Sin lugar a dudas, esta criatura tiene un origen maléfico. Se tiene constancia que durante la Guerra Milenaria existían amalgamas de criaturas similares a las que hoy día atormentan ciertos lugares como Andelth o el sur de las Tierras sin Rey.

Las quimeras son una mezcla entre un león, una cabra y un dragón. Posee la cabeza de cada una de estas criaturas y dos enormes alas. Hay historias que aseguran la existencia de horrendas mezclas con otras bestias.

Sin embargo, esta criatura es tan desagradable que, además de habitar en soledad, suele sufrir las constantes disputas y enfrentamientos entre sus tres cabezas. No han sido pocos los grupos que han tenido tiempo de ponerse a salvo aprovechando una de estas situaciones.



Nivel 6. [Monstruosidad], [Grande], [Maligno].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 96(12d10+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	11(+0)	19(+4)	3(-4)	14(+2)	10(+0)	+4	+0	+2

Movimiento 12m, volar 24m. **Iniciativa** +0.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Cornada (1), Garras(1) y Mordisco (1). Cuando Aliento de fuego está disponible se puede usar en lugar de Cornada o Mordisco.

Cornada. +8, 2m, 10(1d12+4) contundente[G].

Garras. +8, 2m, 10(2d6+4) cortante[C].

Mordisco. +8, 2m, 10(2d6+4) perforante[P].

Aliento de fuego. Recarga 5-6. Exhala un cono de fuego de 6 metros. Cada criatura en ese área recibe 28(7d8) fuego [F] o la mitad si supera una salvación de Reflejos CD 14.

Roano

Estas curiosas criaturas son ratones antropomorfos del tamaño aproximado de un niño pequeño. Sin embargo, no son alimañas, sino pequeñas personitas que adoptan su nombre en honor a Roan, quien fundó la ciudad de Madriguera junto al bosque conocido como el Jardín de los Ratones.

Madriguera es una ciudad excavada en una colina en la frontera meridional de Tharsad. Está fuertemente fortificada y se encuentra en guerra permanente con el Príncipe. Además de la ciudad, los roanos han conseguido dominar los bosques cercanos.

Aunque desconfían de los viajeros y de los aventureros en general, pueden llegar a ser unos seres muy afables y alegres. Disfrutan mucho de los placeres sencillos de la vida y tienen un alto sentido del deber para con su gente.

Mis investigaciones me indican que probablemente sean una evolución de algún tipo de la antigua raza conocida como los medianos.



Nivel 2. [*Roano*], [*Humanoide*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 16(4d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	13(+1)	10(+0)	+0	+3	+1

Movimiento 10m. **Iniciativa** +3

Rapidez. Obtiene ventaja en las tiradas de Iniciativa.

Valentía. Obtiene ventaja en las salvaciones contra efectos y conjuros que apliquen el estado [*Asustado*].

ACCIONES

Multiataque. Daga (2).

Daga. +4, 2m, 5(1d4+3) perforante[P].

Roc

Son aves rapaces de dimensiones descomunales capaces de atrapar entre sus garras caballos, rinocerontes y elefantes sin mayor problema. Se especula sobre su vínculo con una rapaz más pequeña, el quebrantahuesos, ya que acaban con sus presas arrojándolas al vacío desde gran altura.

Son criaturas solitarias por naturaleza y viven aisladas en cumbres inaccesibles. Poseen un hermoso plumaje con colores rojizos, dorados, negros o blancos. Tanto sus plumas como sus huevos son considerados por los más ricos y excéntricos de Valdanar como algo exclusivo y exquisito por lo que pagar cantidades desorbitadas. Sin este aliciente económico nadie en su sano juicio osaría perturbar a una de estas magnas aves.

Nivel 8. [*Monstruosidad*], [*Gigantesco*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 216(16d20+40).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
28(+9)	10(+0)	20(+5)	3(-4)	10(+0)	9(-1)	+9	+5	+0

Movimiento 8m, volar 48m. **Iniciativa** +0.

Vista agudizada. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Pico (1).

Garras. +10, 2m, 21(4d6+9) cortante[C]. El objetivo queda [*Apresado*]. Mientras esté así, también obtiene la clave [*Frenado*]. El roc no puede atacar con sus garras a otros objetivos.

Pico. +10, 4m, 25(4d8+9) perforante[P].

Roper

Describir a estas criaturas es complicado: tienen un aspecto entre cómico y repulsivo, un cuerpo cónico parecido al de una estalagmita, un único ojo y una terrible boca dentada. Esta criatura absurda habita en las profundidades de la tierra, donde embosca a los que son demasiado curiosos o imprudentes como para adentrarse en un mundo que no les pertenece.

Nivel 6. [*Aberración*], [*Grande*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 20.

Puntos de Golpe 90(12d10+18).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	8(-1)	17(+3)	7(-2)	16(+3)	6(-2)	+4	-1	+3

Movimiento 4m, trepar 4m. **Iniciativa** -1.

Falsa apariencia. Mientras permanezca inmóvil es indistinguible de una formación natural de una cueva, como por ejemplo una estalagmita.

Zarcillos. El roper puede tener hasta 6 zarcillos a la vez. Cada zarcillo posee las estadísticas CA 20, 10 PG y es invulnerable al daño místico[M] y veneno[V]. Destruir un zarcillo no causa daño al roper, quien además puede generar un reemplazo en su próximo turno.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1), Enrollar (1) y Zarcillos (los que tenga).

Mordisco. +8, 2m, 20(4d8+4) perforante[P].

Enrollar. Atrae hacia sí a cualquier criatura que mantenga en estado [*Apresado*] hasta una distancia de 10 metros.

Zarcillo. +8, 20m. El objetivo queda [*Apresado*], [*Frenado*] y obtiene desventaja en las pruebas de atributo de Fuerza y las salvaciones de Fortaleza. El roper no puede usar el mismo zarcillo para atrapar a otra criatura.

Sahuagín

Son conocidos por su agresividad hacia cualquier ser, incluidos los de otras especies acuáticas. Sin embargo, parecen haber creado un poderoso vínculo con los tiburones y otros seres marinos agresivos, gracias al cual pueden controlarlos a placer.

Su apariencia es bastante ridícula, con rechonchos cuerpecillos escamosos de los que sobresalen extremidades enclenques, aletas y una enorme cabeza de pez.

Parecen tener una fuerte preferencia por las aguas oceánicas más profundas, aunque suelen ser un problema bastante habitual en los mares cálidos como las costas de Puertococina o el recorrido comercial marítimo a lo largo de las Arenas Infinitas.

Nivel 2. [*Humanoide*], [*Sabuagin*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 22(4d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	11(+0)	12(+1)	12(+1)	13(+1)	9(-1)	+1	+1	+1

Movimiento 12m, nadar 16m. **Iniciativa** +0.

Ansia de sangre. Obtiene ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos que no tienen todos sus PG.

Parcialmente anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie, pero necesita sumergirse en el agua al menos una vez cada cuatro horas para no secarse.

Telepatía con los tiburones. Puede controlar mágicamente cualquier tiburón en un radio de 48 metros.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (o Lanza) (1) y Mordisco (1).

Garras. +4, 2m, 3(1d4+1) cortante[C].

Lanza. +4, 2m o 8/24m, 4(1d6+1) perforante[P] o 5(1d8+1) perforante[P] si se usa con dos manos.

Mordisco. +4, 2m, 3(1d4+1) perforante[P].

Salamandra

Estos hombres serpiente proceden del mundo de Eldurn y, como tales, son hostiles al resto de los seres vivos de Valdanar.

Las salamandras son excelentes luchadoras, por ello formaban el grueso del ejército invasor durante la batalla del Sumidero Ardiente. Tras la derrota de los ejércitos ígneos, las criaturas de Eldurn se ocultaron por todo Valdanar. Muchas de ellas murieron, pero las adaptables salamandras consiguieron sobrevivir ocultas en las profundidades de la tierra.

Nivel 6. [*Elemental*], [*Grande*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 84(12d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	14(+2)	15(+2)	11(+0)	10(+0)	12(+1)	+4	+2	+1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Incandescente. Cualquier criatura que toque o impacte con un ataque cuerpo a cuerpo a la salamandra recibe 6(2d6) fuego[F].

Invulnerable al daño fuego[F].

Resistencia al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P]. Los ataques con la clave [*Adamantita*] le causan su daño normal.

Vulnerable al daño escarcha[E].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Coletazo (1) y Lanza (1).

Coletazo. +8, 4m, 10(2d6+4) contundente[G] + 6(2d6) fuego[F]. El objetivo queda [*Apresado*]. Mientras esté así, también obtiene la clave [*Frenado*]. Además, la salamandra puede golpear a la víctima automáticamente con su Coletazo, aunque no puede atacar con ella a otros objetivos.

Lanza. +8, 2m o 8/24m, 10(2d6+4) perforante[P] + 3(1d6) fuego[F] o 12(2d8+4) perforante[P] + 3(1d6) fuego[F] si se usa con dos manos.

Sátiro

Los sátiros son criaturas curiosas y hedonistas, con torso humanoide, retorcidos cuernos, piernas peludas y pezuñas de cabra. Su carácter es voluble y suelen oscilar entre una gran alegría y una profunda demencia.

Si tienes la desgracia de tener que enfrentarte a uno de estos seres, asegúrate al menos de no escuchar el sonido de su flauta.

Nivel 4. [*Feérico*], [*Medio*].

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 40(8d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	16(+3)	11(+0)	12(+1)	10(+0)	14(+2)	+1	+3	+2

Movimiento 16m. **Iniciativa** +3.

Inmune a las claves [*Asustado*] y [*Encantado*].

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

ACCIONES

Multiataque. Ataca dos veces con su espada corta.

Espada corta. +6, 2m, 6(1d6+3) cortante[C].

Canción de cuna. Puede tocar su flauta dulce para interpretar una canción de cuna. Todas las criaturas que escuchen la interpretación dentro de un radio de 12 metros deben superar una salvación de Voluntad CD 12 o quedan dormidas y en estado [*Inconsciente*] durante 1 minuto. Las criaturas que superen la salvación son inmunes a la Canción de cuna de ese sátiro durante 24 horas. Si la criatura recibe daño u otra criatura emplea una acción para despertarla, el efecto finaliza.

Melodía encantadora. Puede tocar su flauta dulce para interpretar una melodía encantadora. Todas las criaturas que escuchen la interpretación

dentro de un radio de 12 metros deben superar una salvación de Voluntad CD 12 o quedan en estado *[Encantado]* durante 1 minuto. Las criaturas que superen la salvación son inmunes a la Melodía encantadora de ese sátiro durante 24 horas. Si el sátiro o sus aliados atacan a una criatura encantada por esta melodía, el efecto finaliza.

Melodía aterradora. Puede tocar su flauta dulce para interpretar una melodía aterradora. Todas las criaturas que escuchen la interpretación dentro de un radio de 12 metros deben superar una salvación de Voluntad CD 12 o quedan en estado *[Asustado]* durante 1 minuto. Las criaturas que superen la salvación son inmunes a la Melodía aterradora de ese sátiro durante 24 horas.

Saurio

Los saurios tienen el aspecto de lagartos antropomorfos. Son algo más pequeños que un ser humano y están cubiertos de escamas. Hay una gran diversidad de estos seres para adaptarse a su hogar, por lo que puede haber divergencia de colores, formas y otros detalles menores que les permiten adaptarse a su medio.

Suelen vivir en zonas húmedas y de temperatura estable, preferiblemente cálida y son muy comunes en algunos de los marjales de El Cuello, donde conviven en grandes comunidades.

No son criaturas malignas, pero su aspecto se ha relacionado con ciertas representaciones de Nix, por lo que son perseguidos por la Orden de la Luz. El empuje de los núcleos de población humana, las enfermedades y los muertos vivientes de El Cuello han sido también un gran problema para su demografía, volviéndolos paranoicos y hostiles ante los intrusos.

Nivel 2. *[Humanoide]*, *[Saurio]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 15 (escudo).

Puntos de Golpe 22(4d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	10(+0)	13(+1)	7(-2)	12(+1)	7(-2)	+2	+0	+1

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +0.

Aguantar la respiración. Puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

ACCIONES

Multiataque. Dos ataques cualesquiera, diferentes.

Escudo con pinchos. +4, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Gran clava. +4, 2m, 5(1d6+2) contundente[G].

Jabalina. +4, 2m o 12/48m, 5(1d6+2) perforante[P].

Mordisco. +4, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Sombra

Estos muertos vivientes abarcan desde esquivos retazos negruzcos a la sombra del ser vivo que un día fueron. Por su naturaleza, son muy difíciles de localizar y, a menudo, juegan con la psique de sus víctimas, enloqueciéndolas antes de drenar toda su vitalidad.

Nivel 2. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*], [*Incorpóreo*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 22(4d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
6(-2)	14(+2)	13(+1)	6(-2)	10(+0)	8(-1)	+1	+2	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Amorfo. Puede moverse a través de espacios de un mínimo de 2 centímetros de ancho sin penalizaciones.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Apresado*], [*Derribado*], [*Envenenado*], [*Frenado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño oscuridad[O] y veneno[V].

Movimiento incorpóreo. Puede mover a través de criaturas y otros obstáculos como si fuera [*Terreno Difícil*]. Si termina el turno dentro de un objeto, la sombra recibe 5(1d10) místico[M].

Resistente al daño ácido[A], contundente[G], cortante[C], escarcha[E], fuego[F], perforante[P], rayo[R] y trueno[T].

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Sombra furtiva. Mientras que permanezca bajo luz tenue o en la oscuridad, puede esconderse como acción bonus y tiene ventaja en la prueba de Destreza para hacerlo.

Vulnerable al daño luz[L].

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Drenar fuerza. +4, 2m, 8(2d6+2) oscuridad[O]. El objetivo ve reducida su puntuación de Fuerza en 1d4. Está reducción dura hasta que el objetivo realice un descanso. Si gracias a este efecto su Fuerza desciende a 0, muere. Si un personaje no [*Maligno*] muere de esta forma, una nueva sombra se alza del cadáver en 1d4 horas.

Trol

Se ha especulado mucho sobre estas criaturas y su pertenencia a la familia de los gigantes, pero los sabios no han llegado a un acuerdo al respecto. Los trols tienen características muy llamativas: brazos desproporcionadamente largos y una nariz prominente.

Su capacidad regenerativa innata y su asombrosa agilidad les convierte en unos rivales realmente peligrosos. Afortunadamente, son muy sensibles al fuego.

Nivel 4. [*Gigante*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 68(8d10+20).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	13(+1)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)	+5	+1	-1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Regeneración. Recupera 10 PG al comienzo de su turno. Si recibe daño ácido[A] o fuego[F], la regeneración no funciona el turno siguiente. El trol solo muere si comienza su turno con 0 PG y no puede regenerarse.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) y Mordisco (1).

Garras. +6, 2m, 10(2d6+4) cortante[C].

Mordisco. +6, 2m, 5(2d6+4) perforante[P].

Tumulario

Estos muertos vivientes se presentan en distintos estados de descomposición. Aunque a simple vista puedan parecer zombis, los tumularios poseen una pérfida inteligencia y los ojos encendidos por una maligna luz rojiza.

Estas criaturas surgen por la acción de artes nigrománticas. Los ejemplos más llamativos están entre los restos del Antiguo Imperio. Se sabe que hay sacerdotes del extraño culto a Nerkis que se ofrecen voluntarios para perpetuar el cuidado de las tumbas más allá de la defunción.

Además de por acción de magia oscura, a veces también surgen de forma natural, a través de algún suceso de fuerte impacto que vincula para siempre el ánima del sujeto a lo que fue su cuerpo. Sea como fuere, los tumularios son hostiles a cualquier criatura que penetre en sus dominios.

Nivel 3. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 39(6d8+9).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	15(+2)	+3	+2	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Inmune a la clave [*Envenenado*] y al agotamiento.

Invulnerable al daño veneno[V].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C], oscuridad[O] y perforante[P]. Los ataques con la clave [*Plata*] le causan su daño normal.

Sensibilidad a la luz. Obtiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de atributo de Sabiduría relacionadas con la vista cuando está expuesto a la luz del día.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Espada larga (2) o Arco Largo (2). Puede usar Drenar vida en sustitución de realizar un ataque de Espada larga.

Espada larga. +5, 2m, 6(1d8+2) cortante[C] o +5, 2m, 7(1d10+2) cortante si se utiliza con dos manos.

Arco largo. +5, 60/240m, 6(1d8+2) perforante[P].

Drenar vida. +5, 2m 5(1d6+2) oscuridad[O]. El objetivo ve reducidos sus PG máximos tanto daño como el causado por este ataque, excepto si supera una salvación de Fortaleza CD 11. Está reducción dura hasta que el objetivo realice un descanso. Si gracias a este efecto sus PG máximos descienden a 0, muere. Un humanoide que haya muerto de esta forma vuelve de la tumba como un zombi tras 24 horas, a no ser que se le devuelva a la vida o se destruye su cuerpo. El tumulario no puede tener más de 12 zombis bajo su control al mismo tiempo.

Vampiro

Las leyendas y la imaginería popular han hecho de esta criatura un mito claramente identificable: colmillos, palidez, sensibilidad a la luz y una incesante necesidad de saciar su sed con sangre de los vivos. Los vampiros más antiguos son muy poderosos, no solo por el poder personal que han adquirido, también por la gran cantidad de experiencia que les ha otorgado su inmortalidad.

Los vampiros se hicieron muy populares desde hace unos cinco siglos, cuando el célebre bardo Byronus el libertino centró sus obras en estos seres para expresar la fugacidad de la vida, sus propios impulsos y recordar que acechan en la oscuridad.

En la actualidad, los bardos sensacionalistas han convertido estos seres en el ideal de amantes perfectos y eternos por los que suspiran los jóvenes.

No me extrañaría nada que estos propios antiguos vampiros hayan conspirado para crearse esta fama.

Nivel 9. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 16.

Puntos de Golpe 126(18d8+36).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	18(+4)	18(+4)	17(+3)	15(+2)	18(+4)	+4	+4	+4

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +4.

Cambiaformas. Puede utilizar su acción para dejar su forma humanoide y adoptar la forma de un murciélago o la de una nube de niebla, lo cual cambia algunos de sus rasgos. El equipo que estuviera llevando se transforma. Si muere, vuelve a su forma humanoide. No puede transformarse si está bajo la luz del día.

Estando en forma de murciélago, su velocidad pasa a 2m, volar 12m, su tamaño [*Diminuto*]. No puede hablar, pero conserva el resto de los rasgos.

En forma de niebla, no puede realizar ninguna acción, hablar ni manipular objetos. Tiene una velocidad de 8m (levitar) y puede moverse sin penalizaciones a través de espacios por los que pueda pasar el aire. Además tiene ventaja en todas las salvaciones y es inmune a todo el daño que no posea la clave [*Mágico*], excepto si se trata de luz del día.

Estaca en el corazón. Si un arma de madera atraviesa su corazón queda [*Incapacitado*] y [*Paralizado*] hasta que le saquen la estaca.

Hipersensibilidad a la luz del día. Recibe 20 luz[L] si al comienzo de su turno se encuentra bajo la luz del día. Además, tiene desventaja en todas sus acciones.

Huida. Cuando llega a 0 PG en lugar de caer [*Inconsciente*] se transforma en niebla y se desplaza hasta su lugar de descanso. Si no puede transformarse en niebla por estar bajo la luz del sol o si no llega en 2 horas a su lugar de descanso, es destruido.

Una vez que llega a su morada, el vampiro vuelve a su forma original, pero queda [*Paralizado*] hasta que haya descansado 1 hora, momento en obtendrá también 1 PG.

Invitación. No puede entrar en una casa sin ser invitado por uno de sus ocupantes.

Regeneración. Recupera 20 PG al comienzo de su turno si tiene al menos 1 PG, si no está bajo la luz del día y si no ha recibido daño de tipo luz[L] desde su último turno.

Resistente al daño. Contundente[G], cortante[C], perforante[P] y oscuridad[O].

Resistencia legendaria. Si falla una salvación, puede escoger tener éxito. Puede utilizar este talento tres veces al día.

Visión en la oscuridad. 48m.

ACCIONES

Multiataque. Dos ataques por turno. Solo puede haber un mordisco entre ellos.

Ataque desarmado. +11, 2m, 8(1d8+4) contundente[G]. Si tiene éxito en el ataque, puede apresar a su víctima.

Encantamiento. Selecciona un [*Humanoide*] visible a un máximo de 12m. Si el objetivo puede ver al vampiro, debe realizar una salvación de Voluntad a CD 17 o queda [*Encantado*] y cree que el vampiro es un amigo de confianza. El objetivo realiza las tareas que se le soliciten y actuará siempre de la forma más beneficiosa para el vampiro.

Cada vez que el vampiro o sus aliados cause daño al objetivo este realizará una tirada de salvación de Voluntad. Si la supera, perderá la clave [*Encantado*]. El efecto también finaliza tras 24 horas, si el vampiro es destruido o voluntariamente decide usar una acción bonus para liberarlo.

Hijos de la noche. Una vez por noche, puede llamar mágicamente a 2d4 enjambres de murciélagos o ratas y 3d6 lobos. Las criaturas que han sido llamadas tardan 1d4 turnos en llegar y actuarán como sus aliados, luchando por él y obedeciendo sus órdenes. Estos animales permanecen con el vampiro una hora, hasta que fallezca o hasta que los libere con una acción bonus.

Mordisco. +11, 2m, 7(1d6+4) perforante[P] + 9(3d6) oscuridad[O]. El mordisco se puede realizar sobre criaturas que lo permitan voluntariamente o que estén bajo las claves [*Apresado*], [*Frenado*] o [*Incapacitado*]. El vampiro recupera tantos PG como daño de oscuridad[O] haya realizado. Además, los PG máximos del objetivo se reducen la misma cantidad y solo pueden recuperarse tras un descanso.

Si los PG máximos de un objetivo llegan a 0 de esta forma, muere. Si después de morir se le entierra, se levantará de su tumba a la noche siguiente como un vampiro (prole) bajo el control del vampiro que lo ha matado.

ACCIONES LEGENDARIAS

Movimiento. El vampiro se mueve tanto como su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Ataque adicional. Realiza un Ataque desarmado o un Mordisco.

Vampiro, prole

Estos muertos vivientes han regresado recientemente de la tumba. Entran dentro de esta categoría también los vampiros que llevan algún tiempo por el mundo, pero aún no son muy poderosos.

Al contrario que los vampiros más ancianos, los recién creados son más impulsivos y, por lo tanto, más fáciles de localizar.

Por lo general, los vampiros creen que están por encima del orden natural de las cosas, especialmente los más jóvenes, que suelen dejarse llevar por la sensación de poder e invulnerabilidad que les otorga su nueva condición. Si aprendes a aprovecharlo, conseguirás destruir a algunos de ellos con facilidad.

Nivel 6. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 78(12d8+18).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	16(+3)	16(+3)	11(+0)	10(+0)	12(+1)	+3	+3	+1

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +3.

Estaca en el corazón. Si un arma de madera atraviesa su corazón mientras está [*Incapacitado*], es destruido.

Hipersensibilidad a la luz del día. Recibe 20 luz[L] si al comienzo de su turno se encuentra bajo la luz del día. Además, tiene desventaja en todas sus acciones.

Huida. Cuando llega a 0 PG en lugar de caer [*Inconsciente*] se transforma en niebla y se desplaza hasta su lugar de descanso. Si no puede transformarse en niebla por estar bajo la luz del sol o si no llega en 2 horas a su lugar de descanso, es destruido.

Una vez que llega a su morada, el vampiro vuelve a su forma original, pero queda [*Paralizado*] hasta que haya descansado 1 hora, momento en el que obtendrá también 1 PG.

Invitación. No puede entrar en una casa sin ser invitado por uno de sus ocupantes.

Regeneración. Recupera 20 PG al comienzo de su turno si tiene al menos 1 PG, si no está bajo la luz del día y si no ha recibido daño de tipo luz[L] desde su último turno.

Resistente al daño. Contundente[G], cortante[C], perforante[P] y oscuridad[O].

Visión en la oscuridad. 24m.

ACCIONES

Multiataque. Dos ataques por turno. Solo puede haber un mordisco entre ellos.

Garras. +8, 2m, 7(2d4+3) cortante[C]. Si tiene éxito en el ataque, puede apresar a su víctima.

Mordisco. +8, 2m, 6(1d6+3) perforante[P] + 6(2d6) oscuridad[O]. El mordisco se puede realizar sobre criaturas que lo permitan voluntariamente o que estén bajo las claves [*Apresado*], [*Frenado*] o [*Incapacitado*]. El vampiro recupera tantos PG como daño de oscuridad[O] haya realizado. Además, los PG máximos del objetivo se reducen la misma cantidad y solo pueden recuperarse tras un descanso.

Si los PG máximos de un objetivo llegan a 0 de esta forma, muere.

Venrat

Aunque puedan confundirse con los roanos, los venrat tienen más puntos en común con las alimañas de las que parecen haber evolucionado. Su aspecto es el de una rata antropomorfa de pequeño tamaño, y son realmente desagradables a la vista y al olfato. Tienen dientes podridos y afilados, garras infecciosas, pelaje sarnoso y sus colas y orejas suelen estar cargadas de mutilaciones y costras.

Como se puede predecir por su aspecto, portan gran número de enfermedades, plagas e infecciones. Por suerte, se refugian en colonias caóticas en el corazón de alcantarillas, cloacas y otros lugares inmundos, generalmente de grandes ciudades. Su esperanza de vida es realmente corta, aunque lo compensan reproduciéndose a gran velocidad.

Nivel 2. [*Humanoide*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 26(4d8+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)	+3	-2	-2

Movimiento 8m. Iniciativa -2.

Fortaleza de muerto viviente. Si llega a los 0 PG debe realizar una salvación de Fortaleza con una CD igual a 5+daño sufrido. Si tiene éxito, recupera 1 PG. Queda fuera de esta salvación el daño por crítico o tipo Luz

Inmune a la clave [*Envenenado*].

Invulnerable al daño veneno[V].

Visión en la oscuridad. 24m.

ACCIONES

Golpe. +4, 2m, 4(1d6+1) contundente[G].

Wyvern

Físicamente eran muy parecidos a los dragones salvo que, en lugar de cuatro patas y alas, tienen dos patas y un par de brazos de los que surgen las alas de una forma similar a la de un murciélago. En la cola poseen un agujón venenoso.

Eran excelentes cazadores aéreos, pero carecían de la inteligencia y el poderío de los dragones. Sin embargo, hace una edad que no se han recogido noticias de estas bestias.



Nivel 7. [*Dragón*], [*Grande*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 105(14d10+21).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	10(+0)	16(+3)	5(-3)	12(+1)	6(-2)	+9	+5	+6

Movimiento 8m, volar 32m. **Iniciativa** +0.

Visión en la oscuridad. 24m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) y Mordisco (1). No puede usar Garras mientras está volando.

Garras. +9, 2m, 12(2d8+4) cortante[C].

Mordisco. +9, 4m, 18(2d6+4) perforante[P].

Aguijón. +9, 4m, 18(2d6+4) perforante[P]. El objetivo recibe 21(7d6) veneno[V]. Si supera una salvación de Fortaleza CD 15 reduce a la mitad ese daño.

Zombi

Estas criaturas son cadáveres animados, habitualmente humanoides, en estado de descomposición.

Aunque su creación necesita de la intervención de artes oscuras, los muertos que no reciben la debida sepultura en El Cuello parecen surgir de forma espontánea, sin la intervención de nadie.

En las lejanas tierras del Antiguo Imperio de Yzer, levantar a un difunto es algo prohibido y penado con castigos peores que la muerte misma. Los únicos que tienen esa potestad son los sacerdotes del extraño dios Nerkis.

Nivel 2. [*Muerto Viviente*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 26(4d8+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)	+3	-2	-2

Movimiento 8m. **Iniciativa** -2.

Fortaleza de muerto viviente. Si llega a los 0 PG debe realizar una salvación de Fortaleza con una CD igual a 5+daño sufrido. Si tiene éxito, recupera 1 PG. Queda fuera de esta salvación el daño por crítico o tipo Luz.

Inmune a la clave [*Envenenado*].

Invulnerable al daño veneno[V].

Visión en la oscuridad. 24m.

ACCIONES

Golpe. +4, 2m, 4(1d6+1) contundente[G].



Recompensa
5.000 pn
vivos o muertos



na gran parte de los personajes no jugadores con los que los PJs interactuarán durante una partida son los humanoides. Estas criaturas suelen convivir con los aventureros y forman parte directa del motor de sus historias en cualquiera de los tres pilares de la aventura: exploración, combate e interacción social.

A continuación se listan los rasgos y datos de algunos humanoides de ejemplo que puedes incluir en tus partidas. Es posible modificarlos de forma sencilla teniendo en cuenta los siguientes preceptos:

- Aunque no está incluida su clave racial, sus rasgos representan los de un *[Humano]*. Por supuesto, es posible cambiar la raza para que pertenezca a cualquier otra de las habituales, en cuyo caso deben añadirse los talentos apropiados. Ten en cuenta que algunas razas pueden requerir que se cambien el resto de claves.
- Por descontado, puedes variar el nivel, modificando los rasgos como se indica en el **Capítulo 7** del manual **Reglas & Magia**.
- Además, todos los rasgos aquí presentados tienen en cuenta que las criaturas tienen un equipo determinado. Siéntete libre de crear tus propias iteraciones de las criaturas modificando su armadura y sus armas.
- Por último, en el caso de los lanzadores de conjuros, puedes incluir o eliminar los conjuros que creas convenientes.

Acólito

Los acólitos son jóvenes clérigos que suelen estar asignados a un sacerdote. Llevan a cabo multitud de tareas dentro de un templo, con frecuencia desagradables, aunque se espera de ellos que las afronten con devoción y buena disposición.

Nivel 1. *[Humanoide]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 10(2d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	14(+2)	11(+0)	+0	+0	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Magia divina. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 1 utilizando su Sabiduría (ataque +4, salvación CD 12, poder 2). Utiliza y conoce la Lista de Conjuros de Clérigo y además posee los siguientes conjuros.

- *[A Voluntad]*: Fuego sagrado, Fulgor y Resistencia.

ACCIONES

Clava. +3, 2m, 2(1d4) contundente[G].

Archimago

Un archimago es un poderoso lanzador de conjuros que ha dedicado su vida al estudio de las artes místicas. No hay muchos de estos hechiceros en Valdanar y, los que todavía viven se han recluso en lejanas torres o subsisten de los recursos de la familia Arquenion de Valdheim. La mayoría de los archimagos somos altos elfos, aunque algunos pocos humanos también llegan a alcanzar tal grado de comprensión mágica.

Si te encuentras con un archimago, es muy probable que ya esté preparado para el combate y haya lanzado sus conjuros de protección: Armadura de mago, Piel pétrea y Mente en blanco.

Nivel 9. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 99(18d8+9).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	14(+2)	12(+1)	20(+5)	15(+2)	16(+3)	+1	+9	+6

Movimiento 12m. Iniciativa +2.

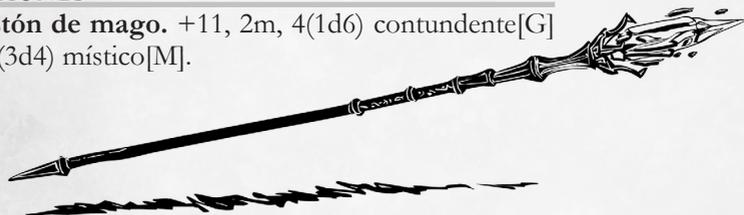
Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 9 utilizando su Inteligencia (ataque +11, salvación CD 19, poder 71). Utiliza la Lista de Conjuros de Hechicero y conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Contacto electrizante, Fulgor, Jugar con fuego, Mano espectral y Rayo de fuego.
- [*Rango 1*]: Armadura de mago, Detectar magia, Identificar y Proyectil mágico.
- [*Rango 2*]: Detectar pensamientos, Imagen múltiple y Paso brumoso.
- [*Rango 3*]: Disipar magia, Rayo relampagueante y Volar.
- [*Rango 4*]: Destierro, Escudo de fuego y Piel pétrea.
- [*Rango 5*]: Cono de frío, Escudriñamiento y Muro arcano.
- [*Rango 6*]: Globo de invulnerabilidad.
- [*Rango 7*]: Teleportar.
- [*Rango 8*]: Mente en blanco.
- [*Rango 9*]: Detener el tiempo.

Resistente a la magia. Tiene ventaja en las salvaciones contra conjuros y efectos mágicos.

ACCIONES

Bastón de mago. +11, 2m, 4(1d6) contundente[G]
+ 6(3d4) místico[M].



Asesino

Los asesinos están entrenados para matar de forma rápida y precisa a los enemigos de quienes pueden permitirse contratarlos. Atacando desde las sombras o utilizando sus venenos, son rivales formidables. Si alguna vez sospechas que alguien puede haber pagado uno para eliminarte, será mejor que tengas los ojos bien abiertos.

Nivel 6. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 15 (cuero tachonado).

Puntos de Golpe 72(12d8+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	16(+3)	14(+2)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	+2	+6	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +3.

Asesinato. Tiene ventaja en las tiradas de ataque contra oponentes que no hayan actuado en el combate aún. Además, cualquier ataque que realice contra una criatura sorprendida es un golpe crítico.

Ataque furtivo. Una vez por turno, cuando ataca con ventaja o el enemigo está combatiendo cuerpo a cuerpo con un aliado puede causar un daño extra de 18(6d6).

Evasión. Cuando falle una salvación de Reflejos para evitar un efecto, recibe la mitad del daño y evita cualquier efecto adicional que se aplique en caso de fallo. Si consigue superar la salvación, no recibe nada de daño, aunque normalmente lo hubiera hecho.

Resistente al daño veneno[V].

ACCIONES

Multiataque. Espada corta (2).

Espada corta. +8, 2m, 6(1d6+3) cortante[C]. El objetivo recibe 21(7d6) veneno[V] que puede reducir a la mitad superando una salvación de Fortaleza CD 14.

Ballesta ligera. +8, 32/128m, 7(1d8+3) perforante[P]. El objetivo recibe 21(7d6) veneno[V] que puede reducir a la mitad superando una salvación de Fortaleza CD 14.





Bandido

Los bandidos no son más que forajidos y delincuentes de poca monta que suelen trabajar para un líder, a veces con el objetivo de robar, matar o extorsionar y otras veces con objetivos políticos o de supervivencia.

En Valdanar hay muchos bandidos diferentes, desde los miembros de la banda de Jonac Clane a los piratas que abordan los cargueros de mercancías del este.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	14(+2)	11(+0)	+1	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

ACCIONES

Cimitarra. +3, 2m, 4(1d6+1) cortante[C].

Ballesta ligera. +3, 32/128m, 5(1d8+1) perforante[P].

Berserker

Los berserkers son bravos guerreros de procedencia salvaje que no dudan en ponerse en riesgo para causar el máximo daño posible a sus enemigos. Su actitud violenta suele convertirlos en enemigos inesperados: un simple cruce de miradas, una bebida derramada en una taberna o un encontronazo en mitad de la calle son motivos más que suficientes para que estos energúmenos quieran golpear hasta la muerte.

Cuando te enfrentes a un berserker no pierdas el tiempo razonando, espera tu momento y cuando veas que está demasiado furioso, acaba con él. Probablemente habrá descuidado sus defensas o se habrá esforzado en atacarte.

Nivel 5. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 13 (armadura de pieles).

Puntos de Golpe 65(10d8+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)	+3	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Temeridad. Al inicio de su turno puede elegir obtener ventaja en todos sus ataques cuerpo a cuerpo a cambio de que todos los ataques contra él obtengan ventaja. Ambos efectos duran hasta el inicio de su turno.

ACCIONES

Gran hacha. +7, 2m, 9(1d12+3) cortante[C].

Caballero

Los caballeros son guerreros al servicio de nobles causas, gobernantes, órdenes religiosas o el mismo populacho. Por lo general suelen ser testarudos y persistentes y cumplen de forma estricta un código de honor.

Si alguna vez has de oponerte a las intenciones de un caballero, lo mejor que puedes hacer es desistir. A no ser que estés dispuesto a cruzar las armas con él, claro.

Nivel 4. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 18 (armadura de placas).

Puntos de Golpe 48(8d8+8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)	+4	+0	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Valiente. Obtiene ventaja en las salvaciones contra efectos y conjuros que apliquen el estado [*Asustado*].

ACCIONES

Multiataque. Espadón (2).

Espadón. +6, 2m, 9(2d6+3) cortante[C].

Ballesta pesada. +6, 40/160m, 5(1d10) perforante[P].

Liderazgo. El caballero puede gritar una orden especial o una alerta a un aliado que esté a 12 metros de él. Dicho aliado puede añadir 1d4 a todas sus tiradas de ataque y salvaciones durante 1 minuto o hasta que el caballero esté *[Incapacitado]*.

REACCIONES

Parada. Añade +2 a su CA contra un ataque que le vaya a impactar, que pueda ver y solo si está empuñando un arma cuerpo a cuerpo.



Capitán bandido

Aquellos rufianes con fuerte personalidad, lengua de plata, baja moralidad y a los que les acompaña la suerte llegan a formar sus propias bandas. Los capitanes de los bandidos son líderes entre los forajidos, señores de los ladrones, capitanes entre los piratas y los más rudos entre los salteadores de caminos.

Si alguna vez te capturan y te topas con uno de estos, demuéstrales tu valía sin llegar al desafío directo. Solo así podrás salir del embrollo.

Nivel 5. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 15 (cuero tachonado).

Puntos de Golpe 60(10d8+10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	16(+3)	14(+2)	14(+2)	11(+0)	14(+2)	+4	+5	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +3.

ACCIONES

Multiataque. Cimitarra (2) y Daga(1).

Cimitarra. +7, 2m, 6(1d6+3) cortante[C].

Daga. +7, 2m o 8/24m, 5(1d4+3) perforante[P].

REACCIONES

Parada. Añade +2 a su CA contra un ataque que le vaya a impactar, que pueda ver y solo si está empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Ciudadano

Casi todos los habitantes de Valdanar son ciudadanos: artesanos, esclavos, mendigos, mercaderes, sirvientes, transeúntes, viajeros, etc. Una vez un ciudadano comienza a especializarse en algún tipo de actividad relacionada con la aventura, pasa a formar parte de otras categorías como acólito, guarda, ladrón, etc.

Nivel 0. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 10(1d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	+0	+0	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

ACCIONES

Clava. +2, 2m, 2(1d4) contundente[G].

Druida

Los druidas son sacerdotes que guardan el Equilibrio. Suelen encontrarse cómodos en los bosques, que protegen con fiereza de todo tipo de monstruos o de la propia acción «civilizadora» de la humanidad. En las ocasiones en las que me he cruzado con estos seres siempre me han parecido demasiado excéntricos. No obstante, al final el tiempo termina por darles la razón de una forma retorcida e inesperada.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	12(+1)	13(+1)	12(+1)	15(+2)	11(+0)	+1	+1	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Magia divina. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 3 utilizando su Sabiduría (ataque +5, salvación CD 13, poder 11). Utiliza y conoce la Lista de Conjuros de Druida y además posee los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Guía divina, Intimidar bestia y Remendar.

ACCIONES

Bastón. +2, 2m, 3(1d6) contundente[G].

Espía

Los espías son expertos farsantes capaces de infiltrarse en prácticamente cualquier entorno social y cultural y extraer de él información. Suelen ser contratados por gente adinerada y son más comunes de lo que la mayoría de la gente piensa. Si te encontraras con uno, difícilmente podrías reconocerlo.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)	+0	+2	+3

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Acción astuta. Puede utilizar su acción bonus para realizar una acción de Correr, Esconderse o Separarse.

Ataque furtivo. Una vez por turno, cuando ataca con ventaja o el enemigo está combatiendo cuerpo a cuerpo con un aliado puede causar un daño extra de 9(3d6).

ACCIONES

Multiataque. Espada corta (2).

Espada corta. +5, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

Explorador

Los exploradores son habilidosos cazadores y rastreadores que suelen ofrecer sus servicios por una paga. Gracias a su excepcional conocimiento del mundo y a su soltura cuando viajan, son los garantes de que los viajes en tierras salvajes y por territorios desconocidos lleguen a buen puerto.

Nivel 2. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 13 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 22(4d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	11(+0)	+1	+2	+1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con la vista.

ACCIONES

Multiataque. Espada corta (2) o Arco largo (2).

Espada corta. +4, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

Arco largo. +4, 60/240m, 6(1d8+2) perforante[P].

Fanático

Los fanáticos son los miembros relevantes y dirigentes de una secta y están acostumbrados a manipular y seducir al resto de los sectarios. Suelen estar corruptos por las energías oscuras de Nix, aunque la mayoría lo que busca es riqueza y poder personal.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	+1	+2	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Immune a las claves [*Asustado*] y [*Encantado*].

Magia arcana. Puede lanzar conjuros oscuros utilizando su Carisma (ataque +4, salvación CD 12, poder 11). Conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Explosión mental, Intimidar bestia y Protección contra la lluvia.
- [*Rango 1*]: Escudo de fe, Infligir heridas y Orden.
- [*Rango 2*]: Arma espiritual e Inmovilizar persona.
- [*Rango 3*]: Miedo.

ACCIONES

Multiataque. Daga (2).

Daga. +5, 2m o 8/24m, 4(1d4+2) perforante[P].

Gladiador

Los gladiadores son esclavos que consagran su vida al combate, luchando en los pozos de sangre de las localidades lo suficientemente inmorales para permitir la esclavitud. Los campeones entre los gladiadores son capaces de levantar pasiones entre la multitud como si de auténticos héroes se tratara. Los que no mueren en los pozos terminan por ser vendidos, aunque una pequeña minoría consigue la libertad, probablemente para terminar como guardaespaldas de algún mercader o gobernante.

Las más concurridas y sangrientas peleas tienen lugar en Los Eslabones, los pozos de sangre de la ciudad de Neirheim.

Nivel 8. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 16 (cuero tachonado, escudo).

Puntos de Golpe 104(16d8+24).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	15(+2)	+7	+5	+2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Bruto. Sus armas hace un dado de daño extra cuando ataca (ya incluido en los ataques).

Valiente. Tiene ventaja en las salvaciones contra efectos y conjuros que apliquen el estado [*Asustado*].

ACCIONES

Multiataque. Golpe de escudo (1) y Lanza (2).

Golpe de escudo. +10, 2m, 8(2d4+4) contundente[G]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 10 o queda [*Derribado*].

Lanza. +10, 2m o 8/24m, 10(2d6+4) perforante[P] o 12(2d8+4) perforante[P] si se usa con dos manos.

REACCIONES

Parada. Añade +2 a su CA contra un ataque que le vaya a impactar, que pueda ver y solo si está empuñando un arma cuerpo a cuerpo.



Guardia

Los guardias forman parte de las guarniciones de las fortalezas, de la seguridad personal de los nobles y mercaderes o de las mismas ciudades. Habitualmente no suelen ser seres especialmente virtuosos en el combate, pero tienen un equipo decente y una formación mínima que los sitúa muy por encima de cualquier ciudadano de a pie.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 16 (camisote de mallas, escudo).

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	+1	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

ACCIONES

Lanza. +3, 2m o 8/24m, 4(1d6+1) perforante[P] o 5(1d8+1) perforante[P] si se usa con dos manos.

Guerrero tribal

Procedentes de las tierras salvajes, los guerreros tribales subsisten cazando y pescando. Han crecido en entornos hostiles y han aprendido a desenvolverse cuando el peligro acecha. Aunque cada tribu es muy diferente, casi todos los guerreros tribales que he conocido poseían algún tipo de código ético o religioso que los convertían en gente de palabra. Eso sí, todos ellos eran brutalmente crueles con sus enemigos.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12 (armadura de pieles).

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	11(+0)	12(+1)	8(-1)	11(+0)	8(-1)	+1	+0	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Lanza. +3, 2m o 8/24m, 4(1d6+1) perforante[P] o 5(1d8+1) perforante[P] si se usa con dos manos.

Mago

Los magos dedican sus vidas a cultivar sus estudios arcanos. Muchos de ellos han tomado una vida nómada, mientras que otros sirven como consejeros de nobles y gobernantes. Los más codiciosos utilizan sus conocimientos para enriquecerse, vendiendo sus sortilegios al mejor postor.

Nivel 5. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 50(10d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)	+0	+6	+4

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 5 utilizando su Inteligencia (ataque +7, salvación CD 15, poder 32). Utiliza la Lista de Conjuros de Hechicero y conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Contacto electrizante, Fulgor, Jugar con fuego, Mano espectral y Rayo de fuego.
- [*Rango 1*]: Armadura de mago, Detectar magia, Escudo y Proyectil mágico.
- [*Rango 2*]: Detectar pensamientos, Imagen múltiple y Paso brumoso.
- [*Rango 3*]: Bola de fuego, Disipar magia y Volar.
- [*Rango 4*]: Invisibilidad mayor y Tormenta de hielo.
- [*Rango 5*]: Cono de frío.

ACCIONES

Daga. +7, 2m o 8/24m, 4(1d4+2) perforante[P].

Matón

Los miserables conocidos como matones suelen especializarse en la intimidación y la violencia, trabajan por dinero y tienen unos valores morales prácticamente inexistentes. Se aprovechan del miedo y la moralidad de los demás. Si te encuentras con algunos de ellos, no dudes en ponerlos en su lugar. Mucha gente inocente te lo agradecerá.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 11 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 36(6d8+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	11(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	11(+0)	+2	+0	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Multiataque. Maza (2).

Maza. +5, 2m, 5(1d6+2) contundente[G].

Noble

Los nobles ostentan una gran autoridad e influencia. Gran parte de las tierras y las riquezas de Valdanar les pertenecen directa o indirectamente. Como tales, son especialistas en política y manipulación, por lo que no dudan en contratar escoltas, asesinos, bandidos, espías o exploradores para hacerles el trabajo sucio.

Aunque suelen ser bastante desagradables con quienes están a su servicio, si quieres conseguir influencia y oro, probablemente te convenga acercarte a alguno.

Nivel 1. [Humanoide], [Medio].

Clase de Armadura 15 (coraza).

Puntos de Golpe 10(2d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	12(+1)	11(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)	+0	+1	+3

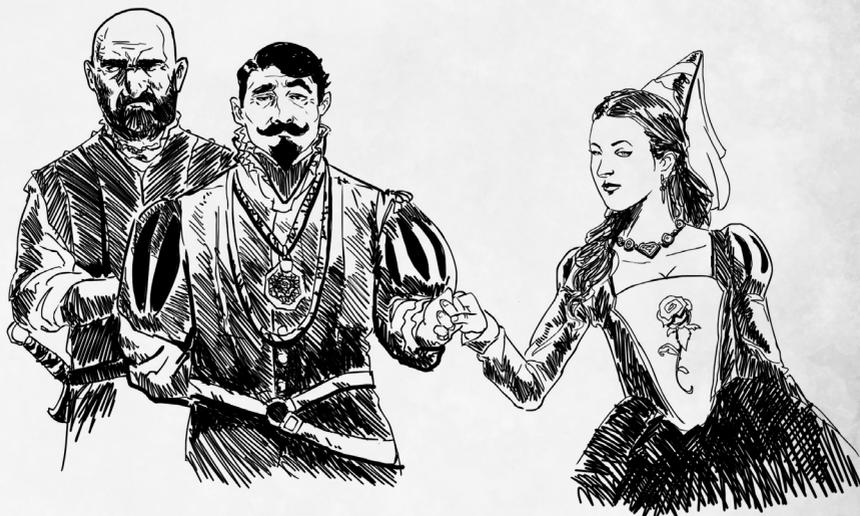
Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

ACCIONES

Espada ropera. +3, 2m, 5(1d8+1) perforante[P].

REACCIONES

Parada. Añade +2 a su CA contra un ataque que le vaya a impactar, que pueda ver y solo si está empuñando un arma cuerpo a cuerpo.



Nómada de las arenas

Estos nómadas son en su mayoría humanos o mestizos procedentes de las tribus rebeldes que se negaron a hincar la rodilla ante el Emperador de Yzer a cambio de agua. A raíz de la escasez comenzaron a consumir lo único que les permitía sobrevivir en aquellas tierras: los espantosos gusanos de arena.

Los nómadas se agrupan en tribus caóticamente dirigidas. Junto a la locura que parece gobernarles, las venas negras se han marcado en su cuerpo y han logrado un extraño vínculo con los gusanos de arena de los que se alimentan, llegando incluso a poder ser sus jinetes. Los nómadas son peligrosos y asaltan a cualquiera que atraviese sus dominios, sea otro nómada, una avanzada de elfos oscuros o una caravana comercial.

Nivel 2. [*Humano*], [*Humanoide*], [*Medio*], [*Caótico*].

Clase de Armadura 14 (armadura de pieles).

Puntos de Golpe 24(4d8+4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	14(+2)	15(+2)	8(-1)	10(+0)	6(-2)	+3	+2	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Cabargar las Arenas Infinitas. Puede controlar mágicamente cualquier Gusano de las Arenas en un radio de 24 metros.

Mutación aleatoria. Por cada nómada de las arenas tira 1d6 y asigna una de las siguientes mutaciones aleatorias:

- 1. Mutación menor.** Sin efecto.
- 2. Huesos protectores.** +1 CA.
- 3. Espinas óseas.** Al inicio de cada uno de los turnos del nómada, todas las criaturas a 2 metros de él reciben 3(1d6) perforante[P] a menos que superen una salvación de Voluntad.
- 4. Brazo tentacular.** Tras golpear con su Clava de rapiñador o con su látigo, puede utilizar el ataque Tentáculo.
- 5. Cuchillas de huesos.** En lugar de brazos posee dos cuchillas de huesos afilados en los brazos, que le otorga dos ataques al turno de Cuchilla ósea.
- 6. Putrefacción interior.** Cuando muere, explota, provocando 6(2d6) ácido[A] a las criaturas en un radio de 4 metros. Una salvación de Reflejos CD 10 reduce el daño a la mitad.

ACCIONES

Clava de rapiñador. +3, 2m, 7(1d8+3) contundente[G].

Cuchilla ósea. +3, 2m, 7(1d6+2) perforante[P].

Látigo. +3, 4m, 4(1d4+2) cortante[C].

Tentáculo. +3, 4m, 6(1d6+3) contundente[G]. Solo puede utilizar este ataque si posee la mutación Brazo tentacular.

Sacerdote

Los sacerdotes enseñan y tutelan a los ciudadanos en las enseñanzas de Lux. Son los líderes espirituales entre su gente y suelen establecerse en templos y sagrarios, rodeándose de varios acólitos que les ayudan en los ritos y ceremonias religiosas.

Nivel 3. [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 13 (camisote de mallas).

Puntos de Golpe 33(6d8+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	10(+0)	12(+1)	13(+1)	16(+3)	13(+1)	+1	+1	+3

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Eminencia divina. Utilizando su acción bonus puede gastar 1 punto de Poder para provocar que el próximo ataque que realicen en ese turno cause 9(3d6) luz[L] adicional. Se considera un conjuro de [*Rango 1*] y se puede potenciar aumentando 3(1d6) luz[L] por cada rango adicional.

Magia divina. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 3 utilizando su Sabiduría (ataque +6, salvación CD 14, poder 11). Utiliza y conoce la Lista de Conjuros de Clérigo y conoce los siguientes conjuros.

- [*A Voluntad*]: Expiación, Fuego sagrado y Fulgor.

ACCIONES

Maza. +5, 2m, 3(1d6) contundente[G].

Sectario

Los sectarios han jurado devoción a Nix o alguna otra entidad maligna desconocida. Están completamente convencidos de lo que hacen y tienen el cerebro lavado. No ven el mundo como lo vemos tú o yo, y suelen ser capaces de hacer cualquier cosa para lograr sus objetivos. Son gente muy peligrosa, si puedes descubre qué fines siguen y luego engáñalos.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 12 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 10(2d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	+0	+1	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +1.

Inmune a las claves [*Asustado*] y [*Encantado*].

ACCIONES

Cimitarra. +3, 2m, 4(1d6+1) cortante[C].





En el presente capítulo puedes encontrar un compendio que incluye docenas de bestias. Estos seres pueden utilizarse tanto como enemigos como aliados y no debería ser raro que fueran parte de la fauna de los diferentes parajes naturales que puedes encontrar en el mundo de juego.

Además, los rasgos de estas criaturas pueden servirte como ejemplos para la forma animal del druida o para el compañero animal de los señores de las bestias.

Aguila

Nivel 0. [*Bestia*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 3(1d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
6(-2)	15(+2)	10(+0)	2(-4)	14(+2)	7(-2)	+0	+2	+2

Movimiento 4m, volar 24m. **Iniciativa** +2.

Vista agudizada. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista.

ACCIONES

Garras. +2, 2m, 4(1d4+2) cortante[C].

Aguila gigante

Nivel 2. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	17(+3)	13(+1)	8(-1)	14(+2)	10(+0)	+3	+3	+2

Movimiento 4m, volar 32m. **Iniciativa** +3.

Vista agudizada. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Pico (1).

Garras. +4, 2m, 9(2d6+3) cortante[C].

Pico. +4, 2m, 6(1d6+3) perforante[P].

Araña gigante

Nivel 2. [Bestia], [Venenoso], [Grande].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	16(+3)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	4(-3)	+2	+3	+0

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +3.

Tejedora. Ignora las restricciones al movimiento producidas por las telarañas. Además, mientras está en contacto con una telaraña puede sentir la localización exacta de cualquier otra criatura que esté en la misma telaraña.

Visión en la oscuridad 24m. **Vista ciega** 4m.

ACCIONES

Mordisco. +4, 2m, 7(1d8+3) perforante[P]. El objetivo recibe 8(2d8) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 10 para reducir este daño a la mitad. Si tras este ataque el objetivo queda con 0 PG, también adquiere la clave [Envenenado] durante 1 hora. Mientras esté [Envenenado] también está [Paralizado].

Telaraña. Recarga 5-6. +4, 12/24m. El objetivo obtiene la clave [Frenado]. Puede escapar de la telaraña utilizando su acción y superando una prueba de Fuerza CD 10. También es posible romperla (CA 10, PG 5, vulnerabilidad al fuego[F], inmunidad al daño contundente[G], psíquico[S] y veneno[V]).

Avispa gigante

Nivel 2. [Bestia], [Medio], [Venenoso].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	14(+2)	10(+0)	1(-5)	10(+0)	3(-4)	+0	+2	+0

Movimiento 4m, volar 20m. **Iniciativa** +2.

ACCIONES

Aguijón. +4, 2m, 5(1d6+2) perforante[P]. El objetivo recibe 9(3d6) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 10 para reducir este daño a la mitad. Si tras este ataque el objetivo queda con 0 PG, también adquiere la clave [Envenenado] durante 1 hora. Mientras esté [Envenenado] también está [Paralizado].

Babuino

Nivel 0. [*Bestia*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 3(1d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	14(+2)	11(+0)	4(-3)	12(+1)	6(-2)	+0	+2	+1

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +2.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1(1d4+1) perforante[P].

Ballena asesina

Nivel 6. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 90(12d12+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	10(+0)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)	+4	+0	+1

Movimiento 0m, nadar 24m. **Iniciativa** +0.

Aguantar la respiración. Puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

Ecolocalización. No puede utilizar su vista ciega si se encuentra en estado [*Ensordecido*].

Oído agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído.

Vista ciega 48m.

ACCIONES

Mordisco. +8, 2m, 19(5d6+4) perforante[P].

Banco de pirañas

Nivel 4. [*Bestia*], [*Enjambre*], [*Medio*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 36(8d8-4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	16(+3)	9(-1)	1(-5)	7(-2)	2(-4)	+1	+3	-2

Movimiento 0m, nadar 16m. **Iniciativa** +3.

Ansia de sangre. Obtiene ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos que no tienen todos sus PG.

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Asustado*], [*Aturdido*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Frenado*], [*Paralizado*] y [*Petrificado*].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Respiración acuática. Solo puede respirar bajo el agua.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +6, 0m (una criatura en su mismo área), 12(4d6) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos.

Bandada de cuervos

Nivel 4. [*Bestia*], [*Enjambre*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 36(8d8-4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
6(-2)	14(+2)	8(-1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)	-1	+2	+1

Movimiento 4m, volar 20m. **Iniciativa** +2.

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Asustado*], [*Aturdido*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Frenado*], [*Paralizado*] y [*Petrificado*].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

ACCIONES

Picos. +6, 0m (una criatura en su mismo área), 6(2d6) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos.

Bandada de murciélagos

Nivel 3. [*Bestia*], [*Enjambre*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
5(-3)	15(+2)	10(+0)	2(-4)	12(+1)	4(-3)	+0	+2	+1

Movimiento 0m, volar 12m. **Iniciativa** +2.

Ecolocalización. No puede utilizar su vista ciega si se encuentra en estado [*Ensordecido*].

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Asustado*], [*Aturdido*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Frenado*], [*Paralizado*] y [*Petrificado*].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Vista ciega 24m. No puede ver más allá de este radio.

ACCIONES

Mordiscos. +5, 0m (una criatura en su mismo área), 4(2d4) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos.

Boa constrictor

Nivel 1. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 13(2d10+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	10(+0)	3(-4)	+2	+2	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +2.

Vista ciega 4m.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Constreñir. +3, 2m, 6(1d8+2) contundente[G]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*] y la boa constrictor no puede constreñir un nuevo objetivo.



Boa constrictor gigante

Nivel 4. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 60(8d12+4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	10(+0)	3(-4)	+4	+2	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +2.

Vista ciega 4m.

ACCIONES

Mordisco. +6, 4m, 10(2d6+4) perforante[P].

Constreñir. +6, 2m, 12(2d8+4) contundente[G]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*] y la boa constrictor gigante no puede constreñir un nuevo objetivo.

Búho

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	13(+1)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)	-1	+1	+1

Movimiento 2m, volar 24m. **Iniciativa** +1.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con la vista.

Sobrevolar. No provoca ataques de oportunidad cuando vuela.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Garras. +2, 2m, 1 cortante[C].

Búho gigante

Nivel 2. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	13(+1)	10(+0)	+1	+2	+1

Movimiento 2m, volar 24m. **Iniciativa** +2.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con la vista.

Sobrevolar. No provoca ataques de oportunidad cuando vuela.

Visión en la oscuridad 48m.

ACCIONES

Garras. +4, 2m, 7(2d6+1) cortante[C].

Buitre

Nivel 0. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 5(1d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
7(-2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	4(-3)	+1	+0	+1

Movimiento 4m, volar 20m. **Iniciativa** +0.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato y con la vista.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Pico. +2, 2m, 2(1d4) perforante[P].

Buitre gigante

Nivel 2. [Bestia], [Grande], [Maligno].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 28(4d10+4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	10(+0)	15(+2)	6(-2)	12(+1)	7(-2)	+2	+0	+1

Movimiento 4m, volar 24m. **Iniciativa** +0.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato y con la vista.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.



ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Pico (1).

Garras. +4, 2m, 8(2d6+2) cortante[C]

Pico. +4, 2m, 6(2d4+2) perforante[P].

Caballo de guerra

Nivel 2. [Bestia], [Grande].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	12(+1)	7(-2)	+4	+1	+1

Movimiento 24m. **Iniciativa** +1.

Carga y pisotón. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Pezuñas, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 10 o queda [Derribado]. Si su enemigo queda [Derribado], el caballo de guerra puede volver a realizar otro ataque de Pezuñas contra él, utilizando su acción bonus.

ACCIONES

Pezuñas. +4, 2m, 10(2d6+4) contundente[G].

Caballo de monta

Nivel 1. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 13(2d10+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	10(+0)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	7(-2)	+3	+0	+0

Movimiento 24m. **Iniciativa** +0.

ACCIONES

Pezuñas. +3, 2m, 7(2d4+3) contundente[G].

Caballo de tiro

Nivel 2. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	10(+0)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	7(-2)	+4	+0	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

ACCIONES

Pezuñas. +4, 2m, 7(2d4+4) contundente[G].

Cabra

Nivel 0. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 4(1d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	10(+0)	11(+0)	2(-4)	10(+0)	5(-3)	+1	+0	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Embestida, el objetivo recibe 2(1d4) contundente[G] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 8 o queda [*Derribado*].

Paso seguro. Obtiene ventaja en las salvaciones de Fortaleza y Reflejos contra efectos que le otorguen el estado [*Derribado*].

ACCIONES

Embestida. +2, 2m, 3(1d4+1) contundente[G].

Cabra gigante

Nivel 2. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	11(+0)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)	+3	+0	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Embestida, el objetivo recibe 4(2d4) contundente[G] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 10 o queda [*Derribado*].

Paso seguro. Obtiene ventaja en las salvaciones de Fortaleza y Reflejos contra efectos que le otorguen el estado [*Derribado*].

ACCIONES

Embestida. +4, 2m, 7(2d4+3) contundente[G].

Camello

Nivel 1. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 9.

Puntos de Golpe 14(2d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	8(-1)	14(+2)	2(-4)	8(-1)	5(-3)	+3	-1	-1

Movimiento 20m. **Iniciativa** -1.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 2(1d4) contundente[G].

Cangrejo

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	11(+0)	10(+0)	1(-5)	8(-1)	2(-4)	+0	+0	-1

Movimiento 8m, nadar 8m. **Iniciativa** +0.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Pinzas. +2, 2m, 1 contundente[G].

Cangrejo gigante

Nivel 2. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	9(-1)	3(-4)	+1	+2	-1

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +2.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Pinzas. +4, 2m, 4(1d6+1) contundente[G]. El objetivo queda [*Apresado*].

Puede apresar a un máximo de dos objetivos.

Chacal

Nivel 1. [*Bestia*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 8(2d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	15(+2)	11(+0)	3(-3)	12(+1)	6(-2)	+0	+2	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 1(1d4-1) perforante[P].

Ciempies gigante

Nivel 0. [*Bestia*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 4(1d6+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
5(-3)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	7(-2)	3(-4)	+1	+2	+2

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +2.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 4(1d4+2) perforante[P]. El objetivo recibe 9(3d6) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 8 para reducir este

daño a la mitad. Si tras este ataque el objetivo queda con 0 PG, también adquiere la clave *[Envenenado]* durante 1 hora. Mientras esté *[Envenenado]* también está *[Paralizado]*.

Ciervo

Nivel 0. *[Bestia]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 4(1d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	16(+3)	11(+0)	2(-4)	14(+2)	5(-3)	+0	+3	+2

Movimiento 20m. **Iniciativa** +3.

ACCIONES

Embestida. +2, 2m, 2(1d4) contundente[G].

Cocodrilo

Nivel 2. *[Bestia]*, *[Grande]*.

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

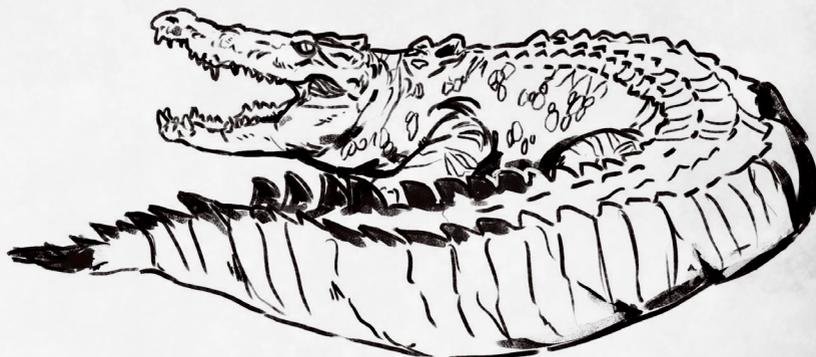
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)	+2	+0	+0

Movimiento 8m, nadar 12m. **Iniciativa** +0.

Aguantar la respiración. Puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

ACCIONES

Mordisco. +4, 2m, 7(1d10+2) perforante[P]. El objetivo queda *[Apresado]*. Hasta que la presa finalice, el objetivo está *[Frenado]* y el cocodrilo no puede morder a un objetivo diferente.



Cocodrilo gigante

Nivel 5. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 85(10d12+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
21(+5)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	10(+0)	7(-2)	+5	-1	+0

Movimiento 12m, nadar 20m. **Iniciativa** -1.

Aguantar la respiración. Puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

ACCIONES

Multiataque. Coletazo (1) y Mordisco (1).

Coletazo. +7, 4m, 13(2d8+5) contundente[G]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o queda [*Derribado*].

Mordisco. +7, 2m, 20(3d10+5) perforante[P]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*] y el cocodrilo no puede morder a un objetivo diferente.

Comadreja

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	16(+3)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	3(-4)	-1	+3	+1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +3.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P].

Comadreja gigante

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 10(2d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	16(+3)	10(+0)	4(-3)	12(+1)	5(-3)	+0	+3	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +3.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 5(1d4+3) perforante[P].

Cuervo

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	14(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	6(-2)	-1	+2	+1

Movimiento 4m, volar 20m. **Iniciativa** +2.

Mímico. Puede imitar los sonidos simples que escuche. Cualquier criatura que supere una prueba de Sabiduría CD 8 puede detectar que son imitaciones.

ACCIONES

Pico. +2, 2m, 1 perforante[P].

Dientes de sable

Nivel 4. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 56(8d10+8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	14(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)	+4	+2	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Abalanzarse. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Garras, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o queda [*Derribado*]. Si su enemigo queda [*Derribado*], el dientes de sable puede volver a realizar otro ataque de Garras contra él, utilizando su acción bonus.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Garras. +6, 2m, 11(2d6+5) cortante[C].

Mordisco. +6, 2m, 10(1d10+5) perforante[P].

Elefante

Nivel 4. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 68(8d12+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
22(+6)	9(-1)	17(+3)	3(-4)	11(+0)	6(-2)	+6	-1	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** -1.

Carga y pisotón. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Arrollar, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 10 o queda [*Derribado*]. Si su enemigo queda [*Derribado*], el elefante puede volver a realizar otro ataque de Pisotón contra él, utilizando su acción bonus.

ACCIONES

Arrollar. +6, 2m, 18(3d8+6) perforante[G].

Pisotón. +6, 2m, 21(3d10+6) contundente[G]. Solo se puede utilizar contra una criatura con la clave [*Derribado*].

Elk

Nivel 1. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 13(2d10+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	10(+0)	12(+1)	2(-4)	10(+0)	6(-2)	+3	+0	+0

Movimiento 20m. **Iniciativa** +0.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Embestida, el objetivo recibe 6(2d6) contundente[G] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 9 o queda [*Derribado*].

ACCIONES

Embestida. +3, 2m, 6(1d6+3) contundente[G].

Pezuñas. +3, 2m, 7(2d4+3) contundente[G]. Solo se puede utilizar contra una criatura con la clave [*Derribado*].

Elk gigante

Nivel 3. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 48(6d12+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	16(+3)	14(+2)	7(-2)	14(+2)	10(+0)	+4	+3	+2

Movimiento 24m. **Iniciativa** +3.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Embestida, el objetivo recibe 6(2d6) contundente[G] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [*Derribado*].

ACCIONES

Embestida. +5, 4m, 6(2d6+4) contundente[G].

Pezuñas. +5, 2m, 7(4d8+4) contundente[G]. Solo se puede utilizar contra una criatura con la clave [*Derribado*].

Escarabajo de fuego gigante

Nivel 0. [*Bestia*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 4(1d6+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	10(+0)	12(+1)	1(-5)	7(-2)	3(-4)	+1	+0	-2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Iluminación. Brilla emitiendo luz radiante en un radio de 4 metros y luz tenue en los 4 metros siguientes.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 2(1d6-1) cortante[C].

Escorpión

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*], [*Venoso*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	11(+0)	8(-1)	1(-5)	8(-1)	2(-4)	-1	+0	-1

Movimiento 4m. **Iniciativa** +0.

Vista ciega 4m.

ACCIONES

Aguijón. +2, 2m, 1 perforante[P]. El objetivo recibe 4(1d8) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 8 para reducir este daño a la mitad.

Escorpión gigante

Nivel 4. [Bestia], [Grande], [Venenoso].

Clase de Armadura 15.

Puntos de Golpe 56(8d10+8).



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	13(+1)	15(+2)	1(-5)	9(-1)	3(-4)	+2	+1	-1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +1.

Vista ciega 24m.

ACCIONES

Multiataque. Aguijón (1) y Pinzas (1).

Aguijón. +6, 2m, 7(1d10+2) perforante[P]. El objetivo recibe 20(4d10) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 12 para reducir este daño a la mitad.

Pinzas. +6, 2m, 6(1d8+2) contundente[G]. El objetivo queda [Apresado]. Puede apresar a un máximo de dos objetivos.

Estirge

Nivel 0. [Bestia], [Diminuto].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
4(-3)	16(+3)	11(+0)	2(-4)	8(-1)	6(-2)	+0	+3	-1

Movimiento 4m, volar 16m. **Iniciativa** +3.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Drenaje de sangre. +2, 2m, 5(1d4+3) perforante. Atrapa a su objetivo. Mientras lo hace, en lugar de atacar, lo que puede hacer es beber su sangre y causar un daño igual a 5(1d4+3) PG. Si bebiendo la sangre hace perder al objetivo más de 10 PG, acaba con él. El objetivo o cualquiera de sus aliados puede utilizar su acción para arrancar la estirge de su cuerpo sin realizar tirada alguna. No obstante, al hacerlo, el objetivo sufre 5(1d4+3) perforante[P].

Gato

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	12(+1)	7(-2)	+0	+2	+1

Movimiento 16m, trepar 12m. **Iniciativa** +2.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Arañazo. +2, 2m, 1 cortante[C].

Halcón

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
5(-3)	16(+3)	8(-1)	2(-4)	14(+2)	6(-2)	-1	+3	+2

Movimiento 4m, volar 24m. **Iniciativa** +3.

Vista agudizada. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con la vista.

ACCIONES

Garras. +2, 2m, 1 cortante[C].

Hiena

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	13(+1)	12(+1)	2(-4)	12(+1)	5(-3)	+1	+1	+1

Movimiento 20m. **Iniciativa** +1.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 3(1d6) perforante[P].

Hiena gigante

Nivel 3. *[Bestia]*, *[Grande]*.

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	12(+1)	7(-2)	+3	+2	+1

Movimiento 20m. **Iniciativa** +2.

Destrucción. Cuando reduce a un objetivo a 0 PG con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede utilizar la acción bonus para mover la mitad de su movimiento y hacer un nuevo ataque de Mordisco.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 9(2d6+3) perforante[P].

Jabalí

Nivel 1. *[Bestia]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	9(-1)	5(-3)	+1	+0	-1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Arrollar, el objetivo recibe 3(1d6) cortante[C] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 9 o queda *[Derribado]*.

Implacable. Si recibe un ataque de menos de 8 puntos de daño que reduce sus PG a 0, en su lugar se queda a 1 PG. Puede utilizar este talento una vez por combate.

ACCIONES

Arrollar. +3, 2m, 4(1d6+1) cortante[C].

Jabalí gigante

Nivel 3. *[Bestia]*, *[Grande]*.

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 45(6d10+9).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	10(+0)	16(+3)	2(-4)	7(-2)	5(-3)	+3	+0	-2

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Arrollar, el objetivo recibe 6(2d6) cortante[C] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [Derribado].

Implacable. Si recibe un ataque de menos de 11 puntos de daño que reduce sus PG a 0, en su lugar se queda a 1 PG. Puede utilizar este talento una vez por combate.

ACCIONES

Arrollar. +5, 2m, 9(2d6+3) cortante[C].

Lagarto

Nivel 0. [Bestia], [Diminuto].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	11(+0)	10(+0)	1(-5)	8(-1)	3(-4)	+0	+0	-1

Movimiento 8m, trepar 8m. **Iniciativa** +0.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P].

Lagarto gigante

Nivel 2. [Bestia], [Grande].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	12(+1)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)	+2	+1	+0

Movimiento 12m, trepar 12m. **Iniciativa** +1.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Mordisco. +4, 2m, 6(1d8+2) perforante[P].

León

Nivel 2. [Bestia], [Grande].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 26(4d10+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	15(+2)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	8(-1)	+3	+2	+1

Movimiento 20m. **Iniciativa** +2.

Abalanzarse. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Garras, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o queda *[Derribado]*. Si su enemigo queda *[Derribado]*, el león puede volver a realizar otro ataque de Garras contra él, utilizando su acción bonus.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Salto. Con una carrerilla de 4 metros, es capaz de saltar hasta 10 metros.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Garras. +4, 2m, 6(1d6+3) cortante[C].

Mordisco. +4, 2m, 7(1d8+3) perforante[P].

Lobo

Nivel 1. *[Bestia]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)	+1	+2	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 6(2d4+2) perforante[P]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 9 o queda *[Derribado]*.

Lobo salvaje

Nivel 3. *[Bestia]*, *[Grande]*.

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	15(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	7(-2)	+3	+2	+1

Movimiento 20m. **Iniciativa** +2.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 6(2d6+3) perforante[P]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [*Derribado*].

Mamut

Nivel 6. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 114(12d12+30).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
24(+7)	9(-1)	21(+5)	3(-4)	11(+0)	6(-2)	+7	-1	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** -1.

Carga y pisotón. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Arrollar, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o queda [*Derribado*]. Si su enemigo queda [*Derribado*], el mamut puede volver a realizar otro ataque de Pisotón contra él, utilizando su acción bonus.

ACCIONES

Arrollar. +8, 4m, 23(4d8+7) perforante[G].

Pisotón. +8, 2m, 27(4d10+7) contundente[G]. Solo se puede utilizar contra una criatura con la clave [*Derribado*].

Marabunta de insectos

Nivel 3. [*Bestia*], [*Enjambre*], [*Medio*], [*Venenosos*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 30(6d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	13(+1)	10(+0)	1(-5)	7(-2)	1(-5)	+0	+1	-2

Movimiento 8m, trepar 8m. **Iniciativa** +1.

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa.

Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.



Inmune a las claves *[Apresado]*, *[Asustado]*, *[Aturdido]*, *[Derribado]*, *[Encantado]*, *[Frenado]*, *[Paralizado]* y *[Petrificado]*.

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

ACCIONES

Mordisco. +5, 0m (una criatura en su mismo área), 7(2d6) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos. Además, el objetivo recibe 12(4d6) veneno[V]. Puede reducir este daño adicional superando una salvación de Fortaleza CD 11.

Mastín

Nivel 0. *[Bestia]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 5(1d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	14(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)	+1	+2	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Sentidos agudizados. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído y con el olfato.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 4(1d6+1) perforante[P]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 8 o queda *[Derribado]*.

Mula

Nivel 1. *[Bestia]*, *[Medio]*.

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)	+2	+0	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Paso seguro. Obtiene ventaja en las salvaciones de Fortaleza y Reflejos contra efectos que le otorguen el estado *[Derribado]*.

ACCIONES

Pezuñas. +3, 2m, 4(1d4+2) contundente[G].

Murciélago

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	15(+2)	8(-1)	2(-4)	12(+1)	4(-3)	-1	+2	+1

Movimiento 2m, volar 12m. **Iniciativa** +2.

Ecolocalización. No puede utilizar su vista ciega si se encuentra en estado [*Ensondecido*].

Oído agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P].

Murciélago gigante

Nivel 2. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 24(4d10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	16(+3)	11(+0)	2(-4)	12(+1)	6(-2)	+2	+3	+1

Movimiento 4m, volar 24m. **Iniciativa** +3.

Ecolocalización. No puede utilizar su vista ciega si se encuentra en estado [*Ensondecido*].

Oído agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el oído.

Vista ciega 24m. No es capaz de ver más allá de esta distancia.

ACCIONES

Mordisco. +4, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Nido de serpientes

Nivel 4. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 40(8d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	18(+4)	11(+0)	1(-5)	10(+0)	3(-4)	+0	+4	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +4.

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.

Inmune a las claves [*Apresado*], [*Asustado*], [*Aturdido*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Frenado*], [*Paralizado*] y [*Petrificado*].

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

ACCIONES

Mordisco. +6, 0m (una criatura en su mismo área), 7(2d6) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos. Además, el objetivo recibe 12(4d6) veneno[V]. Puede reducir este daño adicional superando una salvación de Fortaleza CD 12.

Oso blanco

Nivel 3. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 45(6d10+9).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
20(+5)	10(+0)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	7(-2)	+5	+0	+1

Movimiento 16m, nadar 12m. **Iniciativa** +0.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Mordisco (1).

Garras. +5, 2m, 11(2d6+5) cortante[C].

Mordisco. +5, 2m, 9(1d8+5) perforante[P].

Oso marrón

Nivel 2. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 30(4d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
19(+4)	10(+0)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	7(-2)	+4	+0	+1

Movimiento 16m, trepar 12m. **Iniciativa** +0.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Mordisco (1).

Garras. +4, 2m, 10(2d6+4) cortante[C].

Mordisco. +4, 2m, 8(1d8+4) perforante[P].

Oso negro

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 14(2d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	10(+0)	14(+2)	2(-4)	12(+1)	7(-2)	+2	+0	+1

Movimiento 16m, trepar 12m. **Iniciativa** +0.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Mordisco (1).

Garras. +3, 2m, 6(2d4+2) cortante[C].

Mordisco. +3, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Pantera

Nivel 2. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	14(+2)	7(-2)	+2	+2	+2

Movimiento 20m, trepar 16m. **Iniciativa** +2.

Abalanzarse. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Garras, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 14 o queda [*Derribado*]. Si su enemigo queda [*Derribado*], la pantera puede volver a realizar otro ataque de Mordisco contra él, utilizando su acción bonus.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Garras. +4, 2m, 6(1d4+2) cortante[C].

Mordisco. +4, 2m, 5(1d6+2) perforante[P].

Plaga de ratas

Nivel 4. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 36(8d8-4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
9(-1)	11(+0)	9(-1)	2(-4)	10(+0)	3(-4)	-1	+0	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.

Immune a las claves [*Apresado*], [*Asustado*], [*Aturdido*], [*Derribado*], [*Encantado*], [*Frenado*], [*Paralizado*] y [*Petrificado*].

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Mordisco. +6, 0m (una criatura en su mismo área), 7(2d6) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos.

Plesiosaurus

Nivel 4. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 60(8d10+12).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	15(+2)	16(+3)	2(-4)	12(+1)	5(-3)	+4	+2	+1

Movimiento 8m, nadar 16m. **Iniciativa** +2.

Aguantar la respiración. Puede aguantar la respiración durante 1 hora.

ACCIONES

Mordisco. +6, 4m, 13(3d6+4) perforante[P].

Poní

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	10(+2)	13(+1)	2(-4)	11(+0)	7(-2)	+2	+0	+0

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

ACCIONES

Pezuñas. +3, 2m, 6(2d4+2) contundente[G].

Rana gigante

Nivel 2. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	13(+1)	11(+0)	2(-4)	10(+0)	3(-4)	+1	+1	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +1.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Salto. Es capaz de saltar hasta 8 metros en longitud y 4 metros en altura.

ACCIONES

Mordisco. +4, 2m, 7(1d6+1) perforante[P]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*].

Tragar. Hace un ataque de Mordisco contra un objetivo de tamaño [*Medio*] o inferior al que esté apresando. Si el ataque impacta, se traga al objetivo. Mientras esté tragado, el objetivo está [*Cegado*], [*Frenado*], tiene cobertura total y se lleva 4(2d4) ácido[A] al inicio de cada uno de los turnos de la rana gigante. La rana gigante solo puede tener tragado un objetivo al mismo tiempo.

Rata

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 1(1d4-1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	11(+0)	9(-1)	2(-4)	10(+0)	4(-3)	-1	+0	+0

Movimiento 8m. **Iniciativa** +0.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P].

Rata gigante

Nivel 1. [*Bestia*], [*Pequeño*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 8(2d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
7(-2)	15(+2)	11(+0)	2(-4)	10(+0)	4(-3)	+0	+2	+0

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 4(1d4+2) perforante[P].



Rinoceronte

Nivel 3. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
21(-5)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	6(-2)	+5	-1	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** -1.

Carga. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Arrollar, el objetivo recibe 8(2d8) contundente[G] y debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [*Derribado*].

ACCIONES

Arrollar. +5, 2m, 13(2d8+5) contundente[G].

Sapo gigante

Nivel 3. [*Bestia*], [*Grande*], [*Venenosos*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 39(6d10+3).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
15(+2)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	3(-4)	+2	+1	+0

Movimiento 8m, nadar 16m. **Iniciativa** +1.

Anfibio. Puede respirar bajo el agua y en la superficie.

Salto. Es capaz de saltar hasta 8 metros en longitud y 4 metros en altura.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 7(1d10+2) perforante[P] + 5(1d10) veneno[V]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*] y el sapo gigante no puede morder un nuevo objetivo.

Tragar. Hace un ataque de Mordisco contra un objetivo de tamaño [*Medio*] o inferior al que esté apresando. Si el ataque impacta, se traga al objetivo. Mientras esté tragado, el objetivo está [*Cegado*], [*Frenado*], tiene cobertura total y se lleva 9(3d6) ácido[A] al inicio de cada uno de los turnos del sapo gigante. El sapo gigante solo puede tener tragado un objetivo al mismo tiempo.

Serpiente venenosa

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*], [*Venoso*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	16(+3)	11(+0)	1(-5)	10(+0)	3(-4)	+0	+3	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +3.

Vista ciega 4m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P]. El objetivo recibe 4(2d4) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 8 para reducir este daño a la mitad.

Serpiente venenosa gigante

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*], [*Venoso*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	18(+4)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	3(-4)	+1	+4	+0

Movimiento 12m, nadar 12m. **Iniciativa** +4.

Vista ciega 4m.

ACCIONES

Mordisco. +3, 4m, 6(1d4+4) perforante[P]. El objetivo recibe 9(3d6) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 9 para reducir este daño a la mitad.

Serpiente voladora

Nivel 1. [*Bestia*], [*Diminuto*], [*Venoso*].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 6(2d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
4(-3)	18(+4)	11(+0)	2(-4)	12(+1)	5(-3)	+0	+4	+1

Movimiento 24m, nadar 12m. **Iniciativa** +4.

Sobrevolar. No provoca ataques de oportunidad cuando vuela.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 1 perforante[P] + 6(3d4) veneno[V].

Simio

Nivel 2. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 24(4d8+4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	14(+2)	14(+2)	6(-2)	12(+1)	7(-2)	+3	+2	+1

Movimiento 12m. **Iniciativa** +2.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +4, 2m, 6(1d6+3) contundente[G].

Roca. +4, 10/20m, 6(1d6+3) contundente[G].

Simio gigante

Nivel 8. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 144(16d12+32).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
23(+6)	14(+2)	18(+4)	7(-2)	12(+1)	7(-2)	+6	+2	+1

Movimiento 16m, trepar 16m. **Iniciativa** +2.

ACCIONES

Multiataque. Golpe (2).

Golpe. +10, 4m, 21(3d10+6) contundente[G].

Roca. +10, 20/40m, 27(7d6+6) contundente[G].

Tarántula gigante

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	16(+3)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	4(-3)	+1	+3	+1

Movimiento 16m, trepar 16m. **Iniciativa** +3.

Tejedora. Ignora las restricciones al movimiento producidas por las telarañas. Además, mientras está en contacto con una telaraña puede sentir la localización exacta de cualquier otra criatura que esté en la misma telaraña.

Visión en la oscuridad 24m. **Vista ciega** 4m.

ACCIONES

Mordisco. +3, 2m, 4(1d6+1) perforante[P]. El objetivo recibe 6(2d6) veneno[V]. Puede superar una salvación de Fortaleza CD 9 para reducir este daño a la mitad. Si tras este ataque el objetivo queda con 0 PG, también adquiere la clave [*Envenenado*] durante 1 hora. Mientras esté [*Envenenado*] también está [*Paralizado*].

Tejón

Nivel 0. [*Bestia*], [*Diminuto*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 3(1d4+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
4(-3)	11(+0)	12(+1)	2(-4)	12(+1)	5(-3)	+1	+0	+1

Movimiento 8m, excavar 2m. **Iniciativa** +0.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P].

Tejón gigante

Nivel 1. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 10.

Puntos de Golpe 12(2d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
13(+1)	10(+0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)	+2	+0	+1

Movimiento 12m, trepar 4m. **Iniciativa** +0.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (1) y Mordisco (1).

Garras. +3, 2m, 5(2d4+1) cortante[C].

Mordisco. +3, 2m, 4(1d6+1) perforante[P].

Tiburón cazador

Nivel 3. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
18(+4)	13(+1)	15(+2)	1(-5)	10(+0)	4(-3)	+4	+1	+0

Movimiento 0m, nadar 16m. **Iniciativa** +1.

Ansia de sangre. Obtiene ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos que no tienen todos sus PG.

Respiración acuática. Solo puede respirar bajo el agua.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Mordisco. +5, 2m, 12(2d8+4) perforante[P].

Tiburón de arrecife

Nivel 2. [*Bestia*], [*Medio*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 22(4d8+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	13(+1)	13(+1)	1(-5)	10(+0)	4(-3)	+2	+1	+0

Movimiento 0m, nadar 16m. **Iniciativa** +1.

Tácticas de manada. Obtiene ventaja en los ataques contra los objetivos que estén combatiendo cuerpo a cuerpo con una criatura aliada.

Respiración acuática. Solo puede respirar bajo el agua.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Mordisco. +4, 2m, 6(1d8+2) perforante[P].

Tiburón gigante

Nivel 6. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 114(12d12+30).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
23(+6)	11(+0)	21(+5)	1(-5)	10(+0)	5(-3)	+6	+0	+0

Movimiento 0m, nadar 20m. **Iniciativa** +0.

Ansia de sangre. Obtiene ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo contra objetivos que no tienen todos sus PG.

Respiración acuática. Solo puede respirar bajo el agua.

Vista ciega 24m.

ACCIONES

Mordisco. +8, 2m, 21(3d10+6) perforante[P].

Tigre

Nivel 3. [*Bestia*], [*Grande*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 42(6d10+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
17(+3)	15(+2)	14(+2)	3(-4)	12(+1)	8(-1)	+3	+2	+1

Movimiento 16m. **Iniciativa** +2.

Abalanzarse. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Garras, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [*Derribado*]. Si su enemigo queda [*Derribado*], el tigre puede volver a realizar otro ataque de Mordisco contra él, utilizando su acción bonus.



Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Garras. +5, 2m, 7(1d8+3) cortante[C].

Mordisco. +5, 2m, 8(1d10+3) perforante[P].

Triceratops

Nivel 5. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 85(10d12+15).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
22(+6)	9(-1)	17(+3)	2(-4)	11(+0)	5(-3)	+6	-1	+0

Movimiento 20m. **Iniciativa** -1.

Carga y pisotón. Si se mueve al menos 8 metros en línea recta y luego impacta con su ataque de Arrollar, el objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 13 o queda [*Derribado*]. Si su enemigo queda [*Derribado*], el triceratops puede volver a realizar otro ataque de Pisotón contra él, utilizando su acción bonus.

ACCIONES

Arrollar. +7, 2m, 19(4d8+6) perforante[G].

Pisotón. +7, 2m, 21(3d10+6) contundente[G]. Solo se puede utilizar contra una criatura con la clave [*Derribado*].

Tyrannosaurus rex

Nivel 7. [*Bestia*], [*Enorme*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 126(14d12+28).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
25(+7)	10(+0)	19(+4)	2(-4)	12(+1)	9(-1)	+7	+0	+1

Movimiento 20m. **Iniciativa** +0.

ACCIONES

Multiataque. Coletazo (1) y Mordisco (1). No puede hacer ambos ataques al mismo objetivo.

Coletazo. +9, 4m, 31(3d8+7) contundente[G].

Mordisco. +9, 4m, 31(4d12+7) perforante[P]. El objetivo queda [*Apresado*]. Hasta que la presa finalice, el objetivo está [*Frenado*] y el tyrannosaurus rex no puede morder a un objetivo diferente.







Las mazmorras han formado parte de los juegos de rol desde sus mismos inicios. Cuevas naturales, ciudades subterráneas, catacumbas de viejos castillos: pocos lugares representan tanto el epítome de la exploración en los juegos de rol como una buena mazmorra. Este tipo de construcciones son un gran punto de partida para los Árbitros que se inician en las artes de la creación de aventuras, ya que permiten que la acción transcurra en un entorno controlado.

La creación de una mazmorra puede ser una tarea desafiante. Incluso los Árbitros más experimentados necesitan de nuevos trucos e ideas para que que cada nueva mazmorra sea refrescante y diferente a la anterior.

Este capítulo presenta una serie de pautas y ayudas para facilitar tu labor a la hora de diseñar mazmorras. Estos consejos suelen funcionar en la mayoría de las ocasiones, pero no son ley. En realidad, no hay nada como conocer bien los gustos de tus jugadores para acertar con seguridad.

Aunque el contenido de este capítulo puede transmitir la idea de que la creación de una mazmorra es secuencial —pasándose de un punto al siguiente solo cuando se ha completado del todo el primero—, esto no es cierto. Como la mayoría de las cosas relacionadas con la creatividad, sigue un proceso iterativo.

Quizás empieces estableciendo algo de la historia del lugar, un primer esbozo del mapa y el contenido de algunas de las localizaciones. Puede que al hacerlo surjan nuevas ideas que te hagan ampliar o modificar la historia, lo que a su vez requiere volver a retocar el mapa y el contenido inicial. Este proceso puede repetirse tantas veces como sea necesario hasta que estés satisfecho, o hasta que llegue el día de la partida, lo que ocurra antes.

Por lo general, basta con un par de párrafos para el trasfondo —historia del lugar, criaturas relevantes y algunos ganchos para los jugadores—, un mapa con las salas numeradas y un listado detallado del contenido de las estancias. Recuerda que el material debe ser útil durante la partida. Escribe solo lo que necesites para cumplir ese objetivo.

Características de una buena mazmorra

La mayoría de las veces, los jugadores se internarán en el lugar para recuperar un objeto importante, rescatar a alguien, eliminar un terrible mal, etc.

Cuando diseñes tu mazmorra asegúrate de que hay una forma de lograr ese objetivo. De otra forma estarás creando lo que se conoce como un *negadungeon*, un lugar diseñado para destruir a quien quiera que se adentre en él. No suena muy divertido.

Además de poder resolver la misión o de obtener tesoro, una de las mayores recompensas que puedes ofrecer es información. Desentrañar la historia del lugar, qué ha ocurrido y porqué, o averiguar ciertos secretos olvidados hace que los jugadores se sientan importantes. En manos de un Árbitro competente esta recompensa puede ser un recurso muy útil. ¡A saber que nuevas aventuras les deparará ese nuevo conocimiento!

Una buena mazmorra también debe representar un reto. Aunque la aventura puede tener antagonistas importantes, el verdadero desafío es vencer a la propia mazmorra. Los aventureros deben sentir que han desentrañado sus secretos y lo han vencido a través de sus decisiones. Para ello necesitan información y tener a su alcance varios caminos posibles entre los que poder elegir.

El combate contra los moradores de la mazmorra es la principal fuente de peligro, pero no es la única. Otros desafíos como trampas, acertijos y obstáculos en el camino pueden ser retos igual de complicados y aportan variedad. Dependiendo de las circunstancias, una gran grieta de 6 metros puede representar un problema mayor que una banda de orcos.

De todas formas, pensar que el combate es el único medio para superar un encuentro es un error. Un lugar poblado por criaturas tan diferentes seguro que ha producido facciones, rencillas y muchas otras relaciones que los aventureros pueden explotar en su beneficio. Permitir que un encuentro acabe sin combate es una gran oportunidad para proporcionar a los jugadores parte de la información que les permitirá seguir avanzando y nuevas motivaciones que harán la partida más interesante.

Por último, una buena mazmorra es un lugar dinámico. Los monstruos no aguardan sin más a que los personajes abran las puertas de las salas donde se encuentran. Tampoco es un lugar seguro en el que pernoctar. Y, por supuesto, no permanecerá vacío mucho tiempo una vez los jugadores abandonen el lugar.

Recapitulando, una buena mazmorra debería contener:

1. Un trasfondo con ganchos atractivos para los jugadores, y con información interesante y desconocida que obtener.
2. Un mapa con múltiples caminos y pistas para que los jugadores dispongan de opciones y puedan tomar decisiones informadas.
3. Retos en forma de encuentros, trampas y otro tipo de obstáculos.
4. Recompensas materiales en forma de tesoro y recursos.
5. Oportunidades de interacción social para complementar el combate y la exploración.
6. Pautas para reaccionar a las acciones de los jugadores y al paso del tiempo.

Elaborar un trasfondo

No es necesario que comiences tu mazmorra estableciendo su trasfondo. Puede que primero esboces unas cuantas salas y su contenido, o que comiences pensando en un gran enemigo que da pie a la historia. Sin embargo, tu mazmorra no estará completa si al final no eres capaz de responder a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué ha terminado la mazmorra siendo el lugar que es?
- ¿Por qué está habitada por las criaturas que lo pueblan?
- ¿Por qué el lugar es importante para los jugadores?

El trasfondo es importante para poder proporcionar a los jugadores razones para querer explorar el lugar. No tiene por qué ser muy complicado. Puede bastar con la promesa de grandes riquezas, aunque todavía tendrás que explicar como llegaron esas riquezas, por qué las abandonaron sus antiguos dueños y por qué aún permanecen en el lugar.

Preguntarse a uno mismo por las razones de que las cosas sean como son es una herramienta muy útil, como se explica en el apartado sobre coherencia, en este mismo capítulo.

Recuerda que todo el trasfondo que crees debería ser útil durante el juego, bien para generar ganchos y posibles misiones, o bien como datos que pueden averiguar los jugadores —parte de la recompensa—. Pero... ¿Cómo puedes poner la información al alcance de los aventureros? La forma más habitual es a través de los rumores.

Una buena tabla de rumores y un listado de información conocida por ciertos PNJs puede ser muy útil, ya que fomenta la interacción social. Puedes mezclar datos verdaderos con falsos —es la base de los chismorreos—.

Si haces que determinadas fuentes sean más fiables que otras ya estarás introduciendo opciones a los jugadores. Pueden acceder a los rumores más conocidos en la cantina local —arriesgándose a obtener información falsa— o tratar de acceder a fuentes más veraces, seguramente a cambio de un esfuerzo o contraprestación. En cualquier caso, deja algo para la propia mazmorra.

Hay muchas formas de presentar información disponible para los PJs que saben cómo buscarla: diarios, pintadas en la pared, espíritus parlanchines, salas que transmiten visiones, etc.

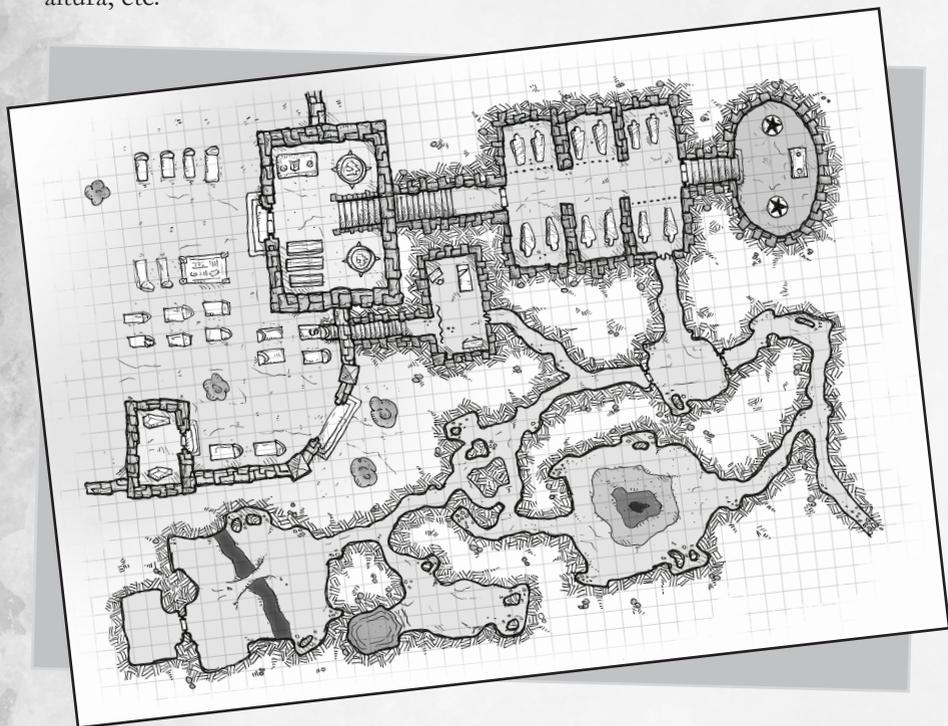
Elaborar un mapa

La regla de oro es no hacer mapas que encarrilen a los jugadores. No obstante, no es mala idea dividir tu mapa en áreas y conectarlas por una o dos entradas a lo sumo. Así es más fácil definir un tema común para sus salas: un templo, la zona residencial, las minas, los alojamientos para invitados, los laboratorios, los calabozos, los almacenes, una serie de cuevas naturales, etc.

Por ejemplo, la zona de los laboratorios podría estar conectada mediante un pasillo con los calabozos —para acceder a la «materia prima»— y a la gran biblioteca por otro. Los jugadores aún serán libres de elegir si quieren explorar primero la zona de los calabozos o la biblioteca.

Tener una lista de zonas te ayudará después a perfilar los encuentros y a definir qué salas crear. Si tu mazmorra tiene varios niveles, puedes considerar cada nivel como una zona, dependiendo de la extensión que tengan.

Lo más habitual es utilizar papel cuadriculado, lápiz y goma de borrar para el dibujo propiamente dicho. Una mazmorra no tiene por qué ser un lugar tan plano como la hoja de papel sobre la que está dibujado. Utiliza escaleras, pasillos descendientes, habitaciones con pequeñas variaciones de altura, etc.



Poblar la mazmorra

A la hora de establecer el contenido de una mazmorra es muy importante lograr un buen equilibrio entre reto y exploración. Si tus salas están llenas de encuentros, seguro que lograrás un nivel de desafío elevado, pero lo conseguirás a costa de perder la sensación de estar explorando un lugar extraño y misterioso.

Si, por contra, la gran mayoría de tus salas están vacías, puede que la mazmorra sea muy misteriosa, pero también será aburrida. Una buena medida es que aproximadamente la mitad de las salas estén desprovistas de criaturas.

Nada impide que numeres todas las salas de tu mazmorra y comiences a escribir su contenido una a una. Sin embargo, ayudarte de la **Tabla de Contenido General de Habitación** te asegurará una buena proporción entre salas vacías y salas ocupadas y te proporcionarán nuevas interesantes situaciones con las que sorprender a tus jugadores.

No te sientas forzado a establecer de forma aleatoria el contenido de todas y cada una de las salas. Puede que ya tengas alguna idea de que quieres que contenga tu mazmorra: un enemigo especial, un tesoro único o cualquier otro evento u objeto que quieras que forme parte de la trama. Asigna esos contenidos a las salas que desees y utiliza las **Tabla de Contenido General de Habitación** para completar el resto de las localizaciones.

TABLA DE CONTENIDO GENERAL DE HABITACIÓN

Id%	Resultado
00-34	Vacía.
35-49	Vacía con contenido singular.
50-54	Vacía con tesoro escondido.
55-59	Tesoro escondido con trampa.
60-69	Trampa.
70-84	Monstruo de paso.
85-99	Monstruo en su guarida.

Contenido Singular

El contenido singular ayuda a preservar la sensación de explorar un lugar olvidado y misterioso. Puede que solo se trate de gemidos producidos por el aire, ilusiones, alarmas, dispositivos extraños, estatuas parlantes, portales de teletransportación, fuentes de agua de extraños efectos o restos de combate. Las habitaciones con contenido singular también son ideales para albergar

información, pistas sobre lo que hay más adelante o para convertirse en verdaderos desafíos para la imaginación de los PJs. El objetivo principal siempre es romper con la monotonía y sorprender a los jugadores.

Tesoro Abandonado

Algunas habitaciones parecerán vacías, pero guardarán tesoros olvidados y bien escondidos. Quizás lo hayan ocultado otros aventureros que no podían cargar con él, algún monstruo que aún merodea por la mazmorra o los habitantes originales del lugar.

La **Tabla de Tesoro** permite determinar la cantidad exacta de riquezas escondidas, incluyendo gemas y posibles objetos mágicos. Basta con localizar la fila con el nivel medio del grupo para el que está diseñada la mazmorra y seguir lo indicado en cada una de las columnas. Esta tabla es orientativa y su objetivo es servir como guía. Puede —y debe— ser modificada e incluso ignorada si el Árbitro lo cree necesario.

TABLA DE TESORO			
Nivel	Valor monetario	Gemas y joyas	Obj. especiales
1	2d4 x 10 pn	15% (A)	3% (A)
2	2d4 x 10 pn + (33%) 1d6 pr	25% (A)	6% (A)
3	2d6 x 10 pn + (33%) 1d8 pr	30% (B)	9% (B)
4	2d4 x 15 pn + (67%) 1d10 pr	35% (B)	12% (B)
5	2d6 x 15 pn + (67%) 1d12 pr	40% (C)	14% (B)
6	2d4 x 20 pn + 2d10 pr	43% (C)	16% (C)
7	2d6 x 20 pn + 1d4 x 10 pr	46% (D)	18% (C)
8	2d4 x 25 pn + 1d6 x 10 pr	49% (D)	20% (C)
9	2d6 x 25 pn + 1d8 x 10 pr	52% (E)	22% (D)
10	2d4 x 30 pn + 1d10 x 10 pr	55% (E)	24% (D)

El tesoro no siempre tiene que estar compuesto por monedas. La columna de **Valor monetario** solo indica cuánto dinero se puede conseguir. Los porcentajes representan una posibilidad adicional de obtener riquezas extras como monedas adicionales, gemas y joyas u objetos especiales.

Además el Árbitro puede sustituir el valor monetario introduciendo obras de arte y otros bienes valiosos que den variedad a sus tesoros. Un tesoro muy voluminoso o de difícil transporte puede ser tanto una recompensa como un reto.

Para establecer el valor en gemas y joyas puedes utilizar los valores de la **Tabla de Valor Gemas y Joyas**. Ten en cuenta que el tipo que se indica en la **Tabla de Tesoro** entre paréntesis.

La forma exacta que toma cada gema o pieza de joyería queda a discreción del Árbitro. Topacios, esmeraldas, rubíes, amatistas, turquesas o diamantes son buenos ejemplos de gemas, mientras que collares, diademas, tiaras, broches, brazaletes, anillos o pendientes son ejemplos de joyas.

TABLA DE VALOR DE GEMAS Y JOYAS

1d%	Tipo A	Tipo B	Tipo C	Tipo D	Tipo E
00-29	5 pn	25 pn	50 pn	1 pr	2 pr
30-49	10 pn	50 pn	100 pn	1 pr	4 pr
50-64	20 pn	75 pn	150 pn	2 pr	6 pr
65-74	30 pn	100 pn	200 pn	2 pr	8 pr
75-84	40 pn	125 pn	250 pn	3 pr	10 pr
85-89	50 pn	150 pn	300 pn	4 pr	12 pr
90-94	60 pn	175 pn	350 pn	5 pr	20 pr
95-99	80 pn	200 pn	400 pn	6 pr	40 pr

Con respecto a los objetos especiales, es muy poco probable que se hayan abandonado objetos de gran poder. El Árbitro debería seleccionar objetos poco poderosos al determinar la composición del tesoro: pergaminos con conjuros, pociones de curación, antídotos, agua sagrada, pequeñas armas, etc. Los conjuros contenidos en pergaminos y pociones deberían estar a la altura del nivel elegido para la mazmorra. La **Tabla de Objetos Especiales** puede utilizarse a modo de guía.

TABLA DE OBJETOS ESPECIALES

1d%	Tipo A	Tipo B	Tipo C	Tipo D
00-29	1 poción	2 pociones	3 pociones	4 pociones
30-49	2 pociones	3 pociones	4 pociones	1 pergamino
50-64	3 pociones	1 pergamino	1 pergamino	2 pergaminos
65-74	1 pergamino	1 pergamino	2 pergaminos	Objeto mágico
75-84	1 pergamino	2 Pergaminos	Objeto mágico	Objeto mágico
85-89	Objeto mágico	Objeto mágico	Objeto mágico	Artefacto
90-94	Objeto mágico	Artefacto	Artefacto	Artefacto
95-99	Objeto maldito	Objeto maldito	Objeto maldito	Objeto maldito

Criaturas

Para determinar el número de monstruos presentes en una determinada sala puedes utilizar la **Tabla de Generación de Encuentros**. Los jugadores harían bien en recordar que no tienen garantizado poder derrotar a sus enemigos si deciden combatir: todo aventurero que se precie sabe que la supervivencia se basa en saber cuando correr y cuando ser cuidadoso y asumir que todos los encuentros está nivelados con las capacidades de combate del grupo es la mejor manera de encontrar una muerte rápida.

No es necesario que pienses ahora mismo por qué esas criaturas están ahí. Es mejor establecer primero el contenido general de toda la mazmorra. Así podrás ver que criaturas están cerca de otras y planificar donde hay trampas y otros desafíos. De este modo, poco a poco emergerá el ecosistema, las zonas que controla cada tipo de criatura, las zonas en disputa, etc.

Por el momento basta con que recuerdes que los monstruos no están simplemente ahí, estáticos, esperando que algún aventurero pase por allí para actuar.

La **Tabla de Generación de Encuentros** solo contiene entradas hasta el nivel 5. Los resultados están pensados para grupos de aventureros de 4 a 6 miembros. Obviamente los aventureros de más nivel también deberían poder adentrarse en mazmorras que sean todo un reto para ellos, pero los encuentros deben planificarse con algo más de cuidado. Extender la tabla sin más acabaría produciendo resultados poco útiles —seis dragones en una sala no es un resultado muy interesante aunque sea todo un reto—. Si el grupo de aventureros es especialmente numeroso o cuenta con muy pocos miembros, es recomendable ajustar el número de enemigos.

Consulta el **Apéndice C** para determinar aleatoriamente los monstruos.

TABLA GENERACIÓN DE ENCUENTROS					
1d%	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
00-09	2d6 (Nv 0)	2d8 (Nv 1)	2d6 (Nv 1) y 2d4 (Nv 2)	2d8 (Nv 1) y 2d6 (Nv 2)	2d10 (Nv 1) y 2d8 (Nv 2)
10-34	2d4 (Nv 1)	1d4 (Nv 2) y 2d6 (Nv 1)	1d4 (Nv 3) y 2d4 (Nv 2)	1d6 (Nv 4) y 2d6 (Nv 2)	2d12 (Nv 3)
35-59	1 (Nv 2) y 2d4 (Nv 1)	1 (Nv 3) y 1d6 (Nv 2)	2d6 (Nv 3)	2d4 (Nv 4)	2d4 (Nv 5)
60-84	1d4 (Nv 2)	1d4 (Nv 3)	1d4 (Nv 4) y 1d4 (Nv 2)	1d4 (Nv 5) y 1d4 (Nv 3)	1 (Nv 6) y 1d4 (Nv 5)
85-99	1 (Nv 3)	1 (Nv 4)	1 (Nv 5) y 1d6 (Nv 1)	1 (Nv 6 a 8)	1 (Nv 7 a 10)

Como siempre, esta tabla es una guía para la construcción de encuentros. Puedes utilizar las criaturas incluidas en este manual o intentar sorprender a tus jugadores con criaturas especiales y únicas inspirándote en las criaturas habituales. Un kobold común puede tener nivel 1, pero un jefe kobold mutado por las fuerzas del caos bien puede representar un nivel 2 ¡o incluso un nivel 3!

No obstante, no es recomendable dejar al margen a las criaturas comunes. Si todos tus encuentros son con criaturas especiales, se convertirá en la norma y los aventureros dejarán de sorprenderse.

TESORO EN LOS MONSTRUOS

Incluso las criaturas con menos inteligencia pueden albergar tesoro. Tal vez sean las posesiones de sus desafortunadas víctimas o cosas que ya estaban en la mazmorra cuando llegaron. Sin embargo, lo que si es raro es que estas criaturas lleven todo su tesoro a cuestas.

La **Tabla de Posesiones de Criaturas** muestra el tesoro que pueden llevar los monstruos encima. Se considera que el tesoro que tienen almacenado lo representa la propia **Tabla de Tesoro** que hemos visto en los apartados anteriores.

TABLA DE POSESIONES DE CRIATURAS				
1d%	Cantidad	Valor monetario	Gemas y joyas	Obj. especiales
00-39	Ninguna	No todos los monstruos tienen porque acumular tesoro.		
40-64	Escasa	1d4 pn + 2d6 pc	5% (A)	3% (A)
65-84	Moderada	3d6 pn + 2d10 pc	10% (B)	6% (B)
85-94	Importante	2d4 pr + 4d12 pn	20% (C)	12% (C)
95-99	Abundante	4d6 pr + 4d12 pn	40% (D)	15% (D)

Al igual que con los tesoros de las localizaciones, para utilizar la **Tabla de Posesiones de Criaturas** puedes apoyarte en la **Tabla de Valor de Gemas y Joyas** y en la **Tabla de Objetos Especiales**.

Aunque se pueda utilizar la tabla como guía, es recomendable trabajar las posesiones de las criaturas en función del tipo de claves que posea, de su puntuación de Inteligencia y de su codicia. No sería nada raro encontrarse con que un goblin tiene en sus bolsillos cualquier chatarra que se haya encontrado por ahí, ni que un dragón tuviera en su guarida un tesoro inconmensurable.

Trampas

Hay muchas posibilidades en cuanto al tipo y forma de las trampas que pueden poblar una mazmorra. Este apartado viene a actualizar y ampliar las breves pautas de creación de trampas que se pueden encontrar en la página 134 del manual **Reglas & Magia**.

CREACIÓN DE TRAMPAS

Para crear una trampa se deben definir cuatro elementos básicos: su activador, su efecto, su nivel de peligrosidad y la forma que tiene de desactivarse. Antes de definir estos aspectos es importante pensar en el motivo por el que se ha construido. ¿Para alertar a los habitantes de la mazmorra de posibles intrusos? ¿Para atrapar a los aventureros? ¿O tal vez para asesinarlos?

Las trampas se ponen en marcha mediante un **activador**. Algunas ideas para diseñar tus propios activadores son:

- Un cable entre dos paredes, que activa la trampa al romperse, habitualmente cuando alguien lo atraviesa sin percatarse de ello.
- El pomo de una puerta, que activa una trampa cuando se gira en el sentido equivocado.
- Una placa de presión que se activa al pisarse.
- Una puerta o un cofre que se activa al abrirse.

Por lo general, un activador permanece oculto a los aventureros. Una búsqueda o una prueba de atributo de Sabiduría pueden ser suficiente para detectar las trampas más burdas o evidentes. Sin embargo, otras trampas requieren una cautelosa inspección realizada con una prueba de Inteligencia.

La CD a la que deben realizarse estas tiradas puede estimarse utilizando la **Tabla de Detección de Trampas**. Puede que prefieras ocultar a los aventureros el hecho de que se deba realizar una prueba de atributo para detectar la trampa —porque puede revelar la existencia de algo en el lugar—. Cuando esto suceda, compara la puntuación del atributo correspondiente con el valor de Detección pasiva que aparece en la **Tabla de Detección de Trampas**. Si es mayor o igual, el aventurero detecta la trampa automáticamente.

TABLA DE DETECCIÓN DE TRAMPAS

Ocultación	CD	Detección pasiva
Inexistente	10	11
Rudimentaria	15	13
Escondida	20	15
Especialmente elaborada	25	17

A la hora de pensar el **efecto** y el **nivel** de una trampa debes distinguir dos tipos de trampas diferentes:

- **Trampas de daño directo.** Para construir estas trampas puedes utilizar la **Tabla de Peligrosidad de Trampas** y la **Tabla de Daño de Trampas**. Con ellas puedes reproducir las mecánicas de daño del juego de casi cualquier efecto sencillo.

TABLA DE PELIGROSIDAD DE TRAMPAS

Nivel de peligro	CD salvación	Bono de ataque
Dañino	10	+5
Peligroso	15	+8
Mortal	20	+12

TABLA DE DAÑO DE TRAMPAS

Nivel	Dañino	Peligroso	Mortal
1 o 2	5(1d10)	10(2d10)	20(4d10)
De 3 a 5	10(2d10)	20(4d10)	50(10d10)
De 6 a 8	20(4d10)	50(10d10)	90(18d10)
9 o 10	50(10d10)	90(18d10)	120(24d10)

- **Trampas de efectos complejos.** Si planeas una trampa con efectos extraños o diferentes, puedes ayudarte de los conjuros incluidos en el manual **Reglas & Magia** y en la **Tabla de Rango de Conjuros en Trampas**. Buscando efectos similares a los conjuros que ya existen poseerás un gran repertorio de opciones para escoger y modificar de tal forma que encajen con la naturaleza de la trampa.

TABLA DE RANGO DE CONJUROS EN TRAMPAS

Nivel	Dañino	Peligroso	Mortal
1 o 2	[A Voluntad]	[Rango 1]	[Rango 2]
De 3 a 5	[Rango 1]	[Rango 3]	[Rango 6]
De 6 a 8	[Rango 3]	[Rango 6]	[Rango 9]
9 o 10	[Rango 6]	[Rango 9]	[Rango 9]

Por último, debes pensar el método con el que se puede **desactivar** la trampa, para lo cual se hace imprescindible imaginar la forma que tiene de activarse. No todas las trampas pueden desarmarse y, a veces, es mejor encontrar una forma de evitarlas —saltar una placa de presión, pasar por encima de un cable en tensión, etc.—.

Desactivar la mayor parte de estos mecanismos requiere de una prueba de atributo de Destreza, aunque podrían ser necesarios otros atributos como la Fuerza —para empujar o destruir algo—, o la Inteligencia —para entender como funciona una trampa mágica o con una mecánica compleja—.

También es posible que el intento de desactivar una trampa implique un riesgo. ¿Qué sucede si el aventurero falla la prueba de atributo para desactivarla? ¿Se acciona la trampa sobre él? ¿Se activa un mecanismo de alarma que atrae a los monstruos cercanos? ¿Se desata algún tipo de sello mágico?

EJEMPLOS DE TRAMPAS

A continuación se listan algunas trampas clásicas listas para incluir en tu mazmorra:

- **Aguja envenenada.** Se trata de una aguja situada dentro de una cerradura que se activa cuando se intenta abrir sin la llave adecuada. Su efecto implica que la aguja salta inoculando una dosis de veneno. Consulta el Capítulo 6 para ver varios de los posibles venenos que puede inocular a la víctima. Una prueba de atributo de Inteligencia a CD 20 revela la trampa. Intentar desactivar la trampa requiere una prueba de atributo de Destreza CD 15 y un fallo puede desencadenar su activación.
- **Cepo.** Se activa cuando alguien la pisa, dañando y apresando la pierna del aventurero. Su efecto implica una tirada de ataque con +8 al impacto que causa 5(1d10) perforante[P] y que provoca que la víctima quede bajo la clave [*Apresado*] hasta que se libere —o lo liberen— superando una prueba de atributo de Fuerza CD 15. Una prueba de atributo de Sabiduría a CD 10 revela la trampa. Intentar desactivar la trampa requiere una prueba de atributo de Destreza CD 10.
- **Esfera rodante.** Se activa cuando un intruso pisa una baldosa de presión oculta. Su efecto implica la liberación de una esfera de piedra sólida de 4 metros de diámetro que causa 50(10d10) contundente[G] y deja en estado [*Derribado*] a sus víctimas. Se considera bajo Iniciativa 1d20+8, mueve a una velocidad de 24 metros en línea recta y se detiene al golpear con una pared o barrera. Una prueba de atributo de Sabiduría a CD 15 revela la placa de presión.
- **Estatua que exhala fuego.** Se activa cuando intruso pisa una baldosa de presión oculta, liberando un aliento de fuego desde una estatua

cercana que realiza 20(4d10) fuego[F] a todas las criaturas en un cono de 6 metros. Si las víctimas superan una salvación de Reflejos CD 13 reciben solo la mitad del daño. Una inspección cuidadosa y una prueba de atributo de Inteligencia a CD 15 revelan la trampa. El conjuro Disparar magia desactiva la trampa considerando que se trata de un conjuro de [*Rango 3*].

- **Techo que se desploma.** Se activa al pasar por un pasillo y romper un cable conectado a los apoyos que sostienen una sección de techo inestable. Su efecto implica recibir 20(4d10) contundente[G] o la mitad si se supera una salvación de Reflejos CD 15. Una prueba de atributo de Sabiduría a CD 10 revela la trampa. Intentar desactivar la trampa requiere una prueba de atributo de Destreza CD 15 y un fallo puede desencadenar su activación.
- **Trampa de pozo.** Se activa al pasar por una zona cubierta del mismo material que el suelo, provocando una caída de 8 metros de profundidad. Una inspección cuidadosa y una prueba de atributo de Inteligencia a CD 15 revelan la trampa. Esta trampa puede evitarse con facilidad y puede ser bloqueada interponiendo un objeto sólido para evitar su apertura.
- **Trampa de pozo oculta.** Como la trampa de pozo, pero se cierra después de activarse, dejando a la víctima atrapada en su interior. Para abrir la compuerta hace falta superar una prueba de atributo de Fuerza CD 20.
- **Trampa de pozo con pinchos.** Como la trampa de pozo pero tiene unos pinchos en el fondo, que causan 10(2d10) perforante[P] además del daño habitual por caída.
- **Trampa de red.** Se activa al pasar junto a dos columnas o árboles y romper un cable conectado a ambos lados. Su efecto implica la caída de una red que atrapa a todas las criaturas en un área de 4 metros de diámetro, imponiéndolas el estado [*Frenado*] hasta que se liberen —o las liberen— superando una prueba de atributo de Fuerza CD 10. Una prueba de atributo de Sabiduría a CD 10 revela la trampa. Intentar desactivar la trampa requiere una prueba de atributo de Destreza CD 15 y un fallo puede desencadenar su activación.
- **Trampa del virote.** Se activa al pasar por un pasillo y romper un cable conectado a unos disparadores —o ballestas—. Su efecto implica una tirada de ataque con +8 al impacto que causa 5(1d10) perforante[P]. Una prueba de atributo de Sabiduría a CD 15 revela la trampa. Intentar desactivar la trampa requiere una prueba de atributo de Destreza CD 15 y un fallo puede desencadenar su activación.

Dotar de coherencia al conjunto

Ya tienes un mapa lleno de anotaciones sobre tesoros ocultos, trampas, retazos de trasfondo y multitud de criaturas. Lo que probablemente no tenga es mucha coherencia, y eso no está mal, vamos a trabajar en ello ahora.

Todo lo que trata de proporcionar un sistema de generación aleatorio son oportunidades para que salte la chispa de tu imaginación. Puede ser cualquier cosa, una idea de por qué dos grupos de criaturas distintas están juntas, por qué un objeto mágico terminó abandonado o quién construyó una determinada trampa.

La fuente da igual, pero al final deberías tener una idea principal que te permita cohesionar tu mazmorra. En ese momento, el trasfondo empieza a concretarse y la razón por la que criaturas, trampas y tesoros están ahí cobra sentido. No tengas miedo de alterar los contenidos iniciales: elimina, modifica o añade lo que creas necesario para que todas las piezas encajen. Recuerda que el proceso de creación de una mazmorra es iterativo.

Un buena técnica para usar durante el proceso de cohesión es preguntarnos la razón de ser de los diferentes elementos que hemos dispuesto. Por ejemplo podemos haber decidido que nuestra mazmorra es la actual vivienda de un brujo expulsado de su comunidad hace años que ha vuelto para vengarse —nuestra idea general—. Ante una sala con varios kobold decidimos que estos trabajan para el brujo. En otra sala no muy lejana tenemos a un grupo de gnolls. Al tratar de responder al por qué están ahí, podemos decidir que son unos nuevos aliados del brujo, lo que por cierto no ha sentado muy bien a los kobold, que temen que el brujo se libre de ellos en breve sin cumplir lo pactado. En otra sala tenemos un grupo de hormigas gigantes. ¿Por qué están ahí? Quizás esa sala era la despensa de los kobold y las hormigas llegaron atraídas por la comida. Quizás incluso hayan hecho un túnel que une esa sala con el hormiguero.

Los kobold, asustados por las hormigas y los gnolls, han reforzado su base con más trampas. Con esta situación hemos generado para los jugadores alternativas diferentes de interacción. Si consiguen averiguar algo de lo que está pasando —y el árbitro debería dejar alguna pista—, tienen la opción de ayudar a los kobold a librarse de las hormigas o de los gnolls, o quizás puedan dirigir a las hormigas mediante comida hacia la guarida de otro grupo de criaturas, causando un combate que les facilite el camino.

Por último la técnica de los por qué no solo se aplica a los elementos que tiene la mazmorra. Si vuelves al punto sobre la generación del trasfondo verás que las preguntas que ahí se sugieren utilizan este formato. Es una técnica muy sencilla que puedes usar en multitud de entornos.

La información es poder

Aunque aparece mencionado en casi todos los puntos de este capítulo, la información es un aspecto tan importante en una buena mazmorra que se merece su propia sección. La información disponible durante una aventura se puede dividir en tres categorías: conocimiento tácito, pistas para la toma de decisiones e información como recompensa. Cuando consideres que tu mazmorra está lista para ser llevada a la mesa de juego será un buen momento para revisar este apartado por última vez.

La **información tácita** es aquella que se presupone que el Árbitro no necesita estar recordando a cada paso. Por ejemplo, es bastante obvio que adentrarse en una mazmorra es peligroso. Si los aventureros quieren ir introduciendo su mano en todos los agujeros oscuros que encuentren, allá ellos, pero es más probable que acaben molestando a alguna criatura peligrosa que encontrando un gran tesoro. Lo mismo se puede decir de un grupo que abra todas y cada una de las puertas de una patada o inspeccione hasta el último cajón sin adoptar unas mínimas precauciones. Al final este tipo de aventureros aprenden la lección por la vía más dura: la muerte de sus PJs.

En cambio no tengas miedo de poner **pistas sobre las trampas y peligros** particulares que una mazmorra reserva a los aventureros. Parte de esta información debería estar disponible antes de adentrarse en su interior —rumores y datos conocidos por ciertos PNJs—, pero no olvides añadir pistas que también se puedan encontrar mediante la exploración. Pueden ser unas gotas de sangre seca un poco antes de una trampa, el cadáver de un aventurero reseco en una zona donde cazan arañas gigantes, un poco de tierra suelta cerca del lugar donde otro grupo de aventureros sepultó un tesoro, advertencias escritas por otros aventureros con tiza, etc.

Son un gran recurso para que la mazmorra dé la sensación de ser un lugar vivo. No tiene por qué ser fácil acceder o interpretar la información, solo es un recurso más al alcance de los aventureros más inteligentes y meticulosos. Si no dan con ella o no saben interpretarla adecuadamente es su problema.

Por último, está la **información disponible como recompensa**. Recuerda que todo ese trasfondo que has inventado para tu mazmorra sirve de poco si lo reservas solo para ti. Los jugadores adoran averiguar los detalles ocultos, desde lo que les pasó a los habitantes originales del lugar a información útil sobre algún PNJ con el que los jugadores puedan interactuar, pasando por datos sobre algún ritual mágico, rumores sobre artefactos, etc.

Lo mejor de este tipo de información es que la puedes utilizar para introducir nuevos ganchos que dirijan a los jugadores hacia una nueva aventura. Puedes utilizar diarios olvidados, antiguas pinturas, sueños en lugares sagrados, etc. Pero, sin duda, una de las mejores fuentes es la interacción social.

Los jugadores pueden averiguar datos hablando con los habitantes de la mazmorra. A parte de los enemigos, puedes añadir algunos aliados: prisioneros, pioneros enanos, hechiceros errantes en búsqueda de algún artefacto olvidado, etc.

Mazmorras dinámicas

El principal reto de una mazmorra es contar con los recursos adecuados para enfrentarse a ella. Fuentes de luz, comida, bebida, Poder para lanzar conjuros, Puntos de Golpe, Puntos de Esfuerzo, etc.

Si tu mazmorra es un lugar estático y no evoluciona ante las acciones de tus jugadores, ese reto desaparece: los aventureros pueden ir sala por sala enfrentándose a los enemigos sin preocuparse por el contenido de las habitaciones contiguas, del tiempo que emplean explorando cada pared y porción del suelo, o del lugar donde descansar y recuperar sus recursos como si nada.

Una mazmorra así permitiría unos recursos infinitos y no supondría apenas un desafío. De ahí la importancia de que sea un lugar dinámico y vivo. No solo mientras los jugadores lo exploran, sino también si lo abandonan y pasan cierto tiempo lejos del lugar.

Mientras exploran el lugar, una buena tabla de monstruos errantes puede ser de gran ayuda. Estas tablas no son más que listados de encuentros que se pueden producir en cualquier momento. Habitualmente, cada 30 minutos que los aventureros pasen en la mazmorra existe entre un 15% y un 30% de posibilidades de que surja un encuentro, dependiendo de la zona y su peligrosidad.

Otra posibilidad es que en vez de contar el tiempo en juego —minutos transcurridos en la ficción— lo cuentes en tiempo real. Por ejemplo haciendo una comprobación cada hora de juego. Lo bueno de considerar el tiempo real es que tiene en cuenta el tiempo invertido en las interacciones sociales.

Para crear el listado puedes nutrirte de las criaturas que ya pueblan la mazmorra. Esos kobold que poníamos de ejemplo anteriormente quizás organicen patrullas de dos o tres guerreros para vigilar las inmediaciones a su guarida, o puede que un lagarto gigante expulsado por los kobold merodee por los pasillos buscando un nuevo hogar.

Algunos Árbitros reniegan de las tablas de monstruos errantes. Si decides no utilizarlas recuerda que el dinamismo —y por tanto el nivel de reto— de tu mazmorra se verá mermado. Asegúrate de que utilizas un buen sustituto.

EJEMPLO DE TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES

1d%	Encuentro
00-29	Una patrulla de 2d4 kobolds .
30-44	Un lagarto gigante expulsado por los kobolds.
45-59	Un grupo de 1d4+2 saqueadores codiciosos y hostiles.
60-74	Una boa constrictor gigante que se ha adentrado en el subterráneo.
75-89	1d3 hormigas gigantes que han salido del almacén a explorar.
90-99	Un grupo de 1d4 pioneros enanos en busca de tesoros.

Un gran complemento a la tabla de monstruos errantes es pensar y anotar la reacción que las diferentes criaturas pueden tener si oyen ruido de combate, saben que una trampa se ha disparado o descubren a los jugadores acercándose. Quizás ataquen sin pensárselo, se oculten para emboscarlos o huyan para avisar a más de los suyos.

También es una buena idea que te preguntes como se comportan las criaturas durante el día y la noche. Es cierto que dentro de una mazmorra la noción de día y noche es un poco arbitraria, pero es innegable que la mayoría de las criaturas necesitan descansar. Establecer algunos condicionantes a los encuentros dependiendo del momento del día favorece la sensación de dinamismo y ayuda a que los aventureros tengan un aspecto más que considerar al prepararse para la exploración.

Si los personajes abandonan el lugar para recuperar fuerzas y tardan cierto tiempo en volver, es lógico que el lugar sufra cierta evolución. Para estos casos puedes utilizar la **Tabla de Repoblación de Mazmorras** que sigue. La idea es que tu mazmorra sea siempre una sorpresa y los PJs no puedan dar nada por sentado. Simplemente haz una tirada por cada sala que los aventureros hayan explorado para ver si sufre algún cambio durante su ausencia.

TABLA DE REPOBLACIÓN DE MAZMORRAS

1d%	Resultado
00-49	Ningún cambio.
50-59	Parece que nada ha cambiado, pero alguien ha dejado tesoro oculto.
60-69	Parece que nada ha cambiado, pero alguien ha puesto una trampa.
70-84	Hay criaturas en el lugar inspeccionándolo.
85-99	Una o varias criaturas se han asentado en el lugar.

Utiliza las tablas habituales para determinar el tesoro abandonado, las nuevas criaturas y cualquier tesoro que puedan acarrear o almacenar en su nueva guarida.

Probablemente también sea un buen momento para hacerse otra ronda de preguntas. Las respuestas pueden hacer evolucionar tu mazmorra en direcciones nuevas e interesantes. Puede que un osgo y sus secuaces hayan decidido plantarle cara al brujo, o que los kobold hayan sembrado su anti-gua despensa de trampas para evitar que las hormigas vuelvan.

A modo de resumen, puedes fomentar una mazmorra dinámica si:

- Cuentas con tablas de monstruos errantes y haces uso de ellas en el momento más inesperado.
- Estableces como se comportarán algunas de las criaturas de las cercanías, si oyen ruidos o conocen de la presencia de los aventureros.
- Defines un comportamiento diferente para algunas criaturas dependiendo de si es de día o de noche.
- Repueblas y actualizas tu mazmorra cuando los aventureros la abandonan y pasan tiempo alejados.

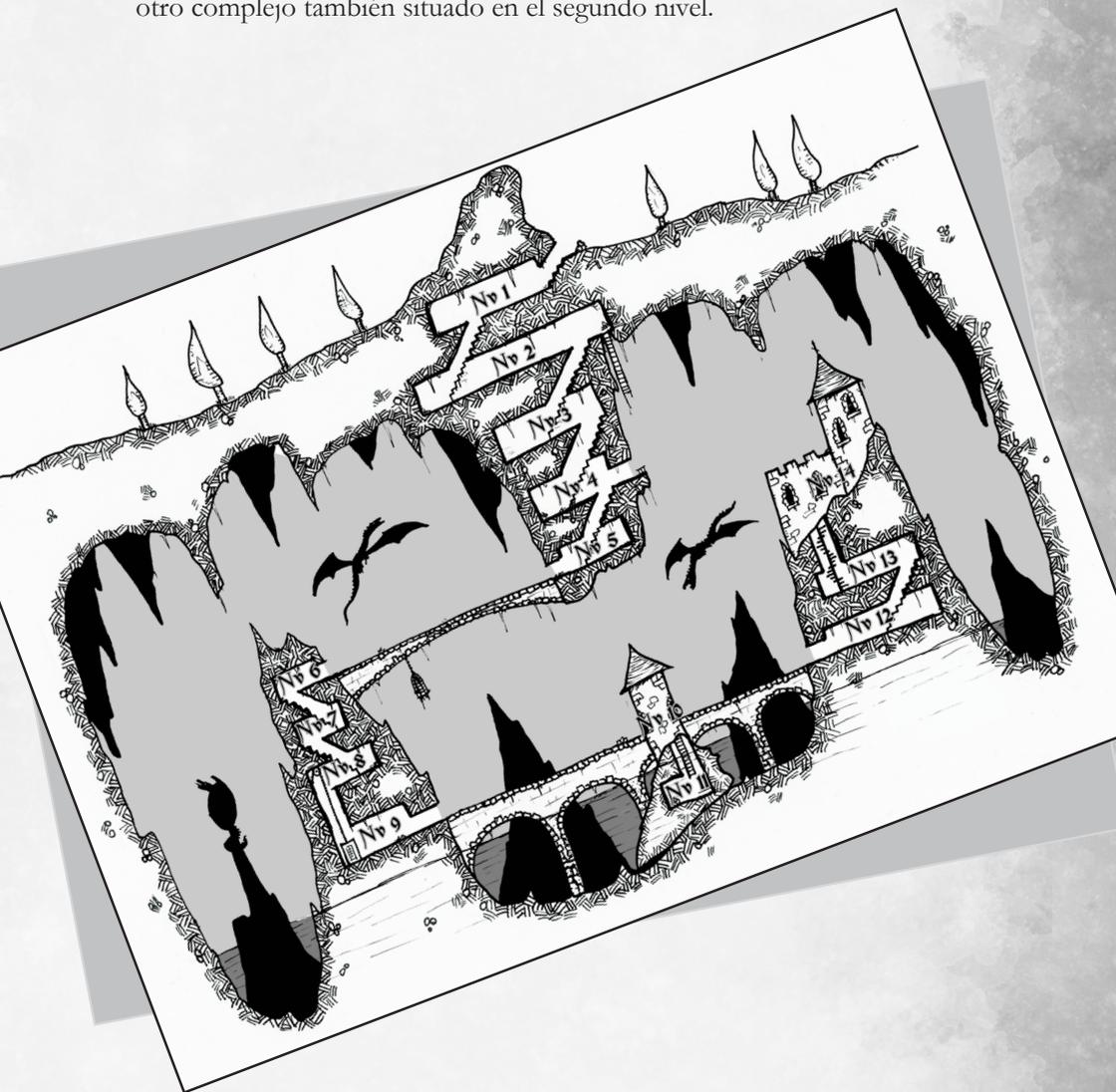
Megadungeons

La mayoría de las veces diseñarás una mazmorra como la localización para una aventura. Los jugadores lo visitarán un par de veces a lo sumo antes de pasar a la siguiente aventura y olvidarlo por completo. Los *megadungeons* no siguen esa regla. Son complejos enormes compuestos por varios niveles pensados para ser la localización de múltiples aventuras.

A nivel de diseño puedes utilizar todo lo que se comenta en este capítulo. Aún se sigue aplicando la regla de que los encuentros no están equilibrados, pero se supone que la mazmorra está dividida en varias zonas de diferentes dificultades.

Una buena regla es hacer coincidir el nivel de profundidad de la mazmorra con el nivel de los aventureros para el que está diseñado. De esta forma puedes crear un primer nivel para aventureros de nivel 1, un segundo nivel para aventureros de nivel 2, etc. Puedes enfocar cada nivel de profundidad como si fuera una mazmorra diferente, con su trasfondo y sus tramas particulares, pero no pierdas la oportunidad de crear relaciones entre los diferentes niveles. Si la información y el dinamismo son importantes en una mazmorra corriente, en un *megadungeon* lo son aún más.

Con respecto a los mapas, es útil hacer un plano transversal donde se vea la relación entre los diferentes niveles. No cometas el error de apilar un nivel sobre el siguiente sin más. Asegúrate de que hay diferentes vías para pasar de uno a otro, incluyendo caminos que atajen entre niveles. Así, por ejemplo, tu primer nivel podría tener tres posibles vías para descender. Uno podría conducir directamente al nivel tres, otros podría conducir a un complejo situado en el segundo nivel, mientras que el tercero podría conducir a otro complejo también situado en el segundo nivel.







El manual **Reglas & Magia** ofrece gran cantidad de material para desarrollar tus personajes, aventuras y campañas. Este capítulo pretende ampliar dicho contenido con nuevas reglas y opciones de personaje: nuevos trasfondos, reglas de cordura y un catálogo de venenos.

Trasfondos

A continuación se presentan dos nuevas razas elegibles para crear tu PJ en Eirendor. Seguidamente, se actualizan y amplían las Relaciones personales y las Profesiones y niveles económicos.

Ervo

Claves: [*Ervo*], [*Humanoide*], [*Medio*].

Movimiento: 12 metros.

Idiomas: Seldeín y Común.

Clases: bardo, druida, explorador, señor de las bestias.

Estos humanoides con rasgos de ciervo han sido adoptados por los habitantes de Silvania. Son desconfiados y aman la naturaleza, como sus vecinos elfos de los bosques. Puedes encontrar más información en la **página 64**.

TALENTOS RACIALES DE ERVO

- **Cornada.** Puede utilizar sus cuernos como un arma de daño 1d8 perforante[P] con la clave [*Ligera*].
- **Don de Eir.** Empleando una acción bonus y gastando 1 PE, puede tocar a una criatura y sanarla tantos PGs como 1d6 + su nivel. Además, si utilizan el conjuro Curar heridas sanan 1d8 PG adicionales.

Roano

Claves: [*Roano*], [*Humanoide*], [*Pequeño*].

Movimiento: 10 metros.

Idiomas: Común.

Clases: bardo, clérigo, explorador, guerrero, hechicero, pícaro.

Estas criaturas pequeñas y del aspecto de hombres y mujeres ratón aman la vida tranquila, comer bien y dormir aún mejor. Puedes encontrar más información sobre los roanos en la **página 116**.

TALENTOS RACIALES DE ROANO

- **Rapidez.** Eres capaz de moverte con gran velocidad en combate. Obtienes ventaja en las pruebas de Iniciativa.
- **Valentía.** Tu naturaleza te otorga ventaja en las salvaciones contra efectos y conjuros que apliquen el estado [*Asustado*].

Relaciones personales

A lo largo de su vida, cualquier ser se ha visto rodeado de semejantes con los que interactuar. La forma de tratar a los demás y relacionarse con ellos definen bien cómo es el personaje, su forma de ver el mundo y en cuánta gente puede confiar o está dispuesta a echarle una mano —quizás al pescuezo—. Estas relaciones son especialmente importantes en grupos de personajes que tienen una historia común o van a tenerla.

Escoge dos de los aventureros y tira dos veces en la **Tabla de Relaciones Sociales**: una para determinar la relación social que posees con cada uno.

Profesión y nivel económico

La profesión determina a qué se dedicaba tu PJ antes de decidir comenzar sus aventuras. En la **Tabla de Profesiones** podrás encontrar varias posibles profesiones con el modificador que debes aplicar en la **Tabla de Nivel Económico** para determinar el dinero inicial con el que comienzas. Puedes encontrar estas tablas en las siguientes páginas.

Si la idea de tu personaje pasa por una profesión concreta, la puedes elegir sin necesidad de tirada, siempre y cuando el Árbitro esté de acuerdo. En estos casos, deberías hacerlo porque te apasione llevar un personaje que ha tenido esa vida, no debido a que tenga un mayor nivel económico.

La profesión ya no otorga competencia en un atributo. Puedes elegir libremente en qué atributo eres competente.

TABLA DE RELACIONES SOCIALES

1d%	Relación social
00-04	Compartimos un secreto oscuro.
05-09	Conoce un secreto oscuro sobre mí.
10-14	Conozco un secreto oscuro sobre él/ella.
15-19	Confío plenamente en él/ella.
20-24	Desconfío de él/ella.
25-29	Siento admiración por él/ella.
30-34	Está en deuda conmigo.
35-39	Estoy en deuda con él/ella.
40-44	Estoy enamorado/a de él/ella.
45-49	Ha insultado mis creencias.
50-54	Hemos hecho un pacto de sangre.
55-59	Somos viejos/as compañeros/as de fatigas.
60-64	Somos familia.
65-69	Somos amigos de la infancia.
70-74	Me ha robado.
75-79	Le he robado.
80-84	Es una inspiración para mí.
85-89	Me burlo de él/ella.
90-94	Necesita aprender.
95-99	He prometido protegerlo/a

TABLA DE PROFESIONES

Id%	Profesión	Mod. nivel económico
00-01	Cantero/Cantera	-20
02-05	Matón/Matona	-15
06-10	Agricultor/Agricultora	-30
11-15	Ganadero/Ganadera	-20
16-18	Herrero/Herrera	+25
19-23	Militar	+20
24-26	Sirviente/Sirvienta	-40
27-30	Mercenario/Mercenaria	0
31-32	Acróbata	-10
33-36	Cazarrecompensas	+10
37-38	Bailarín/Bailarina	-15
39-40	Bufón/Bufona	-20
41-42	Alfarero/Alfarera	+10
43-44	Ebanista	+15
45-46	Escultor/Escultora	+25
47-51	Sacerdote/Sacerdotisa	0
52-54	Marinero/Marinera	-10
55-59	Trotamundos	-30
60-64	Ladrón/Ladrona	-20
65-69	Comerciante	+40
70-71	Actor/Actriz	-5
72-74	Espía	+10
75-78	Asceta	-50
79-83	Montaraz	-20
84-86	Estafador/Estafadora	+20
87	Pintor/Pintora	+25
88	Perfumista	+20
89-91	Cortesano/Cortesana	+50
92-95	Músico/Música	+15
96	Escritor/Escritora	+25
97	Poeta/Poetisa	+30
98-99	Erudito/Erudita	+20

TABLA DE NIVEL ECONÓMICO

1d% + mod.	Nivel económico	Dinero inicial
01 o menos	Pordiosero	0 pn
02-04		1 pn
05-07		1 pn + 50 pc
08-11		2 pn
12-15		3 pn
16-19		4 pn
20-24	Pobre	6 pn
25-29		8 pn
30-34		10 pn
35-39		12 pn
40-44		14 pn
45-49		16 pn
50-54		18 pn
55-59		20 pn
60-64	Criminal o decadente	30 pn
65-69		40 pn
70-74		50 pn
75-79		60 pn
80-84		70 pn
85-89		80 pn
90-94	Adinerado	1 pr
95-99		1 pr + 20 pn
100-104		1 pr + 40 pn
105-109		1 pr + 60 pn
110-114		1 pr + 80 pn
115-119		2 pr
120-124	Rico	2 pr + 50 pr
125-129		3 pr
130-134		3 pr + 50 pn
135-139		4 pr
140-144		4 pr + 50 pn
145 o más		Muy rico

Cordura

En algunos rincones del Equilibrio donde antaño el Sueño se había abierto paso —como el Bosque Olvidado o Silvania—, están comenzando a suceder eventos extraños. El propio mundo del Sueño se ha contagiado de una fuerte corrupción procedente de la Informidad, generando situaciones imposibles donde la misma materia arcana actúa de forma caótica, imprevisible y extremadamente violenta.

Para las aventuras y campañas en las que sea relevante, los PJs deben tirar 2d6+8 y anotar el resultado como la puntuación de Cordura. El modificador de Cordura —abreviado como COR— se calcula de la misma forma que los modificadores de atributos corrientes. Existen también tres casillas de Brote, que comienzan desmarcadas.

funcionamiento básico

Cada vez que un PJ se enfrenta a una situación en la que se ponga en peligro su estabilidad mental y la realidad del mismísimo Equilibrio, se debe realizar una tirada de Cordura. Esta tirada siempre tendrá CD 10 y no permite invertir PE para obtener ventaja.

Cada vez que se falle la tirada se obtiene un -1 a la puntuación de Cordura —si procede, se debe ajustar también el modificador— y un -1 adicional por cada casilla de Brote que esté marcada. Si además el resultado en el dado ha sido un 1 natural, se debe marcar una de las tres casillas de Brote.

Brotos

Además de acelerar la espiral de locura, los brotes suponen consecuencias inmediatas para los aventureros que los sufren. Cada vez que se marque una casilla de Brote de un PJ, este sufrirá un efecto aleatorio a determinar de la **Tabla de Brotos de Locura**. El Árbitro debería revelar la información justa sobre estos efectos a los jugadores.

Una espiral de locura

Existen varias formas de que un personaje enloquezca para siempre:

- Cuando marca su tercera casilla de Brote y no supera una salvación de Voluntad CD 10.
- Cuando debe marcar una nueva casilla de Brote pero ya tiene las tres marcadas.
- Cuando su puntuación en Cordura llega a 0.

Si esto sucede, el jugador pierde su personaje y este pasa a manos del Árbitro. Su ánima se encuentra atrapada entre la Informidad, el Sueño y el

propio Equilibrio, con lo que sus actos pueden ser o bien muy violentos o bien muy pasivos, pero nunca racionales. No existe forma de salvar a este personaje o, mejor dicho, no se conoce ninguna.

Por cada año que el PJ pase sin estar bajo la exposición de la Infirmidad o cuando se utilizan los conjuros de Restablecimiento Mayor o Deseo, la puntuación de Cordura se restablece en 1d4 puntos —no puede superar su máximo inicial— y se pierde uno de los Brotes que se hubieran acumulado.

TABLA DE BROTES DE LOCURA

1d%	Efecto
00-09	Fobia. Escoge un elemento importante o querido por el personaje durante su vida. Gana una fobia permanente e irracional hacia dicho elemento.
10-19	Paranoia. El personaje no puede confiar en nadie y desconfía de absolutamente todo lo que le digan, elaborando complejas teorías —por ejemplo sobre un supuesto enemigo infiltrado en el grupo de aventureros—. Dura 1d4 días.
20-29	Bloqueo visual. El personaje queda [<i>Cegado</i>] durante 1d12 horas.
30-39	Bloqueo auditivo. El personaje queda [<i>Ensovecido</i>] durante 1d12 horas.
40-49	Amnesia. El personaje pierde todos los recuerdos de lo sucedido en el último mes. Dura 1d6 días.
50-59	Recuerdo doloroso. El personaje cree que uno de los demás personajes es un antiguo ser querido, que está lejos o con el que el personaje tiene algún tipo de incómoda deuda. Dura 1d10 horas.
60-69	Pánico. Este brote se queda latente. En el próximo combate en el que participe el personaje estalla y obtiene la clave [<i>Asustado</i>], huyendo durante 1 minuto lo más lejos posible de la refriega.
70-79	Ansia asesina. El personaje ataca al personaje amistoso más cercano durante 1 minuto.
80-89	Explosión emocional. Este brote se queda latente. En el próximo combate en el que participe el personaje no puede dejar de llorar o reír compulsivamente, obteniendo la clave [<i>Incapacitado</i>] durante 1 minuto.
90-99	Pesadilla entrópica. El personaje se desmaya. Se despierta 1d6 horas más tarde, después de haber sufrido extrañas e indescriptibles pesadillas. Durante 1d6 horas adicionales tiene desventaja en todas las pruebas de atributo, salvaciones y tiradas de ataque que realice.

Catálogo de venenos

En el manual **Reglas & Magia** se presenta un único veneno estándar, mientras que en algunas de nuestras aventuras publicadas se han utilizado venenos y enfermedades mucho más peligrosos, capaces de causar la muerte en cuestión de segundos.

Este apartado trata los precios y descripciones de los venenos más comunes en Valdanar. Dada su naturaleza insidiosa y mortal, estas sustancias son ilegales en la mayoría de las regiones, aunque eso no evita que sean utilizados por los asesinos y criminales más pudientes.

Atendiendo a la forma de aplicación, en la **Tabla de Venenos** existen cuatro tipos de venenos diferentes:

- **Contacto.** Estas sustancias se pueden untar sobre un objeto y utilizarse hasta que se toca o es lavado. Cualquier criatura que toca la superficie expuesta sufre sus efectos.
- **Ingerido.** Estos venenos se aplican en la comida o en la bebida y afecta a quien los bebe. Dependiendo del veneno, tomar una dosis parcial puede reducir los efectos del mismo.
- **Inhalado.** Se trata de sustancias en polvo o gas afectan a quienes los inhalan. Contener la respiración es ineficaz contra este tipo de venenos, ya que estos afectan a las membranas nasales, los conductos lacrimales y otras partes del cuerpo.
- **Lesión.** Estos venenos se aplican a las armas cortantes y perforantes. Funcionan como los de contacto, pero necesitan causar una herida.

TABLA DE VENENOS

Nombre	Tipo	Precio por dosis
Aceite de Ghimmon	Contacto	4 pr
Esencia de limbo	Inhalado	3 pr
Fiebre carmesí	Lesión	9 pr
Incienso ilthio	Inhalado	5 pr
Lágrima de medianoche	Ingerido	20 pr
Letargo	Ingerido	5 pr
Merma de Xiane	Inhalado	3 pr
Sangre de las arenas	Ingerido/Lesión	2 pr
Suero de la verdad	Ingerido	150 pn
Veneno oscuro	Lesión	6 pr
Veneno de wyvern	Lesión	12 pr

ACEITE DE GHIMMON

Este aceite es utilizado por los mercaderes y nobles pudientes para adulterar competiciones deportivas como las justas o los combates de gladiadores. Se trata de un veneno de contacto, que suele aplicarse a las armas y armaduras de los rivales y que ha puesto de moda el empleo de ropas interiores y guantes entre los competidores más paranoicos.

Una criatura sometida a esta sustancia debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 13, o queda bajo la clave [*Envenenado*] durante 24 horas. Si el resultado de la salvación falla por 5 o más, la criatura también queda con la clave [*Inconsciente*]. Si sufre daño, pierde la clave [*Inconsciente*].

ESENCIA DE LIMBO

Esta sustancia es utilizada por los malhechores para hacer perder el conocimiento de sus víctimas. Se emplea tanto para robos como para secuestros.

Una criatura que inhale este veneno debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 o queda bajo las claves [*Envenenado*] e [*Inconsciente*]. Si sufre daño, pierde la clave [*Inconsciente*].

FIEBRE CARMESÍ

Esta enfermedad es conocida por llevar el terror al Reino de Andelth. Es la sustancia predilecta de la organización criminal conocida como la Hermandad de la Muerte Silenciosa, un terrible grupo de sicarios que opera en el sur de Valdanan.

Una criatura dañada por un arma impregnado del ungüento carmesí, sufrirá las consecuencias rápidamente. Al final de cada uno de los turnos de la criatura, debe superar una salvación de Fortaleza CD 12. Tras fallar por primera vez, obtiene la clave [*Envenenado*]. Si se falla una segunda vez, se obtiene la clave [*Inconsciente*] y se deja de realizar las salvaciones.

Al final de cada día, la criatura debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o muere. Esta enfermedad solo puede eliminarse mediante un conjuro de Restablecimiento mayor o Deseo.

INCIENSO ILTHIO

Este gas se prepara con la resina del ciprés ilthio. Cuando se quema, produce una humareda nociva que carga el aire de un fuerte olor y causa fuertes daños a quienes lo inhalan.

Los místicos ilthios utilizan esta sustancia para fortalecer la disciplina y controlar el dolor.

Una criatura sometida a este incienso debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 13 o recibe 9(3d6) veneno[V], además debe repetir la salvación al inicio de cada uno de sus turnos. Cada vez que falle una de estas salvaciones, el personaje recibe 3(1d6) veneno[V]. Tras superar tres veces la salvación, el efecto del incienso termina.

LÁGRIMA DE MEDIANOCHE

Este líquido traslúcido de origen religioso es un veneno extremadamente violento y dañino, que queda latente hasta la medianoche. Fue usado en su día por un antiguo credo religioso de Yzer.

No es nada sencillo de conseguir, ya que se desconoce cómo se puede preparar. Sin embargo, es el veneno favorito para resolver disputas políticas e intrigas en las cortes más despiadadas.

Una criatura que toma esta sustancia no sufre ninguno de sus efectos hasta la medianoche. Si para entonces el veneno no ha sido neutralizado con Restablecimiento menor, un conjuro superior o un antídoto, la criatura debe recibir 54(18d6) veneno[V], o la mitad si supera una salvación de Fortaleza CD 17.

LETARGO

Se trata de un veneno que se ingiere y provoca efectos similares a los de la esencia de limbo. No obstante, al ser más caro y difícil de aplicar, no es tan común.

Una criatura bajo los efectos de este veneno debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 queda [*Envenenado*] e [*Incapacitado*] durante 4d6 horas. La criatura envenenada está incapacitada.

MERMA DE XIANE

Este incienso es uno de los productos ilthios más baratos y fáciles de encontrar en los mercados de Yzer. Lo utilizan los luchadores orientales para entrenar su instinto y aprender a combatir en desventaja.

Una criatura que inhale esta sustancia queda en estado [*Envenenado*] y [*Cegado*] durante 1 hora si no supera una salvación de Fortaleza CD 15.

SANGRE DE LAS ARENAS

Este líquido negro se puede encontrar en el interior de los infames gusanos de las arenas y de otras criaturas corruptas por la Infirmidad.

Cuando se ingiere o se recibe una herida con un arma cortante o perforante impregnada en este líquido negro, tiene una probabilidad de un 10% de quedar contagiado. La víctima sufre fuertes fiebres y violentas erupcio-

nes durante 72 horas. Pasado este tiempo, debe superar una salvación de Fortaleza CD 15 o muere. Es posible eliminar esta enfermedad con los conjuros Restablecimiento mayor o Deseo.

SUERO DE LA VERDAD

Este líquido negro se puede encontrar en el interior de los infames gusanos de las arenas y de otras criaturas corruptas por la Infirmidad.

Una criatura sometida a este veneno debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 11 o queda en estado *[Envenenado]* durante 1 hora. La criatura envenenada no puede decir algo que sepa conscientemente que es mentira, como si estuviese bajo el efecto del hechizo Zona de verdad.

VENENO OSCURO

Este veneno es fabricado bajo tierra por criaturas retorcidas y malignas, para ser aplicado sobre las armas. Con suerte, un rasguño puede marcar la diferencia entre una victoria y una derrota.

Una criatura sometida a este veneno debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o queda bajo la clave *[Paralizado]* durante 1d10 turnos. Si el resultado de la salvación falla por 5 o más, la criatura queda con la clave *[Inconsciente]* durante 24 horas. Si sufre daño, pierde la clave *[Inconsciente]*.

VENENO DE WYVERN

Este veneno debe ser extraído de un wyvern muerto o *[Incapacitado]*, por lo que es muy caro y muy difícil de conseguir.

Una criatura bajo los efectos de esta sustancia debe realizar una salvación de Fortaleza CD 15, recibiendo 36(12d6) veneno[V] si falla o la mitad de daño si ha conseguido superar la salvación.



Apéndice A: Listado de mecenas

Este compendio de útil información necesitó del esfuerzo de cientos de ilustres mecenas, que nos apoyaron confiando en nosotros. Sin ellos, este manual no existiría.

¡Muchas gracias por seguir confiando en nosotros e incitarnos a continuar con esta aventura!

LEYENDAS

Antonio Rivera
Jesús “Capitán Mordigan” del Arco
Jori, famoso diletante.
Michel Foisy
Rulio Bloodfire

DILETANTES

Jesús Romero Rodríguez
José Antonio Ocaña López
Marcos Lopez Alcaraz (Belloton)
Paco Miranda Marchal (Balthan)
PerrosCabra

ERUDITOS

Abraham Castro “Zero Doble”
Adrián “Adrone” Pérez Sánchez
Akunapatata
Alberto Tierno
Aldous
Álvaro Blasco
Alyhan
Anthony L.
ApagaTuTele
Arturo Purroy
Athosir
Bierzoman
Carlos Daniel Muñoz
Carlos Serrano Bustos
Criptbleis
Darío Pulido Guerrero
Dark Golgota
David Arredondo
David Kairos
David Martínez Bertólez
Diego de Haro
Eduardo RH

El archimago
Erachten
Familia Duréndez Gómez
Ferran Climent Domene
Ferrán “Fitzery” Rodríguez
Francesc Foixench Vilagrassa
Gervader (Gerard Serra)
Giorgio Mansioni
Guillermo Ruiz
Héctor D. Ruiz
Hugo Lamosa Garrido (Meldinov)
Igor Fernández
Iris Zanchó
J.R. Gálvez
Jaime Trapero “Zondark”
Javier Medina
Jesús Calero Fernández
JFTQ
JMQ
JonBri
JORI, el famoso diletante.
José Muñoz
Jossell
Juan Carlos Morelló
Juan Jose Perez Pizarro “Majere”
Juku
Julio Martínez “Albinusdwarf”
Laura Revuelto Medina
Levoayash
Lianrha
Luis Felipe Morales
Manuel Alegre Morales
Maurick Starkvind
Max Power
Miguel Angel Barragán
Miguel Angel Delgado
Miquel Echevarria March

Morganor
Nachop Asensio
Nako
Norrok el Nigga
Obibel
Oliverio
Óscar Sánchez
Paco García Jaén
PacoForja
Ricardo Fuente
Rodrigo Garrido Cabrero
Séregras
Sergio Somalo San Rodrigo
Sirio Sesenra
Sollium
Torre Apocalipsis Z
Traso De Sagasta Y Aldana
Urloc San
vhuelves
Víctor “Enrad” Martin
Víctor Paredes ViWalls
Vulzen
WallaceMcGregor

PIONEROS

ACOLON “GALLEGO”
Aina&Arnau
Akerraren Adarrak
Alberto Nogueira Alférez
Alex Santonja “Kano”
Alfonso Cabello Flores
Alfonso Marcos
Álvaro López Aránguez
Andrés Jesús Vidal Jurado
Andreu Pèlachs Buch
Antonio Ramón Berbell Gonell
Antonio Martín Montoro
Aoren
Arcanus
Ashtxo
Aspenazt
Bargle is alive!
BORJA CALZADA GONZALEZ
Cain_More
Cambalache (Asoc. ALMA Caceres)
Carlos Almenara

CiberPriest (Carlos Cacicedo Secada)
Conde_Orgaz
Dani Yimbo
Daniel Fernández García
Dariolink
David “Kodo” Codosero
David M(flycat82)
David”Lordriuky”Garrido
Dérebond
Diego Eraso Escalona
El Cuartito de los roles
El Sobrino
Elwood Barry
Eneko Menica
Eneko Palencia “Nogarung”
Eneko Sanchez
Enrique Freire
Enrique Sabariego
Erik
Eyvir Am
Familia Prada-Garrido
Fco Javier Herrero (fanpi)
Felipe Santamaría
Fernando Coronado
Fernando Leiva C.
Fernando Menéndez
Fiódor - Kenzo - Melchor
Fran Bejarano
Fran y Sonia
Francisco J. Cabrero
Gerard Pasariius
Gonzalo Dafonte Garcia “Aikanar”
Gundisalvus
Gustavo Núñez (Gus)
iakkah
Ignacio Sánchez Aranda
Iker ‘BatOutOfHell’
Israel “Eriol” Vallejo
Iván
Iván A. Martín Santiago
Iván Gil
Jaier F.G. “Viejo”
Jaime Trapero “Zondark”
Jandro
Javier “cabohicks” Garcia
Javier Sánchez Molina

Jesús “Wërshe” Céspedes
Jesús Alonso
Jesús Miguel Quesada “Korhill”
jmm_master
Joaquín Torrecilla
Joram
Jordi Rabionet
Jorge “George1516” González-Robles
Jorge García-Page Pérez
José Carlos Carmona Geniz
Jose David Rodríguez Mesa
José Gabriel Pérez
Jose luis bezos
José M. Enríquez
Jose Manuel Real (piedrapapeld20)
José Penedo Fernández
Josema
Josemi Martínez López
Josep Maria Serres
Juan Carlos Carrasco Pablo
Juan Cruz Balda Berrotarán
Juan José Pérez Pizarro “Majere”
Juan Tilmöst & Yälassùl
Juanan “Pino” Martin Perez
Kennels
Khanach
Kieran Mitsukai
Koldo
La Hermandad del Cuervo
Lorcue el rolero solitario
LUIS ÁNGEL MADORRÁN
Luis Miguel “LovePsycko” Fernández
Maik
Marc P.L (Heldisildru)
Marcelino Miranda Martín
Marlock
McAllus
Miguel Angel Fernández Avendaño
Miguel L
Miguel Morcillo Moreno (Morci)
Miguel Torija
Miquel Delgado
Mirzenah
Munin Haraldsson
Natanael “Gromholf Forjahierro”
Negrus

Omar Fseil Alba
Óscar de la Cruz
Oscar Estévez
Oscar Muñoz
Pablo “Azkoy” Pazos
Pablo “Hersho” Dominguez
Pablo Molina Ortiz
PACO ALONSO VAZQUEZ
Pelolargo
pepe gonzalez
Pluviselvas max
Ramon - Rol en familia
Raúl “Ramsey” Gorbea
Raúl M. R. (demonio)
Ricardo Dorda
Roman Aixendri
Roman Moreno “Turbiales”
Rubén Hernández Gómez
Ruben Saldaña “Ezkardan”
Salva Campoy
Sergio Antón
Sergio Cotelo
Sergio Machado
Sergio Moreno (Nixitro)
Shin Ayami
Shoghi Lozano Polo
Sirun
Snug
Taldo
TRG_The Eternal Master
Verkath
Víctor (Eklab)
Víctor J. Buforn
Víctor Melo
Víctor_Romero
Viletus
Voignar
Xavi Hernàndez “Xaierrre”
Xose Oscar Lopez Rascado
Zonk-PJ Demonio Sonriente

ERMITAÑO
Adán
Alberto D.A.
Alberto García-Casillas
Barbulina

Borja “Khaine” Salcines
Carlos de la Cruz
Carlos Gómez
chaduf
Comunidad ARUOK
Curino
Daniel Andújar
Daniel y Eloí García
David Fluhr
David Gutiérrez “Guty”
David HR LCDH
David Miguel Rivas Ascaso
Delsenor
Domingo Guzmán Vélez
Enrique J. Vila
Familia Verkami
Jorge de la Torre Jáñez
José Fernández Leralta
Jose Manuel Guirado Jaime
Juan Diego
Keythyan

Lassar Layam
Lord Gideon (adrzonazero)
Luis “Kelydan” Plana
Luis Montejano
OSCAR DEL PERAL
Ozakuya
Pablets De Avendanus
Pedro Gil “Steinkel”
Pronobis
Ramón Amorós
Ronny González - El Paladín de Dargor
Senko
Sergio “Terrax” de la Cruz
SERGIO SELFA
Serkaz Oscar
ThirdSoul

PUESTO COMERCIAL

Callejón Dragón
Juegos en familia (juegosdemesayrol.com)
La Orda



Apéndice B: Generador de monstruos

TABLA GENERADORA DE MONSTRUOS						
Nivel	[Diminito]	[Pequeño]	[Medio]	[Grande]	[Enorme]	[Gigantesco]
0	Da 1d2	Da 1d4	Da 1d6	Da 1d8	Da 1d10	Da 1d12
	CA 14	CA 13	CA 12	CA 11	CA 10	CA 9
	PG 3	PG 4	PG 5	PG 6	PG 7	PG 11
1	Da 1d2	Da 1d4	Da 1d6	Da 1d8	Da 1d10	Da 1d12
	CA 15	CA 14	CA 13	CA 12	CA 11	CA 10
	PG 6	PG 8	PG 10	PG 12	PG 14	PG 22
2	Da 1d4	Da 2d4	Da 2d6	Da 2d8	Da 2d10	Da 2d12
	CA 15	CA 14	CA 13	CA 12	CA 11	CA 10
	PG 12	PG 16	PG 20	PG 24	PG 28	PG 44
3	Da 2d4	Da 3d4	Da 3d6	Da 3d8	Da 3d10	Da 3d12
	CA 16	CA 15	CA 14	CA 13	CA 12	CA 11
	PG 21	PG 27	PG 33	PG 39	PG 45	PG 69
4	Da 2d4	Da 3d4	Da 3d6	Da 3d8	Da 3d10	Da 3d12
	CA 16	CA 15	CA 14	CA 13	CA 12	CA 11
	PG 28	PG 36	PG 44	PG 52	PG 60	PG 92
5	Da 3d4	Da 4d4	Da 4d6	Da 4d8	Da 4d10	Da 4d12
	CA 17	CA 16	CA 15	CA 14	CA 13	CA 12
	PG 40	PG 50	PG 60	PG 70	PG 80	PG 120
6	Da 3d4	Da 4d4	Da 4d6	Da 4d8	Da 4d10	Da 4d12
	CA 17	CA 16	CA 15	CA 14	CA 13	CA 12
	PG 48	PG 60	PG 72	PG 84	PG 96	PG 144
7	Da 4d4	Da 5d4	Da 5d6	Da 5d8	Da 5d10	Da 5d12
	CA 18	CA 17	CA 16	CA 15	CA 14	CA 13
	PG 63	PG 77	PG 91	PG 105	PG 119	PG 175
8	Da 4d4	Da 5d4	Da 5d6	Da 5d8	Da 5d10	Da 5d12
	CA 18	CA 17	CA 16	CA 15	CA 14	CA 13
	PG 72	PG 88	PG 104	PG 120	PG 136	PG 200
9	Da 5d4	Da 6d4	Da 6d6	Da 6d8	Da 6d10	Da 6d12
	CA 19	CA 18	CA 17	CA 16	CA 15	CA 14
	PG 90	PG 108	PG 126	PG 144	PG 162	PG 234
10	Da 5d4	Da 6d4	Da 6d6	Da 6d8	Da 6d10	Da 6d12
	CA 19	CA 18	CA 17	CA 16	CA 15	CA 14
	PG 100	PG 120	PG 140	PG 160	PG 180	PG 260
Modificador de ataque: nivel + 2			CD de salvación: nivel + 8			

Apéndice C: Monstruos por nivel

A continuación se presenta un listado de los monstruos de este libro ordenados por nivel. Puedes encontrar útil este listado para utilizarlo conjuntamente con el **Capítulo 5**, para lo que se ha estructurado en forma de tabla aleatoria.

1d%	Criatura	Pág	1d%	Criatura	Pág
NIVEL 0			25-31	Esqueleto	67
00-03	Águila	147	32-39	Goblin	76
04-07	Babuino	149	40-44	Grimlock	83
08-11	Búho	152	45-48	Guardia	141
12-15	Buitre	152	49-52	Guerrero tribal	141
16-19	Cabra	154	53-54	Hiena	163
20-23	Cangrejo	155	55-59	Hobgoblin	87
24-29	Ciempiés gigante	156	60-61	Jabalí	164
30-33	Ciervo	157	62-69	Kobold	93
34-37	Ciudadano	137	70-72	Lobo	166
38-41	Comadreja	158	73	Mula	168
42-45	Cuervo	159	74-75	Noble	143
46-50	Duende	56	76-80	Orco	111
51-55	Escarabajo fuego gi.	161	81-83	Oso negro	171
56-59	Escorpión	161	84	Poni	172
60-65	Estirge	162	85-86	Rata gigante	174
66-69	Gato	163	87-90	Sectario	145
70-73	Halcón	163	91-92	Serpiente venenosa gi.	175
74-78	Lagarto	165	93-94	Serpiente voladora	176
79-82	Mastín	168	95-97	Tarántula gigante	177
83-86	Murciélago	169	98-99	Tejón gigante	177
87-90	Rata	173	NIVEL 2		
91-95	Serpiente venenosa	175	00	Águila gigante	147
96-99	Tejón	177	01-06	Araña gigante	148
NIVEL 1			07	Arbusto despertado	38
00-03	Acólito	131	08	Avispa gigante	148
04-10	Bandido	134	09	Búho gigante	152
11-12	Boa constrictor	151	10	Buitre gigante	153
13	Caballo de monta	154	11	Caballo de guerra	153
14	Camello	155	12	Caballo de tiro	154
15-16	Chacal	156	13	Cabra gigante	155
17-18	Comadreja gigante	158	14	Cangrejo gigante	156
19	Elk	160	15-24	Cieno gris	47
20-24	Enakin	61	25	Cocodrilo	157

Id%	Criatura	Pág
26-29	Dreméntide	54
30-34	Elfo oscuro	59
35-41	Enano del caos	62
42-44	Enredadera vampírica	63
45-46	Explorador	139
47	Hipogrifo	86
48-49	Hongo chillón	90
50-51	Hongo violáceo	91
52-55	Lagarto gigante	165
56	León	165
57-62	Murciélago gigante	169
63-64	Nómada de las arenas	144
65	Oso marrón	170
66	Pantera	171
67	Rana gigante	173
68-69	Roano	116
70-72	Sahuagin	118
73-77	Saurio	121
78	Simio	176
79-82	Sombra	122
83	Tiburón de arrecife	178
84-89	Venrat	128
90-99	Zombi	129

NIVEL 3

00	Alfombra asfixiante	34
01-03	Ankheg	35
04-06	Armadura viviente	38
07-08	Azer	40
09-10	Bandada de murciélagos	150
11-13	Carroñero tentaculado	44
14-15	Centauro	45
16-17	Cocatriz	48
18-19	Dríade	55
20	Druida	138
21-22	Elfo sangriento	60
23	Elk gigante	161
24	Ervo	64
25	Espada voladora	66
26-30	Espectro	66
31-32	Espía	138
33-34	Fanático	139

Id%	Criatura	Pág
35-39	Gelatina ocre	71
40-47	Gnoll	75
48-50	Hiena gigante	164
51-52	Huargo	91
53	Jabalí gigante	164
54-55	Lobo salvaje	166
56-57	Marabunta de insectos	167
58-59	Matón	142
60-61	Mefita de hielo	101
62-63	Mefita de magma	102
64-65	Mefita de polvo	103
66-67	Mefita de vapor	104
68-72	Monstruo oxidante	107
73-79	Necrófago	108
80-86	Osgo	112
87-88	Oso blanco	170
89	Rinoceronte	174
90-91	Sacerdote	145
92	Sapo gigante	174
93	Tiburón cazador	178
94	Tigre	179
95-99	Tumulario	123

NIVEL 4

00-01	Árbol despertado	37
02-06	Arpia	39
07-09	Banco de pirañas	149
10-11	Bandada de cuervos	150
12-16	Basilisco	41
17-18	Boa constrictor gigante	151
19-23	Caballero	135
24-31	Cubo gelatinoso	48
32-35	Dientes de sable	159
36-41	Doppelganger	51
42-43	Elefante	160
44-46	Escorpión gigante	162
47-62	Gárgola	71
63-64	Grifo	83
65-69	Mantícora	99
70-74	Necrófago, ghash	109
75-76	Nido de serpientes	169
77-81	Ogro	110

1d%	Criatura	Pág
82-85	Osobúho	113
86-88	Plaga de ratas	172
89	Plesiosaurus	172
90-91	Sátiro	120
92-99	Trol	122

NIVEL 5

00-04	Aparecido	36
05-09	Berserker	135
10-14	Bocón barbotante	43
15-19	Bulette	44
20-26	Capitán bandido	137
27-29	Cocodrilo gigante	158
30-34	Ettin	67
35-39	Fantasma	68
40-44	Fuego fatuo	70
45-52	Gigante de las colinas	73
53-57	Hombre lobo	88
58-62	Lobo invernal	98
63-67	Mago	142
68-72	Mímico	104
73-77	Minotauro	105
78-84	Momia	106
85-89	Ogro zombi	110
90-97	Pudín negro	114
98-99	Triceratops	180

NIVEL 6

00-02	Arbolante	37
03-07	Asesino	133
08-10	Ballena asesina	149
11-16	Chuul	46
17-23	Elemental de agua	56
24-30	Elemental de aire	57
31-37	Elemental de fuego	58
38-44	Elemental de tierra	59
45-49	Gigante de piedra	75
50-54	Gólem de carne	78
55-59	Gorgón	81
60-62	Mamut	167
63-67	Manto	100
68-72	Otyugh	113
73-77	Quimera	115

1d%	Criatura	Pág
78-83	Roper	118
84-89	Salamandra	119
90-93	Tiburón gigante	179
94-99	Vampiro, prole	126

NIVEL 7

00-14	Decápodo	50
15-29	Djinn	50
30-44	Gigante de fuego	72
45-59	Gólem de arcilla	77
60-74	Gorro rojo	82
75-89	Lamia	95
90-91	Tyrannosaurus rex	180
92-99	Wyvern	128

NIVEL 8

00-08	Acechador invisible	33
09-17	Behir	42
18-25	Escudo guardián	65
26-35	Gigante de las nubes	74
36-44	Gladiador	140
45-53	Gusano de las arenas	84
54-63	Hidra	85
64-72	Ifrit	92
73-81	Naga	108
82-91	Roc	117
92-99	Simio gigante	176

NIVEL 9

00-15	Abolez	32
16-29	Archimago	132
30-43	Gólem de piedra	80
44-57	Hombre oso	89
58-74	Liche	96
75-84	Medusa	100
85-99	Vampiro	124

NIVEL 10

00-19	Dragón del linaje oscuro	52
20-34	Dragón tortuga	53
35-54	Gigante de la tormenta	72
55-67	Gólem de hierro	79
68-83	Hizanak, el rencor	86
84-99	Kraken	94

PRÓXIMAMENTE...

Ha llegado la hora...

Apéndice
Libro 3



Licencia

Todas las mecánicas y el sistema de juego son parte del Game Content y están bajo la OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran Product Identity.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as

expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Redcap. Tome of Beasts. Copyright 2016, Open Design; Authors Chris Harris, Dan Dillon, Rodrigo Garcia Carmona, and Wolfgang Baur.

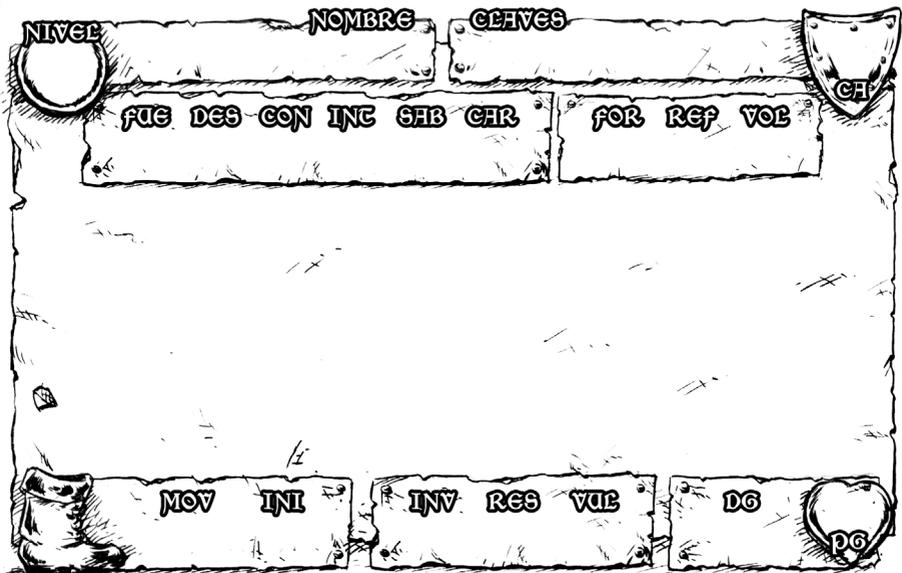
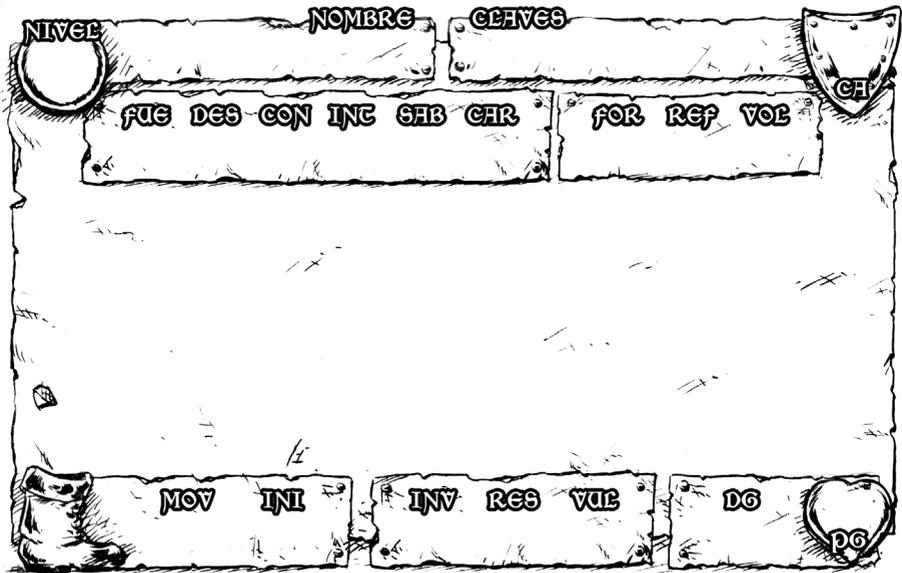
Todas las ilustraciones de este libro pertenecen a sus autores.

Eirendor y su ambientación, así como todos los textos, diseños y mapas están bajo la licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)** y han sido creados por María José García y Carlos Julián del Cerro.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



¡Enfrentate a tu destino!

Valdanar es un continente lleno de peligros y reliquias. Desafía peligrosas criaturas, recupera antiguos artefactos, descubre los misterios que se ocultan bajo sus leyendas y forja tu propia historia.

Este manual contiene más de doscientas criaturas listas para utilizar en tus partidas y un exhaustivo compendio sobre los artefactos y objetos mágicos.

OSR

Yipika/yei

ISBN 978-84-947923-0-4



9 788494 792304

P.V.P.: 18 €

